

Metaficcionalidad y detectives cibernéticos: tecno disyuntivas de identidad en *Lágrimas en la lluvia* y *Blade Runner*

Metafiction and Cyborg Detectives: identity technodilemmas in *Lágrimas en la lluvia* and *Blade Runner*

Mario Morera¹

Stephen F Austin State University
Texas, Estados Unidos



Resumen

La escritora española Rosa Montero ha creado con su trilogía de la detective Bruna Husky un mundo futurista en el Madrid del año 2109. Dicha serie se compone de las obras *Lágrimas en la lluvia* (2011), *El peso del corazón* (2015) y *Los tiempos del odio* (2018), las cuales presentan una continua conexión estética, temática y filosófica con la película *Blade Runner* (versiones de 1982 y 2007). Montero crea una relación simbiótica del tipo intertextual entre la primera de estas novelas y los filmes citados. Este artículo propone analizar comparativamente esta dinámica de metaficción en la que la escritora incorpora, en la primera novela de esta trilogía, elementos de la película, a fin de desarrollar un análisis poshumanista del papel del detective *cyborg* y sus disyuntivas de identidad. Se estudia también la reacción de los y las seguidoras de la novela y cine detectivesco *noir*.

Palabras clave: Ciborgs, detectivesco, distopía, metaficción, novela negra

¹ Obtuvo su bachillerato en inglés y traducción de la Universidad de Costa Rica, su Maestría en Estudios Interdisciplinarios: inglés, español y estudios latinoamericanos de Stephen F. Austin State University, y su doctorado en Español con especialización en Distopía, Ciencia Ficción, Posthumanismo, Futurismo, Retrofuturismo, en cine, narrativa y teatro de Texas Tech University. Labora como Assistant Professor en Stephen F. Austin State University para los departamentos de Lenguas, Cultura y Comunicación, y de Estudios Multidisciplinarios en Nacogdoches, Texas. Es además Director Ejecutivo de SCOLAS (Southwest Council of Latin American Studies).



**Abstract**

Spanish writer, Rosa Montero, created a sci-fi trilogy composed by *Lágrimas en la lluvia* (2011), *El peso del corazón* (2015) and *Los tiempos del odio* (2018). Her main character, the cyborg detective Bruna Husky, lives in the future 2109 Madrid amidst a series of adventures that resemble posthumanist metafictional connections with the movie *Blade Runner* (1982 and 2007 versions), by Ridley Scott. This article proposes a metafictional, comparative analysis of the first novel of her series and Scott's film in order to create a posthumanist approach regarding identity issues in cyborg detectives and the potential reactions of noir detective literature and film.

Keywords: Cyborgs, detective, dystopia, metafiction, noir novel

Lágrimas en la lluvia (LELLL), novela escrita por la española Rosa Montero en 2011, es un texto cuya obvia intertextualidad con el filme de Riddley Scott, *Blade Runner* (BR) de 1982, pudo haber creado en los lectores y las lectoras una doble lectura con dinámica de metaficción: el seguimiento de las aventuras de su protagonista, la *cyborg* Bruna Husky, y contextualizar el texto a la luz de una disyuntiva con respecto a las referencias de identidad biológica o mecánica que directamente se hacen de la película, de la cual toma nombre la novela. A fin de ubicarse en la historia de Montero, en LELLL, el mundo del año 2109, ahora conocido como Estados Unidos de la Tierra, es una sociedad capaz de viajar a otros planetas y tener intercambios comerciales con diferentes civilizaciones. El texto explica como:

A mediados del siglo XXI. Los proyectos de explotación geológica de Marte y de dos de las lunas de Saturno, Titán y Encelado, impulsaron la creación de un androide que pudiera resistir las duras condiciones ambientales de las colonias mineras. En 2053 la empresa brasileña de bioingeniería Vitae desarrolló un organismo a partir de células madre, madurado en laboratorio de manera acelerada y prácticamente idéntico al ser humano. Salió al mercado con el nombre de Homolab, pero muy pronto fue conocido como replicante, un término sacado de una antigua película futurista muy popular en el siglo XX. (Montero, 2011, p. 22)

Dicho filme se trata de la ya mencionada BR. Al analizar una serie de dinámicas intertextuales compartidas por ambas obras, este artículo propone desarrollar un estudio metaficcional, filmico y narrativo, que servirá de base para proponer cómo el filme, en sus versiones de 1982 y 2007, alimenta a la novela, no solo como obra del género negro detectivesco, sino también a la hora de aproximarse dicho texto desde diferentes áreas como la reacción e interacción entre audiencia



y personajes, disyuntivas de identidad entre lo cibernético y lo biológico y los límites del autorreconocimiento de la consciencia, por parte de las inteligencias artificiales. Se trabajará con los personajes de Rick Deckard de Riddley Scott y Bruna Husky de Rosa Montero, a la luz de las teorías de metaficción propuestas por Zoe Valdés, Lauro Zavala y Antonio J Aiello, entre otros.

Para introducir parte del marco referencial que se usará en este trabajo conviene citar el artículo de Antonio J. Aiello *El discurso narrativo de Zoé Valdés: una escritura metaficcional*, el cual desarrolla la teoría de que:

interpretamos como metaficción aquel discurso rico en reflexiones o meta-comentarios, implícitos o explícitos, de todo tipo temático -ya sea filosófico, político, religioso, artístico o cultural en general- que marcha paralelo a la diégesis ficcional con el objetivo de hacerla más creíble o parte de un discurso socio-histórico revalorado, de comentar el propio discurso su proceso de creación o la actuación de sus personajes. (Aiello, 2015, p. 1)

Al identificar y combinar paralelismos como los citados, tanto la audiencia como los lectores proceden a internalizar el discurso reflexionado, según propone Aiello, también desde diferentes puntos de focalización. La literatura de ciencia ficción y la realidad de nuestro mundo son vitrinas que nos muestran la creciente necesidad y dependencia tecnológica, siendo esta última el motivo para desarrollar dispositivos que sean capaces de llevar a cabo tareas que, por diversas razones, escapan a las limitaciones biológicas del ser humano. Estos productos tecnológicos, llámense replicantes, *cyborgs*, robots u otros, llegan a tal nivel de emotividad que la experiencia metaficticia audiovisual y narrativa creada por filme y novela invita a un replanteamiento de la aparente temática de acción/ficción detectivesca.

Decio Torres Cruz habla en *Postmodern Narratives: Blade Runner and Literature in the Age of Image* de lo que él define como una difusa línea que borra los límites entre la literatura y el cine. Propone que mientras la primera opta, hoy en día, por usar técnicas más cinematográficas, la segunda se vuelve más literaria. Dicho autor profundiza la idea de borrar las fronteras entre ambos géneros al establecer que:

in establishing the limits between the novel and the film, [it is argued] that the novelist and film director meet in the attempt “to make you see”, the former through the mind; the latter through the eye. For him (citando al crítico de cine George Bluestone), the root difference between the two media “lies between the perception of the visual image and the concept of the mental image. (Torres, 2014, p. 38)





Dicha aseveración indica que la compartida naturaleza detectivesca de BR y LELLL permite el análisis metaficcional en cuanto al uso de personajes cuya dual personalidad, orgánica y cibernética, hace pensar que los dilemas existenciales de Deckard han sido reinterpretados en los que afronta Bruna. La literatura detectivesca, en palabras de [Laura Marcus \(2003\)](#) en su ensayo *Detection and literary fiction*, desarrolla una doble narrativa en la que una primera historia ausente, la del crimen, es gradualmente reconstruida en una segunda historia, la de la investigación. Esta misma investigadora propone también que hay momentos en que la diferencia entre el perseguidor y el perseguido es diluida como parte del juego narrativo. Dicha situación nos introduce a los varios ejemplos de metaficción, que hace, en el caso de Husky, una detective que, más que resolver el caso para el que es contratada, se encuentra en la búsqueda de su propia aceptación, un viaje de autodescubrimiento vivido también por el detective del filme.

Montero describe de forma específica en su novela, uno de los momentos en que Husky filosofa acerca de sí misma, cómo la detective recuerda el momento cuando vio: "...la vieja y mítica película del siglo XX en donde se hablaba por primera vez de los replicantes. Se titulaba *Blade Runner*" ([Montero, 2011, p. 240](#)). Husky no reacciona del todo positivamente, porque considera que el filme no es exacto al describir cómo son los androides en realidad; no obstante, sí hay un aspecto vital en ambas obras que, para ella, refleja a la perfección lo experimentado por los replicantes, la exacta inminencia de la muerte. El juego del existencialismo es tan o más importante que el crimen en sí. Tal como es, el mismo caso de la gran mayoría de los replicantes de la novela, Bruna tardó catorce meses en nacer y de ahí tendrá una expectativa de vida de veinticinco o treinta y cinco años en la que al final el androide sufre: "...la división celular de sus tejidos [que] se acelera de forma dramática y sufre una especie de proceso cancerígeno masivo (conocido como TTT, Tumor Total Techno) [...] que provoca la muerte en pocas semanas" ([Montero, 2011, p. 25](#)).

A causa de su naturaleza de replicante (o de tecno humana, término también usado en la novela), ella tiene conocimiento exacto de cuánto tiempo le queda. De la misma forma en que ocurre con frecuencia cada vez que despierta, o durante otros momentos significativos de su diario vivir, ella se repite el cálculo. Esta particularidad es una certera táctica narrativa de la que Montero se vale para introducirnos en la primera página de la novela al fantasma de la muerte que agobia a un ser que, de nuevo, técnicamente no es humano y que, por ende, no debería de angustiarse por su muerte. Se explica al lector cómo comienza el día de la detective:



Alguien aporreaba la puerta. El reloj marcaba las 19:21. Cogió aire y se incorporó con un gruñido. Sentada en el borde de la cama, con las ropas retorcidas y los pies descalzos sobre el suelo, aguardó unos segundos a que esa masa líquida en la que se había convertido su cerebro terminara de chapotear y se estabilizara en la vertical. Cuatro años, tres meses, y veintinueve días, calculó mentalmente con rapidez: ni siquiera la resaca le impedía repetir su maniática rutina. (Montero, 2011, p. 11)

Esta cita funciona como punto de comparación con respecto a la expectativa de vida de cuatro años de los replicantes de *BR*, lo cual funciona como método de control. Luego de dicho periodo se corría el riesgo de que estos ‘individuos’ desarrollaran un peligroso sentido de independencia. A consecuencia de esto el vivir de varios de los personajes se desarrolla, o podemos decir se sufre, bajo la inminencia de la muerte, sin embargo esta cualidad y sus inherentes dimensiones emotivas y afectivas adquieren una perspectiva diferente al ser abordadas desde la visión poshumanista compartida por *BR* y *LELLL*. Montero toma, de forma textual, uno de los momentos icónicos de la película y lo introduce como una de las más vívidas memorias de Husky. Dice el texto: “Bruna se había aprendido de memoria el parlamento que decía el rep protagonista [Roy Batty] antes de fallecer, en la lluviosa azotea” (Montero, 2011, p. 240). Se aplica aquí una idea propuesta por Chengcheng You en su artículo publicado en la antología *Posthumanism in Fantastic Fiction*. Aunque dicho trabajo se centra en dos novelas gráficas infantiles, hay un enunciado en el que dice que el lector o lectora de ciencia ficción pasa por un cambio en el que romantiza la máquina y celebra una sociedad poblada por *cyborgs*. Dicha propuesta de You es el golpe emocional al que es expuesta la audiencia de Montero cuando esta toma conciencia cómo la exacta cuenta regresiva de Bruna afecta las emociones de quien lee la novela y de la misma protagonista, lo que lleva a otra de las tramas de la ficción poshumanista: la capacidad de la máquina de ser consciente y víctima de una particular clase de sufrimiento. Torres discute en *Blurring genres: dissolving literature and film in Blade Runner*, que la película no es solo literatura en filme, sino también narrativa en un formato que es más que un libro (citado en Torres, 2014, p. 52), porque los efectos literarios de la película son logrados por medio de sus imágenes líricas, en alianza con sus efectos sistémicos. Tal efecto:

...is accomplished through a borrowing of literary techniques and figures of speech (ambiguity, allegory, synaesthesia, and metaphor) and through different allusions, not only to literature in the form of narrative and poetry, but also in its recourse to other media such as the visual arts (painting, photography, sculpture, and cinema itself). The film, therefore, reflects





Scott's involvement in art as much as his and the scriptwriters' literary background. (Torres, 2014, p. 52)

Al comparar esto que ha propuesto Torres con la forma en que Husky reacciona a ese recuerdo, se crea un meta efecto directo de la composición visual y lírica, que también ha permanecido por décadas en la memoria de los fanáticos de la película. De hecho, al analizar la reacción de Deckard a la muerte de Batty, el replicante que debe encontrar y 'retirar' se puede inferir que el detective experimenta un momento de epifanía, que al igual que Husky, los induce a ponerse a sí mismos en perspectiva ante lo efímero de sus existencias, si en el caso del filme, el detective ya es consciente, en ese momento, de que él mismo puede ser también un replicante.

En el caso del personaje de Montero, no hay duda de su naturaleza artificial; sin embargo sí es notoria la influencia intertextual que la misma escena descrita, tiene al generar un efecto paralelo en ambos detectives, de pensar en el tiempo que les queda. Husky combina este momento de emotividad para regresar a otra de las situaciones que definen su seca y distante personalidad, o la que ella insiste en aparentar: el odio que siente por sí misma, a causa de ser un ser creado, no concebido. Tal como se explicó en este trabajo, los replicantes de ambas obras tienen una existencia corta y definida, situación que los hace sentir como objetos desechables, o como lo experimenta Husky, cuando ella también reacciona a la escena de la muerte de Batty, al ver el filme durante el momento de texto, que dice: "...entonces inclinaba la cabeza y moría tan fácilmente. Tan fácilmente. Como un aparato eléctrico que alguien desconecta. Sin sufrir el tormento del TTT. Pero sus poderosas palabras reflejaban maravillosamente la inconsistencia de la vida... De esa sutil y hermosa nimiedad que el tiempo deshacía sin dejar huella" (Montero, 2011, p. 240). La recreación que la escritora logra al calcar la escena/recuerdo de Husky, con el momento que la replicante vive, se amalgaman y logran alcanzar un balance digno de citar, porque la novela nos ofrece un inmediato pasaje analítico en el que la detective evoca el tiempo que pasó cuidando a Merlín, su compañero sentimental, durante su padecimiento del TTT. En el filme, Deckard decide mantenerse en silencio junto a Batty durante su acelerada agonía escuchamos cómo el detective, en *voice-over*, relata: "I watched him die all night. It was a long slow thing...and he fought it all the way. He never whimpered, and he never quit. He took all the time he had, as though he loved life very much. Every second of it, even the pain. Then he was dead" (Scott, *Blade Runner, versión The Final Cut 2007*, 01:45:02- 01:45:24).

Este texto meta textualmente conduce a una contraparte escenificada con materiales similares que Montero incorpora a su historia. La novela detalla un momento



equivalente, un replicante que es testigo de la muerte de otro, una en la que el testigo reflexiona. Cabe proponer aquí, que la intertextualidad puede ir más allá de la aparición directa de personajes, o repetir líneas de un texto en otro. La imitación directa de elementos extradieгéticos o el reproducir escenarios emotivos, en momentos de contenido similar lleva, también, a otros tipos de interacciones narrativas. Deckard presencia la muerte de Batty bajo la lluvia, al momento en que el replicante dice el icónico parlamento que de hecho da título a la obra de Montero. Dicho monólogo interno dice: “All those moments will be lost in time, like tears in rain” (*Blade Runner, versión The Final Cut 2007, 01:44:14-01:44:31*). Husky, de manera parecida, recuerda cuando ella y Merlín se mudan a Escocia, a fin de pasar juntos los dos últimos meses de vida de él. Llegada la fase final de TTT, Montero describe el ambiente que rodeaba a la pareja también como: “La muerte les rondaba como un depredador ensuciándolo todo de sufrimiento, pero Bruna aún recordaba una noche de lluvia con las gotas tamborileando en el cristal igual que ahora. Merlín dormitaba a su lado en la cama...” (Montero, 2011, p. 241). Deckard, en medio de la lluvia filosofa en su diálogo interno acerca de cómo el tiempo se había acabado para Batty y cómo este lo había vivido al máximo; mientras que Husky, de igual manera, vive ese momento con su pareja, al recordarlo de forma pacífica: “Aquella noche se detuvo el tiempo y hubo una extraña paz en el dolor” (Montero, 2011, p. 241) para luego citar, casi de forma directa a Batty y referirse a esos recuerdos diciendo: “Lágrimas en la lluvia. Todo pasaría y todo se olvidaría rápidamente. Incluso el sufrimiento” (Montero, 2011, p. 241). Este momento de reflexión del filme construye, o se reconstruye, en lo narrado en LELLL, a fin de metaficcionar, de manera equitativa, los ámbitos narrativos y emotivos propuestos por Scott. La intertextualidad de estas escenas hace uso de personajes cuya apariencia externa es copia, casi exacta, a la de un ser humano, un individuo orgánico; no obstante, su dimensión interna es el sitio donde se desarrollan sus conflictos de identidad, los cuales pueden ser compartidos, vicariamente, por las audiencias del filme y el texto también. Los ejemplos de intertextualidad analizados en esta sección se resumen en lo expuesto por Lauro Zavala, quien indica que: “En otros casos podemos encontrar una minimización de la misma naturaleza intertextual al presentar una cita cinematográfica, es decir, al incorporar un fragmento de la película que los personajes están viendo en la historia” (Zavala, 2004, p. 747).

Con respecto a Bruna, el texto la describe como: “una tecno alta y atlética [de] cráneo rapado...” (Montero, 2011, p. 30), pero con una característica que puntualmente causaba impresión en los humanos, un: “tatuaje, una fina línea negra que recorría verticalmente el cuerpo entero...” (Montero, 2011, p. 30). En cuanto al filme, los





replicantes son copias tan exactas de una persona que, de hecho, el deber de los detectives/policías conocidos como los ‘Blade Runner’ es interrogar a los ‘reps’ para descubrir, por medio de una serie de preguntas, si son humanos o no, la prueba Voight-Kampff. Al descubrir que el individuo es uno de los renegados entes cibernéticos, se procede a ‘retirarlos’, eufemismo que indica la eliminación del replicante. El uso compartido de este tipo de personaje, el robot de apariencia humanoide, permite que las audiencias puedan crear un vínculo emocional con personajes que despiertan emociones normales hacia otros humanos, pero que, constantemente, nos recuerdan que no lo son, y de ahí el efecto logrado gracias a la metaficción. Se cita, por lo tanto, de forma directa, lo propuesto por You cuando dice en su estudio que: “The use of an inanimate object, and specially a technologically enhanced machine, without doubt, triggers an effect different from the encounter with more ‘conscious’ natural subjects...” (You, 2018, p.134). El exprofesor de robótica del Instituto Tecnológico de Tokio, Masahiro Mori (junio, 2012), detalla, en su mítico ensayo titulado *The Uncanny Valley*, un estudio de las reacciones de la gente hacia los robots que parecen y actúan como seres humanos. En específico indica cómo la respuesta positiva, o aceptación a robots humanoides es directamente proporcional a su aspecto antropomórfico; y, de hecho, esta reacción es tan celebrada que se llega a estados de una realidad sorprendente, mas no siempre normales, éticos o morales. En otras palabras, el *uncanny valley*.

Para You, la definición psicoanalítica de Freud del término *uncanny* y su influencia en la reacción de los seguidores de las aventuras de Bruna lleva a pensar si quien lee teme, del todo, por la vida de este personaje, si es que la considera más humana que máquina, o si lo que busca es el disfrute de las peripecias de un individuo, capaz de soportar más daño físico y emocional, por ser creado de forma científica. Bruna y Deckard son ejemplos de individuos que, si es que filosófica o éticamente se les puede llamar de esa manera, hacen posible que compartamos con ellos una disonancia cognitiva y una confusión afectiva, según lo propuesto por You (p. 134). Se propone, en este momento, una pregunta retórica con respecto al cambiante mundo de la tecnología y su influencia en la realidad y los trabajos de ficción detectivesca presentes y en los de un futuro, a corto plazo: ¿Tendrá la literatura detectivesca con personajes cibernéticos la capacidad de mantener la atención de su público al hacer uso de protagonistas con características intelectuales y anatómicas que les permitan superar los límites que dichas particularidades imponen en sus colegas humanos?

Lauro Zavala plantea que las: “convenciones genéricas establecen reglas de verosimilitud, y pueden ser objeto de reflexión al aludir explícitamente a géneros extracinematográficos” (Zavala, 2004, p. 747). Explica que las técnicas de





intertextualidad también pueden ser influenciadas por estrategias metaficcionales, al tomar en cuenta que: “la metaficción es una forma de intertextualidad (y la intertextualidad puede ser entendida, a su vez, como una forma de metaficción)” (Zavala, 2004, p. 747). Se menciona en el citado trabajo que uno de los casos más conocidos de intertextualidad subversiva es la extrapolación de una historia canónica en un contexto ajeno al original. La alimentación metaficticia que Scott ofrece a Montero extrapola y conecta los mundos geográficos, temporales y narrativos de ambas obras. Los detectives que asumen los roles de personajes principales comparten también características del género de la novela negra detectivesca, lo cual se convierte, a la vez, en tema/punto intertextual presente, prestado, interpretado o adaptado.

Antonio J. Aiello habla acerca de la flexibilidad de la metaficción, ya que dicho concepto no debe limitarse a ser visto como una subclase de género, sino como una tendencia o una función inherente a toda ficción narrativa. A fin de lograr este cometido, continúa Aiello, se emplean diferentes estrategias y recursos narrativos, que se valen de la metaficción, sin tener en cuenta ni siquiera el sentido etimológico del término. Se enfatiza más esta perspectiva de su multifuncionalidad cuando él expande la idea de este concepto y destaca que la:

metaficción [es] aquel discurso rico en reflexiones o metacomentarios, implícitos o explícitos, de todo tipo temático -ya sea filosófico, político, religioso, artístico o cultural en general- que marcha paralelo a la diégesis ficcional con el objetivo de hacerla más creíble o parte de un discurso socio-histórico revalorado, de comentar el propio discurso su proceso de creación o la actuación de sus personajes. (Aiello, 2015, párr. 7)

Maureen T Reddy, en *Women Detectives*, recalca la soledad que caracteriza al personaje del detective de la ficción del crimen. Específicamente su investigación indica que: “Unlike male detectives, the solitariness of the female detectives is not presented as a badge of honor but as a condition dictated by prevailing gender definitions” (Reddy, 2003, p. 198). Se podría incluir aquí un análisis de lo que es el término replicante, si Montero hubiera decidido incluir una justificación explícita del porqué los que fueron creados para combate son mujeres, y, sobre la base de dicha información, discutir de forma crítica, si una replicante es un ser emocionalmente femenino, si es que dicha aseveración es del todo posible. A modo de aclaración, los replicantes de Montero se dividen en cuatro clases: de minería, de combate, de cálculo y de placer. Lo que sí está claro es el *leitmotif* de la soledad de este tipo de individuos y las disyuntivas de identidad que los agobian. No es únicamente, como ya se ha comentado, la exactitud del momento





de la muerte una constante que define la personalidad de Bruna, sino también la incomodidad de no poder autodefinirse como un ser humano o robótico. Duda que también puede afectar al lector o lectora y, por ende, influenciar su forma de percibir y conectarse con la replicante.

La protagonista, al ser descrita por Myriam Chi, líder del Movimiento Radical Replicante (MRR), es caracterizada como alguien: "...tan llena de rabia y de pena que no puedes terminar siendo tan solo una víctima; y si admites tu furia temes acabar siendo un verdugo. La cuestión es que detestas ser una rep, pero no lo quieres reconocer" (Montero, 2011, p. 63); o como la misma Bruna se describe más adelante en la novela, bajo el contexto de cómo, en ese mundo futurista, las obras de arte falsas tienen un considerable valor en el mercado. Dicha escena se da cuando ella y el implantador y creador de memorias, Pablo Nopal, discuten la razón por la que ella odia ese tipo de arte y esos lugares. Dice el texto: "- Pues a decir verdad es un tema que no me interesa para nada-gruñó Bruna. - ¿No? Qué extraño, pensé que te gustaría. - ¿Por qué? ¿Porque yo también soy una copia, una imitación, una falsificación de ser humano?" (Montero, 2011, p. 86). Al partir de esta reflexión, acerca de los conceptos de mimesis del individuo presentado y la mimesis del proceso, para contextualizarlo en otro texto, propone Portillo Vera, E. (2016), la dinámica de la metaficción, la cual provoca en la audiencia un replanteamiento de su interacción con la lectura que, en ese preciso momento, se reconstruye ante sus ojos (p. 32).

Uno de los comentarios implícitos de metaficción propuestos antes por Aiello puede abordarse desde la perspectiva de esa personalidad evasiva que comparten los detectives. Se ha dado ya una explicación de cómo Bruna y algunos de los que la rodean la perciben. "Sí, no soy humana, lo sé" podría ser una línea apócrifa de este personaje; pero en el caso de Deckard, la disyuntiva que le persigue puede definirlo como un individuo seco cuya única compañía, antes de iniciar su relación romántica con la replicante Rachael (tema expandido y base de la trama de la secuela del filme), parecen ser las antiguas fotografías en su apartamento. Su solitario aire nostálgico de filme *noir* puede justificarse desde dos puntos de vista: el orgánico y el robótico, los cuales nos sublleven, a su vez, a otros dos subniveles: soledad circunstancial o programada. El primer nivel (ser orgánico) justificaría su soledad desde la perspectiva de que el personaje detectivesco teme de manera constante por su integridad física, debido a la naturaleza de su profesión y a causa del tipo de individuos con los que tiene que lidiar, descubrir, desenmascarar. El riesgo de venganza al cual es con frecuencia sometido aumenta si es posible identificar y dañar a personas cercanas a ellos, por lo que la falta de compañía es un sacrificio que demanda su trabajo, en otras palabras, el subnivel circunstancial.



El segundo nivel (ser robótico) justificaría la forma de ser del personaje como producto de su programación, un simple robot que actúa, pero que no siente, dicese el subnivel de soledad programada en su modo de vivir, algo que también podríamos llamar su sistema operativo.

En su trabajo *Modernidades múltiples y perfiles identitarios en Blade Runner. Un ejercicio de análisis textual cinematográfico*, Fernando Vizcarra defiende que al estudiar el proceso de análisis textual cinematográfico de Casetti y di Chio, de 1988, se llevó a cabo un proceso de segmentación y estratificación; así como de enumeración y reordenamiento de los componentes del discurso fílmico, también de integración de dichos componentes correspondientes al análisis para el proceso de interpretación (30). Dicho proyecto le: “permitió vislumbrar ciertas dinámicas representacionales del texto fílmico, pues pone en correspondencia el paradigma de las modernidades múltiples y las características identitarias de los personajes del filme” (Vizcarra, 2011, p. 32), estudio que lo llevó a descomponer y recomponer los elementos narrativos del filme para identificar una serie de características relacionadas con la categoría de identidades de los personajes. Su propuesta nos entrega, según sus palabras, el uso de lo que cataloga como códigos identitarios llamados: 1) mortalidad, 2) memoria y poder, 3) anomia y sentido, 4) solidaridad e 5) ironía. A fin de aplicar y crear más procesos de metaficción entre película y novela, se continúa trabajando con el texto de Vizcarra y sus códigos que son, a su vez, una:

red de símbolos que nutren las identidades en *Blade Runner*, con relación a ciertos rasgos constitutivos de la modernidad y la posmodernidad, tales como la expansión del pensamiento lógico y su paradójica contraparte, la crisis de sentido; las rearticulaciones incesantes del tiempo y del espacio; la propagación de entornos de fiabilidad y a la vez de riesgo, y los procesos de hibridación cultural. (Vizcarra, 2011, p. 32)

Los códigos 1 y 5 son dinámicas creadoras de identidad. La mortalidad une a Bruna y a Deckard en cuanto a que la una lo sabe con certeza y se lo recuerda a sí misma constantemente; mientras que el otro conoce bien la expectativa de vida del Nexus 6 (4 años). La epifanía experimentada por el replicante luego de ser testigo de la simbólica muerte de Batty, de nuevo es detonante, para ponerse a sí mismo en perspectiva filosófica, con respecto a una serie de cuestiones existencialistas que competen, en este caso, tanto a seres humanos como a los cibernéticos. Deckard filosofa en cuanto a ello en otra versión de su monólogo interno citado anteriormente, la correspondiente a la versión U. S. Theatrical Cut de 1982:





I don't know why he saved my life. Maybe in those last moments he loved life more than he ever had before. Not just his life, anybody's life, my life. All he'd wanted were the same answers the rest of us want. Where did I come from? Where am I going? How long have I got? All I could do was sit there and watch him die. (Scott, 1982, 01:47:30-01:47:58)

Ese algo que todos buscamos, lo que: "...the rest of us want" puede implicar que ese "us" incluya a humanos y a replicantes por igual, por lo que Deckard se convierte en ese individuo que la Corporación Tyrell, creadores de los Nexus, buscaba producir: el replicante más humano posible. Un ser que se pregunte acerca de su origen, su futuro y la pregunta en común: ¿cuánto tiempo se tiene y qué hacer con él? Pregunta que el mismo Gaff le hará a Deckard y que se analiza a continuación.

Durante la misma escena, una vez pasado su monólogo de *voice-over*, Deckard mira a su compañero acercarse y toman lugar las siguientes líneas: "**Gaff:** You've done a man's job, sir. I guess you're through, huh?/ **Deckard:** Finished./ **Gaff:** It's too bad she won't live. But then again, who does?" (Scott, 1982, 01:48:14-01:48:49). Este momento del filme podría ofrecer una extensa gama de interpretaciones, mas la que se propone aquí tiene que ver con Deckard y su posible momento de definición identitaria. En la primera línea de los parlamentos citados, Gaff le dice a Deckard que él, aunque sea un replicante ha hecho el trabajo que usualmente corresponde a los oficiales humanos. Así, es posible que los otros miembros del cuerpo policial le hagan reconocer a Deckard que su buen trabajo lo haya llevado a alcanzar un comportamiento, una intuición característica de un *Homo sapiens*, aunque ellos sepan que él no lo es; mientras que se le pregunta ¿si ya ha acabado su búsqueda de identidad propia? (segunda frase de tal línea). En cuanto a la segunda, se puede inferir que Deckard ha resuelto su enigma y se ha dado cuenta que es un replicante, uno, en este caso, con una personalidad que raya con lo humano. En cuanto a la tercera, tal parece que de nuevo Gaff es poseedor de la verdad en cuanto a quién/qué es Deckard y sabe de su secreto plan de volver por Rachael y huir con ella para evitar que ella también, o ambos, sean retirados. Este compañero de Deckard le recalca que la expectativa de vida de los replicantes no es muy extensa, por lo que la idea de escapar para vivir juntos no vaya a durar lo suficiente. Irónicamente Gaff indica entonces que aunque Deckard defina quién es, y sea libre de formar una vida 'romántica', esa felicidad/libertad no habrá de durar mucho, tal como le ocurre a Bruna. De nuevo ambos personajes son cobijados por un factor común.

De vuelta a Vizcarra y al punto número 5 de su lista de códigos, la ironía, se conecta el tema de los tumores que acaban con los replicantes, y podría considerarse



como recurso narrativo usado por Montero para apelar a la emotividad su audiencia, hecho ya comentado que afianza la dupla metaficcional Bruna/Deckard. La detective y los androides de Montero son también: "...seres solitarios, islas habitadas por un solo naufrago en medio de un abigarrado mar de gentes." (Montero, 2011, p. 29); sin embargo, a pesar de vivir en un estado de soledad, son varios los encuentros o inuendos sexuales de índole homo, hetero, alienígena y replicante, disfrutados, o arrepentidos, por Bruna. Este punto se apega a lo expuesto por el Dr. Genaro Pérez en su estudio de esta novela en el libro *Subversión y de(s) construcción de subgéneros en la narrativa de Rosa Montero*. En el capítulo dos, titulado *La ciencia ficción: temblor y lágrimas en la lluvia*, Pérez cataloga acertadamente el texto como: "...una novela híbrida [...] que combina magistralmente la ciencia ficción con la novela policiaca. El subgénero policiaco, ya se ha notado, ese un subgénero formulaico que incluye invariablemente instantes sanguinarios de violencia extrema al igual que interludios eróticos" (Pérez, 2019, p. 60). En Bruna, se tiene a un ser complejo con un lívido intenso, probablemente a causa de su soledad al extrañar a Merlín, su compañero sentimental, víctima de los tumores. Es posible, también, pensar en atracción sexual/sentimental legítima, como en el caso de sus encuentros con el detective Lizard, o un deseo autoinducido para pasar el rato, que se provoca al ingerir la droga del amor, la oxitocina, la cual es definida en la novela como:

Una sustancia legal que compraban las parejas estables en las farmacias para mejorar y reverdecer su relación. Ahora bien, los caramelos eran cócteles explosivos de oxitocina en dosis masivas combinada con otros neuropéptidos sintéticos. Una verdadera bomba, por supuesto prohibida, que Bruna había tomado alguna vez con fulminante efecto". (Montero, 2011, p. 75)

El concepto de hibridación asumido por Pérez puede, a su vez, también combinarse con la idea de ambivalencia del filósofo Arnold Gehlen, y desarrollada por Rosales Rodríguez en su obra *Introducción a la filosofía de la tecnología*. Rosales se concentra en la idea de la 'paradoja del creador', misma que tiene por objetivo crear un balance entre la naturaleza de las creaciones tecnológicas y la voluntad creadora del ser humano. Ya se ha explicado el origen y propósito de los replicantes de LELLL, y para complementar la idea, se debe tomar en cuenta que la novela relata cómo en un momento estas creaciones logran gozar de libertades civiles luego de ser liberadas de su esclavitud al finalizar las 'Guerras robóticas', hecho que también dió lugar a ideologías humanas que el texto denomina como 'Racismo tecno'. En el caso de BR, tomando en cuenta que los Nexus 6 poseen habilidades y fuerza superiores a las de los seres humanos, es probable que Deckard haya sido creado para perseguir y acabar con ellos, ya que un individuo de





origen orgánico no contaría con las habilidades para enfrentar a ese oponente superior, pero carecen de la perspicacia humana que caracteriza al detective.

El concepto de ambivalencia que comparten los detectives tiene como base, en palabras de Rosales, el impulso natural del ser humano de ejercer la tecnología, a fin de tener ventaja sobre situaciones superiores a él. En palabras directas: “se trata de una disposición general para el cultivo y perfeccionamiento gradual de las distintas técnicas artesanales y tecnológicas avanzadas [...] desde ahí presta un servicio coadyuvante de vital importancia para la supervivencia y continuación de la especie” (Rosales, 2006, p. 43). Sin embargo, este autor también expone la idea de que: “el mismo desarrollo técnico-tecnológico también escapa a un control ciento por ciento eficaz de parte de sus creadores” (Rosales, 2006, p. 43). Bruna y Deckard son, por lo tanto, ejemplos del controvertido dogma del “fantasma en la máquina” de Descartes. Tal doctrina dice que el ser humano es un solo individuo compuesto por dos sustancias heterogéneas, cuerpo y mente. El uno es material, visible y sigue las regulaciones mecánicas de toda materia. La otra, etérea e invisible obedece diferentes leyes incorpóreas. Con respecto a esta última, nace la duda de en qué momento el creador humano, las compañías Vitae en el caso de Bruna, y Tyrell y los Nexus 6, no fue capaz de evitar la rebelión de tecno humanos y replicantes, que los lleva a desarrollar los comportamientos humanos expuestos en este capítulo. Los mismos que los hacen compartir varios rasgos.

Bajo el permiso de inverosimilitud otorgado por todo trabajo de ficción, visual o escrita, es posible abordar el tema de la inteligencia artificial (IA), a modo de justificar la libertad robótica, ese despertar de autoconsciencia tecnológica expuesto en BR y LELLL. Sanine Heuser ofrece en su trabajo (*Engendering Artificial Intelligence in Cyberspace*) una asequible definición de IA, aunque también la ataca, catalogándola como un oxímoron. Cuando declara que: “If intelligence is, by definition, a characteristic of rational human beings, how, then, can it be artificial, constructed, maybe even man-made?” (Heuser, 2007, p. 130). La respuesta a esa pregunta, además de la ya citada libertad que otorga la ficción a los autores que la producen, está en Rosales y su concepto de *Weltoffenheit* (apertura hacia el mundo). Esta idea implica que el ser humano creador escoge separarse entre el ‘yo’ (la subjetividad) y la realidad del mundo en el que vive, pero que quiere modificar, por medio de su creación humanoide técnica (su autómatas otro ‘yo’), que ayuda al creador a modificar lo que sus limitaciones naturales no le permiten. Continúa Rosales: “La capacidad de estar abierto al mundo, de ‘poseer mundo’ -y no de estar simplemente sujeto al medio ambiente (“Umwelt”)- también abarca, según Scheler y Gehlen, la capacidad de autoconocimiento, lo que a su vez posibilita la constitución de la moralidad” (Rosales, 2006, p. 49). Siendo autoconocimiento y



moralidad dos particularidades del ser humano, se puede proponer que los avances tecnológicos de esos mundos de la ciencia ficción sean capaces de llegar a niveles tan desarrollados que logren de forma inconsciente crear:

the anthropocentrism inherent in the notion of machine intelligence, namely, that the computer has to emulate or simulate, or at the very least impersonate, the workings of the human intellect. Perhaps AI's are also an expression of the human race's dream to perpetuate and recreate itself without the limitations of the human body as a reproductive organ.” (Heuser, 2007, p. 129)

Idea que conecta, de forma directa, el uso de Montero y Scott de androides/replicantes que representan la forma en que Heuser destaca que: “AI's are closely related to the evolution of other human-machine hybrids in SF such as robots, androids, and cyborgs” (129) los cuales:

are particularly interesting fictional constructs that inhabit and emerge from computer-generated virtual environments. As potential fictional characters AM's are fascinating creatures, chimera born of human and machine at least in terms of semantics [...] As merely virtual fictional beings they can serve to illustrate certain cognitive processes involved in constructing meaning; in other words, how we as readers make sense of verbal artifacts, how we impute meaning to them, and how these processes involve gender traits. In terms of narrative, it is impossible to separate setting from action and character. (Heuser, 2007, p. 129)

El juego narrativo/emocional que las audiencias de Montero/Scott comparten, según Gwyneth Jones en palabras de Heuser, es hacer que la audiencia imagine al alien cibernético como un ‘otro’ (según Jung), un humano disfrazado que habla humano. De hablar un idioma binario, por llamarlo de alguna forma, la lectura de tal personaje sería seca, porque inconscientemente la audiencia podría identificar a dicho individuo como algo/alguien muy diferente, con quien sería difícil crear algún vínculo emocional; por lo tanto: “[a] portrayal of artificial intelligence ultimately always incorporates a human dimension, which ironically, renders the artificial more in the human process” (Heuser, 2007, p. 131). Dicho juego meta-narrativo logra que quien lea la novela o vea el filme lleven a ambas obras: “the construct of a person accretes from the mentioning of a proper name, from the attribution of words as well as physical qualities, certain modes of behavior, even emotional responses to these names. In the process of fleshing out the contours of a virtual character, readers always use their knowledge of the real world and how





to operate in it in order to impute meaning to these constructs” y así la audiencia: “continues to point out that we use our knowledge of the world as well as all textual pieces of information to form a ‘conjectural configuration’ of a character, much in the same way as we collect information about real persons” (Heuser, 2007, p.131). Se ha humanizado a Bruna y a Deckard.

En resumen, el impacto de la naturaleza biológica o artificial de la figura del detective en la dinámica audiencia y protagonista abre debates y foros con tintes de ética y filosofía. Las muchas implicaciones biotecnológicas que conllevan personajes poshumanos o cibernéticos ofrecen un nuevo paradigma en el que el detective lucha no solo por resolver el caso, salvar una vida o escapar de la muerte por un día más; sino que también buscan encontrarse/aceptarse a sí mismos. Bruna Husky y Rick Deckard son personajes que invitan a una reevaluación de la hibridez, usando de nuevo palabras del Dr. Genaro Pérez, que invita a repensar al ser humano y la máquina (o su unificación) en el contexto de la literatura detectivesca en la ciencia ficción.

Bibliografía

- Antonio J. Aiello, A. (2015). *El discurso narrativo de Zoe Valdés*. Retrieved February 14, 2022, <http://www.ellugareno.com/2015/03/el-discurso-narrativo-de-zoe-valdes-por.html>
- Heuser, S. (2007). (En)gendering Artificial Intelligence in Cyberspace. *The Yearbook of English Studies*, 37(2), pp. 129-145. <https://doi.org/10.2307/20479306>
- Marcus, Laura. (2003). *Detection and literary fiction*. Priestman, M. (Ed.). (2010). In *The Cambridge Companion to American Crime Fiction* (Cambridge Companions to Literature). Cambridge University Press, pp. 245-264.
- Montero, R. (2011). *Lágrimas en la lluvia*. Editorial Seix Barral.
- Mori, M. (Junio, 2012). The uncanny valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, pp. 12-20.
- Pérez, G. (2019). *Subversión y de(s)construcción de subgéneros en la narrativa de Rosa Montero*. Albatros Ediciones.
- Portillo Vera, E. (2016). *La biblioteca fantasma de El libro vacío: reconstrucción del modelo de escritor de José García*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, tesis de licenciatura.



- Reddy, M T. (2003). *Women Detectives*. Priestman, M (Ed.). In *The Cambridge Companion to Crime Fiction*. Cambridge University Press, pp. 191-208.
- Rosales Rodríguez, A. (2006). *Introducción a la filosofía de la tecnología*. Editorial Tecnológica de Costa Rica.
- Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner, Theatrical cut*. [Película]. Warner Bros.
- Scott, R. (Director). (2007). *Blade Runner, The final cut*. [Película]. Warner Bros.
- Torres Cruz, D. (2014). *Postmodern metanarratives: Blade Runner and literature in the age of image*. Palgrave Macmillan limited.
- Vizcarra, Fernando. (2011). Modernidades múltiples y perfiles identitarios en *Blade Runner*. Un ejercicio de análisis textual cinematográfico. *Revista Culturales*. 7(13), Universidad Autónoma de Baja California, Instituto de Investigaciones Culturales-Museo., Mexicali, pp. 31-62.
- You, Ch. (2018). *Picturing a posthuman identity: personhood, affect and companionship ethics in Mary Liddell's Little machinery and Shaun Tan's The lost thing* Posthumanism in fantastic fiction, pp. 133-147.
- Zavala, L. (2004). Metaficción en literatura y cine. *Actas XV Congreso AIH* (Vol. III). Centro Virtual Cervantes, pp. 741-749.



