

# Humanos, sensibilida des Y replicantes: lectura filosófica de *Blade Runner*

Raúl Urbina Fonturbel  
Instituto San Pedro y San Felices (Burgos)

El problema de la esencia constitutiva de lo humano<sup>1</sup> se revela como el eje esencial del estudio antropológico de la filosofía. Las programáticas ideas de Max Scheler defendían que el ser humano debía encontrar su puesto en el mundo: “Cuando el hombre se ha colocado fuera de la naturaleza y ha hecho de ella su objeto —y ello pertenece a la esencia misma del hombre y es el acto mismo de su humanización— se vuela en torno suyo estremeciéndose, por decirlo así, y pregunta: ¿Dónde estoy yo mismo? ¿Cuál es mi puesto? [...] En esta vuelta en torno suyo, el hombre hunde su vista en la nada, por decirlo así. Descubre en esta mirada la posibilidad de la «nada absoluta»; y esto le impulsa a seguir preguntando: «¿Por qué hay un mundo?» ¿Por qué y cómo existo «yo?»” (Scheler, 1971: 108-109).

Partiendo de la distinción entre lo inorgánico de lo orgánico (Choza, 1988: 21 y ss.), podemos afirmar que estar vivo significa singularidad e interioridad. La jerarquía orgánica de los vivientes quedaría resuelta en una fórmula que podría ser: a menor grado de conocimiento,

<sup>1</sup> El modelo seguido para este recorrido por la antropología ha sido el excelente manual de Jacinto Choza (Choza, 1988). Entre las diferentes posibilidades, he optado por esta solución ya que, como veremos más adelante, el profesor Choza ha hecho un estudio antropológico de la película que vamos a analizar (Choza, 2001).

menor grado de individualidad. Por lo tanto, el último nivel de seres vivos, el más elevado, sería el de seres dotados de subjetividad y autoconciencia de sí mismos.

Uno de los elementos no suficientes pero sí necesarios de los seres humanos es nuestra morfología corporal. Desde este ángulo, resulta curioso observar que en la película *Blade Runner* los replicantes ganan la partida a los humanos este terreno. Los replicantes, a excepción quizás de León, tienen una gran belleza y fortaleza corporal, mientras que los seres humanos están representados, desde el punto de vista individual, con fealdad, enfermedad o vejez (Choza, 2001: 39) y, desde el punto de vista colectivo, son una masa anónima y habitantes de lugares solitarios y decadentes.

Otro parámetro definitorio de lo humano es la *psique* (Choza, 1988: 100), esto es, la existencia de un elemento inmaterial que habita en una estructura material. Naturalmente, una de las dificultades con las que contamos es la de separar lo natural y lo artificial, y determinar, por ende, la diferencia entre la *psique* humana y la inteligencia artificial (Choza, 1988: 112). Se llega a la paradoja de que no es demostrable que una máquina, aunque no sea un ser vivo, no pueda realizar las mismas funciones vitales que un ser vivo. La diferencia podrá venir, no de las funciones que la máquina y el ser vivo desempeñan, sino del hecho de que la máquina está privada de esa pareja inseparable que forman nuestra *psique* y nuestro cuerpo. Dicha diferencia en su constitución tiene, claro está, sus consecuencias en la función, porque las máquinas pueden recordar, pero no pueden realizar el camino inverso intelectual del olvido y, sobre todo, porque no puede darse el camino inverso a la vida que es la muerte, esto es, la ruptura de la unidad formal y material propia de los seres vivientes. En *Blade Runner*, como luego veremos, los seres artificiales que son los replicantes tienen plena conciencia de su muerte (Savater, 1996: 96-97).

La película juega constantemente con la dialéctica entre lo "natural" y lo "artificial", pero se preocupa seriamente de distinguir varios elementos dentro del conjunto de lo artificial. Dentro de la clasificación tradicional, en la película encontramos máquinas que necesitan del control humano para su funcionamiento. Dentro de esta clase tenemos desde el electrodoméstico para cocer huevos y el psicodélico secador de pelo de Zhora hasta máquinas más sutiles como el vídeo-teléfono, la máquina para el procesamiento de fotografías, la máquina del test o los instrumentos de análisis y "fabricación" de órganos. También hay máquinas que, una vez suministrada la energía, ejercen ellas mismas el control. Ejemplo de este tipo sería los controladores de acceso de personal de la Tyrell Corporation. Pero donde la distinción entre natural y artificial muestra todas sus posibilidades es en el de las máquinas que llegan a determinar sus propios objetivos. De primeras, contamos con seres artificiales que pertenecen a esta clase pero son de juguete, como los "amigos" de J. F. Sebastián, que tanto recuerdan a los elementos mecánicos de la casa de Laurence Olivier en *La buella* de Mankiewicz). Y, por supuesto, la sofisticadísima variación, incluso evolutiva, de seres artificiales réplicas de seres vivos, que extiende su abanico desde los animales, como la escama de la serpiente o el búho de Tyrell, hasta la también escalonada gama de replicantes Nexus que tiene en Rachael su máxima perfección. Ridley Scott juega en la película constantemente con el desconcierto de Deckard: él es un policía cazador de replicantes y, por ello, supuesto experto en su detección; pero Deckard cada vez encuentra más dificultades para discernir entre lo natural y lo artificial, y llega al extremo de enamorarse de aquella a que, por profesión, debería "retirar", e incluso llega a dudar de su propia esencia humana.

Es ya conocido sobradamente que el eje psicológico-cognitivo que tiene su base en la sensación se desarrolla en la percepción (Choza, 1988: 187 y ss.). La película que analizamos está dominada por referencias continuas al campo de la visión (Marzal Felici y Rubio Marco, 1999: 15-18, 39-40): el ojo que aparece al principio de la película, y que pertenece seguramente a Roy; los ojos como detectores de las sensaciones en el Test Voight Kampff; León jugando con los ojos artificiales realizados por el oriental Chew; la advertencia de Roy a éste de lo que

sería capaz de hacer con sus ojos; la tentativa de León de matar a Deckard metiendo los dedos en sus ojos y la muerte de Tyrell a manos de Roy con el mismo procedimiento; Roy Batty gastando una broma con unos ojos de juguete en casa de J. F. Sebastián... El asunto no pasaría de mero enlace argumental si no fuera por la imbricación profunda del mismo en la trama: no es sólo que los ojos sean un espejo para nuestra *psique*, sino que son el auténtico motivo conductor que lleva a la contemplación general de ese mundo del futuro al principio de la película, la detección de sentimientos en los test, el proceso de fabricación que va desde un artículo de broma a unos ojos casi perfectamente humanos (con la paradoja añadida de que se detecta si un ser es artificial a través de un órgano también artificial que imita casi perfectamente al natural), y, por último, la afirmación de la vida de los replicantes y su enfrentamiento con los creadores por medio de un proceso de muerte obsesivamente basado en la destrucción de los globos oculares.

Los componentes de la percepción vendrían dados por la experiencia vital de identidad subjetiva y por su plasmación en la memoria. Los seres vivos, si bien en distinto grado, retienen su propio pasado a través de la memoria (Choza, 1988: 58), y eso les confiere identidad. Las fotografías de los personajes en *Blade Runner* (León, Rachael, Deckard) tienen como función certificar la autoconciencia del recuerdo, aunque en el caso de los replicantes sea un sucedáneo. Los recuerdos tienen que ver con la temporalidad, pues los sentimientos y las vivencias se producen en el tiempo: los recuerdos son un certificado de nuestra existencia (Cumplido Muñoz, 2001) y además hacen del recuerdo algo más sólido y material.

Tyrell considera la memoria como un elemento que mejora la función de los replicantes. “Como queda patente, la memoria sirve para dar un sentido al tiempo y proporcionar un espacio al que aferrarse ante los eventos de la vida.” (Moreno Torres, 2001):

“El comercio es nuestro objetivo aquí, en la Tyrell. Y nuestro lema “más humanos que los humanos”. Rachael es un experimento, nada más. Empezamos a percibir en ellos extrañas obsesiones. Después de todo son inexpertos emocionalmente. Con unos años para almacenar las experiencias que usted y yo damos por supuesto. Si les obsequiamos con un pasado creamos un apoyo para sus emociones y, consecuentemente, podemos controlarlos mejor”.

Además, contamos con la motivación, que va desgajando instintos (deseos, impulsos), tendencias y afectos (Choza, 1988: 205 y ss.) y cuya afectividad tiene como una de las metas principales el amor, eso es, la “afectividad intersubjetiva” (Choza, 1988: 239). Pero en *Blade Runner* las emociones y sentimientos, como hemos visto, están ligadas al recuerdo (Marzal Felici y Rubio Marco, 1999: 17), ya que el recuerdo de las percepciones pasadas conlleva emociones. El amor será un elemento determinante en la película: por supuesto, gira en torno al sentimiento de Deckard por Rachael y la conciencia de ambos de estar enamorados, pero también aparece entre Roy y Pris. Cuando ésta muere, Roy le da un beso que intenta hacer que su compañera descansa en paz eterna (Choza, 2001: 45).

Adviértase que es más fácil en la actualidad cualificar lo humano por los sentimientos, no “clonables”, que con la razón, que sí es susceptible de ser emulada artificialmente, al menos en parte. Por eso Jacinto Choza (Choza, 2001: 51) concluye: “Lo racional es lo formalizado, lo exacto y determinable, mientras que lo impreciso e informalizable son la materia, las imágenes polivalentes (las imágenes emotivas y los recuerdos, o sea la experiencia de vida) y la libertad. El ser humano tiene frontera con esas tres regiones de indeterminación, mientras que los seres artificiales, personas o lo que sea, no.” Siguiendo a Arnold Gehlen, podríamos definir a los seres humanos en *Blade Runner* como seres carenciales, desvalidos físicamente pero capaces de planificar y transformar el mundo en el que viven de manera prometeica para superar su déficit orgánico construyéndose para sí una naturaleza artificial (Gehlen, 1993: 63-66).

Curiosamente, el planteamiento de si una máquina podía pensar era apasionante en 1950, el momento en que Turing lo postuló en su famoso test, y estaba vigente hasta hace muy poco tiempo. Pero parece que los derroteros de la inteligencia artificial han complicado un poco más las cosas, y en la actualidad el asunto no sería exactamente el de si una máquina puede pensar, sino el auténtico problema es, para comprobar si un ser es humano, si una máquina puede sentir. Así las cosas, la clásica afirmación del ser humano como ser racional parece que debe ir sustituyéndose por otra que, si bien debe tener muy en cuenta el intelecto y el lenguaje, debe añadir otros supuestos como la autoconciencia y el inconsciente, la voluntad, la libertad, etcétera.

La libertad (Choza, 1988: 371 y ss.) es un aspecto clave en *Blade Runner*. En la cúspide del edificio de la Tyrell Corporation se adivina una réplica de la Estatua de la Libertad. Recuerdos, sueño y libertad se cruzan en la figura del unicornio, que aparece en dos ocasiones en la película.<sup>2</sup> En la primera, aparece en un sueño de Deckard cuando se queda dormido sentado al piano: Deckard sueña con un unicornio galopando por un bosque y, al parecer, perseguido. En la segunda, al huir con Rachael, Deckard se encuentra una de las figuritas de papel de Gaff, lo que reflejaría que éste conoce sus sueños y, por lo tanto, Deckard puede ser un replicante. La figura del unicornio, por supuesto, no es casual, ya que el unicornio es un animal mitológico que sólo puede vivir en libertad. De hecho, Gaff con esta acción demuestra, por un lado, que Deckard es un replicante y, por otro, que les perdona la vida y les deja en libertad.

Los replicantes, desde el punto de vista del determinismo fisiológico, son esclavos. También lo son en otros sentidos, pero los replicantes Nexus 6, aunque son partícipes de unos mismos "genes", tienen distinta libertad moral. La lucha por la libertad es la lucha por la autoconciencia humana. Por eso, la muerte de Zhora es un canto a la libertad, puesto que no puede concluir su paso hacia la autoconciencia y la transformación: es "la muerte de la crisálida" (Choza, 2001: 44-45) que ha muerto en el intermedio de la metamorfosis hacia lo humano.

En cuanto a la identidad personal (Choza, 1988: 403) y el proceso de individuación, la sociedad humana reflejada en *Blade Runner* es una sociedad con pocos rasgos individualizadores, masificada en un continuo deambular de personas en calles abarrotadas que contrastan con amplísimos pero inhóspitos y deshabitados lugares para vivir. Paradójicamente, los seres humanos carecen de auténtica sociabilidad y pertenecen al hombre-masa dominado por la técnica y por la publicidad. La Tierra no es ya un lugar para vivir, aunque para los replicantes sea el lugar para interrogarse por el sentido de su existencia.

Los replicantes, por otro lado, están alejados de esta sociedad humana en muchos sentidos. En primer lugar, porque viven creados por unas funciones y son despreciados de manera racista (Bryant llama "pellejudos" a los replicantes del mismo modo que un policía en Misisipi llamaría "monos" a los negros). Y, en segundo lugar, porque carecen de familia. Aunque no aparece ningún tipo de relación de parentesco entre los humanos de la película, los replicantes carecen de familia de manera absoluta. De este modo, la figura de la madre será fundamental para los personajes en la película: León dispara a su entrevistador cuando le menciona a su madre, Pris se declara huérfana ante Sebastián, Rachael sustenta el recuerdo de su madre a través del indeleble testimonio de las fotos, y el piano de Deckard está repleto de fotografías de su madre (poco verosímiles, por cierto, pues parecen mucho más antiguas), cuyo peinado Rachael intentará emular. Mientras la figura de la madre (o su ausencia) tiene para los personajes la calidez del recuerdo, sea o no implantado, la figura del padre tendrá un sentido religioso.

<sup>2</sup> Dos veces en la versión del director. En la primera versión de la película, el fragmento del sueño no aparece, lo que disminuye notablemente el significado de la segunda aparición de la figura del unicornio al final de la película.

Por último, hablaremos de cuestiones referentes a la temporalidad, al futuro y a la religiosidad (Choza, 1988: 509), que en *Blade Runner* están estrechamente engarzados. La obsesión de los replicantes es una obsesión por el tiempo. Si exceptuamos el ojo inicial de la película, que nosotros atribuimos a Roy Batty, la primera vez que aparece este personaje es a través de un primer plano de su mano, cerrándose de manera estremecedora y pidiendo suficiente tiempo.

Mientras que la “liberación” de este auténtico “valle de lágrimas” está para los seres humanos en las colonias exteriores que la publicidad mitifica, los replicantes tienen la necesidad de volver a la tierra para conocer su destino.

El caos y el cosmos coexisten en el ambiente del Los Ángeles del año 2019 creado por Ridley Scott. Esta desagradable coexistencia agudiza la autoconciencia existencial de los personajes.<sup>3</sup> Jacinto Choza teoriza de manera muy inteligente sobre la cuestión en la película (Choza, 2001: 46 y ss.) y concluye que hay una evidente diferencia entre la autoconciencia personal y la autoconciencia humana. En este caso distingue el profesor Choza el tránsito de las personas artificiales a las personas humanas. Nótese la evidente urgencia de emplear un término, “persona humana”, que, pasada ya la necesidad de diferenciarlo de las personas divinas de la Trinidad, bastaba para denominar a los humanos. Ahora, sin embargo, los interrogantes abiertos por la clonación y el conocimiento de nuestro mapa genético para su posible manipulación provocan que el término recobre una fuerza renovada. Por otra parte, no deja de ser significativo que el término *persona* naciera para designar una máscara, evolucionara para distinguir al Padre, al Hijo y al Espíritu Santo como personas y concluya ahora, abandonando el sesgo religioso, para distinguirnos de otro tipo de seres, sean estos los que fueren.

Los creadores y sus criaturas chocan con los mismos enigmas, y la única diferencia estriba en que los humanos tienen conciencia de estas circunstancias mientras que los replicantes luchan por tenerla (Argullol, 1996: 19). Esto motiva un amor-odio unidos y recíprocos. Así que Tyrell mata al Padre de manera prometeica (Balló y Pérez, 1997: 286) por medio de la ciencia usurpando su trono (el interior de su casa parece un santuario, con velas incluidas, y el exterior de la Tyrell Corporation tiene la forma de pirámide maya), mientras que Roy, por su parte, mata al Padre Tyrell. Argullol esgrime el argumento de que Roy es precisamente humano porque “acepta la piedad humana contra la impiedad del cosmos.” (Argullol, 1996: 22).

Roy Batty bordea la frontera entre lo humano y lo “demasiado humano” (Capella y Larrea, 1996: 52-53). Posee plena conciencia de su temporalidad y de su condición y, pese a su sanguinaria trayectoria inicial, valora no ya su vida, sino la de Deckard. Pero también tiene evidentes connotaciones cristológicas, con un Padre que él cree que le ha abandonado y al que mata. En la persecución de Deckard, se introduce un clavo en la mano, y abandonará su espíritu simbolizado en esa paloma blanca que deja ver por primera vez en la película un cielo del amanecer, y que no se repetirá hasta el final feliz de la versión comercial de la película.

La partida de ajedrez que disputan Tyrell y Sebastián la gana este último gracias a Roy. Esta partida tiene matices simbólicos de gran relevancia. La partida emula un partida real que se disputó en Londres en 1851 y recibe entre los ajedrecistas el nombre de “partida inmortal”. Los paralelismos entre la partida y la acción real son evidentes en un alfil blanco, Roy, que da jaque mate al rey-padre Tyrell, que a su vez había derrocado con la ciencia a Dios. De manera menos evidente, también aparece un tablero de ajedrez en el alicatado del edificio de Sebastián donde Roy intenta dar caza a Deckard. Pero aquí Roy no aplica el jaque mate para matar a Deckard, ni éste va a sacrificar a la dama blanca para poder ganar su partida. Gaff

<sup>3</sup> “los replicantes han generado una autoconciencia hiperdesarrollada: están absolutamente obsesionados por su origen, su pasado, el sentido de su vida, su caducidad. [...] Los replicantes no son más que humanos con *menos* pasado, *menos* futuro y *más* autoconciencia (Marzal Felici y Rubio Marco, 1999: 33)

también va a participar, no sabemos con qué grado de desinterés, en dejar, como peón, el campo libre para la supervivencia.

Roy muere en plena consciencia de lo irrepetible (Savater, 1996: 98). Sabe perfectamente que ha llegado su final, que lo único que tiene en ese momento son sus recuerdos. Unos recuerdos reales que han originado sus verdaderos sentimientos y emociones, y que le hacen conocedor del valor que, en la muerte, tiene la vida. Justo es que, para terminar, dejemos serena pero emocionada constancia de sus palabras:

“Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto Rayos-C brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tánhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir.”

### Bibliografía

- Argullol, Rafael (1996): “También Zeus debe caer”, en Varios, 1996: 13-22.
- Balló, Jordi; Pérez, Xavier (1997): *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*, Barcelona, Anagrama, 1997 (ed. Orig.: *La llavor immortal. El arguments universals en el cinema*, Barcelona, Empúries, 1995).
- Capella, Juli; Larrea, Quim (1996): “La frágil fama del futuro”, en Varios, 1996: 47-55.
- Choza, Jacinto (1988): *Manual de antropología filosófica*, Madrid, Rialp, 1988.
- Choza, Jacinto (2001): “*Blade Runner*. Contingencia de lo humano”, en Choza y Montes (eds), 2001, II: 33-69.
- Choza, Jacinto; Montes, M.ª José (eds.) (2001): *Antropología en el cine. Construcción y reconstrucción de lo humano*, Madrid, Laberinto (Hermes didáctica, 12 y 13), 2 vols., 2001.
- Cumplido Muñoz, José Ramón (2001): “¿Por qué los replicantes coleccionan fotografías?”, en <http://www.geocities.com/Hollywood/Boulevard/7920>.<sup>4</sup>
- Gehlen, Arnold (1993): *Antropología filosófica*, Barcelona, 1993.
- Marzal Felici, José Javier; Rubio Marco, Salvador (1999): *Guía para ver 'Blade Runner'*, Valencia-Barcelona, Nau llibres-Octaedro, 1999.
- Moreno Torres, Jorge (2001): “La sociedad reflejada en *Blade Runner*”, en <http://www.geocities.com/Hollywood/Boulevard/7920>.
- Savater, Fernando (1996): “La puerta de Tánhäuser”, en Varios, 1996: 93-99.
- Scheler, Max (1971): *El puesto del hombre en el Cosmos*, Buenos Aires, Losada, 1971, 9.ª ed.
- Turing, Alan M.: *¿Puede pensar una máquina?*, Valencia, Teorema, 1974 [1950].
- Varios (1996): *Blade Runner*, Barcelona, Tusquets (Fábula), 1996, 2.ª ed. (1.ª ed: 1988).

<sup>4</sup> Estos enlaces pertenecen a la página de Jack Moreno (*Jack Blade Runner Page*), con abundantísima información. También son útiles la página de Tim Dirks ([www.filmsite.org/blad.html](http://www.filmsite.org/blad.html)) y los enlaces correspondientes en la Internet Movies Data Base, página esencial sobre cualquier cuestión relativa al cine ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)).