

De la guerra de los mundos a la guerra de los tiempos: tecno-bio-poder y aceleración social en el film *Blade Runner* de Ridley Scott*

Jose txo Beriain**

Fecha de recepción: 20 de agosto de 2017 · Fecha de aceptación: 15 de diciembre de 2017 · Fecha de modificación: 15 de enero de 2018
<https://doi.org/10.7440/res65.2018.04>

Cómo citar: Beriain, Jose txo. 2018. “De la guerra de los mundos a la guerra de los tiempos: tecno-bio-poder y aceleración social en el film *Blade Runner* de Ridley Scott”. *Revista de Estudios Sociales* 65: 36-47. <https://doi.org/10.7440/res65.2018.04>

RESUMEN | El presente trabajo analiza el significado y las funciones de la aceleración social y de la intensificación de los umbrales de la existencia humana, a consecuencia de la aplicación del *tecno-bio-poder* a la vida humana, a través del diseño genético, tomando como estudio de caso el film de ciencia ficción *Blade Runner* de Ridley Scott. Los autores en los que me apoyo para construir el marco conceptual son Reinhart Koselleck —sus extraordinarios análisis sociohistóricos sobre la aceleración—, Herman Lübbe y David Harvey —sus análisis sobre el fenómeno de compresión del tiempo— y Harmut Rosa —en la teoría de los motores de la aceleración moderna—. Se explora la influencia de variables como la biotecnología y la Inteligencia Artificial (IA) en la creación de un nuevo tiempo acelerado, que redefinen la naturaleza humana y sus entornos sociales y cognitivos. La conclusión es que la evolución natural ha sido redefinida por el diseño humano.

PALABRAS CLAVE | *Autor:* aceleración; compresión del tiempo; acortamiento del tiempo; tecno-bio-poder

From the War of the Worlds to the War of the Times: Techno-Bio-Power and Social Acceleration in Ridley Scott's Film *Blade Runner*

ABSTRACT | This study analyzes the meaning and functions of social acceleration and the intensification of the thresholds of human existence as a consequence of the application of *techno-bio-power* to human life through genetic engineering, taking the science fiction film, *Blade Runner*, by Ridley Scott as a case study. The authors from whom I draw support for constructing the conceptual framework of this study are Reinhart Koselleck —his extraordinary socio-historical studies of acceleration—, Herman Lübbe and David Harvey —their analyses of the phenomenon of the compression of time— and Harmut Rosa —with his theory about the driving forces of modern acceleration. The article explores the influence of variables like bio-technology and Artificial Intelligence (AI) in the creation of a new accelerated time, which redefine human nature and its social and cognitive surroundings. The conclusion is that natural evolution has been redefined by human design.

KEYWORDS | *Author:* acceleration; compression of time; shortening of time; techno-bio-power

Da guerra dos mundos à guerra dos tempos: tecno-bio-poder e aceleração social no filme *Blade Runner*, de Ridley Scott

RESUMO | Este trabalho analisa o significado e as funções da aceleração e da intensificação do limiar da existência humana, como consequência da aplicação do *tecno-bio-poder* à vida humana, por meio do desenho genético,

* El trabajo se inscribe en el marco de una investigación sobre “El tiempo del mundo, el tiempo del hombre y el tiempo de la sociedad”, en la que el autor ha trabajado los últimos diez años.

** Licenciado en Sociología y en Filosofía, Máster en Sociología por la New School for Social Research (Estados Unidos) y Doctor en Sociología por la Universidad de Deusto (España). Catedrático de la Universidad Pública de Navarra (UPNA) (España) y Faculty Fellow en el Center for Cultural Sociology, Yale University (Estados Unidos). Hace parte del grupo de investigación: *Teoría y cambio sociales* de la UPNA. Últimas publicaciones: “Las metamorfosis del don: ofrenda, sacrificio, gracia, sustituto técnico de Dios y vida regalada”. *Revista Política y Sociedad* 54 (3): 641-663, 2017; “Formas modernas de resacralización en disputa. La nación y la persona humana”. *Revista Internacional de Sociología* 74 (3): 1-12, 2016. ✉ josexto@unavarra.es

tomando como estudio de caso o filme de ficção científica *Blade Runner*, de Ridley Scott. Os autores consultados para construir o referencial teórico são Reinhart Koselleck —suas extraordinárias análises sócio-históricas sobre a aceleração—, Herman Lübbe e David Harvey —suas análises sobre o fenômeno de compressão do tempo— e Harmut Rosa —na teoria dos motores da aceleração moderna. Explora-se a influência de variáveis como a biotecnologia e a Inteligência Artificial na criação de um novo tempo acelerado, que redefinem a natureza humana e seus contextos sociais e cognitivos. Conclui-se que a evolução natural tem sido redefinida pelo desenho humano.

PALAVRAS-CHAVE | Autor: aceleração; compressão do tempo; encurtamento do tempo; tecnobiopoder

“El tiempo es el material del que está hecha la vida”. (Benjamin Franklin 1989, 114)

“Los monstruos son una proyección siniestra y sublime de nosotros mismos”.
(Fragmento escrito *ad hoc* por el autor para este artículo)

Aunque aparentemente la obra de H. G. Wells *The War of the Worlds*, escrita en 1898, y la obra de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, escrita en 1968, sólo tengan en común el género literario —la ciencia ficción—, comparten tanto una serie de elementos que forman parte de sus respectivas tramas narrativas como el hecho de que han sido adaptadas por dos grandes medios de comunicación de masas: la radio y la “gran pantalla”. Dos renombrados directores de cine son los responsables de ello: Orson Welles y Ridley Scott. El primero eligió al 30 de octubre de 1938 para realizar una adaptación radiofónica de *The War of the Worlds*, logrando una movilización colectiva masiva en Estados Unidos, cuya sociedad imaginó estar siendo invadida por extraterrestres. Ridley Scott, con un guion escrito por Hampton Fancher y David Peoples, realiza una adaptación cinematográfica de la segunda novela en 1982, en el film *Blade Runner*. Mientras que en ambas adaptaciones se produce una invasión de la Tierra, la segunda se convierte en un desgarrador drama que describe una “guerra de tiempos”, en donde el ser humano ha creado una biotecnología que se objetiva en el diseño de replicantes. Estos son androides manufacturados en el laboratorio de la Tyrell Corporation (TC), con un sistema interno de autolimitación que sólo les permite sobrevivir cuatro años, para ser utilizados como fuerza de trabajo esclava, realizando labores extractivas pesadas en las colonias exteriores del planeta Tierra. Esta limitación actúa como un “antivirus”, como un cortafuego, en el caso de que los replicantes decidan actuar contra sus creadores humanos, lo cual no tarda en suceder. Un pequeño grupo de replicantes logra escapar de una de las colonias y se adentra en la Tierra, en Los Ángeles (LA), en un futuro presente que es el 2019. En un LA barroco y tenebrista, Scott introduce una trama a la manera de un *thriller* policíaco, cuyo protagonista es un policía especializado en “retirar” replicantes, un *bladerunner*, cuyo papel estelar lo encarna un flemático Harrison Ford.

Nuestro interés no es describir los indiscutibles valores cinematográficos de esta obra maestra del cine de ciencia ficción de todos los tiempos, sino más bien develar el conjunto de narrativas cruzadas que constituyen la trama del film, en la que comparecen la biotecnología —que se proyecta como *tecnobio-poder*—, la experiencia dramática del tiempo acelerado y los límites superados de la propia condición humana.

Aceleración social y alienación

La existencia de los replicantes Leon, Zhora, Pris y Roy se manifiesta como un *destino fabricado* por los humanos que nos sitúa dramáticamente más allá de lo humano. El poder de la biotecnología se despliega como nueva tiranía y nueva forma de explotación transhumana, porque los androides¹ creados como extensión humana son condenados desde el comienzo a un *envejecimiento físico*

1 Fancher y Peoples, en el guion de *Blade Runner* de 1981 presente en la versión del film que aquí analizamos, *The International Cut* (de las múltiples versiones que ha tenido), afirman que *androide* procede del griego, *automatización humanoide*. 1. La primera versión de androides es utilizada para realizar trabajos aburridos, peligrosos y desagradables. 2. La segunda generación utilizó unidades electrónicas y cerebros positrónicos. Se usaron en el espacio exterior para explorar entornos inhóspitos. 3. La tercera generación, sintogenética, pertenece a una cultura en la que son construidos de piel y carne, capaces de desarrollar pensamiento para autoperpetuarse; son utilizados en los programas de emigración en el mundo exterior. Esta es la generación de *replicantes*. Utilizo como soporte fílmico *The International Cut* porque el director incluye la autorreflexión postsacrificial completa del verdadero protagonista del film, que no es otro que Roy Batty-Nexus 6, el líder replicante, un nuevo Angelus Novus lanzado hacia el futuro presente, en donde en lugar de matar al *bladerunner* que yace ante él derrotado y entregado, en un acto salvífico y sin precedentes, le narra al su tragedia y le perdona la vida, anunciando de esta guisa una cierta religión de la hermandad universal, de un cierto universalismo moral.

acelerado (este se manifiesta en la contraposición entre el envejecimiento natural humano y el envejecimiento acelerado de los replicantes); sus vidas tienen un temporizador biológico de cuatro años, que actúa como dispositivo de seguridad, en el caso de que se produzca una rebelión en contra de los propios creadores humanos. Es decir, los replicantes son individuos transhumanos potenciados (*enhanced*)² selectivamente. Son más fuertes e inteligentes que los humanos, pero sólo pueden vivir cuatro años. Ese acortamiento³ de su vida y de su experiencia vital producirá en ellos no sólo autoconciencia sino también alienación, una nueva forma de alienación en la que los humanos no crean ya sistemas sociales alienantes, donde el hombre se convierte en máquina muerta, como ocurrió en la sociedad industrial, sino transhumanos esclavos, como ocurre en esta sociedad hiperavanzada, Los Ángeles 2019. Así, se expresa la conciencia de la alienación a través de la replicante Pris, que responde a la infravaloración de los humanos: “pienso, luego existo”, o de la replicante Rachel, cuando responde a Deckard: “yo no estoy en el negocio, yo soy el negocio”, o cuando el replicante Roy Batty afirma: “No somos robots”.

En este contexto, en el que el pasado ya no es presente y el pecado tampoco es pecado, el futuro ya no precisa ser conceptualizado como salvación (Luhmann 1980, 242), como tiempo venidero en donde se realizarán las tareas pendientes del presente. El tiempo en las sociedades tradicionales aparecía como una repetición de situaciones con arreglo a una pauta culturalmente establecida, tal y como lo pone de manifiesto el Libro Sapiencial veterotestamentario *Qohélet-Eclesiastés*:

Miro el trabajo que Dios da a los hombres. Todo lo que hace conviene a su *hora*, pero pone a consideración de estos el concepto de los tiempos, sin que sea posible para estos aprender lo que Dios hace del principio al fin [...] Lo que es, ya fue, lo que será, ya es [...] (Eclesiastés 3:10 y 3:14)

Sin embargo, en el “tiempo hipermoderno del replicante”, no seríamos más lo que fuimos porque nunca fuimos, y no seremos más que durante el apretado lapso de tiempo de cuatro años (Luhmann 1992, 15). La simetría entre el antes y el después queda fracturada en un *hiperpresente terminal* (Ramos 2007, 171-182); un presente especioso del que se han amputado el pasado y el futuro. Un presente donde se agolpan los procesos de “maduración”, de “aprendizaje”, en donde se manifiesta la presencia asfixiante de un *presente comprimido*. No se “resuelve realmente la integración en el presente del futuro y del

pasado [...] [Prima] la lógica de un presente cuyos horizontes han desaparecido y queda *encerrado en sí mismo*” (Ramos 2014, 155-157; énfasis del autor).

En la sociedad tradicional premoderna, la otra vida en el “otro mundo” suprahumano después de la muerte se proyectaba como un horizonte de compensación o de retribución (en el lenguaje de las religiones de salvación) ante los sufrimientos de esta vida, en “este mundo”. Sin embargo, los cambios en las estructuras temporales de la modernidad avanzada proyectan una forma de *vida buena* no como un “estadio superior” sino como la posibilidad de una *vida alargada y realizada aquí y ahora*, en “este mundo” (Rosa 2005, 288-289). Lo importante es maximizar el conjunto de experiencias posibles en el espacio de tiempo que ocupa esta vida sin esperar a la otra. En nuestra modernidad tardía, esto se realiza liberando al deseo del futuro presente de sus ataduras del presente, por ejemplo, a través de la tarjeta de crédito, que permite utilizar recursos futuros en el presente; también a través del uso masivo de la biotecnología y la nanotecnología, que permiten incrementar (*enhance*) nuestras potencialidades y disponer de ellas en acto, aquí y ahora. En el caso de la hipermodernidad imaginada de *Blade Runner* (año 2019), el modo de hacerlo es intensificando la existencia, viviendo al máximo, en medio de un frenesí presentista inducido por el diseño humano. Esto supone, en definitiva, una reactualización de la “voluntad de poder” de Nietzsche y del “poder-ser” de una existencia auténtica de Heidegger.

Así como los trabajadores de la sociedad industrial, con arreglo a la idea de “progreso” que procede de la Ilustración, hacen frente a la prolongación de su vida total (vivir más y mejor), y correlativamente a la reducción del tiempo de su vida laboral, los androides se rebelan frente a ese acortamiento abismal de sus vidas reducidas a cuatro años. El catalizador de este proceso es un imperativo dromológico: “todo lo que necesito es velocidad, más velocidad”, tal y como señala uno de los protagonistas del film, y esto no se consigue sino acelerando los ritmos de la vida social o, en otras palabras, *acortando-comprimiendo el tiempo de realización de las tareas que se multiplican en progresión geométrica*. Esta es la idea que tiene *in mente* Eldon Tyrell, ingeniero genetista y todopoderoso jefe de la Tyrel Corporation, empresa que custodia la mutación del genoma y que manufactura replicantes, cuando ante la amenaza mortal de un infiltrado, Nexus 6-Roy Batty, último de los replicantes, le contesta lapidariamente: “Disfruten de ella [de su existencia], la llama que arde con el doble de intensidad dura la mitad de tiempo”. Tyrell actúa como un “neo-panóptico”⁴ que vigila sus creaciones insertándoles (*built-in*) un autocontrol genético que autolimita sus vidas.

2 Luc Ferry (2017) presenta un interesante análisis del concepto de *transhumanismo* centrado en la nanotecnología, la biotecnología, los *Big Data* y la inteligencia artificial.

3 Reinhart Koselleck ha estudiado el fenómeno del acortamiento de las expectativas temporales (2000, 177 y ss.). Sobre la idea de comprensión del tiempo ver el trabajo de David Harvey (1991, 223-357).

4 Recordemos la imagen del panóptico de Bentham, retomada críticamente por Michel Foucault en *Surveiller et punir* (1977), para describir las formas de vigilancia de los reclusos inauguradas a partir del siglo XVIII.

El último replicante desesperado que irrumpe en Tyrell Corporation, infiltrándose con la ayuda —bajo amenaza velada— de J. F. Sebastian, ingeniero genético en la TC, intenta romper el cerco de los cuatro años de vida y escapar así a ese determinismo tecnobiológico, buscando revertir su envejecimiento acelerado. Pero no lo consigue al comprobar, a través del propio Eldon Tyrell, que el proceso de investigación ha llevado a este a un callejón sin salida de corrección de la corrección de la corrección sin fin, de la espiral materialista-determinista desencadenada por el propio Tyrell. Después de esto, Nexus 6-Roy Batty, en un ataque de ira, de forma violenta, mata con sus propias manos a Tyrell y a Sebastian.

Con la aceleración social podemos vivir muchas vidas dentro de una. *Vivir más intensamente, experimentar todo lo posible en el menor tiempo posible, todo simultáneamente y al instante*, tal y como plantea Geissler (2005), es la conjetura existencial neofáustica. Esto representa el enésimo pacto con el diablo, representado por Tyrell-Mefistófeles. La promesa *eudemonista*⁵ de la aceleración hipermoderna de la Tyrell Corporation funciona como un equivalente funcional de las ideas religiosas de eternidad o “vida eterna”, y la aceleración del ritmo de la vida representa la gran respuesta hipermoderna al problema de la finitud de la muerte, resultándonos más fácil comprender cómo a través de la velocidad el presente se transforma en eternidad. La renuncia a una vida larga (humana) tiene su contrapartida en una vida acortada (androides), pero vivida intensamente. El dispositivo *tecnio-bio-poder* —sustituto técnico de Dios— puede ser valorado como un intento de compensación para sublimar la posibilidad de la absoluta imposibilidad, representada por la muerte a través de una intensificación de la existencia, representada a su vez por la aceleración y su correlato, la compresión del tiempo. Degustar la vida en todas sus alturas y profundidades y en toda su complejidad se convierte en la aspiración del hombre moderno e hipermoderno.

El horizonte narrativo que comienza su singladura histórico-evolutiva con la profecía ética que anida en las religiones de salvación monoteístas tiene otro eslabón en la rebelión de los androides. Su activismo violento no es una respuesta a una desigualdad social, generada por un tipo de dominación político-social o étnica,⁶ sino a un tipo de evolución transhumana gestionada bajo el diseño humano, representado por la Tyrell Corporation, que es profundamente injusta, ya que condena a los replicantes al estatus de mercancías que pueden ser retiradas por obsolescencia programada. En caso de rebelión, esta será interpretada como fallo de diseño de un

producto manufacturado, y la consigna de la TC es clara: retirar el producto, eliminarlo. A este acto se lo llamará “*retirement*”, retirada de una mercancía defectuosa. Su envejecimiento acelerado es el contramodelo de una vida sin fin, de una muerte de la muerte, de una mejora de la especie, propugnada por los defensores del “progreso” desde la Ilustración hasta nuestros días.

El virus de la aceleración presentista, la *tiranía del presente* (Eriksen 2001; Gleick 1999), ya no tiene su *aquí* en la fábrica de la sociedad industrial analizada por Marx en *El capital*, que con genialidad sin par lleva al cine Fritz Lang en la mejor versión fílmica de la gran mitología de la sociedad industrial presente en *Metrópolis* (1927).⁷ El lema de la TC, “el comercio es nuestro lema, más humanos que los humanos”, es algo más que una declaración de principios. En ese comercio capitalista existe una “fuerza de trabajo esclava”, los *skinnners*, pellejados, como despectivamente llaman los policías a los androides. Estos no despliegan su actividad en la fábrica clásica sino en medio de etnopaisajes urbanos decadentes donde habita una “no-clase-de-no-trabajadores” (Gorz 1981, 73-94) de la que se ha evaporado la delgada línea roja de clase con sus ritos de solidaridad obrera, siendo sustituidos por una línea multicolor y multicultural, caracterizada por la individualización del riesgo, en medio de la cual ya no existe ni unidad de clase, ni misión trascendente de sus miembros, ni tampoco una concepción de conjunto de la historia y de la sociedad. El fracaso de la pretendida comunidad de acción de clase preconizada por Marx en el voluntarismo del final de *El manifiesto comunista* (“¡Proletarios del mundo, uníos!”) se proyecta también como una quimera a lo largo de todo el film hasta que, al final, Deckard comprende y asume el mensaje postsacrificial del último replicante al ofrecerse como chivo expiatorio sin segundas intenciones, con el objetivo de poner fin a una espiral de matanzas y venganzas.

Estos etnopaisajes de ruina y decadencia son el resto que deja de forma inmisericorde el paso del “progreso”, representados en el rostro desolado del *Angelus Novus* de Klee-Benjamin (Benjamin 1989, Tesis IX, 183) al que se asemeja el final del último replicante, que, con voz quebrada y agonizante, le susurra a su captor-policía-*bladerunner*:

Es toda una experiencia vivir con miedo, ¿verdad? Eso es lo que significa ser esclavo. Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. He visto atacar naves en llamas más allá de Orión, he visto brillar Rayos C en la

5 La aceleración supone una compensación de felicidad aquí y ahora en lugar de mañana en el otro mundo, como ocurría en la cosmovisión tradicional.

6 Hay una gran continuidad narrativa que va desde el grito descarnado del Siervo de Yhavé (Isaías 53), pasando por Job, hasta el grito encarnado que alcanza a los replicantes.

7 Para un análisis realmente excelente de la visión modernista de *Metrópolis* y de la visión postmodernista de *Blade Runner*, ver el trabajo de Ramón Maiz: “Una cuerda sobre el abismo. Modernismo y postmodernismo en *Metrópolis* (Fritz Lang) y *Blade Runner* (Ridley Scott)”. En *Cine y política*, editado por Manuel Alcántara. Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, 2017.

oscuridad ante la puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia... Es hora de morir.

Y Deckard, con voz en *off*, ante la solemnidad de ese acto final postsacrificial, pone de manifiesto:

No sé por qué me salvó la vida. Quizás en su agonía amó la vida como nunca lo había hecho. No sólo su vida, la vida de cualquiera, mi propia vida. [Nexus 6] [s]e hizo las mismas preguntas que todos. ¿De dónde vengo, a dónde voy, cuánto me queda?... [Yo] [n] podía sino contemplar su agonía.

En el momento de la muerte del último replicante se pone de manifiesto su grandeza, sólo entonces se produce una regalía del tiempo. En un acontecimiento apropiador y conmovedor, en el sentido de Heidegger (1999, 38-41) o de Mead (2008, 203, 209 y 213), de *solidaridad transhumana*, en lugar de prolongar la secuencia mimética de asesinatos, desencadenada por el miedo al otro, el último replicante *da* su tiempo, *ofrece* su vida, a su perseguidor-policía que, paradójicamente, aparece postrado y totalmente a su merced en el acto final. El tiempo comparece aquí como sacrificio-donación no violento que inaugura un nuevo tiempo. Entre el *blade-runner*-policía-perseguidor y el *skinner*-replicante-perseguido se genera un nexo de simpatía y comprensión en este final, aunque en realidad se invierten los roles de perseguidor y perseguido, dando el replicante una lección de "humanidad" al policía. Sin embargo, no se da una unión de clase de los oprimidos, que englobaría a los policías alienados que realizan tareas de aniquilación de seres transhumanos y a la fuerza de trabajo esclava insurgente, compuesta por los androides.

Llegados a este punto, estamos en condiciones de proponer algunas conjeturas sociológicas que nos permitan entender el drástico cambio en las estructuras temporales que alumbra *Blade Runner*. Cuanto más dinámico es el entorno en el que vivimos y más complejos y contingentes resultan las cadenas de acontecimientos y los horizontes de posibilidad configurados, más difícil resulta compatibilizar las actividades que realizamos y las decisiones que tomamos dentro de cronogramas sobrecargados de demandas de todo tipo (Beriaín 2008, 111), es decir, bajo condiciones de alta complejidad, el tiempo se hace escaso, se "comprime".

Una sociedad basada en el incremento de la velocidad del tiempo sería aquella en la que la *aceleración* tecnológica y el crecimiento de la escasez de tiempo (es decir, del *incremento de velocidad* del ritmo de vida) aumentan desigualmente, esto es, si las tasas de crecimiento de actividades por realizar se incrementan más rápido que las tasas de *aceleración* tecnológica (Rosa 2005, 243-255), entonces, el tiempo se vuelve escaso. Las sociedades con mayor diferenciación funcional son aquellas con mayor volumen de tiempo escaso, mientras que en

aquellas sociedades donde existe una pobre diferenciación de valores, sistemas, roles y opciones, mayor es el volumen de tiempo libre. En aquellas ya no existe un ritmo temporal dominante que subordina al resto de forma jerárquica, sino una guerra de tiempos transversales en conflicto. Esto es algo que se manifiesta con auténtico dramatismo en los protagonistas de esa nueva generación de androides transhumanos, que son los auténticos héroes de *Blade Runner*. La diferenciación funcional de esferas sociales también se manifiesta en la diferenciación de ritmos temporales. Cada círculo social conlleva su propio *tempo* autónomo.

La transgresión del límite: lo humano y lo transhumano

En la fenomenología de la conducta de los androides afloran elementos (que descubre el magnífico guion de Fancher y Peoples), como el hecho de que son seres inexpertos emocionalmente en busca de su pasado a los que el implante biológico realizado en el laboratorio les ha conferido toda una serie de funcionalidades —capacidad de trabajo, inteligencia, vigor físico—, pero los ha infradotado de emociones y, sobre todo, los ha privado de pasado, de familia. Su memoria se halla vacía y está dispuesta a ser llenada, como si fuese la memoria RAM de una computadora, que cuantos más datos posee, mayor capacidad de relación desarrolla. De ahí su obsesión por llevar fotografías que les hacen pensar en un cierto pasado familiar propio, que intentan reconstruir de forma traumática, cuando en realidad no son sino fragmentos implantados previamente en ellos (memoria grupal implantada), tomados de las vidas de humanos con el objeto de hacerles creer que tienen un pasado. Así lo pone de manifiesto Rachel, androide asistente del Dr. Tyrell y auténtico prototipo de vida sin fin, a quien Tyrell lo ha liberado del limitador biológico de envejecimiento prematuro de cuatro años, sin que ella lo sepa en realidad. Auténtica proeza de transgresión, potencialidad pura y riesgo infinito que deberá ser vigilado por los *bladerunners*.

La memoria es ese nexo que permite vincular el espacio de experiencia "de donde venimos" con el "hasta cuando" hacia el que nos dirigimos, como muy bien advertía Maurice Halbwachs (2011, 118-120). En el film, los ingenieros especialistas en diseño genético han realizado una construcción previa de la memoria colectiva familiar del replicante, la cual actúa como un recuerdo de patrones propios de figuras de socialización (padres, madres, hijos), cuando en realidad son figuras externas a uno mismo, implantadas selectivamente con el objeto de producir una socialización real, siendo sólo una socialización imaginada.

En el inquietante futuro presente que comparece en *Blade Runner* se pone de manifiesto que la ciencia y la técnica evolucionan de forma mucho más rápida que

la ética. Los replicantes no representan al superhombre de Nietzsche, sino, más bien, a un hombre a medias, a una versión perfeccionada de Frankenstein. Los implantes selectivos de memoria van mucho más allá de los planes de diseño de la Tyrell Corporation, y la línea de transgresión franqueada por los diseñadores genéticos en el laboratorio es cuestionada por los propios replicantes al intentar “volver hacia atrás”, es decir, al intentar aprender, por imitación, las emociones de los humanos. De hecho, sus preguntas sobre la existencia repiten el trasfondo humano, “de dónde vengo, a dónde voy, cuánto me queda”, aunque las respuestas cambien.

La hipermodernidad de *Blade Runner* muestra que la evolución natural no es ya el mecanismo operativo que dirige a la especie, sino que es el propio diseño humano. Son la ciencia y la tecnología las que ha superado ampliamente el horizonte de *ayudar terapéuticamente* a vencer los déficits biológicos, apostando sin timidez a la *mejora de la especie*, alterando el genoma. Esto tiene la consecuencia de que el efecto no deseado de la transgresión del gran límite de la naturaleza humana es algo infrahumano que quiere ser humano, en lugar de algo suprahumano que desea ir más allá de lo humano. El factor tiempo es primordial, ya que la ciencia y la tecnología han reducido a un instante lo que a la evolución natural le ha costado millones de años alcanzar. La acelerada transgresión del límite y la acelerada construcción de nuevos límites constituyen las fuerzas operativas del moderno sistema clasificatorio de creación de significado.

Existen una serie de enfoques novedosos sobre el concepto de *cultura* que permiten entender el conjunto de cambios que preludian el futuro presente de *Blade Runner*. Frente a cualquier sistema clasificatorio de patrones de significado canónico y unitario, Jeffrey Alexander ha desarrollado una noción de *cultura*, propiamente entendida “no como una cosa sino como una dimensión, no como un objeto para ser estudiado como variable dependiente sino como una *amenaza que corre a través de [...] toda forma social concebible*” (Alexander 2003, 7; énfasis del autor). Esos patrones son más bien “construcciones culturales fluctuantes” (Alexander 2003, 33), según las cuales los sistemas clasificatorios no son algo estático sino campos de fuerzas y contrafuerzas implicados en luchas simbólicas entre bioconservadores y bioprogresistas. Ese carácter de “tránsito” (Nietzsche) o “fronterizo” (Simmel) que define al ser humano y a las producciones culturales se radicaliza en la modernidad. En una *cosmo-visión* hipermoderna del mundo, la realidad no está hecha de fragmentos insulares separados unos de otros, sin ningún tipo de ambivalencia, por límites claramente diferenciados, sino de entidades con contornos vagos y borrosos que a menudo “se vierten” unas en otras. “Las cosas [como apuntaba el presocrático Anaxágoras] no están cortadas con un hacha” (Anaxágoras 1978, 399). Normalmente no se presentan en blanco y negro, de forma inequívoca, sino con matices grises y con zonas ambivalentes, así como con esencias intermedias que

conectan entidades varias. La labor de segmentación de tales archipiélagos de significado —políticos, económicos, territoriales, religiosos— de manera frecuente se apoya en alguna convención social, y la mayor parte de los límites son, por tanto, meros artefactos sociales. Tales marcos de significación, así como las líneas que los separan, a menudo varían de una sociedad a otra, así como a lo largo de períodos históricos dentro de una misma sociedad. Por este motivo, la precisa localización —sin hacer mención ya a su existencia— de tales clasificaciones es a menudo objeto de disputa dentro de una sociedad dada (Zerubavel 1991, 62); en el caso de *Blade Runner*, entre “pioneers” (bioingenieros de diseño genético) y “gatekeepers” (policías).

La clasificación es un proceso artificial de formación de conceptos, más que de descubrimiento de agrupamientos ya existentes. Entidades como “vitaminas”, “sociólogos”, “arte”, “crimen”, “amor”, no existen “ahí afuera”. La introducción del cierre limitante en lo real es un acto social y mental; por tanto, en el estadio hipermoderno *bladerunneriano*, no es la naturaleza sino el organismo transhumano (y sus protagonistas y víctimas presuntamente implicados) lo que, de alguna manera, redirige la evolución. Se parece a la forma en que pintores y fotógrafos crean imágenes, aislando pedazos de realidad del espacio inmediato que los circunda. Como muy bien lo expresa el antropólogo Clifford Geertz, lo que caracteriza distintivamente a este esquema hipermoderno de pensamiento “no es otra redefinición del mapa cultural, el desplazamiento de unas pocas fronteras en disputa, sino una *alteración de los principios de definición* misma. Algo está ocurriendo a las formas en que pensamos sobre las formas en que pensamos [...]” (Geertz 1983, 20; énfasis del autor).

La generación de replicantes es la tercera generación de androides, como lo hemos advertido en la nota 1. En las anteriores estaban los robots y los cibernéticos. El film sigue, por tanto, la misma secuencia real de evolución de la ciencia y la tecnología, o mejor, de la hibridación selectiva de nanotecnología, biotecnología, *Big Data* e inteligencia artificial (Schwab 2016). La evolución añade nuevas capacidades, pero no nos dice nada sobre cómo usar dichas capacidades. Cuanto más complejas las sociedades, más frágiles son. La exigencia de adaptación es tan grande que difícilmente nos adaptamos a nuestras propias adaptaciones. El progreso tecnológico aumenta en progresión geométrica, mientras que nuestro progreso moral difícilmente lo hace en progresión aritmética.

A diferencia de las anteriores revoluciones industriales, la Cuarta Revolución Industrial evoluciona ya a un ritmo exponencial, más que a un ritmo lineal. Nunca ha sido más cierto el hecho de que el tiempo hipermoderno se autopropulsa, lleva consigo inculcado el virus de la aceleración social ininterrumpida, que se refleja en un incremento de la tasa de cambio de la experiencia histórica (Koselleck 2000, 150 y ss.), con lo que el futuro deviene un desafío, un puzzle. La Revolución Digital

combina múltiples tecnologías que influyen en la economía, los negocios, la sociedad y las personas. Cambian los sistemas complejos entre (y dentro de) los países, las empresas, las industrias y la propia sociedad en su conjunto. Se produce un “incremento de complejidad sistémica” (Luhmann 1980), un incremento de la conectividad de los diferentes elementos dentro de los sistemas y de los propios sistemas entre sí. No sólo cambian el “qué” y el “cómo” hacer las cosas, sino que en el mundo de *Blade Runner* ha cambiado realmente el “quiénes somos”. La vieja noción de *sujeto* experimenta una interesante metamorfosis en el film. Por una parte, mientras que el sujeto humano clásico es de-subjetivado, des-centrado, convirtiéndose en otro elemento más en medio de los sistemas de la nanotecnología, de la biotecnología, del *Big Data* y de la Inteligencia Artificial que conforman colectividades cognitivas en interacción dinámica, por otra, se produce una correlativa resubjetivación del androide a través de su capacidad para aprender y crecer emocionalmente, intentando imitar a los humanos, intentando ser “más humanos que los humanos”.

Ya hoy, a modo de ejemplo, las nuevas tecnologías de reproducción asistida y los nuevos modelos culturales hacen posible, de forma considerable, disociar edad y condición biológica de la reproducción y de la *paternidad*. En términos estrictamente técnicos, hoy en día ya es posible diferenciar los padres legales de un niño; de quién es el esperma; de quién es el óvulo; dónde y cuándo se realiza la fertilización, en tiempo real o retrasado, incluso después de la muerte del padre, y de quién es el útero en el que nacerá el niño (Castells 1997, 447). El cibernético (que ya somos en parte, al alojar en nuestro cuerpo marcapasos implantados que regulan el latido de nuestro corazón y estructuras metálicas que sustituyen partes defectuosas de nuestro endoesqueleto) y su actualización, el replicante, representan una ruptura con el concepto de *naturaleza humana unitaria* y el despliegue de un nuevo paradigma basado en una hibridación transhumana selectiva (Cerulo 2009, 531-552; García Selgas 1999, 165-193) de esos cuatro campos descritos, como el automóvil actual representa una hibridación de motores de combustión y motores eléctricos.

Las *nanociencias* estudian los fenómenos y la manipulación de materiales a escala atómica, molecular y macromolecular, teniendo en cuenta que las propiedades difieren de las observadas a mayor escala, por ejemplo, en el “macromundo” de Newton. La biotecnología actual permite “cortar y pegar” el ADN (Ferry 2017, anexo). Un descubrimiento realmente reciente, el “Crispr-Cas9”, permite cortar y pegar nuestro ADN, así como hibridarlo, con la misma facilidad con la que corregimos una falta de ortografía o movemos una frase de sitio con un procesador de texto. Podemos activar o desactivar la expresión de un gen, retirarlo, hibridarlo... lo que plantea perspectivas prácticamente ilimitadas para la ingeniería genética humana. Aunque

ahora mismo no son todavía realidad, sin embargo, en el futuro presente de *Blade Runner* son hiperreales.

Los *Big Data* son datos brutos o estructurados, públicos o privados, en permanente circulación por las redes en el mundo entero, gracias a los mensajes de correo electrónico, SMS (Short Message Service), navegación en internet, que pueden ser usados para el tratamiento de epidemias, la gestión de catástrofes naturales, la lucha contra la delincuencia, la secuenciación del genoma, la regulación del transporte, la lucha contra el cáncer, el seguimiento a domicilio de enfermos o personas dependientes, aunque también se pueden usar para el ciberterrorismo. La inteligencia artificial (IA) podría ser la inteligencia de una máquina o de un androide capaz de reproducir exteriormente la inteligencia humana, a la que se atribuyen dos nuevos elementos hasta ahora exclusivos de los humanos, la autoconciencia y las emociones: amor, odio, sufrimiento, placer.

La noción de *bio-poder* que acuñó Michel Foucault (1977) se transforma progresivamente en otra noción, el *tecno-bio-poder*, acuñada por Donna Haraway (1991). El replicante aglutina aquello que ya somos y aquello que podemos ser, porque es futuro presente. En el universo del replicante se ve con claridad que ya no existe una referencia obligada a un principio originario que funge de referencia canónica determinada por la creación divina o por la evolución natural, por la selección natural,⁸ en los términos de Darwin, sino que es el organismo fabricado por el diseño humano en el laboratorio el que crea

8 La naturaleza humana nunca fue una mónada homogénea, como ingenuamente se piensa, sino más bien el *agregado de muchas cosas*: materia y forma (Platón), cuerpo y mente (Descartes), ello-yo-superyó (Freud), yo-mi (Mead), que encuentra su primer estrato, sobre el que se apoyan todos los demás, en la biología, en algo que ha sido determinado por la adaptación del organismo vivo, por el desarrollo de nuevas capacidades en interacción con entornos cambiantes (Bellah 2011, xiv. Ver también sobre este tema: Habermas 2001; Sandel 2007). Estas capacidades han posibilitado que el propio organismo vivo evolucionado—*el ser humano*— intervenga sobre sí mismo de forma revolucionaria a través de la alteración de su propio código genético, creando la posibilidad no sólo de eliminar terapéuticamente patologías congénitas al ser humano—enfermedades como el cáncer, Alzheimer o Parkinson— sino de crear un “ser más allá de lo humano”, a consecuencia de ese *transcending* de ese *beyonding* evolutivo, de esa naturaleza transgresora que anida en el propio ser humano al proyectarse como ser limítrofe que no tiene fronteras. El estatuto moral del replicante se manifiesta como *hetero-moral* en la reformulación de la dialéctica moderna del amo y el esclavo de Hegel, que Du Bois ejemplifica de forma magnífica cuando afirma refiriéndose al negro americano (en nuestro caso, el replicante): “¿Por qué Dios [en nuestro caso, Eldon Tyrell, jefe de diseño genético] me hizo un paria y un extraño en mi propia casa [en mi propio cuerpo], por qué se nace con un velo [con una limitación del horizonte de vida, reducida a cuatro años] y dotado de doble vista [de la suya propia, pero subordinada a la de su creador, Tyrell] [...] en un mundo que no brinda verdadero autorreconocimiento [no es ni ser humano ni bestia, es algo que se encuentra en el medio, es un ser limítrofe], sino que sólo permite verse a través de la revelación de otro mundo [del mundo de Eldon Tyrell]?” (Du Bois [1903], 1961, 16-17).

un esquema clasificatorio de referencia generador de diversidad (Generator of Diversity, G. O. D.),⁹ donde ya no hay un principio original y originante (*causa sui*) sino copias de copias. El replicante es un transgresor a su pesar, rompe los límites de la naturaleza humana y del tiempo. No es un sujeto sino un transujeto, no es una identidad sino una di-identidad, es algo “entre-lo-uno-y-lo-otro” (“*in between and betwixt*”), en los términos de Victor Turner (1967); algo *límitrofe, transicional*, que puede ser lo uno o lo otro, no siendo plenamente ninguno de los dos extremos.

La *liminaridad* es no sólo transición sino *potencialidad*, no sólo es “lo que va a ser” sino también “lo que pudiera ser”. La categoría filosófica que ha representado a la *liminaridad* es el “devenir” dinámico frente al “ser” estático. El replicante es un misterio fascinante que atrae por su fuerza, su poderío físico y mental, pero también es algo siniestro que horroriza por su falta de emociones, miedo, amor. Paradójicamente, esa ambivalencia es su fuerza motriz. El propio Tyrell, todopoderoso jefe de diseño genético, al autopostularse, en principio, como “pionero” transgresor de la naturaleza humana se convierte en “guardián” del *orden* humano, no de “lo humano” en cuanto tal, al condenar a los replicantes a un envejecimiento biológico acelerado y predeterminado. Tyrell y el replicante son las dos caras de una misma moneda: *la angustia, el horror vacui, el no-saber*, que produce la incertidumbre existente ante las consecuencias del pequeño paso dado por uno, y del gran paso dado por la humanidad, que supone franquear el límite natural de la evolución. Es en la pregunta que interroga por los límites de la naturaleza humana donde se manifiesta la sórdida pugna entre los celosos “gatekeepers”, los guardianes de la frontera —religiosa, política, militar, económica, territorial, científica—, en nuestro film, los policías, y los “pioneers”, en el caso que nos ocupa, los biotecnólogos (y sus creaciones, los replicantes, *skinnners*), que diariamente en el laboratorio transgreden una frontera con el objeto de ir más allá, de trascender lo existente, incluida la naturaleza humana, porque “es esencial para el hombre, en lo más profundo, el hecho de que él mismo se ponga una frontera, pero con libertad, esto es, de modo que también pueda superar nuevamente esta frontera, situarse más allá de ella” (Simmel 1986a, 31), porque “somos a cada instante aquellos que separan lo ligado o ligan lo separado” (Simmel 1986a, 29).

Esta creatividad transgresora tendría dos vertientes complementarias en esta hipermodernidad avanzada que comparece en el futuro presente de *Blade Runner*:

9 Con este acrónimo, Donna Haraway quiere significar la idea de que desde el comienzo del proceso de hominización han sido avances biocognitivos, socioculturales y ecológicos en interacción los que han producido las diversas variedades de hominización, frente a los modelos clásicos mitológicos y religiosos que han postulado un origen inmaculado y arquetípico que habría servido como original, del que se han hecho copias o al que se han adicionado partes.

por una parte, el *deseo* de creatividad, el anhelo subjetivo, y, por otra parte, el *imperativo* de creatividad, la expectativa social. Se *desea* ser creativo, pero también se *debe* ser creativo; hay, por tanto, una cierta inevitabilidad de la creatividad (Reckwitz 2013, 9-20).

No podemos conformarnos con preservar el legado, como “gatekeepers” de lo instituido que guardan celosamente el dogma o la tradición, bien sean sacerdotes, rabinos, ulemas, *literati* (burócratas), legistas, sino que debemos preservar asimismo el futuro presente abierto por los “pioneers” —diseñadores de todo tipo, empresarios, científicos, celebridades del mundo del arte, la literatura, el cine, etcétera—. Los replicantes no apuestan a una regresión inhumana o inhumana, sencillamente, piden liberar el límite que los ata a una “condición transhumana injusta”: mano de obra para realizar tareas extractivas en el espacio exterior, cuyas vidas han sido limitadas por diseño a vivir no más de cuatro años. Transgredir ese límite es una cuestión vital para ellos, no así para el jefe de diseñadores (Tyrell) que se ha convertido en un “gatekeeper” de sus propias creaciones revolucionarias truncadas, los replicantes.

Distopía y socialidad itinerante

Blade Runner nos muestra que (y cómo) cada sociedad genera sus propias contradicciones. Su horizonte de tiempo se manifiesta como una distopía, es decir, como una utopía truncada, en la que el interés “progresista” en mejorar la especie humana genera una guerra entre grupos profesionales, ingenieros y policías que tratan de mantener un orden injusto versus los androides-replicantes que buscan subvertir tal orden de manera violenta, ya que los condena a existencias de esclavitud. Este horizonte distópico se pone de manifiesto en la expresión entre cínica y nihilista del policía Gaff al final del film, cuando afirma: “Vivir, vivir, ¿quién vive?”.

Tanto los trabajadores de la sociedad industrial como los replicantes luchan contra el acortamiento del tiempo: mientras los primeros luchan contra la reducción de su vida laboral, los segundos luchan contra su envejecimiento acelerado, pero mientras aquellos generaron una conciencia de clase y la convicción de actuar de manera colectiva como un sujeto revolucionario, algo que en cien años desaparece (desde 1848 hasta mediados del siglo XX), en los replicantes no existe acción colectiva, moviéndose clandestinamente en los márgenes de círculos concéntricos de socialidad, como lo ha puesto de manifiesto Georg Simmel en su análisis de la transición de la sociedad industrial a la sociedad de consumo e intercambio (Simmel 1986a, 247-263; 1986b, 432, 435 y 437). Marx afirmaba en la segunda mitad del XIX que “El pueblo elegido llevaba escrito en la frente que era propiedad de Jehová, [sin embargo] la división del trabajo [propia de la sociedad capitalista incipiente] estampa en la frente del obrero manufacturero la marca de su

propietario: el capital” (Marx 1976, 294), y *Blade Runner* pone de presente que nuestro melancólico e iracundo replicante lleva implantado en su cerebro el sello de su progenitor y propietario, la Tyrell Corporation.

Simmel afirmaba en 1900:

La ausencia de algo definitivo en el centro de la vida empuja a buscar una satisfacción momentánea en excitaciones, satisfacciones en actividades continuamente nuevas, lo que nos induce a una *falta de quietud y de tranquilidad* que se puede manifestar como el tumulto de la gran ciudad, como la manía de los viajes, como la lucha despiadada contra la competencia, como la falta específica de fidelidad moderna en las esferas del gusto, los estilos, los estados de espíritu y las relaciones. (Simmel 1977, 617)

Este fragmento anticipa y permite entender la socialidad segmentada, fragmentaria e itinerante de los replicantes. Los replicantes de la sociedad hipermoderna de *Blade Runner* hacen suya esta pauta de diferenciación y sobreviven en los “islotos” de socialidad itinerante que emergen en el cruce de diversos círculos sociales (Simmel 1986b, 437). Mientras que en la sociedad tradicional uno construía su personalidad en el seno de diversos círculos —familia, escuela, fábrica—, en la sociedad hipermoderna lo hace en la intersección entre un gran número de círculos sociales. En otras palabras,

[...] la posibilidad de la individualización crece indefinidamente por el hecho de que la misma persona pueda ocupar situaciones completamente distintas en los diversos círculos de que forma parte al mismo tiempo. (Simmel 1986b, 445)

El “monstruo” transhumano como chivo expiatorio

Clasificar las cosas es situarlas dentro de grupos distintos entre sí, separados por líneas de demarcación claramente determinadas (Durkheim y Mauss 1996, 26). Existe en el fondo de nuestra concepción de la clasificación, la idea de una circunscripción de contornos fijos y definidos. Clasificar es dotar al mundo de *estructura*: manipular sus probabilidades, hacer algunos sucesos más verosímiles que otros (Bauman 1996, 74). Los monstruos, los dioses y los extraños representan experiencias de alteridad que nos confrontan con ciertos límites, al subvertir ciertas categorías y ciertos esquemas clasificatorios. Debido a que amenazan lo conocido y seguro con lo monstruoso, lo extraordinario y lo desconocido, se experimentan con temor y temblor, apartándonos de las familiaridades de la comunidad humana que nos transmite seguridad existencial, exiliándonos al infierno o al cielo o, simplemente, arrastrándonos a países de extraños (Aguiluz 2009).

El replicante es una representación hipermoderna del “monstruo” que es creado por los humanos y sacrificado por ellos mismos como un “chivo expiatorio”. No importa que desde un punto de vista jurídico-económico sea considerado una mercancía que puede ser retirada, siempre que funcione mal, ya que, desde un punto de vista simbólico, es alguien portador de una *naturaleza ambivalente*, puesto que es algo sublime y fascinante, pero también siniestro y terrible. “Eso”, que suscita el sentimiento de lo sublime, rompe las convenciones espaciales y temporales, hay algo sublime en la acción del replicante, algo que lo iguala con el *fascinans*, con la grandeza inconmensurable de la zarza ardiendo del fenómeno sublime del *Éxodo*, algo que trasciende el mundo de la vida cotidiana por su fuerza e inteligencia. Pero al lado de ese espíritu positivo representado por lo sublime se sitúa una agencia igualmente dinámica, un espíritu negativo, lo siniestro, lo inhóspito, *das Unheimliche*, el *tremendum* de lo sagrado, ese “lado oscuro” de lo extraño, que representa la violencia encarnada, que mata como irrupción de aquello que debiera haber quedado oculto. Esas dos almas habitan dentro del replicante que mata por miedo al humano.

Todo esto es lo que dará origen a una tradición narrativa, que analiza la violencia sacrificial, y que comienza con el extraordinario trabajo de Marcel Mauss y Henri Hubert de 1898 (1981), y que tiene sus manifestaciones más recientes en los escritos de René Girard (1972). Nos atemoriza la monstruosidad del replicante porque su ambivalencia supone un ataque frontal al sistema clasificatorio, al ser “seres limítrofes-limnoides” (Turner 1967, 93-112), entre lo uno y lo otro, innaturales, transgresivos, heterogéneos, seres que nos “cuidan y ayudan”, pero que también nos pueden matar. Son infiltrados en nuestro mundo, cargados de ambivalencia porque son “lejanos próximos” (Simmel 1977, 716-717): próximos porque viven con nosotros, en nuestras ciudades, en nuestras casas, pero alejados por lo que son, sienten y piensan, es decir, por su esquema clasificatorio operativo.

Para controlar esta ambivalencia del “monstruo”, es decir, de una alteridad socialmente construida como peligrosa, el ser humano realiza una “proyección de la sombra” (Neumann 1990); proyectamos en otros, los replicantes, “fuera de nosotros”, los miedos inconscientes que llevamos dentro de cada uno y que nos generan una sensación de intranquilidad. Esta sombra contradice los hábitos de la propia sociedad, no es aceptada como una contradicción inherente a la propia estructura social (un déficit de diseño genético de los bioingenieros de la Tyrell Corporation al haber creado “monstruos” transhumanos) y es proyectada hacia fuera y experimentada como extraña a la propia estructura. Tal sombra es considerada como la negatividad de “lo externo-extraño”, y no como lo que realmente es, la negatividad de “lo interno-propio”; recordemos el lema de la Tyrell: “más humanos que los humanos”.

Las fuerzas alienantes y generadoras de *extrañidad* no están ahí “afuera”, en el inframundo (los monstruos de las mitologías clásicas), ni en el supramundo (los dioses de las religiones de salvación), sino dentro de nosotros mismos, en la especie humana, en esa especie humana que no reconoce el mal en sí misma y lo proyecta en el replicante. Es la orientación de dominio dirigida al mundo, inicialmente, y más tarde esa misma orientación es redirigida al dominio y control de la propia especie humana, la *hybris* científica humana encarnada en los ingenieros que han protagonizado la guerra tecnológica y biogenética, la que ha generado esta espiral de matanzas y destrucción. Los replicantes buscan una estrategia de supervivencia a través de una humanización de su propia especie biológica liberada de sus limitaciones biotemporales hetero-impuestas por el diseño humano. Así, construimos socialmente el estigma en torno al nuevo “monstruo” para acabar con él como chivo expiatorio, rechazando toda posibilidad de nuestro autorreconocimiento como otros. Deckard y el replicante (Nexus 6-Roy Batty) no son más que otro eslabón de esa gran cadena interminable de construcción social de “monstruos” en la que están Edipo y la esfinge, Teseo y el Minotauro, Job y Leviatán, san Jorge y el dragón, Ahab y la ballena Moby-Dick, Ripley y el *alien*. Los replicantes en *Blade Runner* no son los únicos exponentes de alteridad. Los ingenieros manufacturan a su antojo “freaks”, androides-juguete (como los que crea J. F. Sebastian), destinados a entretener y mitigar la soledad de los humanos en medio de esa gran “muchedumbre solitaria” (Riesman 1964) que presenta Ridley Scott en LA 2019.

El recuerdo de un implante, la ausencia de la madre y la presencia de su imagen

Eldon Tyrell, magníficamente representado en la película por un actor secundario de lujo como Joe Turkel, creador de los replicantes, pone el dispositivo tecnocientífico al servicio del comercio capitalista, pero en ningún momento pretende acabar con la desigualdad. Es más, genera otro tipo de desigualdad mucho más terrorífica y tenebrosa, no una desigualdad producida por la evolución natural, sino una desigualdad que determina inexorablemente cuánto tiempo vivirás y qué harás durante ese tiempo. Pero como siempre ocurre, el movimiento de la vida es lo actual y lo posible, y los replicantes desarrollan dos aspectos imprevistos y no deseados por Tyrell. El primero de ellos es que entre los replicantes se generan amor y cooperación, no se matan entre sí. El segundo es que, aunque Tyrell pretende que desarrollen una conciencia posthumana, semejante a la del superhombre nietzscheano, de donde se haya extirpado la memoria de emociones humanas como el amor, el afecto, la compasión, los replicantes empiezan a recordar como los humanos, sus historias no rompen el vínculo con las historias humanas. De ahí que en su desesperación aparezca la obsesión de guardar fotografías que los emparentan con los humanos, y es ahí donde aflora la

imagen de la ausencia de la madre como el primer objeto del deseo.

En ese no-pasado implantado genéticamente en los replicantes florece, a pesar del diseño humano, la imagen de la madre, la nostalgia de su no-presencia, y es aquí donde irrumpe con toda su fuerza lo simbólico dentro de lo teórico-sistémico-instrumental. Cómo se experimenta cada cual, cómo fantasea sobre su identidad o cómo se representa a sí mismo es algo que crece y se desarrolla a partir de la experiencia, del aprendizaje y de la autodefinición dentro de la familia y en la cultura. La diferenciación de un sujeto viable sólo es posible en relación con la madre o en relación con quien se encarga originariamente del cuidado del neonato. La separación de la madre es definida *relacionalmente* (Chodorow 1997, 28), la diferenciación se produce en la relación: “yo” soy “no-tu”. El “sí mismo” viene a ser a través de sentirse a sí mismo, separado, en presencia de su madre y a través de la internalización de tal presencia.

Para comprender el significado y la función de la madre en el replicante puede ser de gran ayuda el análisis sobre la génesis social de los estadios de evolución de la cultura y de la cognición desarrollados por Merlin Donald (1990). Este distingue un primer estadio en la *cultura mimética* desarrollada por el *Homo erectus*, es decir, los primates y los australopitecos, hace dos millones de años, donde se ponen de manifiesto un aumento del tamaño del cerebro y la emergencia del más básico de los niveles de representación, la habilidad imitativa para reeditar eventos. La mimesis es un modo gestual de expresión inherentemente reduplicativo y colectivo en su naturaleza, que convierte la arena pública de la acción en teatro.

La transición del *Homo erectus* al *Homo sapiens* (250.000-100.000 años) marca un nuevo estadio evolutivo, representado por la *cultura mítica*, caracterizada por el surgimiento del sistema del habla, como nueva modelización del universo de la existencia humana, así como por el surgimiento de la metáfora y la narrativa. La expresión pública de esta nueva habilidad narrativa se manifiesta en una imaginación liberada que faculta a los seres humanos para reorganizar eventos más complejos en la imaginación, o incluso para inventar eventos ficticios, como ocurre en la narrativa y en la fantasía, permitiendo, de esta guisa, la emergencia de variaciones sin límite en cuanto a cómo podría ser construida la realidad del grupo.

Hace aproximadamente cuarenta mil años surge un tercer estadio, la *cultura teórica*, y el “hardware” que contribuye al despliegue de esta nueva adaptación no es ya biológico sino tecnológico y se apoya en la invención gráfica, en la construcción teórica y en el despliegue de una memoria externa. Esta tercera transformación condujo a una de las más grandes reconfiguraciones de la estructura cognitiva, sin grandes cambios genéticos en la historia de los mamíferos —de hecho, nuestros genes son prácticamente idénticos a los de un chimpancé o un gorila, pero

nuestra arquitectura cognitiva no lo es—, indisolublemente unida a esas “colectividades cognitivas”.

Habitualmente pensamos que la fase mimética de nuestro desarrollo como seres humanos es superada por la fase simbólica, donde construimos imágenes y representaciones simbólicas de la realidad, y que esta fase es superada en la fase conceptual-teórica, donde el pensamiento abstracto hace *tabula rasa* de todo lo anterior. Pero tanto en la realidad social actual como en el film no sucede esto. Un nuevo estadio supone más bien una reconfiguración de viejas y nuevas posibilidades, en lugar de una superación y desaparición de los estadios anteriores. Así, podemos comprender que el replicante no tiene madre, pero sí tiene *la imagen difusa de la relación* con alguien que lo ha cuidado originariamente, sea quien fuere este *caregiver*, algo que toma del sustrato simbólico-mítico presente en el proceso de evolución de los humanos, de los que ha recibido el implante que le permite recordarse selectivamente como “hijo de” o “sobrino de”. A través del implante biomecánico, y más allá de este, el replicante comienza a desarrollar pautas humanas, probablemente por el mimetismo de su relación con humanos. Aprende a imitar porque, evolutivamente, los humanos de los que ha evolucionado nunca olvidaron sus habilidades miméticas. Así lo pone de manifiesto Rachel, compañera sentimental de Deckard, la ultimísima de una serie de replicantes cuya existencia ya no está limitada biológicamente a cuatro años de vida y es capaz de desarrollar pautas humanas mediante la imitación, la repetición de pautas de aprendizaje a través del proceso de socialización.

El desenlace final

El desenlace final no es un desenlace final propiamente dicho. Ridley Scott dibuja dos finales, el primero en 1981, con un cierto eco optimista-naturalista, en donde el último replicante, Roy Batty, con un indiscutible espíritu de humanidad retroprogresiva (combinando retrocesos y avances), pone fin a un cierto finalismo sacrificial (según el cual la lucha de todos contra todos aparece como único horizonte de expectativas), dejando vivir a un Deckard totalmente postrado y a su merced. Según la espiral sacrificial violenta que sigue el grupo de replicantes, lo esperable hubiese sido que Roy Batty acabara con su perseguidor, sin embargo, en un acontecimiento apropiador de lamento, redención y agonía, perdona la vida al policía-perseguidor, suelta una paloma blanca de la paz y se inmola por algo así como una *transespecie* que acoja una *condición transhumana nueva*, más allá de los estrechos y cerrados límites de lo puramente humano.

Deckard recoge a su nuevo amor, Rachel, fugándose ambos y adentrándose en un nuevo etnopaisaje, en el que irrumpe nuevamente la naturaleza, al dejar atrás los espacios tenebristas, neogóticos y sofocantes de

LA 2019. Frente al modelo *veluciferino*¹⁰ de Prometeo y Fausto, apoyado en la impaciencia, la prisa y el tiempo comprimido, Scott propone otro modelo que mira más hacia Linceo (la otra propuesta naturalista que contiene el *Fausto* de Goethe), que mira al espacio, a la naturaleza y a sus ritmos. El “último replicante”, como el “último hombre” del *Zaratustra* de Nietzsche (1978), opta por poner fin a una narrativa sacrificial inaugurando una nueva narrativa de redención y perdón. La imagen final del replicante agónico, liberando una paloma blanca, es una metáfora extraordinaria de amor a la vida.

Pero el propio Scott, en 2007, en un nuevo montaje, amputa este final optimista-naturalista y se queda en la indeterminación de ese final postsacrificial de Roy Batty, sin el aditamento salvífico representado por Deckard y Rachel unidos por el amor, que caracterizaba a la versión de 1981.

Referencias

1. Aguiluz, Maya. 2009. *El lejano próximo. Estudios sociológicos sobre extrañidad*. Barcelona: Anthropos.
2. Alexander, Jeffrey C. 2003. *The Meanings of Social Life. A Cultural Sociology*. Oxford: Oxford University Press.
3. Anaxágoras. 1978. *Los filósofos presocráticos*. Madrid: Gredos.
4. Bauman, Zygmunt. 1996. “Modernidad y ambivalencia”. En *Las consecuencias perversas de la modernidad*, editado por Josetxo Beriain, 73-121. Barcelona: Anthropos.
5. Bellah, Robert N. 2011. *Religion in the Human Evolution. From the Paleolithic to the Axial Age*. Cambridge: Harvard University Press.
6. Benjamin, Walter. 1989. *Discursos interrumpidos*. Madrid: Taurus.
7. Beriain, Josetxo. 2008. *Aceleración y tiranía del presente. La metamorfosis en las estructuras temporales de la modernidad*. Barcelona: Anthropos.
8. Castells, Manuel. 1997. *The Network Society*. Cambridge: Blackwells.
9. Cerulo Karen A. 2009. “Non Humans in Social Interaction”. *Annual Review of Sociology* 35: 531-52.
10. Chodorow, Nancy. 1997. “Gender, Relation and Difference in Psychoanalytic Perspective”. En *Gender*, editado por Carol Gould, 25-40. Nueva York: Humanities Press.
11. Donald, Merlin. 1990. *Origins of the Modern Mind. Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition*. Cambridge: Harvard University Press.

10 Neologismo que junta dos palabras, *velocidad* y *Lucifer* (Osten 2003, 11). En el último libro de la Biblia, en el *Apocalipsis* de Juan, comparece un mito según el cual, *el diablo sabe que tiene poco tiempo* para, como agencia dinámica diabólica de Dios, poder alterar los diseños (designios) de este. No debemos olvidar que el Bien y el Mal avanzan a la misma velocidad. Hay un dicho turco según el cual el tiempo es una obra del diablo, una creación del gran seductor.

12. Du Bois, W. E. B. [1903] 1961. *The Souls of Black Folk*. Greenwich, Conn: Fawcett Premier Book.
13. Durkheim, Émile y Marcel Mauss. 1996. "Sobre algunas formas primitivas de clasificación". En *Clasificaciones primitivas*, editado por Émile Durkheim, 23-103. Barcelona: Ariel.
14. Eriksen, Thomas. 2001. *Tyranny of the Moment. Fast and Slow Time in the Information Age*. Londres: Pluto Press.
15. Ferry, Luc. 2017. *La revolución transhumanista: Cómo la tecnomedicina y la uberización del mundo van a transformar nuestras vidas*. Madrid: Alianza.
16. Foucault, Michel. 1977. *Surveiller et punir*. París: Gallimard.
17. Franklin, Benjamin. 1989. *Autobiografía y otros escritos*. México: Editorial Porrúa.
18. García Selgas, Fernando José. 1999, "El cyborg como reconstrucción del agente social". *Política y Sociedad* 30: 165-193.
19. Geertz, Clifford. 1983. "Blurred Genres: The Refiguration of Social Thought". En *Local Knowledge*, 19-36. Nueva York: Basic Books.
20. Geissler, Karlheinz. 2005. *Alles. Gleichzeitig. Und zwar sofort*. Friburgo: Herder.
21. Girard, René. 1972. *La violence et le sacré*. París: Fayard.
22. Gleick James. 1999. *Faster. The Acceleration of Just about Everything*. Nueva York: Vintage.
23. Gorz, André. 1981. *Adios al proletariado. Más allá del socialismo*. Barcelona: El Viejo Topo.
24. Habermas, Jürgen. 2001. *Die Zukunft der menschlichen Natur. Auf dem Weg zu einer liberalen Eugenik?* Fráncfort: Suhrkamp.
25. Halbwachs, Maurice. 2011. *La memoria colectiva*. Buenos Aires: Miño Dávila.
26. Haraway, Donna. 1991. *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*. Londres: Free Association Books.
27. Harvey, David 1991. *The Condition of Postmodernity*. Londres: Wiley.
28. Heidegger, Martin. 1999. *Tiempo y ser*. Madrid: Tecnos.
29. Hubert, Henri y Marcel Mauss. [1898] 1981. *Sacrifice. Its Nature and Functions*. Chicago: Chicago University Press.
30. Koselleck, Reinhart. 2000. *Zeitschichten*. Fráncfort: Suhrkamp.
31. Lübke, Hermann. 2003. *Im Zug der Zeit*. Berlín: Springer.
32. Luhmann, Niklas. 1980. "Temporalisierung von Komplexität: Zur Semantik neuzeitlicher Zeitbegriffe". *Gesellschaftsstruktur und Semantik* 1: 235-301.
33. Luhmann Niklas. 1992. *Beobachtungen der Moderne*. Opladen: Westdeutscher.
34. Maiz, Ramón. 2017. "Una cuerda sobre el abismo. Modernismo y postmodernismo en Metrópolis (Fritz Lang) y Blade Runner (Ridley Scott)". En *Cine y política*, editado por Manuel Alcántara. Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales.
35. Marx, Karl. 1976. *El capital. Crítica de la economía política*, vol. 1. México: Fondo de Cultura Económica.
36. Mead, George Herbert. 2008. *La filosofía del presente*. Madrid: CIS.
37. Neumann, Erich. 1990. *Tiefenpsychologie und neue Ethik*. Fráncfort: Fisher.
38. Nietzsche, Friedrich. 1978. *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza.
39. Osten, Manfred. 2003. "Alles Veloziferisch". *Goethes Entdeckung der Langsamkeit*. Fráncfort: Suhrkamp.
40. Ramos, Ramón. 2007. "Presentes terminales: Un rasgo de nuestro tiempo". En *Espacios y tiempos inciertos de la cultura*, editado por Juan A. Roche, 171-182. Barcelona: Anthropos.
41. Ramos, Ramón. 2014. "Atemporalización y presentificación del mundo social en la sociología contemporánea". *Política y Sociedad* 51 (1): 147-176.
42. Reckwitz, Andreas. 2013. *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. Fráncfort: Suhrkamp.
43. Riesman, David. 1964. *La muchedumbre solitaria*. Buenos Aires: Paidós.
44. Rosa, Harmut. 2005. *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne*. Fráncfort: Suhrkamp.
45. Sandel, Michael J. 2007. *The Case against Perfection*. Cambridge: Harvard University Press.
46. Schwab, Klaus. 2016. *La Cuarta Revolución Industrial*. Barcelona: Penguin Random House.
47. Simmel, Georg. 1977. *Filosofía del dinero*. Madrid: Instituto de Estudios Políticos.
48. Simmel, Georg. 1986a. *El individuo y la libertad*. Barcelona: Península.
49. Simmel, Georg. 1986b. *Sociología. Estudios sobre las formas de socialización*. Vol. 2. Madrid: Alianza.
50. Turner, Victor. 1967. *The Forest of Symbols*. Ithaca: Cornell University Press.
51. Zerubavel Eviatar. 1991. *The Fine Line. Making Distinctions in Everyday Life*. Chicago: Chicago University Press.