

## UNA MIRADA SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES ANTE EL AVANCE DE LA TECNOLOGÍA

TATIANA RULLI<sup>1</sup>

### RESUMEN

Esta contribución se propone presentar un “modo de ver” el film “*Blade Runner*”<sup>2</sup>, de Ridley Scott producido en 1982 y basado en la novela “¿*Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*” de Philip K. Dick (1968) focalizando la crítica central del film respecto de las sociedades capitalistas post industriales occidentales, que manipulan la tecnología debilitando cada vez más la siempre débil frontera entre realidad y simulación, y su efecto sobre la construcción de nuevas subjetividades.

### PALABRAS CLAVE

REALIDAD – SIMULACRO - SUJETO- CUERPO –CIBORG - SUBJETIVIDAD

*Blade Runner*, es una historia de ciencia ficción, que construye desde su propuesta estética un interrogante ético acerca de qué sucedería en un futuro lejano con la humanidad en un escenario post apocalíptico, deshumanizado, donde prime el capitalismo descarnado, la polarización social y donde el alcance de la ciencia sea total.

La historia transcurre en la ciudad de Los Ángeles desbastada, pervertida, insalubre, librada a su suerte, alejada del “mundo real”, y está fechada en noviembre de 2019. Recordemos que el escenario fue creado en 1982, en Estados Unidos, icono de la industria cinematográfica, de las estrellas de Hollywood, que en la década del 80 se encontraba aún en auge. También en la época estaba surgiendo la incipiente industria de los videojuegos, la ciencia ficción y la realidad virtual como lenguajes de y para la construcción simbólica de más de una generación. Una nueva era se

---

<sup>1</sup>Tatiana Rulli Bernhardt es Escenógrafa, egresada de la EMAD, Artista Multimedia, Presidente de Vsoft Ltda. Cooperativa de trabajo en tecnología y Coordinadora de los Punto Digitales de Viedma. Actualmente se encuentra cursando la Licenciatura en Arte y Sociedad en el CURZA Universidad Nacional del Comahue.

<sup>2</sup> Disponible en <http://gnula.nu/sci-fi/ver-blade-runner-1982-online/>



abriría para los espectadores, los espectáculos, y en consecuencia surgía una nueva modalidad de construcción subjetiva. Se trata de un sujeto cuya acción es en cierto modo indefinida, involuntaria, producto de un medio que desconoce, que lo supera, y del que sólo espera resultados.

No significa esto que el sujeto se transforme en objeto, sino que es pensado como *gerenciador*, cuya construcción simbólica será dada a través de procesos mediados técnicamente. (Machado, 2009:125-130)

Este nuevo sujeto produce mecanismos que se han llamado de *inmersión* para poder comprender estos nuevos medios, estos mundos virtuales. La inmersión consiste en la experiencia de trasladarse a un lugar ficticio, con un medio no habitual, y supone que la experiencia debe durar lo suficiente para tener sentido.

En la secuencia en la cual el Blade Runner, conversa con Mr. Tyrell, acerca del hecho de que su secretaria es una replicante llamada Rachel, y no una humana, y que tras cuyo análisis de respuesta emocional el protagonista entiende que no sabe que lo es., es un claro ejemplo de la pérdida de la noción de realidad que atraviesan los sujetos automatizados. Paradójicamente la frase que identifica a la Corporación Tyrell., creadora de las máquinas de inteligencia artificial llamadas “Replicantes”, es “*Más humanos que los humanos*”, Nos demuestra que existe la posibilidad de lograr una inmersión tan profunda, tan adaptada al medio, que el simulacro les resulta inconcebible y no pueden comprender su condición de ser virtual. La cualidad que constituye a los replicantes más humanos que los humanos es ser conscientes de su humanidad en un mundo que la desconoce.

En otra secuencia la replicante Rachel, luego de salvar la vida del Blade Runner, y mientras éste duerme, toma absoluta conciencia sobre su artificialidad, sobre el haber vivido engañada, y se humaniza. Sale de la caverna y recupera su identidad. Suelta su cabello, decide liberarse y vivir. Toca el piano. El Runner despierta y se acerca, le dice que soñó música y ella le dice que no sabía si podía tocar, que recordaba haber tomado lecciones. Sin embargo, eso nunca había ocurrido, nunca había tocado, y no sabía si esas capacidades o conocimientos eran suyos o simulados. Dice: “no se si lo hice yo o no”.

Por otra parte, los replicantes no tienen hogar. No son naturales de este mundo. Son artificiales. Sin embargo, es en los replicantes donde tiene lugar la más verídica voluntad, deseo y emoción y poseen un fuerte vínculo entre su yo y su relación con los otros (aman y sufren)

*Blade Runner* es crítica en tanto evidencia la automatización del sujeto y el consecuente desconocimiento sobre la construcción de nuevas subjetividades; es crítica porque vemos el arte cuestionando a la ciencia.