Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
METROPOLITANA
Unidad Xochimilco

High Tech, Low Life: Imaginarios distópicos y crítica social en el cyberpunk contemporáneo. De Blade Runner a Cyberpunk 2077

TRABAJO TERMINAL DE LA LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL QUE PRESENTAN:

Emmanuel Pineda Marrufo

Asesor responsable: Dr. Lauro Zavala Alvarado

Asesor interno: Marco Diego Vargas Ugalde

México D.F. **28 de febrero de 2025**

High Tech, Low Life: Imaginarios distópicos y crítica social en el cyberpunk contemporáneo. De Blade Runner a Cyberpunk 2077

RESUMEN

Mediante el análisis fílmico y videolúdico de las obras Blade Runner (1982), Blade Runner 2049 (2017), Cyberpunk 2077 (2020) y Cyberpunk: Edgerunnners (2022), este trabajo expone las similitudes y los elementos intertextuales que comparten entre varias de las obras que son consideradas como exponentes del género cyberpunk, desde la estética, la forma narrativa, el contexto, el uso de la banda sonora, y el papel que juega el espectador/jugador en el desarrollo y comprensión de las obras.

ABSTRACT

Through film and video game analysis of Blade Runner (1982), Blade Runner 2049 (2017), Cyberpunk 2077 (2020), and Cyberpunk: Edgerunners (2022), this article explores the similarities and intertextual elements shared among several works considered key representatives of the cyberpunk genre, examining aspects such as aesthetics, narrative structure, the use of the soundtrack, the context, and the role of the viewer/player in the development and understanding of the movie/game/series.

ÍNDICE

Introducción..... 4
Metodología..... 7
Problematización..... 10
Justificación..... 11
Preguntas de investigación..... 13
Corpus..... 15
Capítulo I: La Ciudad de los Sueños..... 17
Las bases de una ciudad futurista posmoderna..... 17
Decoupage Blade Runner 2049 - “You don´t like real girls”.. 25
Capítulo II: Análisis de las Obras..... 33
Blade Runner (1982)..... 33
Blade Runner 2049 (2017)..... 50
Cyberpunk: Edgerunners (2022)..... 66
Cyberpunk 2077 (2020)..... 76
Capítulo III: Intertextualidad entre obras..... 97
Construcción de la ciudad..... 97
Corporaciones y poder tecnopolítico..... 101
Identidad, humanidad y posthumanismo..... 103
Memoria, identidad y construcción del yo..... 104
Estética audiovisual del cyberpunk..... 105
El arquetipo del outsider cyberpunk..... 106
Intertextualidad explícita y referencias directas..... 107
Expansión transmedia del cyberpunk..... 108
Capítulo IV: No hay finales felices..... 110
Conclusiones..... 153

Bibliografía.....154

Introducción

El futuro distópico ha sido uno de los temas más recurrentes en obras de ciencia ficción, desde la literatura hasta el cine, dependiendo del contexto en el que se desempeña la historia, nos muestra una proyección de un mundo y de una sociedad que vive en condiciones críticas ya sea por alguna disputa política, desastre natural, corporaciones dominantes o un gobierno imperialistas. Esto se genera gracias al sistema capitalista que existe en estos lugares, que causa efectos negativos como la distinción de clases, diferencias en la calidad de vida de los habitantes, obstáculos en el acceso a la educación, salud y bienestar (David K Johnson, 2018).

En 1968 se publica la obra «Sueñan los androides con ovejas eléctricas», escrita por Philip K. Dick. Esta novela de ciencia ficción nos ubica en un futuro distópico, el cual se caracteriza por la presentación de un mundo controlado por las megacorporaciones, que suelen ser de índole militar y tecnológica, así como por la inserción de los androides en la sociedad y como reemplazo para personas y animales, esto siendo posible debido a que viven en un mundo ultra desarrollado tecnológicamente hablando. En un principio se consideraba una novela perteneciente al género de "futuro distópico", que incluía otras obras como "1984", "La Naranja

Mecánica", entre otras. No fué hasta la aparición de «Neuromancer» de William Gibson que se constituyó como un género propio debido a las características que compartía con otras novelas similares. Las características esenciales del género cyberpunk son: la existencia de un mundo que está totalmente sumergido en el sistema capitalista, lo que genera un contraste gigante entre clases, y esto deriva en una situación de ultraviolencia en la lucha de los recursos o en general de supervivencia. Un mundo invadido por la tecnología que avanza a nivel exponencial, y los efectos negativos que tiene en el desarrollo de la humanidad. Neuromancer también creó el concepto del ciberespacio, años antes de que tan siquiera existieran señales de lo que a día de hoy consideramos como el ciberespacio.

Posteriormente en 1982, se hace una adaptación cinematográfica de la novela de Philip K. Dick, bajo el nombre de Blade Runner. La propuesta de Ridley Scott, que se ve claramente inspirada por el contexto y el avance tecnológico y estético de los años ochenta, sienta las bases de la estética, arquitectura y estilo visual, sonoro y conceptual del cyberpunk, de la cual tomarán inspiración obras posteriores a ésta, entre ellas libros, películas, series, y videojuegos (Weiyi Zhang, 2022).

Debemos de tener en cuenta que esta obra se estrena a finales de los años 60, desde ese entonces ya se planteaba la idea de una civilización completamente tecnológica, con todas las problemáticas que esto conlleva, al insertarse en una sociedad capitalista sumergida por completo en las manos de las corporaciones. Por esta razón es que fue considerada como una obra revolucionaria de su época, al presentar temáticas que iban más allá de los límites tecnológicos del momento, y que nadie siquiera podría llegar a imaginar que pudiera ser posible la existencia de un futuro como el que planteaba la obra. Aunado a los efectos negativos, también ponía sobre la mesa los dilemas éticos y morales sobre la inserción de animales y personas sintéticas, y la cuestión filosófica que había detrás de ello, ya que se cuestionaba hasta qué punto podía imitar o sustituir un androide a una persona. Este dilema también ha evolucionado con el paso de los años y con la aparición de más obras pertenecientes al género (como lo es en el caso del universo de Cyberpunk 2077), que cuestionan aspectos como la conciencia, la libertad en el ciberespacio, el uso de implantes tecnológicos, las diferentes transformaciones del cuerpo y la pérdida de la humanidad que conlleva el abuso de la tecnología.

El objetivo de este trabajo es analizar a profundidad el videojuego y el universo de Cyberpunk 2077, utilizando como

referencia la novela y las películas de la saga Blade Runner, así como otras obras referenciales de las que se basa para la construcción del mundo en el que nos ubica Cyberpunk 2077. De este modo podemos adentrarnos en las raíces del género, entender de dónde proviene esta corriente, descubrir cómo es que empatizamos con las problemáticas que se nos presentan en una narrativa futurista, observar cómo ha evolucionado e implementado más problemáticas contemporáneas con el paso de los años, comprender la forma en la que nosotros como espectadores interpretamos y desciframos el mensaje que estas obras nos dejan, y por último (pero no menos importante) el papel que juega en el espectador/jugador la interactividad y el desarrollo de estas narrativas en un espacio virtual totalmente explorable.

Metodología

Basándonos en el modelo de análisis del discurso cinematográfico propuesto por el Dr. Lauro Zavala, complementado con el modelo de Francis Vanoye y Francesco Casetti sobre el análisis filmográfico y cinematográfico, se analizará la obra desde lo particular a lo general, segmentando y estratificando los elementos que componen la realidad cinematográfica de la obra. Se separa cada elemento

individualmente y se analiza por separado para después unirlo y descifrar el mensaje del autor al analizarlos en su conjunto, y así poder determinar el efecto que tiene en el espectador, la reflexión que nos deja y la forma en la que conecta con la audiencia utilizando los elementos del discurso cinematográfico junto con las tramas y narrativas de las obras.

Los elementos del discurso cinematográfico incluyen desde el formato, el encuadre, el movimiento, posición y ángulo de la cámara, la estética, el encuadre, el plano, puesta en escena, montaje, color, temperatura, efectos visuales, y todo lo relacionado a la imágen. Dentro de estos elementos también se incluye el sonido (efectos sonoros, banda sonora, diseño de sonido, sonido diegético o extradiegético, sonido objetivo o subjetivo).

A nivel narrativo se analizarán los diferentes códigos visuales y cinematográficos, dentro de los cuales se encuentran los índices, íconos, símbolos, así como los elementos físicos de la composición como la luz, la iluminación y disposición de los objetos en cuadro. (Vanoye, 2008)

En el caso de los videojuegos se utilizarán como base los libros sobre videojuegos, lenguaje y cinematografía de la Dra. Blanca López (2023), quien afirma que “los videojuegos mantienen una relación íntima con el cine”, por lo que en

esencia se puede utilizar la misma metodología para analizar ciertas partes de un videojuego que están más apegadas al discurso cinematográfico (que en su mayoría suele ser en las cinemáticas*), pero agrega elementos a analizar que complementan la visión de la obra relacionados con la interactividad, el contexto socio cultural en el que se crea la obra, las mecánicas y el diseño del espacio videolúdico.

En la teoría sobre el punk, se utilizarán como apoyo algunos autores clásicos de la ideología punk como Dick Hebdige, Jon Savage y Greil Marcus. Para el análisis del cyberpunk como género, y en específico sobre Blade Runner, se utilizarán diversos artículos y proyectos de investigación realizados por diferentes autores pertenecientes a universidades de ciencias sociales y humanidades de diferentes partes del mundo, y también analistas e investigadores del mundo del cine, como lo son Marius Florea, Valerii Kushnarov, Weiyi Zhang, Naief Yehya, Lauro Zavala, entre otros que se irán mencionando a lo largo del trabajo. Se utilizarán las películas y novelas del universo de Blade Runner (así como otras obras que se agregan posteriormente) como referencias para el análisis de la estética, estilo visual y sonoro, construcción de espacios, narratología y discurso cinematográfico, para relacionarlo con las obras del universo de Cyberpunk 2077.

Comenzaremos con el análisis de las obras por separado, para después hacer un análisis y desarrollar en conjunto algunos temas en específico; como la comparación entre las narrativas, detalles estéticos, etc.

Problematización

Dentro del universo de Blade Runner (novela y películas) y Cyberpunk 2077 (videojuegos, libros y serie) podemos observar varios elementos narrativos y estilísticos, así como otras características que se repiten en estos mundos distópicos futuristas, como lo es el comportamiento de la sociedad, la estética de las personas y de las calles, la arquitectura, los conflictos bélicos, tecnológicos y políticos, la ultraviolencia, la lucha y segregación social, entre otros. Está claro que detrás de estas obras hay un gran trabajo de investigación y un respaldo en el cual se basaron los autores para proyectar esa visión sobre el futuro del mundo. Es por ello que considero importante conocer el contexto histórico y social del que parten, y qué es lo que nos dicen o lo que nos hace reflexionar y concientizar estas obras sobre el futuro de la humanidad a nosotros como espectadores, sobre los dilemas éticos y morales, sobre los derechos humanos y sobre temas filosóficos como lo es la conciencia humana, así como la forma en la que lo logran.

Se debe tener en cuenta que la adaptación de Blade Runner hecha por Ridley Scott incluye diversos elementos que la diferencian de la novela original de Philip K. Dick, sobre todo en cuestión de conceptos que se definieron de mejor manera debido a la época en la que se desarrollan ambas obras, pero también la cinta rompe la barrera de la literatura ya que transforma las descripciones que el autor menciona en elementos visuales, que asimismo sentaron las bases de la estética del género cyberpunk en el cine. Lo mismo sucede con el diseño de sonido, el uso de los colores, las luces, y la representación de los personajes, la ciudad y la sociedad.

Justificación

Los géneros artísticos en cualquiera de sus representaciones provienen de un movimiento o de una corriente de pensamiento, por lo que es importante conocer las bases y las raíces del género, para así entender la crítica y la protesta que hay implícita en las obras.

En el caso del cyberpunk es importante saber de donde proviene el movimiento "punk", cuales son sus ideales y motivaciones y de qué manera eso se traslada en la representación del mundo en estos universos; Blade Runner y Cyberpunk 2077.

Considero también que el estudiar obras que hablen sobre un futuro desesperanzador nos permite entender bastante sobre la realidad social en la que vivimos actualmente, pues la mayoría de problemáticas que presentan son exageraciones de hechos que ya suceden hoy en día y que nos pueden dar un indicio sobre nuestro futuro, y así concientizar a la audiencia.

Me parece que analizar un producto como Cyberpunk 2077 es de gran relevancia puesto que la interactividad del videojuego potencia exponencialmente la experiencia de explorar y descubrir este tipo de historias, volviéndola una mucho más inmersiva de lo que el cine puede ofrecer. Actualmente hay un sinfín de artículos y libros que hablan sobre el género cyberpunk en la literatura y en el cine, y su relación con la ética, los derechos humanos y la filosofía, pero actualmente aún faltan muchos estudios sobre la forma en la que interviene el formato de videojuego en la recepción del mensaje. Y así responder la cuestión: **¿Qué enseñanza nos dejan estas obras y qué aprendemos sobre la representación de estos mundos?**

Preguntas de investigación

- **¿Cuáles son los elementos visuales característicos del género cyberpunk y qué representan?**
- **¿De donde nace la idea del cyberpunk?**
- **¿Cómo es la sociedad en estas obras?**
- **¿Cómo es la arquitectura en estos mundos?**
- **Cuáles son las relaciones intertextuales entre estos productos?**
- **¿Qué temas y narrativas manejan estas obras, y cómo logran empatizar con el espectador?**
- **¿Cómo es el sistema económico y político en estos mundos, y de donde proviene la idea? Y cómo se representan en las películas.**
- **¿Qué tipo de conflictos se llevan a cabo en estos mundos?**
- **¿Cómo se secciona la sociedad?**
- **¿Cómo se ve el futuro en el cyberpunk?**

- **¿Qué papel juega la tecnología en la evolución/involución de la sociedad? *según ciertas películas cyberpunk***

- **¿Cómo se relacionan las misiones del juego con las historias de las películas?**

- **¿Cómo es la narración en Cyberpunk 2077 y cómo influyen las decisiones del jugador con el desarrollo de la historia?**

- **¿Qué tanto interfiere el jugador/espectador en la toma de decisiones dentro del juego y en el desarrollo de la historia?**

- **¿Cómo se relaciona el personaje que creas con el reflejo de personalidad propia del jugador?**

- **¿Cómo son las normas de convivencia social dentro del mundo interactivo y cómo afecta en la forma en la que te comportas dentro de este? Y a su vez ¿Cómo esto te genera conciencia?**

Corpus

Principal

- **Blade Runner (1982)** - Ridley Scott – Cine
- **Blade Runner 2049 (2017)** - Denis Villeneuve - Cine
- **Cyberpunk 2077 (2020)** - CD Projekt RED - Videojuego
- **Cyberpunk Edgerunners (2022)** - Trigger Studios - Serie Web
- **Cyberpunk 2077: Phantom Liberty (2023)** - CD Projekt RED - Videojuego - Expansión

Apoyo

- **1984 (1948)** - George Orwell - Novela
- **¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? (1968)** - Philip K. Dick - Novela
- **Neuromancer (1984)** - William Gibson - Novela

Material referencial de apoyo (Menciones)

- **Metrópolis (1927)** – Fritz Lang – Cine
- **Soylent Green (1973)** – Richard Fleischer – Cine
- **The Terminator (1984)** – James Cameron – Cine
- **Brazil (1985)** – Terry Gilliam – Cine
- **Akira (1988)** – Katsuhiro Ôtomo – Cine
- **RoboCop (1987)** – Paul Verhoeven – Cine

- **Total Recall (1990)** – Paul Verhoeven – Cine
- **Demolition Man (1993)** – Marco Brambilla – Cine
- **Ghost in the Shell (1995)** – Mamoru Oshii – Cine
- **Johnny Mnemonic (1995)** – Robert Longo – Cine
- **The Matrix (1999)** – Lana Wachowski & Lilly Wachowski – Cine
- **A.I. Artificial Intelligence (2001)** – Steven Spielberg – Cine
- **Elysium (2013)** – Neill Blomkamp – Cine
- **Chappie (2015)** – Neill Blomkamp – Cine

Capítulo I: La Ciudad de los Sueños

Las bases de una ciudad futurista posmoderna.

"Vi a corpos despojar a los agricultores del agua... y, finalmente, de la tierra. Los vi transformar Night City en una máquina impulsada por los espíritus aplastados, los sueños rotos y los bolsillos vacíos de las personas. Los corpos han controlado nuestras vidas durante mucho tiempo, han tomado muchas cosas... ¡y ahora van tras nuestras almas! V, he declarado la guerra no porque el capitalismo sea una espina clavada en mi costado o por nostalgia de un Estados Unidos que ya pasó. Esta guerra es una guerra popular contra un sistema que se ha escapado de nuestro control. Es una guerra contra las malditas fuerzas de la entropía, ¿entiendes? Haz lo que sea necesario para detenerlos, derrotarlos, destriparlos. Si tengo que matar, mataré. ¡Si necesito tu cuerpo, lo tomaré! Maldito infierno... Aún no lo ves. Pero algún día lo harás."

- Johnny Silverhand, Cyberpunk 2077 (2020).

El término "punk" comienza a resonar en Inglaterra, durante la gran crisis económica y social de los años 70. Surge como una subcultura juvenil caracterizada por una actitud antiautoritaria,

con una estética provocadora y ética DIY (Hazlo tu mismo), funcionando como una forma de resistencia cultural frente a la crisis económica, el desempleo juvenil y la cultura dominante. (Hebdige, 1979)

La idea principal era tomar una postura que se contrapusiera a lo estético, lo correcto y lo socialmente aceptado, y que al mismo tiempo fuera provocadora e irreverente, lo que se reflejaba en la personalidad, la música, la ropa y el arte proveniente del movimiento punk en general. (Marcus, 1989)

Otra de las ideologías principales del punk es la crítica a la cultura de consumo y a las jerarquías sociales. Exponentes como la banda británica Sex Pistols lograron posicionarse en la industria musical comercial para tomar ventaja de ella y así exponer una crítica al sistema desde un lugar que era difícil de ignorar, y que además mucha gente siguió, por lo que después se convirtió en una de las bandas más reconocidas de todos los tiempos, aún con su estilo (tanto de personalidad, estético y musical) despreocupado y agresivo. (Savage, 2001)

Considerando las convicciones e ideas propuestas por el movimiento punk, esta se traslada a obras de ficción con un entorno futurista. Es una especie de modernización del punk, plantea problemáticas futuristas relacionadas con el consumismo

y el autoritarismo de una forma extrema, alimentada por los avances tecnológicos. Estos mismos avances tecnológicos también juegan un papel importante en la ideología punk del futuro, pues se insertan elementos a la ecuación como el uso de implantes y armas tecnológicas fabricadas por una megacorporación para luchar contra la misma, modificar el cuerpo y la apariencia para provocar y oponerse al sistema, luchar constantemente contra las corporaciones para evitar que tomen el control, concientizar sobre la contaminación, las armas tecnológicas de destrucción masiva, regular el uso que se les da a los robots ya la gran cantidad de herramientas tecnológicas, así como la ética detrás de su creación y uso.

El término “cyberpunk” nace en los años 80, aparece por primera vez en un cuento corto de una recopilación de historias titulada “Amazing Stories”, escrita por el autor de ciencia ficción americano Bruce Bethke. Esta historia ya hacía mención de la existencia de una red virtual que nos interconecta a las personas con los objetos, existencia de robots, objetos futuristas automatizados, y una estética típica del género (Kusharov V. 2023).

A partir de este punto es que se le denomina con el título de género “cyberpunk” a cualquier obra que hable sobre un

futuro distópico en el que la tecnología rebasa a la sociedad, la ética, la moral y al medio ambiente.

No es una coincidencia que se haya consolidado como un género propio en 1980. Esta década fue marcada por un gran avance mundial en el campo tecnológico, hecho que consolidó una era de consumismo (y a su vez de desperdicio) que se ha mantenido en crecimiento hasta el día de hoy.

Si bien existe una gran cantidad de obras que nos plantean un futuro distópico, no todas nos presentan un foco en las características importantes que provienen de una crítica a la sociedad posmoderna y contemporánea, dónde el capitalismo es el principal sistema económico, y el desarrollo tecnológico es el elemento que alimenta a este mismo sistema. (Florea, M. 2020).

Donde coexiste el capitalismo con el consumismo exponencial es el punto en el que se crea una gran cantidad de capital cultural. En las megalópolis que presentan estas obras, la situación social es la que termina interviniendo en el desarrollo de personalidad de cada individuo que participa en la sociedad, lo que influye en cómo actúan, cómo se visten, lo que piensan, y en lo que los propios individuos creen y consumen.

Valerii Kusharov, doctor ucraniano en Estudios Culturales de la Kyiv National University of Culture and Arts, junto con Wendy Zhou, programadora web, escritora de artículos y blogs,

y colaboradora en University of Technology in Sweden y la IT University of Copenhagen. Ambos proponen la siguiente tabla que resume las características que conforman y comparten varias obras de género cyberpunk (2023).

Tabla 1.

Configuración ambiental	● Megaciudades y rascacielos ● Multitudes con grandes concentraciones de personas ● Elementos sexualmente explícitos (trabajadoras sexuales y anuncios relacionados con el sexo) ● Enormes hologramas proyectados en el aire; abundancia de anuncios luminosos ● Barrios marginales y viviendas hechas con contenedores ● Departamentos pequeños con aspecto usado y sucio, o interiores de lujo minimalistas ● Ambientes nocturnos o de atardecer ● Lluvia ● Niebla o neblina ● Numerosas líneas telefónicas o cables colgando de forma desordenada

	● Entornos industriales y zonas abandonadas ● Edificios en construcción
Paleta de colores visuales	● Luces de neón en tonos azul brillante, rosa, morado, amarillo y verde ● Degradados que van de azul a rosa, de rojo a verde, de rojo a azul y combinaciones similares ● Un fondo oscuro ● Un fondo muy minimalista y luminoso
Ropa y Moda / Apariencia	● Implantes y prótesis cibernéticas ● Ropa de colores neutros y, con frecuencia, oscuros. Monocromática. ● Tecnología vestible (wearables), como audífonos de alta fidelidad y tecnología avanzada, gafas, calzado y equipo de protección. ● Tecnología integrada en las prendas de vestir. ● Cabello de colores brillantes (rojo, azul, rosa, verde). ● Mujeres que visten de manera sexualmente explícita. ● Hombres con prendas de estilo militar o autoritario.

	● Moda punk. ● Cuero, mezclilla, chaquetas de motociclista o de aviador. ● Abrigos largos. ● Gafas de soldador, lentes de aviador. ● Botas de combate.

Para ejemplificar e ilustrar la relación de estos elementos entre las obras que se analizarán, se utilizarán diferentes fotogramas de secuencias introductorias del mundo en el que se desarrollan estas historias.

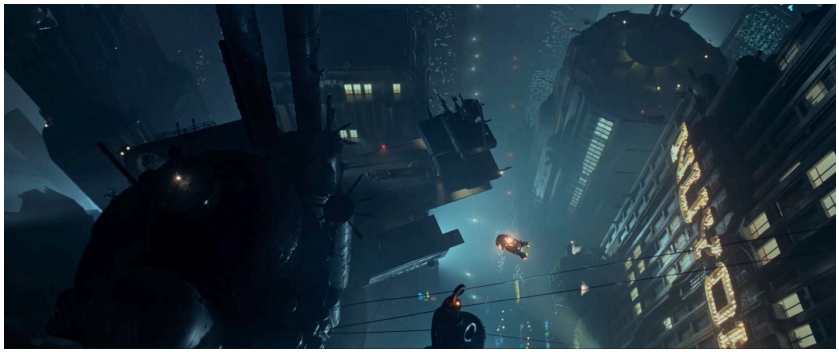
En Blade Runner (1982), después del prólogo en Tyrell Corp. se nos muestra una escena introductoria donde podemos observar un plano general de la ciudad. Podemos apreciar edificios rascacielos, luces brillantes, hologramas de personas y de logos de compañías populares, vehículos voladores, y en general un vistazo de cómo es la calle donde se encuentra Deckard antes de que lo busquen para asignarle la misión de cazar replicantes. Para hacer la comparativa, tomemos tres frames de esta secuencia de Blade Runner, donde se percibe la visión de una ciudad industrial, oscura ya que no da la luz del sol, contaminada, superpoblada, super globalizada, sin identidad también ya que alberga a personas de diversas etnias y regiones. Este mismo fenómeno lo podemos ver replicado en las cuatro obras que abordaré a lo largo de este trabajo (Blade Runner 2049, Cyberpunk 2077 y Cyberpunk: Edgerunners).



Blade Runner, 1982 (Figura 1).



Blade Runner, 1982 (Figura 2).



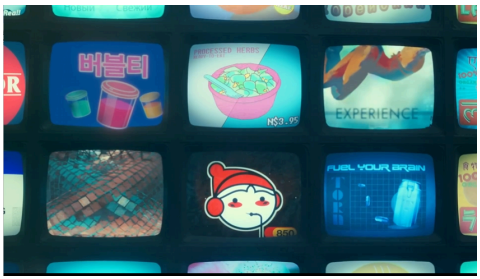
Blade Runner, 1982 (Figura 3).

Tabla 2.

Decoupage Blade Runner 2049 - “You don´t like real girls”.

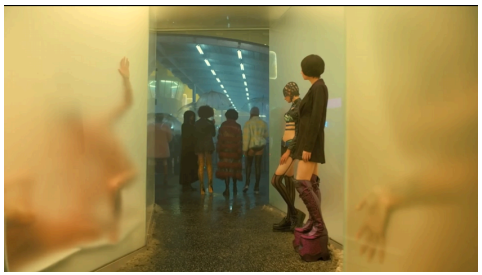
Plano	Descripción	Duración	Imágen	Audio
	1. Se observa la extensa megalópolis.	4 segundos	Gran Plano General Luces brillantes Contraste entre luz y sombra Temperatura fría Colores Azules-Verdes	Sintetizador Ambien-tación de Suspenso.
	2. Nos adentramos a las calles de la ciudad, los hologramas y los letreros brillantes.Llueve y hay mucha gente caminando por las	17 segundos	Plano General Tilt Luces brillantes Contraste entre luz y sombra Temperatura fría Colores Azules-Verdes	Sintetizador Ambien-tación de Suspenso. Bullicio Lluvia Diálogos en un lenguaje desconocido

	calles.			
	3. Se nos muestra una especie de zona de comida en la que hay bastantes personas, pero nos centramos en “K”.	10 segundos	Plano general Zoom in Luces brillantes Contraste entre luz y sombra Temperatura fría Colores Azules-Verdes	Sintetizador Ambien-tación de Suspenso. Bullicio Lluvia
	4. Se nos muestra el proceso automatizado de compra de comida rápida.	5 segundos	Close Up Montaje rápido Luces brillantes Contraste entre luz y sombra Temperatura fría	Diálogos en japonés Sintetizador Ambien-tación de Suspenso. Bullicio

 			Colores Azules-Verdes	
	5. Podemos observar el entorno con más detalle. Hay publicidad, carteles de diferentes lenguajes, como lucen las personas en la calle, los policías, el bar justo a un lado del comedor.	6 segundos	Plano general Zoom in Luces brillantes Contraste entre luz y sombra Temperatura fría Colores Azules-Verdes	Diálogos en japonés Sintetizador Ambienta-ción de Suspenso. Bullicio

 	6.K observa imágenes de un árbol.	6 segundos	Close Up Contraste entre luz y sombra Temperatura fría Colores Azules-Verdes	Sintetizador Ambien-tación de Suspenso.
	7. Una silueta emerge de las sombras, y la observamos dirigirse a la misma dirección que vimos anterior-mente. Acompañamos a la silueta y se activa un holograma a su lado, este	20 segundos	Travel Plano ¾ Luces brillantes Contraste entre luz y sombra Temperatura fría Colores Azules-Verdes	Sintetizador Ambien-tación de Suspenso. Bullicio Lluvia Diálogos en un lenguaje desconocido.

	incluye tipografía japonesa.			
	8. Hay un burdel justo enfrente del lugar. La gente pasa por ahí y es indiferente a los actos sexuales que se alcanzan a apreciar. Un grupo de sexo servidoras espera afuera del lugar.	5 segundos	Plano General Luces brillantes Contraste entre luz y sombra Temperatura fría Colores Azules-Verdes	Sintetizador. Ambien-tación de Suspenso. Gemidos. Lluvia. Bullicio.
	9. Se revela el rostro de la mujer a la cual pertenecía la silueta.Esta se acerca con el grupo de sexoservido	16 segundos	Plano Medio. Plano general. Luces brillantes Contraste entre luz y sombra Temperatura fría	Sintetizador. Ambien-tación de Suspenso. Gemidos. Lluvia. Bullicio.

	ras y les ordena que le saquen información sobre un asesinato al Agente K.		Colores Azules-Verdes	
 	10. El grupo de mujeres se encamina a interrogar a K. Cruzan la zona de comida hasta llegar a él.	10 segundos	Campo/ Contracampo. Plano medio. Luces brillantes. Contraste entre luz y sombra. Temperatura fría. Colores. Azules-Verdes.	Sintetizador. Ambien-tación de Suspenso. Lluvia. Bullicio.
	11. Las mujeres se acercan a la mesa de K con intenciones de seducirlo. Una de las	25 segundos	Plano medio. Luces brillantes. Contraste entre luz y sombra. Temperatura fría. Colores.	Sintetizador. Ambien-tación de Suspenso.

	chicas reconoce a K por ser un blade runner, así que ella y su otra compañera se alejan.		Azules-Verdes.	

En esta breve secuencia logramos apreciar varios puntos que coinciden con los propuestos en la tabla propuesta por Valerii Kusharov y Wendy Zhou. Observamos la grán megalópolis con edificios gigantes, la ambientación, la iluminación, elementos sexualmente explícitos o personajes con ropa sexualmente explícita, grandes multitudes, la aparición de diferentes idiomas y lenguas, luces de neón, niebla, hologramas gigantes, etc.

Se comunica directamente y es congruente con la estética entre la obra original y la secuela, por lo que hace creíble que Blade Runner 2049 ocurra dentro del mismo universo con el que comparte estas mismas reglas, lo que termina causando también un sentido de desesperanza al observar que el paso del tiempo en ese universo sólo ha empeorado la situación que se vive en el día a día.

En el siguiente ejemplo de presentación de un mundo cyberpunk, tomamos como referencia la primera escena donde podemos apreciar la ciudad de Night City en el ánime “Cyberpunk: Edgerunners”, inspirado en videojuego Cyberpunk 2077 y que se desarrolla en el mismo universo y ciudad. El ánime toma como referencia la estética ya definida de este universo, que toma varios elementos ya establecidos del género y de Blade Runner, y la adapta al formato interactivo del mundo de los juegos de rol.

Capítulo II: Análisis de las Obras

Una vez que hemos determinado los elementos que constituyen y componen el mundo en el género cyberpunk, es importante que analicemos las obras individualmente para tener así un panorama entero que abarque cada obra, y así después poder comparar y determinar cómo se comunican los textos y subtextos que contienen, como se alimentan entre ellos y como la interactividad del formato videojueguil interviniente en una nueva dimensión, comprensión y visión de un mundo distópico futurista, y el efecto que tienen en nosotros como espectadores.

Blade Runner (1982)

Título. El título *"Blade Runner"* se comprende desde un anclaje interno, ya que únicamente cobra sentido una vez que observamos la cinta. El término Blade Runner se refiere al nombre que se les adjudica a la unidad especial de policías y detectives que son asignados para cazar "replicantes" (término asignado para los robots con apariencia humana indistinguible). Es utilizado por primera vez en los créditos introductorios del

film, dónde se revela también que tienen órdenes de interrogar, investigar, detectar y disparar a matar a cualquier replicante.

Inicio. Desde la primera imágen en pantalla se nos introduce un elemento que funciona como índice visual de la estética de la obra. Observamos un logo de un árbol formado por bits de color verdes, lo que asemeja ser la pantalla de una computadora de la época.

Posteriormente aparecen los títulos introductorios al ritmo de percusiones fuertes, lo que nos da la pauta de un ambiente tenso. Comienza a sonar una música de violín muy suave, que apenas y se distingue, que nos remonta a la música que se utiliza en escenas sobre el espacio en películas como *2001: Odisea Espacial, Star Wars*, etc.

Aparece un texto introductorio que nos da un contexto sobre la situación que se vive en el mundo que se nos está por presentar; en éste se nos ubica en el tiempo, en algún lugar del siglo XXI. La compañía Tyrell Corporation implementa un gran avance tecnológico en los robots, a lo que se le llamó la fase NEXUS, en la que eran capaces de asemejar a un nivel prácticamente idéntico al ser humano, a estos androides se les llamó *"Replicantes"*.

También menciona la problematización de la existencia de los Replicantes, quienes eran superiores a los humanos en casi todos los aspectos (principalmente agilidad, inteligencia y fuerza). Estos eran utilizados para cumplir funciones peligrosas para los humanos, tales como trabajos esclavizados y exploración y colonización de otros planetas. En una de estas excursiones a otro planeta, las unidades de combate NEXUS 6 arrasaron con una civilización extraterrestre en un acto violento, y descrito como sangriento. Esta fue la principal razón por la que fueron declarados como ilegales bajo pena de muerte. Posteriormente se crea la unidad especial de Blade Runners, a la que se les asigna que eliminen a todo Replicante que encuentren. A este acto se le llamó simplemente como *"retirar"*.

El plano queda en negro y luego hay un fade in a un gran plano general de lo que parece ser una ciudad con muchas luces que asemejan la luz de las estrellas, hay edificios muy altos y también hay combustiones de algunas chimeneas industriales. Hay un ligero traveling hacia enfrente que recorre la ciudad, hay vehículos voladores que atraviesan el plano. Después observamos una estructura semejante a la de dos pirámides, que después nos enteramos que son las instalaciones de Tyrell Corp. Corte a un primerísimo plano de un ojo azul en el que se refleja

la imágen de la ciudad y las explosiones. Observamos después un plano general de las instalaciones de Tyrell Corp. que nos permite apreciar su arquitectura e inmensidad. Corte a la primera secuencia dentro de las instalaciones, en dónde observamos a un Blade Runner realizando un test a una persona que se intuye es un replicante.

En los primeros cinco minutos de la cinta ya se establece la realidad cinematográfica del mundo en el que se desarrolla la narración: un mundo futurista, distópico, industrializado y por consiguiente ultra contaminado, dominado por corporaciones tecnológicas.

Imagen. Como lo menciona Naief Yehya en su análisis de Blade Runner. (1994) La película tiene muchas referencias al cine noir clásico, desde el formato que incluye voces en off de los pensamientos del protagonista, la música y principalmente la estética. Las cintas del cine noir se caracterizan por convivir en *"el mundo de la noche eterna"*, un escenario sombrío compuesto por muchos claroscuros, este juego de luces y sombras crea un ambiente de agobio.

Hay un uso constante de temperaturas frías y filtros azules, lo que nos aporta una sensación de crudeza, drama, sobriedad, distancia, melancolía y frío, y también resalta

bastante las luces neón que hay en toda la ciudad, volviéndose casi cegadoras. Lo irónico está en el hecho de que, a pesar de ser una ciudad repleta de luces, que parece nunca descansar, las calles y los lugares en particular son muy oscuros, por lo que la mayoría de escenas se componen de un contraste entre las luces y sombras (predominando las últimas mencionadas).

A nivel de composición visual, es muy práctica y descriptiva. Los frames te muestran lo que te quieren mostrar, y hacen énfasis en los detalles para que el espectador pueda identificarlos con facilidad. En palabras del propio Ridley Scott: *"Yo trato de simplificar el guión a un punto en el que la comunicación sea lo más simple posible…Es como la buena música popular, como el rock n' roll. Si usted escucha las letras nunca son tan sofisticadas."* (Entrevistado por Françoise Guérif y Alain Garel)

Sonido. La banda sonora del film es compuesta por Vangelis, compositor griego reconocido mundialmente por obras como el tema principal de *"Chariots of Fire"*, o *"Conquest of Paradise"*. El estilo de Vangelis se caracteriza por el uso de sintetizadores y efectos sonoros electrónicos acompañados de orquesta, lo que da la sensación de escuchar a un compositor

clásico romántico en la época moderna, con todas las herramientas tecnológicas a las que tenemos acceso hoy en día.

Teniendo en cuenta que Blade Runner nos introduce a un mundo súper desarrollado tecnológicamente hablando, está claro el por qué se eligió a Vangelis para dirigir la banda sonora, ya que su estilo se adapta y representa perfectamente el aspecto tecnológico, así como el lado emocional de Vangelis, que le da un tono agobiante, melancólico y sombrío de la obra.

Encontramos dentro de las composiciones algunas piezas que incluyen sonidos provenientes de otras culturas, como una combinación del estilo electrónico de Vangelis con cánticos o música árabe, occidental y china. Esto sucede ya que, en una proyección de Los Ángeles de 2019, hay una clara interculturalidad y globalización que colisionó en este lugar, a tal grado que encontramos una diversidad de lenguajes y alfabetos que se utilizan para comunicarse, al igual que observamos a muchas personas pertenecientes a diferentes culturas, como monjes tibetanos, pachucos, asiáticos, etc.

Por otra parte, también hay una gran influencia de la música que se utilizaba en el cine noir, proveniente del jazz y que se caracteriza por el uso de saxofones lentos con un tono

melancólico. Es así que Vangelis también adapta este estilo y lo "moderniza".

En términos de diseño de sonido y efectos especiales, tenemos una gran cantidad de efectos relacionados con la tecnología, lo virtual y hasta cierto punto mecánico y electrónico; efectos de máquinas funcionando, interruptores, elevadores, vehículos terrestres y aéreos.

Montaje. Teniendo en cuenta la forma en la que Ridley Scott nos habla sobre su manera de hacer cine, es perfectamente comprensible que el montaje sea simple pero efectivo. Tomemos por ejemplo las primeras secuencias: Al principio observamos una visión general del panorama, dónde se nos presenta cómo es el mundo, después vemos vehículos aéreos que vienen y van, mientras que la toma se acerca junto con nosotros a las instalaciones de Tyrell Corp. Después aparece un ojo de color azul, quien está viendo lo mismo que nosotros. La siguiente secuencia se lleva a cabo dentro de las instalaciones, lo sabemos porque la cámara viajó hasta hacer un close up de una de las ventanas en la instalación, y luego hace un corte y se ubica dentro del mismo lugar. Es así como asociamos que ahora estamos dentro.

Esta secuencia ahora nos presenta a dos personajes; uno interrogando y haciéndole un test a otro. El montaje va de un lado de la mesa al otro, representando y haciendo énfasis en el intercambio entre las preguntas y las respuestas, tal cual cómo si estuvieran jugando al ping pong. Al observar al hombre que están cuestionando, nos damos cuenta de que sus ojos son azules, por lo tanto era la misma persona que estaba siendo transportada hacia las instalaciones de Tyrell Corp. De vez en cuando vemos un emplazamiento del cuadro que hace un close up de los rostros de los personajes, que enfatiza las emociones y reacciones inusuales del sujeto que sospechan que es un replicante. Mientras se van haciendo más evidentes las respuestas y reacciones inusuales a las preguntas que se le están haciendo, escuchamos un efecto sonoro de percusión rápida que imita el de un ritmo cardíaco acelerado, añadiendo tensión al momento.

Narración. En un inicio tenemos una serie de secuencias que funcionan perfectamente como una introducción al mundo de Blade Runner y al contexto en el que vive nuestro protagonista, Rick Deckard. Sabemos que se les persigue a los Replicantes y observamos de qué forma se les identifica y separa de los humanos a través del test. Después se nos introduce a Rick

Deckard, un hombre con ropa andrajosa y un abrigo de cuero, al que buscan para que lleve a cabo una misión de caza de seis replicantes que andan sueltos por la ciudad. Se revela después que Deckard solía ser un Blade Runner con un talento excepcional para detectar replicantes, esta es la razón principal por la que se le busca y se le obliga a buscar a los androides.

La narración en Blade Runner se construye con base en los pensamientos de Deckard, quien constantemente observa y analiza todo en su entorno, lo que lo termina conduciendo a las situaciones en las que se ve inmiscuido. También es esta característica analítica la que lo lleva a ser más consciente sobre la idea de eliminar a los replicantes, desarrollando una especie de empatía hacia ellos o remordimiento al eliminarlos. En mayor medida a causa de Rachel, personaje que ignoraba el hecho de ser una replicante a la que se le introdujeron memorias falsas, y con quien después creó un vínculo afectivo.

Por otro lado tenemos una subtrama del antagonista, Roy Batty, un replicante modelo NEXUS 6 especializado en combate, líder de los replicantes renegados que sobreviven en la ciudad. Desde un inicio podemos observar que este está en alerta debido a las fallas que presenta su cuerpo, las mismas que quiere revertir. Emprende un viaje de búsqueda para encontrar a

alguien que pueda solucionarlo, solo para descubrir una verdad desalentadora, que le recuerda que solo fue creado para servir a un propósito ajeno y luego morir.

En un punto de la historia Deckard y Roy se tienen que enfrentar debido al camino que siguen, y que los lleva al mismo lugar y mismo final. Dos puntos de vista distintos y un dilema moral entre la vida y la muerte.

Género. Este filme comparte varias características de diferentes géneros cinematográficos. Entre ellos están: Ciencia ficción, Acción, Neo-noir, Thriller futurista, Cyberpunk, Distopía, Robots. (FilmAffinity)

Intertextualidad. Hay varios elementos a lo largo de la cinta que hacen referencia a la vida real, como una especie de proyección y adaptación del director al mundo ficticio que propone. En la novela, Philip. K. Dick no suele dar una descripción tan detallada sobre el entorno en el que sucede la historia. Sin embargo Ridley Scott materializa este mundo utilizando algunos elementos de la arquitectura y de la vida moderna, creando una propuesta estética y estilística al género cyberpunk.

El primer punto es la escala *Voight-Kampff*, la cual podría compararse con en el test de Alan Turing publicado en su trabajo *"Computing Machinery and Intelligence"* (1950) que nos plantea la idea de que una máquina podría ser considerada inteligente si pudiera mantener una conversación en lenguaje natural indistinguible de la de un ser humano. Si bien no hay evidencia alguna de que Philip K. Dick lo utilizara como inspiración para su representación en la película, si se puede interpretar como una reformulación de este. (Paul M. Sammon)

Otro elemento intertextual es la aparición de ciertos logotipos de marcas comerciales en el entorno, en forma de anuncios u hologramas, lo cual es algo normal en la lógica de este mundo ya que vive bajo un sistema capitalista opresor controlado por las corporaciones. Este factor lo conecta directamente con la corriente mainstream consumista de la época de los años ochenta. Algunas de las marcas que aparecen son: Coca-Cola, Atari, RCA, Budweiser, Johnny Walker, Polaroid, Sony, Pan Am, entre otras.

Cómo último elemento intertextual se encuentra la interculturalidad que se mencionó anteriormente en la banda sonora, pues también lo vemos de forma visual, con la aparición de anuncios y carteles en otros idiomas y abecedarios como lo es

el japonés, chino, koreano, alemán, español, húngaro y francés. Incluso se hace mención de la existencia de una jerga de barrio conocida como habla urbana, que mezclaba varios de estos lenguajes.

Ideología. Considero que una vez que termina la película, le encuentras un verdadero sentido a las cosas que hacen los personajes a lo largo de la historia. La mayoría del tiempo Blade Runner se siente como una especie de sueño febril, como si la vida fuera una metáfora irónica del propio mundo donde las cosas y las personas se automatizan, haciendo que la ciudad nunca descanse. Sin embargo, con el acto final te das cuenta que lo único que buscan todos los personajes es la pura supervivencia, vivir el día a día y ganarse el pan de alguna forma, y en el caso de los replicantes, encontrar un propósito de vida más allá de la función que se les dió, pues desarrollaron un sentido de conciencia sobre la vida y los recuerdos, teniendo en cuenta que también fueron diseñados con una fecha de caducidad ya establecida, que sólo les permite vivir por 4 años.

Otra cuestión que se plantea es el dilema moral en el que Rick Deckard se ve posicionado, por una parte siendo obligado a buscar y eliminar a los replicantes, y por otra enamorándose de

Rachel y sintiendo compasión por ella al enterarse de que no era consciente de ser un replicante, lo que generó en ella una serie de "emociones" que Deckard pensaba que no podían desarrollar los replicantes. Esto deja a Deckard en un lugar complejo, donde comienza a sentir culpa y remordimiento al eliminar a los replicantes.

Con esto en mente podríamos simplificar que la ideología que está plasmada en Blade Runner se basa en una serie de valores como la resiliencia, supervivencia, búsqueda del sentido de la vida/ un propósito, tiene también algunos aspectos de romance y enamoramiento.

Final. Roy le pide a J. F. Sebastian que lo lleve con su creador, el mismísimo Tyrell, con el objetivo de que lo ayude a revertir el proceso de descomposición en su cuerpo. Al llegar, lo confronta y lo cuestiona sobre sobre el propósito con el que fue creado y si hay alguna forma en la que pueda "vivir" por más tiempo, a lo que Tyrell niega y le explica el por qué. Roy no puede soportar la verdad y en un momento de descontrol, mata a Tyrell.

Deckard es informado del paradero donde permanecían Pris y Roy, y es enviado para retirarlos. Este se enfrenta a Pris y la elimina de dos disparos. Posteriormente Roy llega al lugar sólo

para encontrar a Pris muerta, hecho que sufre debido a que Pris era su interés amoroso y su única compañera viva.

Roy se enfrenta a Deckard y lo persigue por todo el recinto, jugando al cazador y a la presa, Deckard sabía que no podía enfrentarse a él, pues Roy era un modelo NEXUS 6 de combate, superior a él en todos aspectos, así que decide huir de él,, escabulléndose en agujeros y trepando estructuras. Mientras Roy lo persigue, vemos que el brazo de Roy comienza a fallar, dándonos un indicio de que está cerca del final de su vida.

El enfrentamiento termina en la azotea del recinto, Deckard se ve arrinconado por Roy, quien lleva una paloma blanca en la mano, Deckard no tiene ninguna vía de escape, por lo que decide realizar un salto de un tejado a otro, fallando en el intento y quedando colgado a la orilla. Roy hace el mismo salto y logra llegar al otro tejado. Mientras ve a Deckard colgado le pregunta: "Es duro vivir con miedo, ¿verdad?. En eso consiste ser un esclavo".

Deckard se va resbalando cada vez más hacia el abismo, hasta que se suelta, pero Roy lo toma de la mano evitando su caída. Roy levanta a Deckard poniéndolo a salvo, para después soltar el monólogo más importante de la cinta: *"He visto cosas que ustedes nunca hubieran podido imaginar. Naves de combate*

en llamas en el hombro de Orión. He visto relámpagos resplandeciendo en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, igual que lágrimas en la lluvia. Llegó la hora de morir".

Roy suelta un último aliento y libera la paloma, cómo una metáfora de él dejando su cuerpo, y finalmente muere.

Este último acto de la película es el que le da sentido a todos los hechos acontecidos. Tanto Roy como Deckard solo son víctimas de las condiciones en las que viven, y de cierto modo Roy le abre los ojos a Deckard, haciéndole entender que no son tan diferentes, ambos son esclavos y viven con miedo. Roy pasa todo este tiempo buscando una forma de vivir más tiempo, sólo para poder recordar todos los momentos que atesora en su memoria, pero al final simplemente enfrenta la verdad, ya no tiene miedo, acepta el hecho de que va a morir.

De cierto modo esto termina siendo una metáfora de la vida humana misma, lo que los humanos tenemos en común es la certeza de que algún día vamos a morir, y puede que muchos de nosotros pasamos toda una vida intentando encontrar la forma de vivir más, o de encontrarle un sentido a la vida, pero al final lo único que nos vamos a llevar son las experiencia y los recuerdos que vivimos.

Como cierre de la historia, llega Gaff a la escena, el oficial de policía que escolta a Deckard a través de su misión. Felicita a Deckard por haber concluído la misión y eliminar a todos los replicantes restantes. Él sabe que Deckard encubre y resguarda a Rachel, quien en teoría sería la última replicante, por lo que suelta sus últimas palabras: *"Lástima que ella no pueda vivir. Pero al final ¿quién vive?."*. Recordando a Deckard que los androides no son diseñados para durar, y también haciendo una reflexión sobre la vida humana, ya que todos vamos hacia el mismo lado.

Después Deckard va a su departamento a buscar a Rachel, tiene incertidumbre ya que no sabe si estará viva o muerta. Finalmente despierta y decide huir de la ciudad con Rachel.

Al salir de su apartamento ve una figura de origami en el suelo, que le recuerda a Gaff ya que él las hacía y dejaba por los lugares donde pasaba, cómo si fuera la misma muerte personificada, y en ese momento recuerda la misma frase que le dijo antes, cómo un eco que le recuerda que no viviremos para siempre.

Conclusión. Blade Runner explora diversos géneros a lo largo del film, que nos permiten navegar entre diversos factores de la vida humana, como lo son el amor, la melancolía, el

remordimiento, la empatía, la libertad y la esclavitud, los dilemas éticos, los derechos humanos y la búsqueda de un propósito.

Aunque la obra hable sobre androides, su gran parecido con los humanos es lo que le da al espectador el aspecto empático hacia ellos, y los pone en un lugar parecido al que se encuentra Rick Deckard, sintiendo lástima por ellos al ver que sufren, que viven en constante miedo siendo perseguidos, cuando lo único que buscan es vivir y atesorar sus recuerdos, como cualquier persona.

Considero que el mensaje que nos deja al final Blade Runner es el de apreciar la vida y los momentos que nos permite experimentar, así como tener compasión con el prójimo.

Blade Runner 2049 (2017)

Título. Al igual que en el caso de la primera cinta, el título de Blade Runner se comprende únicamente desde un anclaje interno, ya que es el término por el que se le denomina a los agentes asignados a retirar replicantes, aunque el "2049" puede comprenderse como algo que acontece en un futuro ficticio imaginario.

Inicio. La cinta comienza con un texto introductorio, de la misma forma en la que la Blade Runner original. En este texto se nos explican quiénes son los replicantes, quienes los fabricaron y qué fue lo que sucedió con Tyrell Corp casi 30 años después de los sucesos de la primera película. También remarca que algunos modelos antiguos Nexus 8 sobrevivieron a la caza, pero aún se les buscaba para eliminarlos. Hay un primer plano de un ojo color azul, que hace referencia al mismo plano del inicio de la primera cinta.

Posteriormente, como forma de introducción a la problemática principal, se nos ubica en la casa de un granjero que habita a las afueras de la ciudad. Este vive solo y cultiva su propia proteína. Después vemos al Agente K entrar al hogar del granjero para esperarlo y así poder hacerle unas preguntas, y

después arrestarlo para entregarlo a las autoridades; El granjero se niega y tienen una fuerte pelea en donde el Agente K termina eliminando al granjero, quien era un replicante fugitivo.

Antes de morir, se nos revela por la conversación que entablan que el Agente K es un replicante de modelo nuevo, los cuales programaban para seguir órdenes y eliminar a otros replicantes. El granjero le dice a K que los nuevos modelos adoran retirar a los replicantes porque jamás han visto un milagro, justo antes de morir.

De esta forma se nos da una introducción a la historia de la película, que comienza con ese enfrentamiento entre el granjero y K, y que después el lugar donde sucede termina liberando una serie de secretos que harán que K se cuestione sobre su existencia e identidad.

Imagen. Esta película comparte casi la totalidad del estilo visual de la primera, tenemos el uso de luces brillantes, temperaturas frías, colores azules, verdes, y en algunas ocasiones naranjas y amarillos. Continúa también la estética de la ciudad que parece siempre vivir de noche, por lo que tenemos un alto uso de un contraste en el uso de luces y sombras.

Para esta entrega se aprecia un mayor uso de efectos computarizados y entornos virtuales en lugar de efectos

prácticos, lo que nos permite ver una ciudad todavía más futurista y extensa que la que se nos presenta en la primera.
En comparación con la entrega de Ridley Scott, se aprecia mucho la influencia de Denis Villeneuve en la estética ya que vemos planos más "artísticos" y fotográficos, con paisajes más extensos, a mayor escala y con una composición perfecta al momento de diseñar el entorno y posicionar la cámara.

Para la dirección de fotografía, Denis Villeneuve optó por Roger Deakins, director de fotografía británico popular por haber trabajado en cintas como: 1917 (2019), Sicario (2015), No Country for Old Men (2007), Intriga (2013), Fargo (1996), entre otras obras que destacan por su estilo visual excepcional, paisajes, texturas, contrastes de colores tanto de luces y sombras que aportan al mensaje que quiere transmitir, así como el estado mental de los personajes en pantalla. Más que funcionar sólo como ambientación, estos elementos visuales operan como un lenguaje narrativo que transmite soledad, artificialidad y decadencia en el caso de Blade Runner 2049.

En la fotografía de la cinta podemos apreciar composiciones geométricas, encuadres amplios y una iluminación contrastada que fusiona fuentes naturales con neones y luces industriales. Esto crea espacios que se sienten

opresivos pero al mismo tiempo vacíos. Muchos planos sitúan al personaje, particularmente a K, como una entidad pequeña dentro de un entorno gigantesco como lo es la ciudad, lo que refuerza la sensación de insignificancia y aislamiento del personaje. Para el espectador, esta escala visual produce una experiencia contemplativa: no solo observa la acción, sino que siente el peso del mundo que rodea a los personajes a través de la imagen.

La película constantemente alterna en el uso de la profundidad de campo según lo necesite; en los entornos abiertos en el exterior mantiene una gran profundidad de campo que nos permite contemplar todos los elementos del entorno a detalle, enfatizando la magnitud del entorno ya sea urbano o desértico (como en el caso de la segunda mitad de la cinta). Por otro lado cuando hay momentos de intimidad, o una interacción o plática entre personajes, se utiliza una profundidad de campo más cerrada que aísla a los personajes del entorno, poniendo el foco en la situación que sucede en ese instante. Este cambio guía la atención del espectador y subraya el conflicto interno del protagonista: cuando el entorno domina la imagen, el personaje parece diminuto en comparación a su entorno; cuando el fondo

se difumina, la película enfatiza su subjetividad y sus dudas existenciales.

El color es también uno de los elementos más característicos del filme. Cada espacio posee una paleta de colores dominante: azules fríos y neones en la ciudad, amarillos saturados en la versión desértica de Las Vegas, blancos desaturados en los paisajes nevados, o en oficinas, interiores. Estos colores funcionan casi como códigos emocionales. Los tonos fríos aluden a la alienación y la tecnología; los amarillos generan una sensación de decadencia y mundo detenido en el tiempo; los blancos y grises sugieren vacío (tanto en el espacio físico como en el mental) y desolación. Para el espectador, estos cambios cromáticos no sólo diferencian los lugares que nos presenta, sino que también marcan estados anímicos y etapas del viaje del protagonista.

Las superficies como el humo, polvo, nieve, hologramas, concreto húmedo, tienen una presencia muy marcada en la película y le otorgan identidad al mundo que nos presenta. La película hace énfasis en la materialidad del mundo mediante las partículas en el aire, los reflejos de las luces, la lluvia y las diferentes capas atmosféricas. Esto crea una experiencia sensorial (que puede ser incluso sobre estimulante) que contrasta

con la artificialidad tecnológica. El espectador percibe así un mundo que es simultáneamente físico y sintético, reforzando el tema central de la saga: la dificultad de distinguir entre lo humano y lo artificial.

La combinación de todos estos elementos dentro de la imagen generan una recepción particular: el espectador no solo sigue la narrativa, sino que se sumerge en un estado emocional alimentado por los diferentes elementos sensoriales que explota para construir su atmósfera. La escala de los espacios, los colores saturados y las texturas densas construyen la atmósfera contemplativa y melancólica que presenta el universo de Blade Runner. Esto hace que la película se sienta más como una experiencia sensorial y existencial que como un relato de acción tradicional, invitando al espectador a reflexionar sobre la identidad, la memoria y el futuro de la humanidad.

Sonido. En esta ocasión, el encargado de traer a la realidad la banda sonora de Blade Runner 2049 quedó en manos del aclamado compositor alemán Hans Zimmer, quien ha ganado múltiples premios y reconocimientos por sus aportaciones en cintas ganadoras del Oscar como Interstellar, o de otras muy reconocidas como Inception, F1: The Movie, Top Gun: Maverick, entre otras.

Este compositor se ha destacado por t-rabajar casi en su mayoría con películas de ciencia ficción con tintes de suspenso, misterio, descubrimiento y tensión.

Se nota la gran influencia y referencia de Vangelis, compositor de la banda sonora de la primera película de Blade Runner, pues podemos encontrar varias similitudes en el estilo de las canciones, el uso de los sintetizadores característico de Vangelis. Incluso podemos escuchar de nuevo el tema "Tears in the Rain" en el final de Blade Runner 2049, al igual que en la original.

Hablando sobre los efectos de sonido, en esta cinta es mucho más notorio el diseño impecable de los sonidos, ya que aparecen más entornos, lugares y máquinas en general, y que en todo momento cumplen el objetivo de agregarle un sentido de misterio, tensión, o tranquilidad según lo que esté sucediendo.

En un punto en la historia, también aparecen algunas canciones clásicas de artistas como Elvis Presley, Frank Sinatra, entre otros. Lo que nos indica que el universo de Blade Runner se basa en una versión futurista de nuestro universo.

Narración. La forma en la que se narran los hechos en Blade Runner 2049 es totalmente lineal, de tonos clásicos con algunos aspectos posmodernos (como el uso de flashbacks y escenas que

pretenden funcionar como recuerdos de los personajes, y que suelen tener un montaje onírico). Se compone por diferentes actos donde acompañamos a K en su viaje de autoconocimiento, en la búsqueda de una verdad que no sabe si quiere saber pero siente necesidad de hacerlo. La mayoría del tiempo acompañamos a K y vamos descubriendo junto a él cada una de las pistas que lo relacionan con el descubrimiento de lo que había en aquella tumba ubicada en la casa del granjero. Hay otros momentos donde observamos la situación general de la historia, con otros personajes tomando decisiones o teniendo conversaciones relevantes para el desarrollo de la trama, en este sentido nos presenta la historia como un espectador omnipresente consciente de todo el panorama de la historia.

Uno de los elementos más importantes en la historia es el caballo de madera que K escondía en sus recuerdos, pues había una fecha marcada en él que coincidía con la fecha tallada en el árbol que se encontraba en la casa del granjero, y donde encontraron los restos de una replicante la cual descubren que murió después de tener a su hijo.

Esta es la principal razón por la que K decide seguir indagando el caso, pués cree que es mucha coincidencia que ese número coincida con el de sus recuerdos. Esta pista es la que lo

lleva a buscar el caballo de madera, y al encontrarlo en la vida real causa una crisis existencial en K, pues comienza a creer que él podría ser el hijo de la replicante que estaba enterrada.

Otro elemento que podría ser conductor de la narración es la presencia de JOI, pues está alienta a K a buscar la verdad y lo hace sentir que es especial, dándole esperanzas de que él podría ser el engendro de la replicante. Incluso después de que JOI es destruída y K ve el anuncio de JOI donde le cae el peso de la realidad, dándose cuenta de que ella te dice lo que quieres escuchar y que puede ser quien quieres que sea, es por fin que se da cuenta que no tiene nada que perder y decide dar su vida por una causa, reunir a Deckard con su hija.

Hay algunos momentos en el acto de revelación donde K recuerda las palabras de JOI, de la creadora de recuerdos, y de eventos en general que le ayudan a entender lo que en realidad sucede y que terminan desvelando la verdad sobre la hija de Rick Deckard. También podemos retomar algunos momentos donde se muestran a los antagonistas de Tyrell Corp intentando cazar al engendro de la replicante, pues este era importante para que pudieran desarrollar un nuevo modelo capaz de reproducirse.

Montaje. El montaje es clásico con algunos elementos modernos. Es lento, contemplativo y muy didáctico. Es clásico en el sentido de que tiene una estructura convencional al momento de presentar la narrativa, sin buscar ser un trabajo complejo de montaje que distraiga al espectador de la historia principal. El elemento moderno es el ritmo en la película, que es lento y pausado. Los planos suelen durar más tiempo de lo habitual y muchas escenas se desarrollan con pocos cortes. Esto acerca el montaje a ciertas tradiciones del cine moderno o contemplativo, donde el tiempo cinematográfico se expande para que el espectador pueda absorber por completo el ambiente, la arquitectura y la psicología del personaje. Nos permite observar a los personajes, el entorno, los elementos fundamentales de la historia, y se encarga de armar perfectamente todas las piezas del rompecabezas que K va a descubriendo conforme avanza la historia, mostrándonos a detalle cada pista, permitiendo al espectador hacer las relación entre ellas. (Mel Labert para la revista CineMontage, 2017)

A comparación de la primera parte, esta película pone a un lado la estética y las referencias del cine noir clásico para adaptarlas en un thriller detectivesco moderno con tintes de acción, similar al trabajo de David Fincher en obras como Se7en

o Zodiac, género al que se le considera hoy en día como Neo-noir.

Tiene un ritmo lento que se mantiene incluso en escenas más tensas, lo que resulta en una sensación de desesperación en escenas. Ejemplo: Cuando pelea K con la guardaespaldas de Wallace en el agua, podemos observar como es esta lucha, lo larga y cruda que se vuelve con el tiempo. Al contrario del efecto que causa en escenas donde K investiga un lugar en búsqueda de pistas. Ese mismo ritmo lento termina dando un sentido de estasis en momentos específicos de la película, como donde K va a la casa del granjero, o cuando llega a la ciudad desértica de Las Vegas, donde encuentra a Deckard.

Género. Según FilmAffinity, la cinta pertenece a los géneros Ciencia ficción, Cyberpunk. Thriller futurista. Neo-noir. Secuela. Reboot.

Intertextualidad. Al igual que su predecesor, algunos de los elementos intertextuales incluye la aparición de logotipos y marcas que existen en la vida real. Podemos apreciar publicidad de marcas como Sony, Johnnie Walker, Atari, Coca-Cola, entre otras. Observamos la aparición de imágenes de artistas

reconocidos en forma de hologramas; Elvis Presley, Marilyn Monroe, Frank Sinatra.

Otro elemento intertextual igual es la aparición de diferentes lenguajes en la cinta, como lo es el chino, japonés, coreano, español, inglés.

Ideología. En esta historia conocemos a fondo al personaje de K, un agente replicante encargado de retirar a otros replicantes obsoletos fugitivos. Desde el inicio de la película podemos observar el desprecio que se le tiene a los replicantes, tanto en la primera secuencia donde K va a cazar al granjero, como en la siguiente; donde K llega a casa después de su trabajo y observamos cómo la gente lo observa con desprecio, lo insulta y hasta vandaliza la puerta de su hogar. Esto nos habla de que hay una existencia de discriminación y repulsión en contra los replicantes, situación que se extiende hasta K pues también es víctima del desprecio humano tanto como los replicantes fugitivos, hecho que lo hace sentir aún más solo y aislado del mundo.

Una vez que K comienza a descubrir la verdad, él comienza a tener una crisis de identidad, dónde se cuestiona sobre sus recuerdos, su origen y su propósito. Comenzamos a ver que también tiene anhelos cuando conversa con JOI,

también siente y quiere encontrar su verdadera identidad y propósito.

En comparación con la primera película, es muy distinto el acercamiento al personaje principal y la trama en general: Por un lado tenemos a Rick Deckard, un policía al cual se le ordena retirar replicantes, y que en el camino va sintiendo compasión y remordimiento por lo que hace, gracias a que se enamora de una replicante de la cual siente lástima ya que no es consciente del hecho de que es una replicante. Al final de su historia comprende por la difícil situación que viven los replicantes y decide hacer su vida con Rachel y así huir. Y por otro lado tenemos a K, un replicante que igual es esclavo siendo obligado a hacer tareas que no disfruta hacer, y que debido a lo que encuentra, comienza a cuestionarse sobre su existencia, mientras está completamente solo en el mundo, sin compañía verdadera más allá de JOI, quien resulta ser solo un producto que te dice lo que quieres escuchar, es en este punto donde cae en cuenta la verdadera soledad en la que se encuentra, y lo mucho que le importa la causa por la cual estuvo luchando, aunque no sea él quien se beneficie de ello.

Final. Deckard y K son atacados por Tyrell Corp, esta pelea termina dejando malherido a K, y a Deckard en disposición de los guardias de Tyrell. Un grupo de rebeldes rescata y sana a K, y después le hablan sobre el movimiento de rebelión de replicantes que tienen planeado, y para esto necesitan que K elimine a Deckard, pues es una amenaza ya que puede conducir a Tyrell Corp hacia ellos.

K abandona el lugar y pasa al lado de un anuncio de JOI, la cual comienza a hacerle cumplidos y a decirle que ella puede curar su soledad. Aparece un lema que dice "JOI es quien quieres que sea.

Dice lo que quieres escuchar" y es ahí donde cae en cuenta de que perdió todo lo que alguna vez creyó tener, es ahí donde abandona su vida pasada y recuerda lo que le dijo la jefa de la rebelión: "Morir por la causa correcta, eso es lo más humano que puedes hacer".

K se dirige en búsqueda del convoy que raptó a Deckard, y lo intercepta. Asesina a los pilotos y después tiene un enfrentamiento con la guardia personal de Wallace. K consigue eliminar a todos, después de una larga e intensa lucha, salva a Deckard y decide llevarlo con su hija.

Lleva a Deckard con la chica que es creadora de recuerdos para los replicantes, pues descubre que en realidad el engendro era una niña, y recuerda que la creadora de recuerdos le dijo que "siempre hay una parte de ella en los recuerdos que crea", es así que llega a la conclusión que el recuerdo que tiene fue implantado y creado por la misma chica, lo que la convertiría en la hija de Deckard y la replicante.

Finalmente consigue reunir a ambos, y con su propósito finalmente completado, finalmente muere reposado en las escaleras.

Conclusión. Aunque ambas películas comparten similitudes a nivel estético y narrativo, esta película se percibe de una forma distinta a la primera. Por un lado te permite ser empático y consciente de una situación así, llegando a sentir pena por los personajes y su situación. En cambio en Blade Runner 2049 podemos ver la otra cara de la moneda, a lo mismo que se refería Roy en su pelea final con Deckard, cuando menciona el monólogo de las lágrimas bajo la lluvia. Esta parece ser la contraparte, donde se nos señala y se enfoca más en la soledad y la segregación que viven los replicantes, las crisis existenciales que llegan a tener por los recuerdos o por la falta de un

propósito más allá de ser esclavos. Enfatiza más el valor de la vida, y el darle valor a esta por una causa humana.

Cyberpunk: Edgerunners (2022)

Título. Se comprende desde el anclaje interno ya que "Cyberpunk" más que referirse al género al que pertenece, es el nombre de una franquicia de videojuegos, series y libros a la que pertenece esta serie. Por otro lado el término de "Edgerunners" se refiere a un concepto que se le atribuye a un grupo de personas de la sociedad que se dedica a "vivir al límite", cometer crímenes y desafiar constantemente a las corporaciones y a la ley con tal de hacerse de reputación. Esta serie aparece dos años después del estreno del videojuego "Cyberpunk 2077" y esta se ambienta unos años antes de los sucesos ocurridos durante el videojuego.

Inicio. La primera secuencia nos ubica como espectadores de un atentado realizado por un veterano de guerra el cual sufre los síntomas de una "cyber psicosis" (Una condición que afecta el estado mental de aquellas personas que abusen del uso e instalación de implantes tecnológicos en su cuerpo). El veterano de guerra inicia una masacre de policías, causando así un tiroteo entre ambas partes, todo esto sucediendo a plena vista en la calle. Posteriormente llegan las unidades Max-Tac (un equipo

especializado en erradicar “cyber psicópatas”) para neutralizar la amenaza. Después se nos revela que lo que estábamos observando era una “neurodanza” que estaba viendo David Martínez, quien se asusta y deja de verla después de que neutralizaran al veterano.

Esta primera parte de la introducción nos presenta la primera problemática de la trama; las consecuencias del abuso de los implantes, y el contexto ambiental y el entorno futurista en el que se desarrolla.

La segunda parte de la introducción nos habla un poco más del personaje principal: David Martinez es un joven marginal, tanto él como su madre sufren a causa de la falta de recursos necesarios, lo que los deja en situaciones como no tener para pagar el uso de una lavadora, o la mejora de implantes que le solicitan en la escuela a David. La segunda problemática que nos presenta es entonces la marginación, la lucha de clases y sus consecuencias.

Imágen. La serie es realizada por TRIGGER Studios y distribuída por Netflix Inc. La productora TRIGGER Studios es conocida por su estilo particular de animación en obras de acción, peleas, y aventuras, teniendo un estilo dinámico característico que aparece también en obras como Kill la Kill

(2013), , Promare (2019), BNA: Brand New Animal (2020), Little Witch Academia (cortos, 2013 y 2015; serie de televisión, 2017) y Delicious in Dungeon (2024).

Técnicamente, la serie mantiene en todo momento un ritmo acelerado, con cortes constantes que aumentan el sentido de tensión o adrenalina en el espectador. Al igual que el videojuego y que las películas de Blade Runner que ya hemos analizado, hay un uso de una paleta de colores inclinada a los tonos fríos cercanos a los azules y verdes, luces brillantes, colores saturados. De día vemos colores cercanos a tonos amarillos y naranja, con un efecto que hace que la luz sea destellante y hasta cierto punto cegadora.

Sonido. El sonido juega un papel crucial en el desarrollo de esta historia, ya que está ligada al ritmo de las escenas, el tono de lo que se nos está presentando, y en general como complemento ambiental ya que la banda sonora está realizada bajo la temática futurista, incluyendo efectos sonoros y un estilo que nos remite al tema tecnológico.

La banda sonora es realizada por: Akira Yamaoka, músico y compositor japonés, popular en el ámbito del ánime y videojuegos, famoso por ser el compositor de la banda sonora de los cuatro primeros videojuegos de la saga de “Silent Hill”,

especialista en temas del género de rock y terror/tensión. Por otro lado están Marcin Przybylowicz y Pt Adamczyk, ambos compositores polacos que han trabajado para CD Projekt RED en la realización de diferentes bandas sonoras de diversos videojuegos como "The Witcher" y la propia saga de "Cyberpunk 2077" así como su ampliación "Phantom Liberty".

Narración. La fórmula narrativa es totalmente clásica y convencional; el personaje principal va de punto A al punto B de la historia, se nos presenta la problemática y un suceso clave que empuja al personaje principal a tomar las decisiones que van a terminar en el desarrollo y conclusión de la historia. Hay momentos clave en los que hay algunos flashbacks acompañados de una reproducción de una misma canción que se repite en diferentes momentos de la historia, un ejemplo de esto es la canción de "I Really Want To Stay At Your House" que aparece siempre que comparten un momento juntos el personaje de David con Lucy. Este recurso nos guía emocionalmente y enlaza el uso de la canción con el mismo sentimiento nostálgico, que después se explota en el desenlace dónde Lucy recuerda a David y se escucha la misma canción.

Montaje. Como se ha mencionado anteriormente en el apartado sonoro, es una obra que utiliza y explota el conjunto del uso de la imágen con el sonido, ya que la mayoría del tiempo escuchamos música ambiental, ya sea calmada o tensa dependiendo la situación. El ritmo también es muy dependiente de la banda sonora, ya que asemeja en ocasiones la estructura de un videoclip en el que los cortes y las acciones van sincronizadas con la música. Esto resulta en un acierto al momento de reflejar el sentido de una escena para el espectador, como ejemplo tomemos la representación de la locura de David conforme avanza la historia, al igual que la de Maine. En ambos casos podemos ver escenas donde la música es tensa y se distorsiona cuando tienen ataques de locura, y que en general son canciones de ambiente tenso, triste o de horror.

Género. Serie de TV, Animación, Ciencia ficción, Acción, Cyberpunk, Animación para adultos, Distopía, Basado en Videojuego, Miniserie de TV (FILMAFFINITY).

Intertextualidad. En este caso, la mayoría de los elementos intertextuales los comparte con su obra predecesora “Cyberpunk 2077”. Se lleva a cabo en la misma Night City, unos años antes de los sucesos del videojuego, por lo que podemos ver algunos

elementos como los autos, implantes, armas y demás objetos y lugares que aparecen tanto en el videojuego como en la serie.

Ideología. Si bien comparte la misma premisa de un futuro distópico donde la ciudad es controlada por las megacorporaciones, al igual que el videojuego predecesor, la problemática principal es la lucha social y la desigualdad de condiciones de vida entre un sujeto cualquiera y alguien con un gran poder tecnológico, adquisitivo y político. Aunque en el caso de Edgerunners nos enfatiza en el estilo de vida desenfrenado y con delirio de grandeza de David Martinez, quien al perder a su madre tiene que encontrar una forma de sobrevivir sin ella. Esto lo termina orillando a unirse a una banda de delincuentes violentos, quienes despiertan en él una sed de poder que no puede llenar.

Cyberpunk: Edgerunners es una fábula sobre cómo las condiciones de una vida precaria te puede llevar a un estilo de vida frenético y violento que te hará tomar ciertas decisiones que al final te traerán consecuencias. Habla también sobre el deseo constante de destacar sobre de todos, de tener poder y dinero a cuesta de lo que sea, sobre cualquier límite ético o moral.

Es un relato que se asimila con el de la reinterpretación de "Scarface" (1983) de Brian de Palma. Un migrante que lo perdió todo y que está dispuesto a hacer lo necesario con tal de lograr el éxito, sea lo que sea que signifique. Eventualmente el camino hacia arriba está cimentado de dolor, sufrimiento y muchos cuerpos, lo que es el daño colateral de las decisiones que tomó.

Final. La historia cierra en el último acto de acción de la historia. La banda de David Martinez es traicionada por Kiwi (una ex-integrante del grupo de bandidos que era una infiltrada por un corpo) , haciendo que queden atrapados en una trampa que obliga a David a utilizar un super implante de grado militar que probablemente no soportaría y después moriría, pero al final se encuentra en un callejón sin salida que lo obliga a utilizarlo para salvar a todos sus compañeros y poder escapar de Militech (corpo que iba en contra de Arasaka, corpo para la que trabajaba Kiwi y que vendió sus posiciones).

Lucy, pareja sentimental de David, es raptada por Militech después de enterarse de la traición de Kiwi. Es por esto que David decide utilizar el implante para salvar a sus amigos y rescatar a Lucy de Militech.

David ya tenía signos anteriormente de sufrir los primeros síntomas de cyber psicosis, causados por el implante de Sadevistan que se trasplantó, y cuyos ataques terminan haciendo que cometa crímenes involuntarios debido a su estado mental. Utilizar el super implante implicaría sobrepasar los niveles de capacidad que tenía su cuerpo a los implantes y al cromo, lo que necesitaría el uso de inmuno bloqueadores de mayor dosis para retrasar el proceso de pérdida de lucidez mientras se envenenan por el cromo.

El implante tenía varias cargas de inmuno bloqueadores equipados por que era un proyecto experimental que exigía más capacidad de lo que podía ofrecer un simple humano. Es así como David consigue escapar y erradicar a todos los militares, gracias al super implante y el Sandévistan, lo que lo hace perder la cordura rápidamente. David entra en un estado mental de locura, teniendo visiones de recuerdos de su madre, y confundiendo a las personas con ella, pero mantiene la cordura suficiente para concentrarse en rescatar a Lucy.

La banda de David y él son intervenidos por Adam Smasher, super soldado cyber psicópata que trabaja para Arasaka y al que le es ordenado erradicar con la banda de David

para no dejar cabos sueltos de la existencia del prototipo que usaba David. Adam Smasher neutraliza a la mayoría de los amigos de David, excepto a Falco siendo este personaje al que David le solicita que huya con Lucy para ponerla a salvo.

Mientras Smasher peleaba contra los amigos de David, él consigue huir para salvar a Lucy mientras está distraído peleando. Consigue finalmente llegar a la cima donde se encontraba Lucy y consigue salvarla antes de que llegue Smasher, pero al intentar huir llegó Smasher a detenerlos.

Tras una pelea larga considerando que David era una persona común y corriente y que Adam es literalmente una arma super avanzada de una corpo, David consigue un momento para escapar con Lucy y que esta pueda escapar antes de que Smasher los alcance.

David y Lucy tienen un momento íntimo que sirve para que Lucy traiga de regreso a David a su conciencia, y es con el contacto físico de Lucy que puede tener un último momento de lucidez. Dentro de este momento es que se despiden para siempre, y también consigue la resistencia para ponerla a salvo antes de enfrentarse a Smasher para que puedan huir a salvo.

Falco consigue escapar con Lucy a salvo mientras que David distraía a Smasher. Mientras vemos a David ser

brutalmente ejecutado y teniendo una última plática con Smasher donde este le admira que se haya enfrentado a él aún sabiendo que iba a morir.

Como conclusión de la historia podemos observar el impacto que tuvo la muerte de David y el vacío que dejó para sus amigos y principalmente para Lucy, quien viaja a la Luna para cumplir el último deseo de David de llevarla a la Luna. Es ahí, en la Luna donde vemos el eco de David en Lucy, que le recordaba el momento donde habían visitado la Luna en una neurodanza.

Conclusión. El relato de la corta vida de David Martinez es una crítica al consumismo, a la lucha de clases y a la violencia sistemática que termina orillando a las personas a tomar malas decisiones por las causas correctas; desde la madre de David vendiendo órganos e implantes de muertos recogidos por Trauma Team, hasta el propio David por supervivencia. También pone sobre la mesa temas como la corrupción de las corporaciones, las traiciones e intereses políticos y comerciales, así como la poca ética de las corporaciones al realizar armas de destrucción masiva.

Y por último nos muestra las consecuencias que generan todas las problemáticas sistémicas, así como el poco juicio del individuo en busca de más poder, así como el vacío y sufrimiento que deja la pérdida de las vidas en estas peleas políticas y comerciales, convirtiéndolo en una injusticia social.

Cyberpunk 2077 (2020)

Para el análisis del videojuego como su expansión utilizaré como base los elementos principales para el análisis de videojuegos mencionados por Blanca Estela López (Licenciada en Diseño Gráfico (ULSA), maestra en Comunicación Visual y en Multimedios Electrónicos (ambas en la USB), maestra en Formación Psicoanalítica (CEPSIMAC) y Doctora en Diseño de la UAM. Especializada en comunicación y narrativa visual aplicadas al diseño de la comunicación gráfica y videojuegos.), en sus trabajos “Videojuegos y Cinematografía” así como en el libro del cual fué coordinadora editorial “Videojuegos y Lenguaje”.

Blanca propone un esquema de nueve dimensiones en las que se debe analizar un videojuego, las cuales se sintetizan en

las siguientes:

1. **Videojuego como lenguaje.** Nos habla sobre el uso del videojuego como sistema de significación, no sólo como producto técnico. ¿Qué comunica y cómo lo hace?
2. **Mecánicas y reglas.** Sistema lúdico. ¿Cómo se juega y qué nos dice la obra sobre la forma en que se juega?
3. **Agencia del jugador.** Cómo influye el jugador en las decisiones de la historia, y como el jugador se convierte en coautor de la experiencia.
4. **Narrativa y mundo.** Relativo a la construcción de la narración mediante acciones, escenas, cinemáticas, etc.
5. **Recursos audiovisuales.** Construcción de la experiencia sensorial, los referentes que utiliza visual y gráficamente y cómo se interpreta el conjunto de estos elementos.
6. **Contexto cultural e ideológico.** El lugar desde el que habla la obra, el contexto en el que nace la idea del videojuego y su función como producto cultural.
7. **Experiencia y significado final.** Lo que provoca el juego en el jugador.

Contexto sobre el desarrollo del juego. El videojuego Cyberpunk 2077 fue un proyecto en el cual trabajó y presentó

CD Projekt RED en 2012, y terminó concluyendo en diciembre de 2020. Al momento de su salida, el videojuego sufrió por una cantidad inmensa de reseñas negativas debido al estado en el que se encontraba el videojuego en su fecha de salida. Muchos de los usuarios mostraron descontento debido a la gran cantidad de bugs y errores técnicos que había en el juego, y que lo volvía prácticamente injugable, o haciendo que una gran cantidad de jugadores que se decidían a probarlo, terminan por abandonarlo sin darle una segunda oportunidad.

El estudió optó por lanzar desde el día 0 una serie de parches que arreglaran poco a poco el estado del videojuego, y así continuó hasta el año 2022 hasta la salida de la serie ánime web de Netflix en colaboración con TRIGGER Studios "Cyberpunk: Edgerunners". Este producto logró despertar de nuevo el interés en el público para probar el juego, y el estudio se comprometió a arreglar la mayoría de bugs y dejarlo en un estado jugable tanto como disfrutable, con motivo de recibir positivamente a la audiencia que pasaba de ver la serie a jugar el videojuego. Este parche logró su cometido parcialmente, además de incluir varios *"easter eggs"* relacionados con la serie (como armas, ubicaciones, misiones secundarias).

CD Projekt continuó publicando varios parches y arreglos de errores constantemente, hasta que en septiembre de 2022 se anunció un parche definitivo último dónde se puliría definitivamente la obra en todos los aspectos, acompañado de una expansión del mapa e historia titulado “Phantom Liberty”, la cual se publicó en septiembre de 2023. Este parche y expansión logró que muchos de los críticos y jugadores que anteriormente lo habían abandonado, decidieron darle una segunda oportunidad que logró que se posicionara como uno de los favoritos de muchos jugadores y considerado también como una obra de culto.

Sinópsis. Cyberpunk 2077 nos cuenta la historia de un personaje llamado simplemente “V” (En el caso de personaje femenino Valerie y en masculino Vincent). Una persona que vive en Night City que se ve orillado por necesidad a adentrarse en el mundo del crimen.

Night City es una ciudad autónoma ubicada en la frontera de Carolina del Norte y Carolina del Sur, que forma parte de unos Estados Unidos ficticios ubicados en el futuro, en el año 2077. Esta ciudad está controlada principalmente por las mega corporaciones armamentísticas, quienes están en constante lucha por el control total del mercado. Este hecho hace que la ciudad

en general sea un paraíso tecnológico, pero también genera un reparto desigual de la riqueza que aumenta el contraste de la lucha de clases. Es por ello que la mayoría de la sociedad que vive en Night City vive en condiciones precarias, y se ven orilladas a robar tecnología, implantes, etc.

"V" es una víctima de la violencia sistemática que decide enajenarse con el mundo del crímen, buscando hacerse de un nombre y una reputación, es por ello que accede a realizar un trabajo de alto peligro con su mejor amigo Jackie Welles, en el que se les solicita el robo de un chip sumamente valioso de Arasaka.

Al realizar el trabajo, sin querer son testigos del asesinato del dueño de Arasaka a manos de su hijo, lo que los obliga a salir huyendo de la torre pues se les incrimina de haber asesinado a Saburo Arasaka. Las cosas se salen de control y obligan a V a guardar el chip en su cabeza para mantenerlo a salvo.

Al llegar a entregar el chip con la persona que los contrató, este le traiciona y decide matarlo para no dejar cabos sueltos que lo relacione con el robo del chip o la muerte de Saburo Arasaka, pero V al tener el chip adentro, es salvado debido a que este contenía el constructo de personalidad de Johnny Silverhand que se está sobrescribiendo en el cuerpo de V, haciendo que ambas

personas convivan en el mismo cuerpo. De este punto en adelante tendrán que trabajar juntos para buscar una solución a este problema.

Videojuego como Lenguaje. Cyberpunk 2077 resulta un discurso videolúdico complejo que no se significa únicamente por su valor narrativo, sino que constantemente depende y se complementa por la interacción del jugador, en total libertad en un mundo abierto ficcional. Esto resulta en una experiencia mucho más inmersiva y subjetiva para el jugador, ya que gracias al conjunto entre imagen, sonido e interactividad, el jugador puede tomar el control de un personaje dentro de la historia, y así tomar decisiones o recorrer el espacio en el que se desarrolla.

El discurso que propone Cyberpunk 2077 también es multidimensional ya que a lo largo de la historia nos podemos encontrar con discursos políticos que critican una situación real, discursos simbólicos que aluden a la enajenación de la sociedad con ciertos temas como la tecnología, los implantes, o temas de ámbito sexual. También presenta un discurso estético característico del género, en el que las calles, los edificios, los anuncios, la forma de vestir de las personas, el uso de las luces, etc., nos hablan sobre el contexto social y ambiental en el que se lleva a cabo la historia.

El sistema de lenguaje del juego termina construyéndose a partir de la experiencia propia del jugador: no se limita a una dimensión narrativa donde solo se cuenta una historia sobre la deshumanización tecnológica, sino que la significa mediante la progresiva pérdida de control del personaje, la modificación del cuerpo y la dependencia de los implantes. En este sentido, el videojuego funciona como un sistema semiótico donde cada acción del jugador tiene un peso simbólico fuerte que define la personalidad del personaje.

En términos de lectura de la obra para el jugador, yo diría que es bastante cerrada. Si bien el videojuego está diseñado para otorgarle cierto grado de libertad al jugador al momento de tomar decisiones y elegir el rumbo que desea que tome la historia, los hechos terminan siendo bastante concretos desde que tomas una decisión y después presenta la consecuencia tal cual es, sin dejar cabos sueltos ni temas sin resolver. Aunque como en toda historia después de un final, lo que pasa después siempre es libre de interpretación. De esta forma podemos concluir que el significado del juego surge tanto de parte del relato como la acción del jugador, puesto que las decisiones que tomen si son importantes en la historia, pero depende del relato para desarrollarse. Entendamos al relato principalmente como

un diagrama de flujo en el que se pueden tomar diferentes decisiones, pero aún así todas las decisiones tienen puntos donde se juntan y siguen un mismo camino.

Mecánicas y sistema lúdico. Cyberpunk 2077 es un juego de rol de mundo abierto, no lineal, en el que se combinan los aspectos característicos del RPG (como el de interpretar el papel de un personaje en una campaña) y aspectos de juego FPS (juegos de disparos en primera persona), en este juego el jugador puede personalizar a su personaje para que se adapte al estilo estético y jugabilistico del jugador. El jugador puede elegir libremente el aspecto de su personaje, el tono de su voz, sus atributos y complexiones corporales y faciales, así como los genitales y sexualidad del personaje. Esto aumenta el sentido de subjetividad del jugador debido a la amplia variedad de estilos y de elecciones sobre el personaje que se pueden tener, y que ayudan al jugador a sentirse parte de la historia.

La historia sucede la mayor parte del tiempo desde la primera persona, implementando un sistema de combate en primera persona en el que contamos con un amplio arsenal de armas de fuego, armas cuerpo a cuerpo, implantes, así como estimulantes o consumibles que otorgan o quitan algún efecto de estado (como velocidad al momento de realizar acciones o

regeneración de salud). El uso de la cámara en tercera persona está disponible únicamente al hacer uso de algún vehículo, esto se debe a que para algunos jugadores resulta más cómodo el uso de este ángulo de cámara al momento de controlar vehículos.

El jugador tiene también a su disposición un sistema de mejoras basadas en créditos recibidos como recompensa por completar misiones principales o misiones secundarias. Completar las tareas o trabajos sube tu nivel de reputación y experiencia, y al subir un nivel de ambos ámbitos otorga un token de mejora de atributos y de habilidades.

El sistema de atributos mejora aspectos mentales y físicos del personaje, estos se dividen en cinco:

- **Cuerpo:** Rama que mejora el daño y maniobrabilidad de armas de gran potencia de fuego, así como potencia el uso de armas cuerpo a cuerpo contundentes, también permite forzar la entrada a algunas puertas y vehículos, así como la posibilidad de poder arrancar torretas de fuego enemigo para tomar control de ellas. Permite que el jugador pueda elegir diálogos amenazadores.

- **Templanza:** Rama que se especializa en la concentración y el sigilo. En este atributo se encuentran

la mayoría de habilidades relacionadas con el uso de armas de larga distancia y de objetos arrojadizos (granadas de aturdimiento, cuchillos, hachas, entre otros). Permite que el jugador pueda elegir diálogos calmados en situaciones tensas.

- **Inteligencia:** Rama por excelencia de los *netrunner*. Aquí se encuentran las habilidades relacionadas con el uso de la tecnología y los cyberware de hackeo, así como la compatibilidad al utilizar armas inteligentes con apuntado automático. Las habilidades de esta rama te permiten aumentar la capacidad de ram del chip de hackeo, la distancia en la que se puede hackear, el uso de una variedad extensa de ataques vía hackeo, otorga la capacidad de hackear dispositivos para extraer datos y dinero, y por último permite que el jugador pueda elegir diálogos donde presume un gran conocimiento sobre el espacio virtual.

- **Reflejos:** En esta rama encontramos las habilidades relacionadas con la manipulación rápida de ciertas armas y la capacidad de evadir con gran eficacia los ataques enemigos. Las mejoras en este atributo también

optimizan el uso de rifles de asalto, ametralladoras ligeras y armas cuerpo a cuerpo con filo. Permite que el jugador seleccione diálogos ágiles y observaciones breves en una conversación.

- **Habilidades Técnicas:** Se enfoca en la mejora de capacidad y uso eficaz de cyberware, potencia el uso de granadas y armas tecnológicas. Mejora el uso y las capacidades de uso armamentístico como las torretas de vehículos, uso de estimulantes. Permite que el jugador pueda elegir diálogos donde denota un vasto conocimiento tecnológico.

Teniendo a la disposición del jugador un gran catálogo de habilidades y atributos que se pueden ir mejorando, el jugador puede entonces decidir cuál es su estilo de juego preferido; puede ser un personaje sigiloso especializado en hackeos que prefiere evitar una confrontación más violenta, o puede decidir mejorar los aspectos que aumenten la potencia de fuego y resistencia, y abrirse paso a balazos arrasando con sus enemigos. En este sentido la curva de dificultad es bastante amigable con los jugadores, ya que va de la mano con el jugador otorgando mejoras mientras avanza la historia, y también mientras la

misma trama le exige más experiencia al jugador, hablando en términos de conocimiento y habilidad sobre la jugabilidad.

Todo este diseño de mecánicas principales resulta sumamente inmersiva y lleva la personalización de el personaje a una dimensión más profunda, que refuerza el mensaje en su totalidad puesto que permite que desarrollemos a nuestro personaje al mismo modo que un individuo lo haría en el mundo real, solo que incluyendo el ámbito futurista y tecnológico a la ecuación, interpretando de alguna forma las decisiones que tomaría el jugador si se viera en una situación similar en la vida real.

Agencia del Jugador. El juego cuenta con un sistema de flujo en el que las decisiones y diálogos que elija el jugador lo llevarán a diferentes desenlaces de la historia. Si bien el juego cuenta con una variedad larga de finales y de historias secundarias, hay algunos puntos de inflexión en la historia por los que no importa qué decisiones has tomado, tendrás que pasar por el mismo punto. Esto hace que la experiencia de cada jugador sea única y personalizable, pero al final la historia sigue siendo la misma, pues todos vivimos la muerte del mejor amigo de V, Jackie Welles. Todos acabamos conociendo a Johnny Silverhand, y todos tendremos que buscar alguna forma de

solucionar ese problema, pero depende del jugador decidir en quién confiar y de qué forma podrá solucionarlo.

Dentro de este sistema también encontramos momentos clave en forma de QTE* (Quick Time Events) que orillan al jugador a realizar acciones impulsivas o decir diálogos impulsivos, normalmente de naturaleza violenta. Estas decisiones suelen cambiar el rumbo que toman diferentes misiones, donde se puede convertir una situación completamente de-escalable en una completa masacre.

Otro de los aspectos que define la historia del juego y que te brinda diferentes opciones de cierre a la historia es la elección del sexo. Esta simple decisión puede abrirte la opción de relacionarse y crear cierto grado de afinidad con ciertos personajes, aunque esta misma decisión puede cerrar otras puertas con otros personajes. Por ejemplo: V masculino puede relacionarse sentimentalmente con Panam, y esto nos desbloquea una opción de final alternativo donde la banda de los Aldecaldos te ayuda a combatir a Arasaka, muriendo el líder, Saúl, en el intento. Pero si elegimos confiar en Johnny para que tome el control del asunto, este se reunirá con su antigua colega Rouge, quien le acompañará en la misión suicida, siendo ella la que muere en el intento. Por otro lado, solo con V femenina

puedes acceder a una relación sentimental con Judy, y lograr escapar con ella de Night City en el final titulado “Las Estrellas”.

El tipo de decisiones que el jugador tiene que tomar a lo largo del juego incluyen los tres ámbitos principales; hay decisiones morales que determinan la personalidad de tu personaje, y que también influyen con la forma en la que es con otros personajes y su entorno, pudiendo elegir acciones como robar, hackear, ser ofensivo, ser grosero con algún personaje, decir diálogos orientados a ciertos temas (como se mencionó anteriormente en la sección de habilidades que desbloquean ciertos diálogos), entre otras.

También nos encontramos con decisiones estratégicas, desde que el jugador elige el rumbo que toma la historia lo hace basándose en sus convicciones y en la forma más efectiva de pasar el juego, haciéndolo más o menos fácil, o siendo más o menos violento. También hay algunos momentos donde trabajas con otros personajes en misiones de infiltración, saqueo y robos donde el jugador puede decidir que estratégias y tácticas quiere utilizar para lograr la misión. Por último nos encontramos con las decisiones narrativas que hemos mencionado a lo largo de este apartado, las que definen el rumbo principal del personaje.

En términos de linealidad y libertad, el juego le otorga bastante libertad a lo largo del desarrollo de la historia, nunca se nos pone un límite de tiempo ni de espacio para completar misiones o tareas secundarias, por lo que el jugador puede decidir en cualquier momento dejar de lado las tareas principales y simplemente explorar el mapa. Cabe mencionar que hay ciertas misiones específicas que sí tienen una estructura lineal dónde no puedes abandonar un lugar, o tienes que llegar de punto A al punto B, o simplemente esperar a que se desarrolle la misión y termine para que puedas volver al "modo libre".

Narrativa y construcción del mundo. La narrativa se construye tanto explícita como implícitamente. De forma explícita en los diálogos, acciones, misiones, y las pocas cinemáticas que incluye en los diferentes finales, y de forma implícita en la representación de la ciudad. La ambientación, la arquitectura, la publicidad, el sonido ambiental, las situaciones cotidianas que presenta (usualmente violentas que han sido normalizadas). De esta forma Night City se convierte también en un personaje y funciona como un texto en sí mismo: Una ciudad donde reina el consumo desmedido, llena de signos, de tecnología pero a la misma vez de decadencia.

De esta forma el uso del espacio como narrador es fundamental. El contraste entre las zonas ricas y los barrios marginales, la verticalidad extrema (y de cierto modo opresiva de la ciudad como tal) y la omnipresencia tecnológica construyen un relato que no necesita ser explicado verbalmente. En términos de Blanca López, el videojuego narra a través del entorno y de la experiencia del desplazamiento.

Dimensión audiovisual y herencia cinematográfica. El juego entabla un diálogo directo con el cine, ya que toma los diversos elementos que proponen las diferentes obras famosas del género y los traslada a su propio mundo. Estos elementos van desde lo estético, la representación de la identidad, el tratamiento del paso del tiempo, el uso de luces neón, música y sonidos electrónicos, encuadres cerrados, los reflejos, y en general cualquier elemento que aluda a la alienación del mundo y la sobreestimulación.

Aunque la obra no solo se limita a lo audiovisual como es el caso en el cine; la interactividad otorga una nueva dimensión donde permite que el jugador sea parte de la historia que se nos presenta, a través del uso de la cámara en primera persona, el desplazamiento a través de los espacios virtuales, las diferentes interfaces y mecánicas que influyen en la experiencia, todo eso refuerza el vínculo emocional del jugador con el mundo del juego.

Contexto cultural e ideológico. Desde el enfoque de Blanca López, sugiere que Cyberpunk 2077 es un producto cultural situado. El juego refleja preocupaciones contemporáneas que son reflejo de las de la vida real: el poder corporativo, la

precarización laboral, la pérdida de identidad, la dependencia tecnológica y la mercantilización del cuerpo.

Esto lo podemos percibir en diferentes puntos de la historia; el discurso anti corporaciones de Johnny Silverhand y su resentimiento debido a la gran cantidad de muertes y destrucción que causaron, en el personaje de V que lucha constantemente por no perder su propia identidad y que sigue adelante debido a su miedo a la muerte, la gran cantidad de crimen que hay en la ciudad debido a la falta de recursos y pobreza que orilla a las personas a buscar formas alternas de obtener dinero, el uso de armas e implantes para obtener poder y oprimir a los más vulnerables, la explotación laboral, explotación sexual, entre muchos otros ejemplos con los que nos vamos encontrando a lo largo del juego.

El juego plantea también una crítica al capitalismo extremo, pero lo hace desde una postura ambigua: por un lado lo cuestiona, y por otro lo vuelve estético y visualmente seductor. Esta contradicción es central para su análisis ideológico, ya que refleja las tensiones del propio medio del videojuego como producto comercial.

Estas mismas problemáticas se encuentran igualmente en la saga de Blade Runner y son características recurrentes del género cyberpunk.

Experiencia del jugador y construcción del sentido. Por último, el juego toma sentido gracias a la experiencia del jugador. La inmersión que aportan todos los elementos mencionados anteriormente, el apego del jugador al personaje principal (y también con los que convivimos a lo largo de la historia), la frustración ante las decisiones irreversibles y la sensación de inevitabilidad del destino de la historia construyen una experiencia emocional coherente con el discurso del juego.

Cyberpunk 2077 no solo se juega: se interpreta. El significado emerge de la relación entre sistema, narrativa y jugador, haciendo del videojuego un texto interactivo complejo que resulta en una experiencia única y entrañable para el que lo juega. Y este, aunque no se encuentre situado en el mismo contexto y tiempo de la historia, puede sentirse apelado en ciertas relaciones y situaciones que nos sitúa el juego.

Conclusión. Cyberpunk 2077 resulta un texto complejo que condensa y explota todos los elementos que tiene a su disposición para otorgar una experiencia única de juego. Toma como referencia todo el trabajo y desarrollo que ha habido dentro del género y lo incluye en sí mismo para poder ofrecer una experiencia inmersiva y subjetiva dentro de su mundo distópico futurista.

Como resultado tenemos un espacio virtual realista que permite que nosotros como jugadores nos situemos y empaticemos con la historia, los personajes y lo que nos está presentando. Al final deja muchas preguntas al aire no solo sobre la historia de la obra, sino también de la humanidad y de nuestro desarrollo como sociedad. Las mismas cuestiones que pueden llegar a tener algunos personajes, miedos sobre la pérdida de identidad, sobre el fracaso, la soledad, la sobrepoblación, la lucha de clases, la guerra, el desarrollo tecnológico exponencial, la violencia, el crímen organizado, todas esas problemáticas que plantea se pueden transcribir perfectamente a la situación actual del mundo, y es por ello que puede resultar más fácil de empatizar, concientizar y reflexionar sobre lo que nos presenta el juego.

Capítulo III: Intertextualidad entre obras

A lo largo del análisis de las obras que se mencionan a lo largo de este trabajo, comprobamos e identificamos los elementos que construyen la atmósfera representativa del género cyberpunk. Estos elementos construyen y contribuyen a la consolidación del cyberpunk como concepto, y logran que las obras puedan comunicarse entre sí.

A continuación se presenta un listado de los elementos notables entre obras, con el objetivo de deconstruir la estructura del género y comprender cómo estos elementos intertextuales logran transmitir un mensaje al espectador/jugador.

Construcción de la ciudad

El espacio y el tiempo resultan un elemento fundamental en el género cyberpunk para su comprensión. Tras el análisis de las obras nos encontramos que siempre se nos ubica en un futuro ficticio, en una ciudad superpoblada, consumida por las consecuencias del capitalismo y del desarrollo tecnológico desmedido.

Observamos elementos que nos aluden al futuro, como la aparición de vehículos voladores, el uso de implantes tecnológicos, el uso de armas de tecnología avanzada, vehículos

autómatas, robots utilizados para diversos usos (de uso éticamente cuestionable y que van desde lo sexual hasta la fuerza letal). Todos estos elementos marcan la temporalidad en que se ubica la historia.

Hablando del lugar, nos encontramos en ciudades de gran extensión territorial, edificios gigantescos, super construcciones que son propiedad de megacorporaciones, y lo más importante de todo, una ciudad con un gran contraste social entre zonas. Si bien estas ciudades tienen una basta extensión territorial, se nos muestra que hay una diferencia clara entre zonas; áreas donde se concentra la mayor parte de la riqueza y que se ve reflejado en la inmensidad de las construcciones y en la ostentosidad, y por otro lado nos encontramos con zonas consumidas, edificios abandonados, destruidos y ocupados, áreas con viviendas de bajo costo, grandes índices de inseguridad, mega edificios que tienen la capacidad de albergar a miles de personas. Estas condiciones favorecen una estructura de verticalidad en la ciudad, dónde hay una clara diferencia entre jerarquías sociales y que fomentan el ejercicio del poder sobre las clases sociales que consideran inferiores.

En los mundos cyberpunk, un mayor nivel social se traduce en una mayor capacidad de obtención de recursos. Tal como en la vida real, aquel que tiene el poder económico es

quien tiene más fácil acceso a los bienes y recursos, qué en el contexto que nos ubica la historia, son escasos debido al consumo de recursos naturales que han hecho las megacorporaciones. Es así que los pocos recursos sobrantes son repartidos de manera desigual, y que en muchas ocasiones orillan a algunos sectores de la población a cometer actos delictivos y violentos con tal de obtener al menos los recursos necesarios para sobrevivir.

Hablando de lo estético, se nos ubica en un espacio saturado de estímulos visuales. Gran parte de la esencia del cyberpunk es su aspecto estético característico por el uso de elementos visuales llamativos a nivel de diseño, no solo hablando del espacio, si no que se traslada también a la moda, los objetos, vehículos, entre muchos más. Se nos presentan escenarios saturados de luces neón, con una gran densidad urbana, plagada de anuncios brillantes gigantescos, con climas caóticos que van desde tormentas de arena hasta lluvias ácidas y contaminación.

De este modo es que se construyen las características de las ciudades que representa el género, y de cierto modo lo convierte en un personaje más dentro de la obra ya que funciona como hilo conductor de la historia. El espacio y tiempo terminan siendo la principal causa de que los personajes sufren

problemáticas tan específicas como las que las obras ponen sobre la mesa, ya que la interacción del mundo con los personajes suele tener un efecto en ellos, ya sea una sensación de soledad, depresión, ira o repulsión.

Esta construcción de las ciudades en el género ha ido cambiando con el tiempo, se han incorporado más elementos a la ecuación y algunos otros se han modernizado con la intención de seguir siendo vigente y que siga cumpliendo su objetivo de servir como crítica social. Particularmente, tanto las sagas de Blade Runner como Cyberpunk, toman influencia de otras obras previas, cómo Neuromancer de William Gibson, Akira de Katsuhiro Otomo o Ghost in the Shell de Masamune Shirow.

Por su parte, Cyberpunk 2077 y su expansión "Cyberpunk 2077: Phantom Liberty" llevan este concepto a un nivel de inmersión mayor al permitir al jugador recorrer Night City como un espacio vivo. Observamos de igual forma como es que la ciudad se compone de diversos distritos que evidencian la desigualdad estructural: zonas corporativas altamente tecnologizadas contrastan con barrios marginales donde predominan la violencia y la precariedad. En Cyberpunk: Edgerunners, esta misma ciudad es representada desde una perspectiva más íntima, enfatizando la experiencia subjetiva de sus habitantes.

Corporaciones y poder tecnopolítico

En estos universos, las megacorporaciones logran sustituir y superar al Estado. El imperio tecnológico termina reinando sobre todas las jerarquías de poder, controlando el rumbo de la ciudad y la población al adueñarse de la mayoría de recursos y tecnología, logrando tal poder que supera las posibilidades del propio gobierno.

Como claros ejemplos tenemos a Tyrell Corp y Wallace Corporation en el caso del universo Blade Runner, y Arasaka junto a Militech en el caso del universo de Cyberpunk. Incluso podemos explorar más a fondo esta problemática en la expansión "Cyberpunk: Phantom Liberty", en la que vivimos de primera mano la situación geopolítica en la que se encuentra la ciudad, teniendo que rescatar a la presidenta de los Nuevos Estados Unidos tras un ataque conformado por el líder del estado rebelde de Dogtown en colaboración con una ex agente de de la FIB que trabajaba para la presidenta como netrunner. Esto nos habla sobre el papel que juega la tecnología y los recursos para ubicarse sobre de toda ética y moral, y sobre de toda la población. Sin importar si eres la mismísima presidenta, al final quien tiene el capital tiene el poder.

Este desplazamiento del poder estatal hacia el corporativo refleja una crítica directa al capitalismo tardío, en la que la

lógica de acumulación se extiende hasta la explotación de la vida misma. Es así que la biotecnología, la inteligencia artificial y la militarización se convierten en herramientas de dominación, configurando un mundo donde la libertad individual queda subordinada a intereses económicos.

Identidad, humanidad y posthumanismo

Uno de los temas principales del género cyberpunk es la problematización de la identidad en un contexto donde los límites entre lo humano y lo artificial se vuelven indistinguibles. Se nos ubica en un contexto en el que se ha normalizado la convivencia entre lo humano y lo artificial que se vuelve casi imposible de reconocer la diferencia entre ambos mundos. En el caso de Blade Runner, los replicantes plantean una cuestión fundamental: ¿qué es lo que define a un ser humano? Hay personajes como Roy Batty que deambulan entre ambos espectros, y que denotan una profundidad emocional que desafía la "superioridad humana". Al final de la historia, momentos antes de morir, decide externar sus preocupaciones y reflexiones sobre la vida, las experiencias y los recuerdos, caso que confunde a Deckard puesto que suponía que un replicante era incapaz de mostrar sentimientos.Como una cuestión adicional, se plantea que Rick Deckard encarna la ambigüedad entre cazador y posible replicante.

En Blade Runner 2049, el personaje de K representa esta crisis de identidad al cuestionar la fidelidad de sus recuerdos y su lugar en el mundo, así como la depresión y soledad. Este tema ya había sido manejado con anterioridad en la película de Blade Runner original, al momento de que Deckard le revela a

Rachael que sus recuerdos podrían ser implantados, lo que implicaría que ella es un replicante. Esta problemática también está presente en Cyberpunk 2077, donde V convive con la conciencia digital de Johnny Silverhand, generando una identidad híbrida de las dos personalidades, las cuales se alimentan de sí mismas.

En Cyberpunk: Edgerunners, el proceso de transformación de David Martinez ilustra las consecuencias físicas y psicológicas de la modificación del cuerpo y el uso de implantes tecnológicos, transformando a los humanos en seres irracionales con ataques psicóticos incontrolables; es una condición a la cual se le nombra en las obras como “cyber psicopatía”. Estas obras abordan el posthumanismo como un campo de tensión donde la tecnología amplía las capacidades humanas, pero también desestabiliza las nociones tradicionales de identidad, autonomía y conciencia.

Memoria, identidad y construcción del yo

La memoria funciona como un elemento estructural en la construcción de la identidad dentro del cyberpunk. En Blade Runner, los recuerdos implantados en los replicantes actúan como un mecanismo para dotarlos de estabilidad emocional, pero al mismo tiempo generan una ilusión de humanidad. Esta

idea se desarrolla con mayor profundidad en Blade Runner 2049, donde la autenticidad de los recuerdos se convierte en el eje de la narrativa.

En Cyberpunk 2077, la "reliquia" que contiene la conciencia de Johnny Silverhand introduce una dimensión adicional: la posibilidad de que la memoria no solo sea implantada, sino transferida y coexistente. Este dispositivo narrativo plantea interrogantes sobre la continuidad del yo y la posibilidad de una inmortalidad digital.

En Cyberpunk: Edgerunners, los recuerdos y experiencias de los personajes se ven constantemente afectados por la tecnología, ya sea a través de implantes o del desgaste psicológico. En todas estas obras, la memoria se presenta como un constructo frágil y manipulable, cuya autenticidad resulta imposible de verificar plenamente, cuestionando así la idea de un yo estable y coherente.

Estética audiovisual del cyberpunk

La estética cyberpunk se caracteriza por una fuerte coherencia visual y sonora que refuerza sus temáticas. En Blade Runner, la fotografía inspirada en el cine noir se combina con una iluminación dominada por neones y sombras profundas, creando

una atmósfera opresiva. La música de Vangelis contribuye a esta sensación mediante el uso de sintetizadores que evocan tanto lo futurista como lo melancólico.

Blade Runner 2049 amplía esta propuesta con una estética más minimalista y monumental, donde el vacío y la escala adquieren un papel central. Por otro lado, Cyberpunk 2077 y Cyberpunk: Edgerunners retoman estos elementos y los adaptan a un contexto más dinámico, incorporando influencias del anime, la cultura pop y la música electrónica contemporánea.

El uso de hologramas, interfaces digitales y cuerpos modificados visualmente establece una continuidad estética que permite identificar el género de manera inmediata. Esta coherencia no es casual, sino el resultado de una tradición visual que ha evolucionado desde obras como Akira y Ghost in the Shell, consolidando un lenguaje audiovisual propio.

El arquetipo del outsider cyberpunk

El protagonista del cyberpunk suele ocupar una posición marginal dentro del sistema, actuando como un intermediario entre distintos niveles de poder sin pertenecer completamente a ninguno de ellos. En Blade Runner, Rick Deckard es un

detective que opera dentro del sistema, pero cuya identidad y motivaciones lo colocan en una posición ambigua.

En Blade Runner 2049, K representa una figura aún más alienada, cuya búsqueda de identidad lo lleva a cuestionar su función dentro de la estructura social. En Cyberpunk 2077, V encarna al mercenario que navega entre corporaciones, pandillas y redes criminales.

Por su parte, David Martinez ejemplifica el ascenso y caída del outsider dentro de un sistema que finalmente lo consume. Este arquetipo refleja la influencia de la ideología punk, caracterizada por la resistencia, la marginalidad y la crítica al poder establecido.

Intertextualidad explícita y referencias directas

La intertextualidad en el cyberpunk no se limita a influencias implícitas, sino que se manifiesta también a través de referencias directas y homenajes. Cyberpunk 2077 incorpora múltiples elementos que remiten a Blade Runner, como la presencia de misiones con estética noir, personajes que evocan a replicantes y escenarios urbanos que replican la atmósfera del filme.

Asimismo, estas obras dialogan con un corpus más amplio que incluye The Matrix, Johnny Mnemonic y la novela Do Androids Dream of Electric Sheep? de Philip K. Dick. Estas referencias no solo funcionan como guiños para el espectador, sino como mecanismos que consolidan una tradición narrativa compartida.

La intertextualidad actúa como un sistema de reconocimiento que permite identificar patrones, temas y estéticas recurrentes, reforzando la identidad del género.

Expansión transmedia del cyberpunk

El cyberpunk contemporáneo se caracteriza por su expansión a través de múltiples medios, lo que permite explorar sus temáticas desde diferentes perspectivas. Blade Runner y Blade Runner 2049 ofrecen una experiencia cinematográfica centrada en la contemplación y la construcción atmosférica.

Cyberpunk 2077 introduce la posibilidad de interacción directa, permitiendo al jugador tomar decisiones que afectan el desarrollo narrativo. La expansión Cyberpunk 2077: Phantom Liberty añade capas de complejidad política y moral, mientras que Cyberpunk: Edgerunners ofrece una narrativa más lineal, pero emocionalmente intensa.

Esta diversidad de formatos evidencia la capacidad del género para adaptarse a distintos lenguajes, manteniendo al mismo tiempo una coherencia temática. La intertextualidad no sólo ocurre entre obras, sino también entre medios, configurando un ecosistema narrativo que amplía las posibilidades de interpretación.

Capítulo IV: No hay finales felices para gente como nosotros.

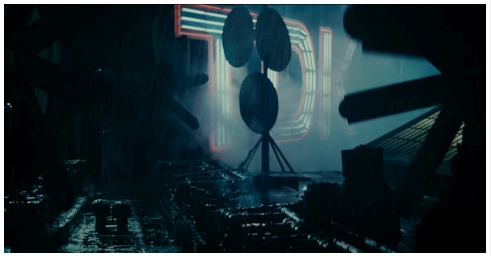
En este capítulo se utilizaron dos secuencias finales de Blade runner y Cyberpunk 2077. Se utiliza el método del découpage propuesto en el modelo de análisis cinematográfico propuesto por el Dr. Lauro Zavala para descomponer las secuencias y poder así determinar la estructura y características de los finales, y poder compararlas entre sí para determinar si hay comunicación alguna entre las obras.

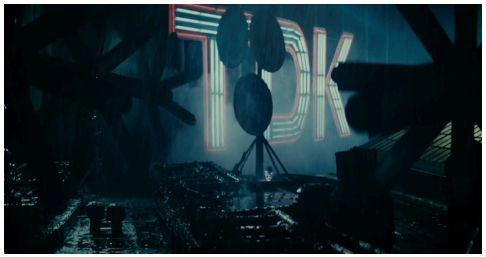
Para ejemplificar se seleccionó el final "Lágrimas en la Lluvia" de la película original de Blade Runner, y el final seleccionable de la expansión Cyberpunk 2077: Phantom Liberty.

Lágrimas en la lluvia. - Blade Runner

Tabla 3.

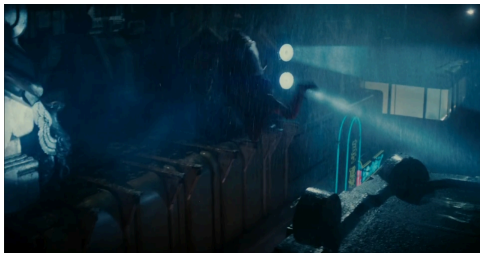
Plano	**Descripción**	**Duración**	**Imágen**	**Audio**

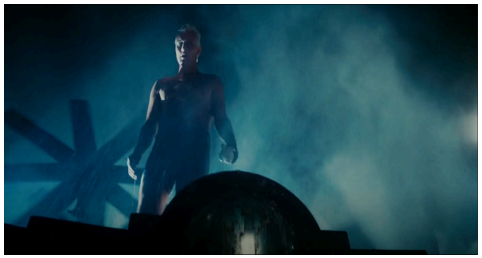
	1.Deckard consigue subir al tejado, huyendo momentáneamente de Roy.	8 segundos	Plano general. Sombras abundantes. Enmarcamiento de los ventiladores Colores fríos y azules. Lluvia.	Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia.
	2. Observa un agujero por el cual puede bajar.	2 segundos	Plano general. Sombras. Colores fríos y azules. Enmarcamiento de ventiladores. Campo/ contracampo.	Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia.
	3. Deckard corre hacia el agujero.	3 segundos	Ligero movimiento vertical de la cámara. Plano general.	Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia. Efecto sonoro de

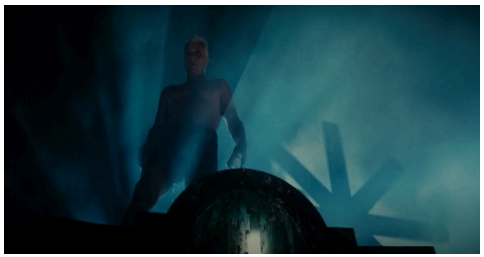
			Sombras. Colores fríos y azules. Enmarcamiento de ventiladores. Campo/ contracampo.	pisadas.
	3. La tapa se abre abrupta-mente y Roy escala hacia el techo	2 segundos	Plano general. Sombras. Colores fríos y azules. Enmarcamiento de ventiladores. Campo/ contracampo.	Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia. Efecto sonoro estruendo de metal.

	4. Deckard se frena al observar a Roy entrar al escenario.	2 segundos	Primer plano que enfatiza la reacción de Deckard. Profundidad de campo. Colores fríos y azules. Movimiento en diagonal que acompaña al personaje. Campo/ contracampo.	Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia.
	5. Se enfrentan Roy y Deckard.	3 segundos	Primer plano de la mirada fija de Roy a Decker. Profundidad de campo. Colores fríos y azules. Campo/	Suena una nota mantenida que hace énfasis en la revelación del personaje. Efecto sonoro de lluvia.

			contracampo.	
	6. Deckard se voltea y huye en dirección contraria.	3 segundos	Primer plano de la reacción de Decker. Movimiento Vertical. Profundidad de campo. Desenfoque. Campo/ contracampo	Nota mantenida. Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia.
	6. Deckard corre huyendo de la silueta.	1 segundo	Plano general del entorno que enmarca la situación. Sombras y Siluetas. Profundidad de campo.	Nota mantenida. Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia.

	7. Deckard corre hacia la orilla del tejado.	2 segundos	Plano general. Sombras. Colores fríos y azules. Enmarcamiento de ventiladores. Campo/ contracampo	Nota mantenida. Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia.
	8. Roy da un salto para perseguir a Deckard.	1 segundo	Plano general. Sombras y siluetas. Colores fríos y azules. Enmarcamiento de ventiladores.	Nota mantenida. Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia.
	9. Deckard corre y salta del tejado, intentando llegar al otro extremo.	3 segundos	Plano general. Sombras y siluetas. Colores fríos y azules. Cámara	Nota mantenida. Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia. Sintetizado

			lenta.	r. Grito de Decker.
 	10. Deckard falla el salto, se resbala hasta quedar a la deriva, sostenién-dose de una viga.	17 segundos	Primer Plano. Sombras y siluetas. Colores fríos y azules. Desplazamiento y acercamiento frontal. Ángulo Picado.	Nota mantenida. Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia. Sintetizador. Gemidos de Decker.
	11. Roy se asoma desde la orilla del tejado para observar a Deckard, quien está colgando.	8 segundos	Plano contrapicado, americano. Sombras y siluetas. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia. Sintetizador.

	12. Roy observa detenida-mente a Deckard, mientras respira agitadament e	3 segundos	Primer plano. Plano contrapicad o. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia. Sintetizado r.
	13. Deckard se esfuerza en sostenerse de algún modo para no caer.	2 segundos	Primer plano. Plano picado. Colores fríos y azules. Profundida d de campo.	Nota mantenida. Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia. Sintetizado r. Gemidos de Decker.
	14. Roy se da la vuelta y se aleja de la orilla.	4 segundos	Plano americano. Sombras y siluetas. Plano contrapicad o. Colores fríos y azules. Profundida d de	Nota mantenida. Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia. Sintetizado r.

			Campo.	
	15. Deckard voltea hacia abajo, buscando una posible salida.	4 segundos	Primer Plano. Plano picado. Colores fríos y azules. Profundidad de Campo.	Nota mantenida. Percusiones tensas. Efecto sonoro de lluvia. Sintetizador.
 	16. Roy sostiene una paloma blanca en la mano. Se prepara para hacer el mismo salto que Deckard. Se voltea y corre hacia la orilla.	12 segundos	Plano Medio. Desplazamiento Frontal. Profundidad de Campo. Desenfoque. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Percusiones rápidas. Efecto sonoro de lluvia. Sintetizador.

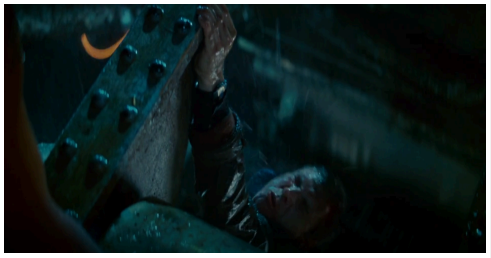
	17. Roy salta hacia el otro extremo.	2 segundos	Plano general. Plano contrapicado. Profundidad de Campo. Desenfoque. Colores fríos y azules. Sombras y siluetas.	Nota mantenida. Percusiones rápidas. Efecto sonoro de lluvia. Sintetizador.
	18. Roy aterriza en el otro tejado. Deckard siente miedo y sigue buscando una salida.	5 segundos	Primer plano. Plano contrapicado. Profundidad de Campo. Colores fríos y azules. Sombras y siluetas.	Sonido de Gong al aterrizar. Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia. Sintetizador

	19. Deckard se aferra a la viga.	3 segundos	Plano Cenital. Profundidad de Campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia. Sintetizador con cadencia rápida.
	20. Roy se asoma desde la orilla para ver a Deckard a la cara.	4 segundos	Close up. Plano contrapicado Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia. Sintetizador con cadencia rápida.
	21. Deckard se va resbalando cada vez más debido a la fuerte lluvia.	3 segundos	Primer plano. Plano picado. Desenfoque. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.

	22. Roy observa detenida-mente a Deckard, mientras frunce el ceño mientras piensa.	4 segundos	P. Primer plano. Luces y sombras. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.
	23. Deckard lucha por aferrarse a la viga pero ya no puede resistir más, así que suelta una mano.	3 segundos	Primer plano. Plano picado. Luces y sombras. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.

	24. Roy habla con Deckard: “Vaya experiencia es vivir con miedo. ¿No es así?.	5 segundos	P. Primer plano. Luces y sombras. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.
	25. Deckard intenta agarrar de nuevo la viga con su otro brazo.	2 segundos	Primer plano. Plano picado. Luces y sombras. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.
	25. Roy habla con Deckard: “Así es ser un esclavo”.	5 segundos	P. Primer plano.. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.

			azules.	
	26. Deckard pierde el agarre, solo tiene dos dedos de la mano derecha aferrándose a la viga.	2 segundos	Plano detalle. Profundidad de campo. Colores fríos y azules. Lluvia.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.
	27. Finalmente su mano no aguanta más y se suelta del brazo izquierdo.	2 segundos	Plano cenital. Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.
	28. Roy sonríe.	2 segundos	Primerísimo Primer plano. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador que va in-crescendo.

	29. La lluvia golpea fuertemente la cara de Deckard, quien no puede abrir los ojos.	1 segundo	Primer plano. Plano picado. Luces y sombras. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador que va in-crescendo.
	30. Roy continúa observando mientras sonríe.	1 segundo.	Primerísimo Primer plano.. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador que va in-crescendo.
	31. Deckard está a punto de soltarse, y como un acto de odio, le escupe antes de caer al	3 segundos	Over the shoulder. Plano picado. Profundidad de campo. Colores fríos y	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador que va in-crescend

	vacío.		azules.	o.
	32. Roy reacciona rápidament e para tomar el brazo de Deckard.	0.5 segundos	Primerísim o Primer plano. Desenfoque . Luces y sombras. Lluvia. Profundida d de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizado r que va in-crescend o.
	33. Roy consigue tomar el brazo de Decker.	3 segundos	Plano detalle. Profundida d de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizado r que va in-crescend o.

	34. Roy hace el esfuerzo por cargar a Deckard, mientras lo ve fijamente.	2 segundos	P. Primer plano. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador que va in-crescendo.
	35. Deckard siente temor e incertidum-bre.	2 segundos	Primer plano. Plano picado. Luces y sombras. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador que va in-crescendo.
	36. Roy lo carga del brazo.	1 segundo	P. Primer plano. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador que va in-crescend

				o.
	37. Roy lo sube al tejado.	2 segundos	Plano detalle. Profundidad de campo. Colores fríos y azules. Desplazamiento vertical.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.
	38. Roy continúa cargando a Deckard.	4 segundos	P. Primer plano. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.
	38. Roy continúa cargando a Deckard.	1 segundo	Primer plano. Desenfoque. Lluvia. Profundidad de campo. Colores fríos y	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.

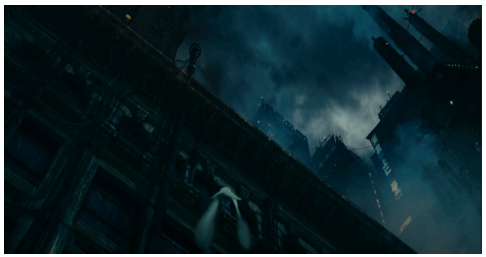
			azules.	
	39. Roy finalmente consigue poner a Deckard a salvo.	5 segundos	Plano conjunto. Luces y sombras. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.
	40. Roy avienta el cuerpo de Deckard al suelo. Deckard está desconcertado y retrocede.	6 segundos	Plano general. Luces y sombras. Colores fríos y azules.	Nota mantenida. Efecto sonoro de lluvia fuerte. Sintetizador.
	41. Deckard retrocede cada vez más, pegando su espalda contra la columna.	15 segundos	Plano conjunto. Luces y sombras. Colores fríos y azules.	Efecto sonoro de lluvia fuerte.

	42. Roy se agacha a un lado de Deckard y lo mira con expresión inofensiva.	6 segundos	Primer plano. Luces y sombras. Colores fríos y azules.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante.
	43. Deckard mira a Roy con una expresión de sorpresa.	5 segundos	Primer plano. Luces y sombras. Colores fríos y azules.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante
	44. Roy habla con Deckard: ***"He visto cosas que ustedes nunca hubieran podido imaginar. Naves de combate en llamas en el hombro***	19 segundos	P. Primer Plano Luces y sombras. Colores fríos y azules.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante

	de Orión. He visto…”			
	45. Deckard escucha atentamente a Roy, con expresión de sorpresa. ***“relámpagos resplandeciendo en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser.”***	4 segundos	P. Primer Plano Luces y sombras. Colores fríos y azules.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante.
	45. Roy habla con Deckard, con una expresión de melancolía: ***“Todos esos momentos se perderán en el tiempo, igual que lágrimas en la lluvia.”***	22 segundos	P. Primer Plano Luces y sombras. Colores fríos y azules.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante.

	46. Deckard finalmente lo entiende y siente compasión por Roy. ***"Es hora de morir."***	4 segundos	P. Primer Plano Luces y sombras. Colores fríos y azules.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante.
	47. Roy sonríe a Deckard.	2 segundos	P. Primer Plano Luces y sombras. Colores fríos y azules.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante.
	48. Deckar mira a Roy con una expresión de tristeza.	2 segundos	P. Primer Plano Luces y sombras. Colores fríos y azules.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante.

	49. Roy agacha la cabeza y finalmente muere.	7 segundos.	P. Primer Plano Luces y sombras. Colores fríos y azules. Cámara lenta.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante.
	50. Deckard siente lástima por Roy.	4 segundos	P. Primer Plano Luces y sombras. Colores fríos y azules. Cámara lenta.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante.
	51. Roy permanece inmóvil, y la paloma sale volando hacia el cielo.	3 segundos.	P. Primer Plano Luces y sombras. Colores fríos y azules. Cámara lenta.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante.

	52. La paloma queda libre.	5 segundos.	Plano general. Plano Contra-picado. Luces y sombras. Colores fríos y azules. Cámara lenta.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante.
	53. Deckard reflexiona sobre lo que acaba de acontecer. Cierra los ojos. 54. Hay un desvanecido hacia el plano de Roy inmóvil. ***"No sé por qué me salvó la vida. Tal vez en esos últimos momentos amó la vida***	35 segundos.	Plano general. Plano Contra-picado. Luces y sombras. Colores fríos y azules. Cámara lenta.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante.

	***más de lo que jamás lo había hecho antes. No solo su vida: la vida de cualquiera, mi vida. Todo lo que había querido eran las mismas respuestas que el resto de nosotros queremos. ¿De dónde vengo? ¿A dónde voy? ¿Cuánto tiempo me queda? Lo único que pude hacer fue quedarme ahí sentado y verlo morir."***			

	54. Deckard suelta lágrimas por la muerte de Roy. Permanece en estasis.	15 segundos	Plano general. Plano Contra-picado. Luces y sombras. Colores fríos y azules. Cámara lenta.	Efecto sonoro de lluvia fuerte. Música de sintetizador tranquilizante.

Este último acto en Blade Runner nos muestra un cierre posmoderno. Este tipo de final se caracteriza por tener un final abierto y dejar una serie de dudas y cuestiones sin resolver. Si bien tuvimos un cierre al problema principal, que es la misión principal que se le asigna a Rick Deckard de retirar a los replicantes, también queda en duda el futuro incierto de Deckard y Rachel, sabiendo que esta no vivirá por mucho tiempo. Al mismo tiempo, deja al espectador y al protagonista con una serie de dudas y reflexiones, especialmente sobre la naturaleza de la humanidad y la identidad de los replicantes.

En esta secuencia la fórmula narrativa tiene aspectos de misterio y un tanto de *plot twist*. Es misterio debido a que nosotros como espectadores sabemos menos o al mismo nivel

que los propios personajes. Y *plot twist* en el sentido de que cambia totalmente la trama, de Roy persiguiendo a Deckard, a salvarle la vida. Nosotros como espectadores no sabemos en un inicio cómo es que terminará este enfrentamiento, ni podíamos intuir que Roy actuaría del modo que lo hizo, ya que anteriormente en pantalla lo observamos ser violento.

El sentido estético también es posmoderno, ya que está presente esta mezcla de géneros del cine noir con el de ciencia ficción. Hay un uso constante de claroscuros y juego de luces, sombras y siluetas que representan un mundo lúgubre.

La imágen en esta secuencia es en su mayoría oscura, con muchas sombras y algunas luces que sirven para dibujar siluetas o hacer énfasis en alguna acción o reacción. Observamos también el uso de la profundidad de campo que aísla a los personajes del fondo del plano. Esto se utiliza de dos modos; el primero es para desvanecer el fondo en las escenas dónde Deckard cuelga de la viga, y el segundo es cuando hay una interacción íntima entre Roy y Deckard.

El *point of view* de la escena suele ser una cámara objetiva, que hace un juego constante de emplazamiento en el que muestra la acción reacción de cada uno de los personajes.

Se utiliza una paleta de colores oscuros, fríos y con tonalidades azules, al igual que en casi toda la cinta. Y en términos de encuadre observamos que constantemente se hace un framing con elementos del entorno, cómo estructuras, ventilaciones, tuberías, etc.

A partir de la segunda mitad de la secuencia, los encuadres se enfocan en enfatizar el sentido de miedo y temor de Deckard al saber que está en riesgo su vida, y también en la reacción de Roy, quien por un momento simplemente lo observa luchar por su vida.

Llegando al cierre de la secuencia tenemos encuadres completamente cerrados, que enfocan la atención en el discurso de Roy y la reacción de Deckard. Enfatiza las emociones de ese momento tan íntimo.

Una de las metáforas que hay dentro de la escena, y que es un elemento disruptivo que rompe un poco con la trama de la secuencia, es la aparición de la paloma que sostiene Roy. Metáfora que entendemos al momento que este muere y la paloma sale volando de su mano, representando una especie de partida o libertad de Roy dejando atrás su cuerpo físico.

Hay tres planos sonoros en esta secuencia, y que se van moviendo de lugar a lo largo de la escena. Por un lado tenemos

los efectos sonoros de una lluvia constante que por momentos se aligera y luego cae violentamente. En otro plano escuchamos unas percusiones lentas y largas, que crean tensión y suspenso. Al aparecer Roy y hacer su revelación en el escenario suena un gong, causando una sensación de terror. Se percibe también una nota mantenida que es constante en casi toda la secuencia, que además de complementar el sentido de tensión, nos ata a la atmósfera.

Escuchamos también el uso de percusiones rápidas al momento que Decker realiza el salto de un tejado a otro, y también un sintetizador que va in crescendo que se mantiene desde que Roy logra saltar al otro tejado hasta que lo levanta por el brazo, puesto que no sabemos, ni el espectador ni Deckard, la decisión que Roy va a tomar.

Cuando Deckard está a salvo, el sintetizador y las percusiones ceden, creando un momento breve de paz dónde solo escuchamos la lluvia caer. Después Roy comienza a hablar y escuchamos el tema musical “Tears in the Rain” de Vangelis, una canción tranquilizante similar a una canción de cuna.

En el último plano tenemos los efectos sonoros de las acciones y los diálogos. Dentro de este plano tenemos todos los efectos relacionados con acciones; los pasos al correr, los

gemidos, los gritos, etc. Y los diálogos por otro lado solamente aparecen en el cierre de la secuencia, moviéndose hacia el primer plano sonoro, para enfatizar el drama del monólogo de Roy antes de morir.

El montaje en esta secuencia es dinámico. Observando el *découpage* de la secuencia podemos darnos cuenta de que hay momentos dónde Roy y Deckard comparten el mismo tiempo a cuadro. Vemos lo que hace uno, vemos la reacción del otro, es un juego constante entre ambos personajes que al final son similares, por lo que tiene sentido que se le haga un énfasis a ambos personajes por igual. En la segunda mitad es cuando el montaje cambia, dilatando el tiempo y creando tensión. Vemos planos de uno o dos segundos de Deckard agonizando mientras se aferra a la viga, y después vemos planos de cuatro o cinco segundos de Roy observando sin hacer nada.

En el cierre se utilizan planos más lentos y una reducción en el ritmo del montaje, que nos permite tranquilizarnos a la par de los personajes, y de alguna manera reflexionar al mismo tiempo que Deckard lo hace.

Se utiliza el recurso de la cámara lenta también para añadir dramatismo al momento en el que Roy muere y la paloma

vuela. Al igual que cuando Deckard suelta lágrimas por la muerte de Roy.

En esta secuencia en particular es donde podemos observar la importancia de la puesta en escena de ambos personajes, que nos muestra esta lucha entre ambos, uno superior al otro, un cazador y una presa. Al inicio de la secuencia podemos ver claramente el miedo de Deckard huyendo de Roy, sin embargo, Roy aparece como una sombra imponente en el entorno.

Al momento de que Roy mira a Deckard colgando, observamos a Roy como una figura imponente y en una condición favorable en comparación a la de Deckard, quien se encuentra a la deriva.

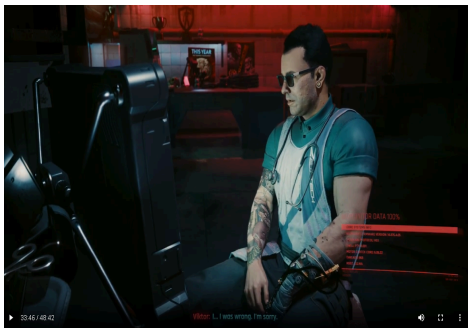
Al final de la secuencia, Roy y Deckard están en igualdad de condiciones, Roy incluso se agacha para quedar a la par de Deckard, y después vemos un desvanecido de un primerísimo primer plano de Roy, al de Deckard.

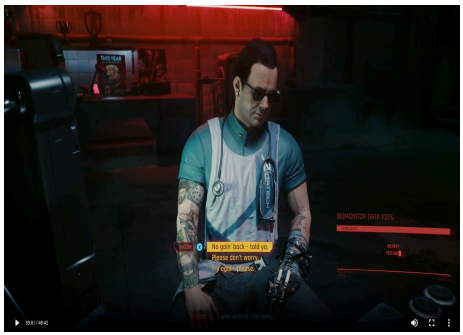
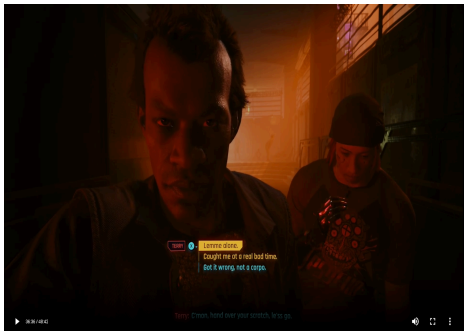
Los espacios y objetos nos sirven de recordatorio del ambiente industrial y tecnológico del mundo en el que se encuentran. Las luces, los letreros, los edificios gigantes, todo el entorno nos ubica en la atmósfera general del lugar.

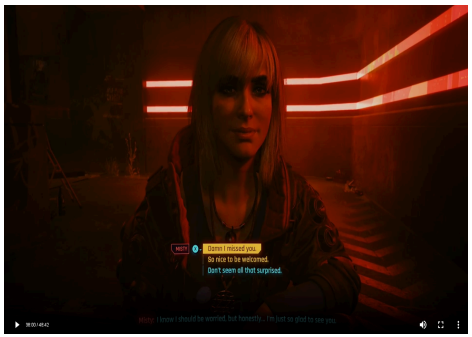
La amplitud estilística de esta secuencia se basa en el juego de planos de duración corta, que con el tiempo y la situación se dilatan para añadir tensión o dramatismo. Utiliza también los elementos como las luces y las sombras para definir el tono de la escena y también para definir la ambientación

V se convierte en una persona más - Cyberpunk 2077 Phantom Liberty.

Tabla 4.

Plano	Descripción	Duración	Imágen	Audio
	1. V decide visitar a Viktor después de la cirugía donde le retiraron el chip. V ha estado en coma durante algunos años y Viktor le ofrece una consulta para ver cómo puede ayudar a V a recuperar su vida anterior.	INTERACTIVO	POV Luces brillantes Contraste entre luz y sombra Temperatura fría Colores Azules-Verdes	Sonido ambiental de energía. Silencio total.

	2. Viktor se disculpa con V, pues se da cuenta que el sistema nervioso de V no soportará ningún implante en lo que resta de su vida	INTERACTIVO	POV Luces brillantes Contraste entre luz y sombra Temperatura fría Colores Azules-Verdes	Sonido ambiental de energía. Silencio total.
	3. V sale de la clínica y es asaltado por dos maleantes con implantes.	INTERACTIVO	POV Contraste entre luz y sombra Colores Rojos-Naranjas (Peligro)	Efecto sonoro de la calle. Sirenas. Eco.
	4. V es golpeado por los asaltantes.	INTERACTIVO	POV Contraste entre luz y sombra Colores Rojos-Naranjas (Peligro)	Efecto sonoro de la calle. Sirenas. Eco. Efecto de golpe.

	5. V es despertado por Misty después de que quedara inconsciente después de la golpiza.	INTERACTIVO	POV Contraste entre luz y sombra Colores Rojos-Naranjas (Peligro)	Efecto sonoro de la calle. Sirenas. Eco.
	6. Misty le dice a V que se alegra por verlo, ya que tenía mucho tiempo que no se veían.	INTERACTIVO	POV Contraste entre luz y sombra Colores Rojos-Naranjas (Peligro)	Efecto sonoro de la calle. Sirenas. Eco.
	7. V y Misty platican sobre lo que sucedió mientras él no estaba. V le platica sobre su situación y Misty le aconseja que aprenda a vivir como	INTERACTIVO	POV Contraste entre luz y sombra Colores Rojos-Naranjas (Peligro)	Efecto sonoro de la calle. Sirenas. Eco.

	una persona común y corriente, cosa que va en contra de los ideales de grandeza de V.			
	8. Misty se tiene que ir, y le pregunta a v si la acompañará.	INTERACTIVO	POV Contraste entre luz y sombra Colores Rojos-Naranjas (Peligro)	Efecto sonoro de la calle. Sirenas. Eco.
	9. Misty ayuda a V a levantarse. Desde la perspectiva del jugador, es la primera vez que vemos la apariencia demacrada de V después de la cirugía. V está desconcertad	10 segundos	Primer plano Tilt up Contraste entre luz y sombra Colores Rojos-Naranjas (Peligro)	Banda sonora: Let You Down Cinematic End Theme - Dawid Podsiadło. (Música melancólica)

	o al caer en cuenta del cambio en su vida. Misty trata de consolarlo.			
	10. V y Misty salen a las calles.	6 segundos	Plano General Traveling Contraste entre luz y sombra Colores saturados Temperatura cálida.	Banda sonora: Let You Down Cinematic End Theme - Dawid Podsiadło. (Música melan-cólica)
	11. V y Misty caminan juntos, hasta que llega un taxi a atender la parada de Misty	8 segundos	Plano Medio Traveling Contraste entre luz y sombra Colores saturados Temperatura cálida.	Efectos Sonoros de la calle. Banda sonora: Let You Down Cinematic End Theme -

				Dawid Podsiadło. (Música melan-cólica)
	12. Misty abraza a V y le dice: “Hasta que nos veamos de nuevo, eso creo.”. A lo que V contesta “Eso espero”.	16 segundos	Plano Medio Contraste entre luz y sombra Colores saturados Temperatura cálida.	Efectos Sonoros de la calle. Banda sonora: Let You Down Cinematic End Theme - Dawid Podsiadło. (Música melan-cólica)

  	13. Misty le pregunta sobre el pendiente que le regalo a V, el cual tenía la bala con la que intentaron matar a V. V le contesta que lo perdió. Misty responde que no vale la pena buscarlo, porque ya no importa.	25 segundos	Primer Plano Contraste entre luz y sombra Colores saturados Temperatura cálida.	Efectos Sonoros de la calle. Banda sonora: Let You Down Cinematic End Theme - Dawid Podsiadło. (Música melan-cólica)

	14. Misty se sube al taxi y se marcha. V es golpeado en el hombro por una persona que pasa caminando.	20 segundos	Over the shoulder Contraste entre luz y sombra Colores saturados Temperatura cálida.	Efectos Sonoros de la calle. Banda sonora: Let You Down Cinematic End Theme - Dawid Podsiadło. (Música melan-cólica)
	15. V se da cuenta que ya no impone ningún respeto y se convierte en una persona común y corriente como los demás. Da la vuelta y continúa su camino, perdiéndose así en la	26 segundos	Plano Medio Plano General Contraste entre luz y sombra Colores saturados Temperatura cálida.	Efectos Sonoros de la calle. Banda sonora: Let You Down Cinematic End Theme - Dawid Podsiadło. (Música melancó-lica)

  	multitud como uno más.			

- **Este es el final que fue agregado como una opción para el desenlace de la historia principal, en la**

expansión de contenido de Cyberpunk 2077: Phantom Liberty.

En esta expansión se nos introduce a una área nueva del mapa la cual hacen llamar "Dogtown", una ciudad que vive bajo el régimen independiente de un dictador rebelde que anteriormente fue un marine de Militech. Al llegar a la frontera de Dogtown, V es intervenido por Songbird, una agente netrunner que trabaja para el gobierno de la NUSA (Nuevos Estados Unidos de América). Ella pide la ayuda de V a través del relic en su cabeza para que este pueda ayudarle a salvar a la presidenta de los NUSA, Rosalind Myers, de un ataque que sufrirá su avión y que hará que se estrelle en Dogtown.

En un punto de la historia conocemos a Salomon Reed, un antiguo agente que trabajó con Rosalind hace muchos años y el cual tenemos que contactar para obtener su ayuda para poner a salvo a la presidenta. Si nosotros como jugador decidimos seguir el plan de Reed y elegir su bando en el acto final de la expansión, este nos desbloqueará una opción de desenlace de la historia principal donde la NUSA se encarga de la cirugía para separar el relic con el constructo de Johnny Silverhand de la cabeza de V.

Esta cirugía termina causando que V entre en estado de coma durante varios años, en los que se mantuvo incomunicado de sus amigos y personas cercanas. Después Reed llega al hospital y nos revela que la cirugía fue exitosa, pero que el daño irreparable que causó el relic en su cabeza era tal que su sistema nervioso ya no podría soportar la carga de ningún implante.

Al ponerse al día con sus contactos, consigue comunicarse con Viktor Vektor, su médico personal de confianza, y este le cuenta sobre la evolución de su negocio y sus convenios con empresas de tecnología de punta, y que probablemente podría hacer algo para ayudarle. Sin embargo, al llegar al lugar -y después de que Viktor le hiciera un diagnóstico- se da cuenta que lo que le habían dicho era cierto, pues el cuerpo de V y su cerebro estaban tan deteriorados que cualquier implante podría sobrecargar su sistema nervioso y lo podría matar.

Al salir del consultorio es asaltado por dos personas que pasaban por el mismo callejón. V trata de defenderse pero es inútil, pues ellos tienen implantes que les dan una fuerza mayor. Esta interacción hace contraste con la personalidad de V a lo largo de toda la historia, donde no tiene miedo de defenderse y de entrar en acción. Pero ahora que ya no puede cargar con

ningún implante, se siente indefenso en una ciudad llena de violencia.

V queda inconsciente después de la golpiza que le dan los asaltantes, y es despertado por Misty, una vieja amiga que era ex pareja de su mejor amigo, y también recepcionista de Viktor. A ella le alegra ver y saber de la vida de V, ambos platican de lo que sucedió mientras él estaba en coma, y después V le comenta sobre su situación.

Misty se compadece de V y le aconseja que se adapte a vivir como una persona normal que vive el día a día, como todas las que viven en Night City. Ella le pregunta sobre el colgante que le obsequió, el cual tenía la bala que le sacaron a V de la cabeza. V le dice que lo perdió. Misty le aconseja que deje de buscarlo, frase que funciona como metáfora de la separación de Johnny Silverhand y V, y de una cierta libertad ahora que ya se libró del problema, pero que vino acompañada de un precio muy alto, ya que la forma de vida de V tiene que ser totalmente contraria a lo que V fue alguna vez.

El acto concluye con Misty despidiéndose de V, en un adiós que se siente definitivo, pues el futuro que puede tener V ahora en Night City se vuelve incierto y desalentador. Después V se toma un momento para respirar y procesar lo que está

pasando, después es golpeado en el hombro por las personas que pasan por la calle, y es así como V da la vuelta y continúa con su camino, perdiéndose como uno más entre la multitud, una víctima más de Night City.

La forma narrativa que se maneja en este cierre, sigue la misma forma que utiliza en gran parte del juego; la toma de decisiones y el *pov* subjetivo de V, así como la interactividad con el espacio virtual. Sin embargo, dentro del juego, el final -sea cual sea que elijas- es la única sección del videojuego que incluye una cinemática que imita a una escena en una película. Asimismo es la única ocasión donde podemos ver a V desde una tercera persona, ya que siempre vivimos la trama en la piel y ojos de V.

En la puesta en escena encontramos los entornos de la clínica de Viktor Vektor, el callejón en el que V es violentado, y la avenida donde Misty y V se despiden. En la clínica podemos observar colores vívidos, luces brillantes, contraste entre luces y sombras, temperatura fría con colores azules y verdes que otorgan una sensación de suspenso y sobriedad.

Después, cuando V es golpeado, observamos un callejón obscuro, lleno de basura e invadido por una luz roja que aporta una sensación de peligro, y que podría ser una metáfora al

infierno en el que V vive ahora que tiene que adaptarse a ser de una forma totalmente contraria a lo que V alguna vez fue.

Al salir del callejón, el ambiente se vuelve más cálido, los colores y las luces dejan de ser tan vívidos, lo que refleja el estado mental de V de resignación y aceptación, y que también aporta al momento íntimo de despedida entre Misty y V.

El montaje en la sección cinemática tiene un ritmo lento que suele ser un campo contracampo que enfatiza el semblante demacrado de V acompañado de su expresión de desconcierto, y el mundo que ahora V observa con otros ojos ahora que no es capaz de hacer todo lo que antes sí podía.

Al final de la secuencia vemos un plano general donde se van haciendo cortes mientras V se aleja y la cámara se queda estática, hasta que perdemos de vista la silueta de V al fundirse entre toda la gente.

A nivel de imagen, la primera mitad del acto final lo vivimos en el pov de V, controlando su cuerpo en el espacio virtual, y tomando control de su toma de decisiones. En la segunda mitad vemos que la cámara utiliza planos muy cerrados cuando V y Misty platican en el callejón, y ella le ayuda a levantarse. Al salir del callejón el plano se abre un poco más permitiendo que aparezcan más elementos a pantalla como las

personas que caminan por la avenida, o las estructuras que hay en las calles, pero aún se utilizan los primeros planos para enfatizar la interacción íntima entre Misty y V. También vemos algunos planos con profundidad de campo, como en el over the shoulder cuando V observa a Misty tomar su taxi e irse, o también cuando V se da la vuelta y comienza a alejarse de la cámara fija y después se pierde en el entorno.

En términos sonoros, casi en todo el acto escuchamos el sonido diegético subjetivo de V, que se compone por sonido ambiental de la calle, sirenas, autos, sonidos relacionados con energía, entre otros. En la sección cinemática escuchamos de fondo una versión instrumental del tema "Let You Down" compuesto originalmente para la serie Cyberpunk: Edgerunners y que también se incluyó en la expansión del juego: Phantom Liberty.

Posteriormente al análisis, nos encontramos con que los desenlaces suelen tener un carácter negativo. Se encontró que todas las obras mencionadas a lo largo del trabajo tienen un final de índole depresiva y triste, esto debido a la naturaleza del relato que al ser una crítica a las condiciones ficticias extremas del futuro, quiere dar una enseñanza al espectador/jugador y hacerlo consciente sobre la situación social mundial. Igual observamos

una representación clara de temas sensibles, como el amor y la complejidad de relacionarse con los demás, el suicidio, el contraste entre la vida y la muerte, la soledad, el odio y la violencia, la degeneración y las enfermedades mentales.

Tomes el camino que tomes siempre conlleva un sacrificio importante, la única diferencia entre los personajes es el elegir qué es lo que quieren perder. Elegir entre vender tu alma a una megacorporación, terminar con tu propia vida, construir un imperio cimentado de cadáveres pero con la certeza de que tu muerte es inminente, otorgándole tu cuerpo a un alma en pena que jamás podrá superar tu partida, poniendo tu vida en manos del gobierno solo para perderlo todo y que después se olviden de ti. O la que parece ser la decisión menos opresiva: huir con la esperanza de encontrar una respuesta.

Sea como sea, todas estas historias que nos presentan las obras de este género nos dejan una enseñanza clara: Si como humanidad no nos oponemos al imperio tecnológico total, el planeta será inevitablemente consumido, y el futuro no depara un final feliz para ninguno de nosotros.

Conclusiones

Gracias al análisis profundo de estas obras es que podemos determinar, no sólo como estas obras nos enseñan sobre la realidad social, si no bajo esta fórmula y el ejemplo de este proyecto podemos ser conscientes sobre cómo el arte transmite diversos mensajes mediante la forma, y cómo es que los recibimos nosotros como audiencia.

Una vez que tenemos claro todo el trasfondo, apoyándonos de los ejemplos fílmicos, podemos condensar un modelo universal del género cyberpunk e identificarlo con facilidad como audiencia en futuras obras, así como comprenderlas desde un punto de vista crítico. Las obras suelen venir siempre acompañadas de una lección o enseñanza para el espectador/jugador sobre el futuro.

Este proyecto terminal está acompañado de un producto audiovisual realizado para la réplica, el cual se alberga en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=DswJjNV-hfc.

Bibliografía

Bibliografía sobre el género cyberpunk.

- Hebdige, D. (1979). Subculture: The meaning of style. Routledge, pp. 62-70, 90.
- Savage, J. (2001). England's dreaming: Anarchy, Sex Pistols, punk rock, and beyond (Rev. ed.). Faber & Faber, pp. 105.
- Marcus, G. (1989). Lipstick traces: A secret history of the twentieth century. Harvard University Press. pp. 3.
- Kushnarov, V. (2023). Cyberpunk as a Metacultural Movement: Philosophical-Cultural Analysis. Culture and Arts in the Modern World, pp 24, 40–48. https://doi.org/10.31866/2410-1915.24.2023.287657.
- Zhang, Weiyi. (2022). The Transformation of Cyberpunk: From Resistant Subculture to Popular Style. DOI: 10.2991/978-2-494069-45-9_62. https://www.researchgate.net/publication/366439599_The_Transformation_of_Cyberpunk_From_Resistant_Subculture_to_Popular_Style.

- Florea, M. (2020). The Cyberpunk Dystopia as a Reflection on Late Capitalism. Journal for Social Media

Inquiry, 2(1), pp. 63-74. https://doi.org/10.18662/jsmi/2.⅛.

Bibliografía/Filmografía/Ludografía de Material principal.

- Dick, P. K. (2019). ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? (Edición mexicana). Minotauro México.
- Red, C. D. P. (2020). Cyberpunk 2077. https://www.cyberpunk.net/pl/es-mx/
- Red, C. D. P. (2020). Cyberpunk 2077: Phantom Liberty. https://www.cyberpunk.net/pl/es-mx/
- Scott, R. (Director). (1982). Blade Runner. Warner Bros. Pictures.
- Villeneuve, D. (Director). (2017). Blade Runner 2049. Warner Bros. Pictures.
- Wakabayashi, H. I. M. Ō. (Director). (2022). Cyberpunk: Edgerunners. TRIGGER Studios. Netflix Inc.

Bibliografía sobre análisis cinematográfico y videojueguil.

- Goliot-Lété, A., & Vanoye, F. (2008). Principios de análisis cinematográfico. ABADA EDITORES.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1991). Cómo analizar un film. Paidós. (pp. 17-62)

- Grant, B. K. (2013). 100 science fiction films. En Bloomsbury Publishing (UK) eBooks. (pp.19-20) https://doi.org/10.5040/9781838710477
- Rodríguez, C., & Verona, D. (2006). Zavala, Lauro. Elementos del discurso cinematográfico. México: UAM-Xochimilco, 2005. Versión (México, D.F.).
- López, Blanca & Núñez Pacheco, Rosa & Hernández Torres, Ervey Leonel. (2023). Videojuegos y lenguaje (1.ª ed.). Universidad Autónoma Metropolitana. https://www.researchgate.net/publication/369588556_Videojuegos_y_Lenguaje.

Bibliografía sobre análisis de obras específicas

- Johnson, D. K. (2018). Sci-Phi: Science Fiction as Philosophy.
- Yehya, N. (1994). Los sueños mecánicos de las ovejas electrónicas. El ciberpunk en el cine (N. de Plata, Ed.). Pantalla de Papel.
- Sun, J., & Zhou, Z. (2021). Impact of the Game Cyberpunk 2077 on Cyberpunk Culture. In Advances in Social Science, Education and Humanities Research [Proceedings of the Conference] (Vol. 637, pp. 640–643). https://doi.org/10.2991/assehr.k.220131.117.

- Brauns, J. (2019). Blade Runner (1982). En O. Fahle, L. Gotto, B. Neitzel, L. Nowak, H. Wagner, A. Wendler, & D. Wentz (Eds.), Filmische Moderne (pp. 197–202). Transcript Verlag.

- Lambert, M. (2017, octubre 27). Return of the replicants:Post tech informs ‘Blade Runner 2049’. -. https://cinemontage.org/return-replicantspost-tech-informs-blade-runner-2049.

- Sammon, P. M. (2017). Future noir: The making of Blade Runner (Rev. and updated ed.). HarperCollins. pp 30-60.

Bibliografía base de datos de películas, videojuegos y series.

- Cyberpunk: Edgerunners. (2022) (s/f). Filmaffinity.com. Recuperado el 2 de enero de 2026, de https://www.filmaffinity.com/es/film235008.html
- Blade Runner (1982). (s/f). Filmaffinity.com. Recuperado el 10 de noviembre de 2025, de https://www.filmaffinity.com/mx/film358476.html

- Blade Runner 2049 (2025). (s/f). Filmaffinity.com. Recuperado el 10 de noviembre de 2025, de https://www.filmaffinity.com/mx/film236626.html
- Cyberpunk 2077. (s/f). Cyberpunk Wiki; Fandom, Inc. Recuperado el 25 de enero de 2026, de https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Cyberpunk_2077