



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: La mirada en Blade Runner, Terminator y Robocop : tres maneras de ser-con la tecnología

Autores (en el caso de tesistas y directores):

Ignacio Pintabona

Eduardo Cartoccio, tutor

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2023

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR



**La mirada en Blade Runner, Terminator y Robocop:
Tres maneras de ser-con la tecnología**

Tesista: Ignacio Pintabona

Tutor: Eduardo Cartoccio

**Ciencias de la Comunicación,
Facultad de Ciencias Sociales (UBA)**

2023

ÍNDICE

Introducción

El ordenador, el otro, ingresa al espacio doméstico Página 2

Capítulo I

The Terminator: el germen del mañana ya está aquí Página 5

Punto de vista: ojos que no ven —y una mirada implacable Página 5

Capítulo II

Blade Runner: No tan distintos Página 42

La voz over como exégesis Página 43

Punto de vista: a través del espejo Página 46

Capítulo III

Robocop: el espíritu de la máquina Página 71

Punto de vista: nostalgia, liminalidad y diferencia Página 71

Conclusiones

Nosotros y los otros: el punto de vista Página 118

Referencias

Página 123

Introducción

El ordenador, el otro, ingresa al espacio doméstico

“¿Qué ves cuando me ves?”
¿Qué ves? (*Divididos*)

Esta tesina se centrará en tres películas estadounidenses de ciencia ficción lanzadas en la década de 1980: *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott; *The Terminator* (1984), de James Cameron, y *Robocop* (1987), de Paul Verhoeven¹.

Los tres *films* se insertan dentro de una suerte de renovación que se observa en el imaginario de la ciencia ficción por esos años, dado que, hasta ese momento, el tema que había dominado el género era la vida extraterrestre o, en su defecto, la exploración espacial. Podríamos nombrar a *The War of the Worlds* (1953), *The Invasion of the Bodysnatchers* (1956 y 1978), *Close Encounters of the Third Kind* (1977) y *Alien* (1979) como algunas de las obras representativas de esa vieja guardia, en la que el peligro que acecha a la humanidad es un otro no-humano, extraterrestre. En vista de ello, podría incluso plantearse que la pregunta por el ocaso de lo humano es una de las principales preocupaciones de la ciencia ficción². Como señala Donna Haraway (2019), “los monstruos han definido siempre los límites de la comunidad en las imaginaciones occidentales” (p.77).

Lo que empieza a observarse con mayor frecuencia alrededor de la década de 1980 es que, en las fantasías vinculadas con los límites de la humanidad, la nave espacial resigna una cuota de protagonismo para dar lugar a las computadoras, que en los años setenta habían empezado a instalarse en los hogares. Esta evolución puede incluso inscribirse en lo que Christian Ferrer (2005) describe como *la historia del fuego*: luego de los chispazos del despegue de los cohetes espaciales, “¿qué tipo de temperamento lumínico está gestando el relumbrón de la pantalla de computadora?”³ (p. 38).

Así, quizá porque ciudadanos comunes habían entrado en contacto con artefactos que parecían pensar, la inteligencia artificial se convirtió en un tema capaz de interpelar a un público masivo. En ese marco, la cuestión del poshumanismo empieza a ser cada vez más preponderante en el cine de ciencia ficción.

¹ Tomaremos, en los tres casos, las versiones estrenadas originalmente en cines estadounidenses. *Blade Runner*, por ejemplo, fue exhibida en cines europeos con más escenas de violencia que la versión estrenada en EE.UU., pero además fue actualizada en 1992 (*Director's Cut*) y nuevamente en 2007 (*The Final Cut*).

² Cabe aclarar que lo que se diga en esta tesina acerca de la ciencia ficción no alcanza necesariamente a lo que podríamos llamar *ciencia ficción fantástica*, un subgénero al que pertenecería, por ejemplo, la saga de *Star Wars* creada por George Lucas. La ciencia ficción de la que hablaremos aquí funciona en base a un código que podría describirse como *racional* —es decir, se desarrolla en una diégesis cuyo verosímil podría relacionarse de manera plausible con nuestra realidad (o con una idea de realidad vigente en el momento en que las películas fueron creadas). No nos ocuparemos, en este caso, de historias de poderes sobrenaturales o que transcurran *hace mucho tiempo, en galaxias muy lejanas*.

³ También podemos señalar que en la actualidad, en recitales de estadios, los encendedores han cedido su lugar como símbolo emotivo a las pantallas de celulares.

Aqué puede ser entendido ampliamente como una corriente de pensamiento enfocada en la superación de las limitaciones humanas a través de la tecnología —o al menos, en las implicancias que ello tendría. Dicho eso, en esta tesina trabajaremos con la noción de poshumanismo que elabora Badmington (2000), quien sostiene que —pese a lo que el prefijo del término podría indicar— dicha corriente no representa un quiebre absoluto respecto del humanismo, sino más bien una continuidad de éste (p. 9).

El académico inglés toma el *Discurso del Método*, de Descartes, como momento fundacional del humanismo, argumentando que, pese a que en esa obra el filósofo francés mantiene su fe cristiana, la figura de Dios ya no tiene la centralidad que había tenido en tiempos anteriores (Badmington, 2000, p. 3). El verdadero legado de Descartes, sostiene, es instalar la noción de que es la capacidad de raciocinio lo que distingue a los humanos (Badmington, 2000, p. 3) —no su condición de pueblo elegido por Dios. Puede señalarse que la (gradual, progresiva) emancipación respecto del pensamiento religioso eventualmente lleva a hitos como la Declaración de los Derechos del Hombre y el Ciudadano de 1789, cuya legitimidad no deriva de dogmas religiosos y, en ese sentido, refuerza la noción de la existencia de una corriente de pensamiento que puede ser llamada humanismo. Así, Badmington (2000) sostiene que, aún en las postrimerías del siglo pasado, la existencia de una *esencia* humana sigue vigente en el sentido común (p. 4).

Sin embargo, el humanismo —tal como lo entiende— exhibía desde sus comienzos una vocación deconstruccionista que, llegado el momento, podía volverse contra la figura que había consagrado: el hombre⁴. El académico inglés sostiene que las obras de Marx y Freud sientan las bases para ello (p. 4), desplazando a la figura de lo humano del centro del centro de las cosas⁵ (p. 6). Luego, aventura que sería valioso interpretar el prefijo “pos-” del término “poshumanismo” como huella del posestructuralismo, señalando la influencia de Derrida (p. 8): “El humanismo nunca logra constituirse. Está siempre reescribiéndose como poshumanismo” (p. 9).

Ahora bien, no es la intención de este trabajo aplicar una noción de poshumanismo de manera forzosa a *Blade Runner*, *The Terminator* y *Robocop*, ya que cada uno de los *films* aborda la problemática a su manera: Batty, el Modelo 101 y el policía cyborg tienen, cada uno, rasgos que los distinguen entre sí. En definitiva, la interpretación de la cuestión del poshumanismo es justamente lo que está en disputa.

Volviendo a lo que señalábamos anteriormente, entonces, vemos que para la década de 1980, por un lado, las computadoras personales se instalan en el espacio doméstico y, por otro, la temática del poshumanismo cobra mayor protagonismo en el cine de ciencia ficción. Insistimos: si lo que caracterizaba a los humanos era la capacidad de raciocinio, la convivencia con máquinas que parecen pensar suscita todo tipo de dudas.

⁴ El uso del término “hombre”, en este caso, pretende situar históricamente los procesos mencionados, teniendo en cuenta que, incluso en la segunda mitad del Siglo XX, Foucault (2010) habla en esos términos: “El hombre es una invención cuya fecha reciente muestra con toda facilidad la arqueología de nuestro pensamiento. Y quizás también su próximo fin” (p. 398). Cabe señalar, Badmington (2000, 2004) marca el carácter arcaico de equiparar —a modo de sinécdoque— la humanidad al hombre señalando “(sic)” cuando cita textos que lo hacen.

⁵ Respectivamente, a través del materialismo histórico y del *racconto* de las célebres tres heridas narcisistas de la humanidad (la última de las cuales, Freud señala, es su propia obra).

Cabe señalar, no estamos diciendo que previo a la década de 1980 no hubiera películas con inquietudes de ese tipo. Por ejemplo, *2001: A Space Odyssey* —de Stanley Kubrick— (uno de los *films* más influyentes del género), data de 1968 y tiene como principal antagonista la computadora que controla una nave espacial.

Sin embargo, para dar cuenta del clima de época, podemos destacar que a principios de 1983 la célebre revista *Time* consagra la computadora personal como figura distinguida del año 1982 —lo cual la obliga a rebautizar como *Máquina del año* la categoría que hasta ese momento había sido conocida como *Hombre del año*.

Por su parte, Haraway (2019) también señala que a fines del Siglo XX la distinción entre humanos y máquinas entra en crisis:

“No podían lograr el sueño humano sino sólo imitarlo. No eran un hombre, un autor de sí mismo (...). Pensar que eran otra cosa era algo paranoico. Ahora ya no estamos tan seguros. Las máquinas de este fin de siglo han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial (...). Las máquinas están inquietantemente vivas y, nosotros, aterradoramente inertes. (p.15)

Como mencionábamos anteriormente, quizá lo particularmente distintivo del clima de época que se observa por la década de 1980, en cuanto al vínculo entre la humanidad y la técnica, es que empieza a asomar más claramente en el horizonte la posibilidad de que nuestra especie quede relegada. Obviamente, hay antecedentes de ello: ya en la década de 1930, en pleno auge del taylorismo, *Modern Times*, de Chaplin, había planteado en el ámbito de la cultura de masas una crisis del humanismo. Sin embargo, en el cine de la segunda mitad del Siglo XX, la técnica entra en *fase Lázaro*: se levanta y anda.

Con respecto a ello, Haraway (2019) será una referencia constante para interpretar la figura del cyborg,⁶ no solo porque propone una lectura despojada de esencialismos, sino también por su lúcido vaticinio de las condiciones socioeconómicas que le dan cobijo. La académica norteamericana pone en discusión los mitos de origen, la distinción entre hombre y naturaleza. De ese modo habilita lecturas que, de otra manera, los sesgos del humanismo seguramente encorsetarían.

Ahora bien, un repaso superficial de las tres películas que componen el objeto de este trabajo podría llevar a pensar que no son más que advertencias acerca del peligro de la técnica: a fin de cuentas, en todas se verifica la presencia de seres poshumanos, dotados de conciencia, en una diégesis distópica.

Podríamos dar comienzo a este ejercicio de análisis deliberadamente ingenuo con *The Terminator*: aunque se desarrolla principalmente en el año 1984 en Los Ángeles, muestra escenas de un futuro posapocalíptico en el que los pocos sobrevivientes de la raza humana se enfrentan a robots que buscan matarlos —o, en un giro particularmente oscuro, usarlos como mano de obra esclava para disponer de los cadáveres de los demás. Será un sistema de defensa inteligente, *Skynet*, el que desate el holocausto nuclear que llevará a ello.

⁶ Este término resulta de la unión de dos palabras en inglés: *cybernetic organism*. Haraway (2019) lo define como “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo” (p. 10).

Blade Runner, por su parte, nos muestra una Los Ángeles convertida en inframundo. Mientras vemos, una y otra vez, publicidades que prometen una vida mejor en las *off-world colonies* (colonias extraterrestres), la ciudad se ve húmeda, sucia, deteriorada. Los ricos viven más allá de las nubes, mientras que el espacio urbano está poblado de inmigrantes de bajos recursos que hablan un dialecto extraño. En ese marco con reminiscencias del *policia noir*, al protagonista, Deckard, se le encomienda encontrar y cazar a un grupo de *replicants* rebeldes que se dio a la fuga matando a veintitrés personas. Los *replicants* son, según detalla el texto que da inicio a la película, un avance en la evolución de la robótica: seres prácticamente indistinguibles de los humanos, producto de la ingeniería genética; físicamente superiores a sus creadores y con una inteligencia que, mínimamente, iguala la de éstos.

Finalmente, aunque en *Robocop* la escala del desastre sea menor, asistimos a una Detroit futurista marcada por el crimen, la corrupción y la gestión privada de instituciones públicas como la policía. El espacio urbano es considerado tan peligroso e inmanejable que la ciudad recurre, a modo de prueba, a incorporar un cyborg a la fuerza policial en pos de controlar la violencia.

Dicho eso, es probable que caracterizar las películas de esa manera sea excesivamente reduccionista. Por momentos, la actual cobertura mediática acerca de los desarrollos de la inteligencia artificial parece pecar de lo mismo: si la lectura no ve más allá de una dicotomía de salvación o destrucción, será difícil que pueda aportar verdadera lucidez al asunto. En ese sentido, en esta tesina le daremos un lugar central a una clasificación elaborada por Carl Mitcham (1989), que plantea tres maneras de ser-con la tecnología: *el escepticismo antiguo, el optimismo del Renacimiento y la Ilustración* y, finalmente, *la ambigüedad o desasosiego románticos*.

Por un lado, el hecho de que Mitcham haya elaborado tres categorías en vez de dos da lugar a otro tipo de análisis —justamente, Ferrer (2005) señala que “los debates orientados por las tensiones entre optimismo y pesimismo son inapropiados porque ambos polos suelen tensarse alrededor de un mismo eje: la aceptación o rechazo de las nuevas tecnologías” (p. 17).

Pero además, podemos señalar que los modos de ser-con la tecnología de Mitcham contemplan, en sí, la existencia de tensiones. Así, para el escepticismo antiguo “la tecnología (...) es necesaria pero peligrosa” (Mitcham, 1989, p. 14), el optimismo ilustrado “no ha conservado su primacía en la teoría aunque ha continuado dominando en la práctica” (Mitcham, 1989, p. 20) y “el interés atractivo y repulsivo revelado por lo sublime expresa quizás mejor que cualquier otro el carácter único de la forma de ser-con la tecnología romántica” (Mitcham, 1989, p. 24).

De este modo, la clasificación del académico estadounidense permite apreciar matices que de otra manera quizá no serían tan aparentes. El objetivo de este trabajo, entonces, será contrastar las categorías de Mitcham con los tres *films* para pensar qué maneras de ser-con la tecnología se expresan en cada uno. Como señala el autor estadounidense, “la consideración de los temas que dividen a estas tres formas de ser-con la tecnología quizás pueda iluminar las dificultades con que nos enfrentamos al intentar vivir con la moderna tecnología y sus manifiestos problemas” (Mitcham, 1989, p. 14).

Cabe aclarar, Mitcham (1989) señala que las tres maneras de ser-con la tecnología deben ser consideradas “tipos ideales” (p. 14), por lo que no corresponde exigir que en un determinado discurso se observen *todos* los elementos característicos de aquéllas —buscaremos, más bien, señalar tendencias, correspondencias entre las categorías de Mitcham y las obras.

Asimismo, visto que el objeto de esta tesina está conformado por películas, es apropiado que el análisis no sea meramente temático, sino que esté centrado en un recurso del lenguaje propiamente cinematográfico. Gaudreault y Jost (1995) observan:

“¿Cómo hablar de *relato* en el caso del cine, donde el narrador, sin darse a ver directamente avanza siempre enmascarado? ¿Qué sentido puede tener el *punto de vista* en una novela que, sea como fuera, no funcionará nunca sobre la mirada?”. (p. 158)

En términos metodológicos, entonces, hemos decidido trabajar el punto de vista, tal como lo entienden André Gaudreault y François Jost (1995) en *El relato cinematográfico*. Los autores señalan que “un plano, o bien está anclado en la mirada de una instancia interna a la diégesis y se produce una *ocularización interna*, o bien no conlleva una tal mirada y es una *ocularización cero*” (p.141). En la *ocularización interna primaria*, “se construye la imagen como un indicio (...) que permite que el espectador establezca un vínculo inmediato entre lo que ve y el instrumento de filmación” (p. 141-142). Lo que se muestra en pantalla es, en definitiva, lo que ve uno de los personajes. Este carácter marcadamente subjetivo de la imagen puede estar explicitado por un abanico de recursos, que iremos señalando cuando corresponda. La *ocularización interna secundaria*, en cambio, remite a una mirada, pero de manera más indirecta: la relación se infiere del contexto, como en una secuencia plano-contraplano (p. 143). También podemos señalar que, en estos casos, lo que se ve en pantalla es menos fiel al punto de vista al que remite que en el caso de las ocularizaciones internas primarias.

Justamente, el punto de vista es especialmente relevante para analizar las relaciones que *Blade Runner*, *The Terminator* y *Robocop* elaboran entre humanidad y técnica, ya que los avances de ésta en las respectivas diégesis han producido seres poshumanos. Así como, en los mencionados *films*, los personajes humanos miran a los sujetos técnicos⁷, éstos son capaces de devolver la mirada, dando lugar a un nivel de complejidad que no era posible en una película como *Modern Times*. Ésta había mostrado la experiencia del personaje interpretado por Chaplin frente a la creciente tecnificación del mundo que lo rodeaba, pero no podía ofrecer, como contrapartida, el punto de vista de la fábrica —porque no existía tal cosa (sí vemos, en pantallas de la fábrica, la mirada del presidente de la compañía, pero eso no es lo mismo⁸).

En las películas que componen el objeto de esta tesina, entonces, el juego de miradas tiene otra profundidad. ¿Qué pasa cuando un humano mira a un producto del avance técnico, ya no como un objeto, sino como un adversario o un semejante? Es más, ¿puede el punto de vista indicar si es un semejante o una amenaza? ¿Qué tipo de miradas atrae el ser poshumano? ¿Qué pasa cuando nadie lo

⁷ En rigor, la cuestión de la subjetividad de los cyborgs y *replicants* es uno de los temas que las películas exploran. En adelante, cuando hablemos de sujetos técnicos (o usemos expresiones similares), no estamos necesariamente tomando posición respecto de su subjetividad, sino simplemente refiriéndonos a una figura no-humana que parece actuar de manera autónoma.

⁸ Creemos que es más apropiado leer ese detalle en términos de disciplinas (Foucault, 2014) que de poshumanismo.

ve? Incluso, ¿qué es lo que ve el sujeto técnico? ¿Cómo ve? ¿Cómo vemos lo que ve? ¿Cómo nos ve a nosotros, los humanos? ¿Qué pasa cuando su mirada se encuentra con la de una persona? Y en ese marco, ¿cómo construye sentido el punto de vista? ¿De qué manera influye sobre nuestra relación con la técnica?

Cabe destacar, la mirada y los ojos tienen lugares centrales en las películas. Dos de ellas, *The Terminator* y *Robocop*, recurren en forma reiterada a ocularizaciones primarias, algo que el desarrollo del lenguaje cinematográfico ha hecho caer en relativo desuso (Gaudreault y Jost, 1995, p.142). Asimismo, como veremos, en determinados momentos de sus respectivos *films* los ojos de ambos cyborgs son revelados ante la audiencia en forma dramática. *Blade Runner*, en cambio, hace un uso más tradicional del punto de vista, limitándose a ocularizaciones internas secundarias y ocularizaciones cero, pero brinda un lugar de privilegio absoluto a los ojos. Varias veces a lo largo de la película los personajes examinan minuciosamente los ojos de otros para determinar si son humanos o no. Incluso, prácticamente comienza con un plano detalle de un ojo.

Así, el análisis mostrará que, a través del punto de vista, *The Terminator* señala amenazas que los personajes de la diégesis no advierten: la llave del futuro trágico de la humanidad ya está entre nosotros. Asimismo, el punto de vista, mediante ocularizaciones internas primarias —en este caso, del antagonista— nos mostrará cuán aterrador es realmente el mañana.

Blade Runner, en cambio, logrará el paradójico efecto de hacernos empatizar con los *replicants* prescindiendo de ocularizaciones internas por completo. La voz *over* irá estableciendo que, con el correr de la película, para Deckard la distinción entre humanos y no humanos va perdiendo legitimidad y, eventualmente, el punto de vista sugiere que la diferencia se desvanece por completo.

Por último, al igual que *The Terminator*, *Robocop* hará un uso intensivo de las ocularizaciones internas primarias, pero para lograr algo diferente. El principal efecto de sentido de ello será mostrar, no la amenaza que significa el cyborg, sino, el deterioro de la condición humana. El protagonista quedará atrapado entre un pasado irrecuperable y un futuro sin rumbo claro, consagrando así una liminalidad que no le ofrece consuelo.

Capítulo I

The Terminator: El germen del mañana ya está aquí

"Winter is coming."
A Game of Thrones

Argumentaremos que hay fuertes correspondencias entre el modo de ser-con la tecnología que Mitcham llama escepticismo antiguo y la película *The Terminator*, de 1984. Este *film* dirigido por James Cameron parte de una interesante inversión de valores, ya que su mayor estrella es el antagonista: el Modelo 101 encarnado por Arnold Schwarzenegger. De la dinámica de miradas que la película pone en escena, podemos marcar que, a diferencia de *The War of the Worlds* —por poner un ejemplo—, en la que los extraterrestres destruyen Los Ángeles en un ataque de gran escala, imposible de ignorar, en *The Terminator* la amenaza es una presencia bastante más furtiva.

Punto de vista: Ojos que no ven —y una mirada implacable

La película abre con un paisaje urbano devastado, con calaveras humanas en el suelo y naves voladoras disparando desde lo alto. Aparece un texto sobre la imagen: "Los Ángeles 2029 A.D.". Más calaveras son aplastadas debajo de un tractor oruga y otro texto sobreimpreso nos explica que "las máquinas se levantaron de las cenizas del fuego nuclear" y libraron una guerra para exterminar a la humanidad.

Luego de los créditos, la primera imagen que vemos (Imagen B del siguiente cuadro) nos recuerda a las máquinas que habíamos visto anteriormente, azotando a lo que queda de nuestra especie en el futuro (Imagen A).



Imagen A



Imagen B

Son varios los aspectos que ambos planos tienen en común. Por un lado, la angulación: el contrapicado yergue a las máquinas por encima del espectador, magnificando su presencia e incluso

confiriéndoles una superioridad amenazante. Asimismo, tanto la ubicación de las máquinas en el cuadro como los haces de luces que contrastan con la oscuridad de la noche refuerzan la semejanza. Pero además, para entrar concretamente en un tema que será central para este trabajo, ambos son instancias de ocularización cero.

El plano que vimos en la Imagen B del cuadro anterior avanza y de a poco empezamos a entender que se trata de un camión de basura. Recién entonces aparece otro texto sobreimpuesto, que lee, “Los Ángeles, 1984, 1:52 AM”, revelando en qué año estamos. Se empieza a establecer lo que será un motivo recurrente en la película: la relación de semejanza, de continuidad entre el presente y el futuro, con la técnica como eje. Pero, además, un aspecto inquietante de esto será que prácticamente nadie en la diégesis advertirá esta correspondencia. En ese marco, que ambos planos sean de ocularización cero —*nobody’s shots*— resulta significativo.

Luego, se produce la llegada del Modelo 101 (nombre técnico del antagonista) al presente. Ante la repentina presencia de vientos y relámpagos, el conductor del camión de basura allí presente huye despavorido, por lo cual sabemos que el plano que presenta al antihéroe es otro caso de ocularización cero:



Con ello se instala que la población de Los Ángeles no advierte la amenaza, cosa que es reforzada por uno de los planos siguientes, con la cámara montada sobre una grúa, en el que vemos al Terminator mirar la ciudad desde un mirador en lo alto de una colina. Es otra instancia de ocularización cero.

La siguiente escena enfrenta al Modelo 101 con un grupo de punks. Quienes lo ven por primera vez son personajes marginales de la sociedad —jóvenes con inclinación por la delincuencia de poca monta, a juzgar por su actitud desafiante y la rapidez con la que sacan sus armas blancas. Uno de ellos, de hecho, morirá de manera sumamente sangrienta (el 101, increíblemente, le arrancará el corazón del pecho), pero la película no volverá a hacer mención al incidente.

También tenemos la primera instancia de ocularización interna secundaria que remite a la mirada del *cyborg*, en una secuencia plano-contraplano que alterna entre el grupo de punks y el personaje de Schwarzenegger. Como marcan Gaudreault y Jost (1995), “cualquier imagen que enlace con una mirada mostrada en pantalla, a condición de que se respeten algunas reglas «sintácticas», quedará anclada en ella” (p.143). En este caso, vemos la mirada del Modelo 101 en pantalla en la Imagen A del siguiente cuadro, que queda enlazada al plano que se ve a continuación, la Imagen B:



Imagen A



Imagen B

Las implicancias del hecho de que los primeros interlocutores del Modelo 101 sean este grupo de punks son varias. Por un lado, hay una lectura política para hacer aquí: aquél llega a una ciudad que ya tenía problemas. Hay jóvenes merodeando de noche con navajas, bebiendo en espacios públicos, ávidos de pelearse. Pero a diferencia de lo que, como veremos, sucede en *Robocop*, son presentados con una ocularización interna *secundaria* —de hecho, las acciones de esta escena no resultan particularmente trascendentes, ya que, como dijimos, no se volverá a hacer referencia al incidente. Su principal aporte quizá sea dar dimensión del peligro que el Terminator encarna: ambos bandos representan, cada uno a su modo, un peligro para la sociedad. Prevalece el más fuerte.

Luego, en la escena siguiente, vemos la llegada de John Reese al presente (Imagen B, en el diagrama a continuación). Allí cerca hay un hombre en situación de calle (Imagen A) que no entiende del todo lo que ocurre, aunque le llaman la atención las luces que precedieron a la llegada del viajero del tiempo. Esto entra en relación con el grupo de punks que había visto al Modelo 101 a poco de llegar al presente y profundiza la lectura que hemos señalado en relación con el punto de vista: las señales del conflicto que se avecina en la diégesis o bien no son advertidas por nadie o bien son vistas por personajes marginales en la sociedad —cuyo carácter de excluidos se ve reforzado por el hecho de que, luego de las escenas en las que son respectivamente presentados, no vuelven a aparecer en la trama.



Imagen A



Imagen B

Además, podemos señalar que la llegada de Reese es bastante menos glamorosa que la del Modelo 101: cae de manera violenta, hace muecas de dolor, exhibe cicatrices en su piel y parece estar

desorientado. Luego, tenemos una instancia de ocularización interna secundaria que corresponde a su punto de vista: vemos su mirada en pantalla en la Imagen A del siguiente cuadro, que queda así enlazada a la Imagen B, otro plano del hombre en situación de calle, embriagado y desconcertado. Se advierte una cierta regularidad en la manera en que el punto de vista se relaciona con las acciones: hasta el momento, los aspectos problemáticos del universo de la diégesis han sido mostrados mediante ocularizaciones internas secundarias. Como veremos más adelante, las ocularizaciones internas primarias pondrán algo diferente en pantalla.



Imagen A

En este momento, llega la policía. Parecería que tenemos un interlocutor a la altura de la situación. Sin embargo, prestemos atención a cómo se desarrolla el punto de vista en la secuencia a partir de entonces.

En la Imagen A del siguiente cuadro vemos la aparición repentina del patrullero. La linterna encendida que trae uno de los agentes nos encandila, por lo que no llegamos a distinguir sus miradas ahí. Podemos inferir que están, efectivamente, detrás de la mancha blanca, pero no los vemos ver. Esto anticipa cómo será el desarrollo de la acción. Luego, en la Imagen B, vemos lo que, de haber visto sus miradas en pantalla en la Imagen A, sería una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente a sus puntos de vista. En principio, funciona como tal.



Imagen B



Imagen A



Imagen B

La Imagen B, a su vez, dado que tiene la mirada de Reese en pantalla, sienta las bases para una ocularización interna desde su punto de vista, que es lo que vemos a continuación:



De este plano cabe destacar que, cuando la intensidad de la linterna deja de encandilarnos y finalmente somos capaces de distinguir lo que ocurre a su alrededor, el oficial de policía que vemos no está mirando a Reese, sino hacia adelante. En ningún momento de este plano vemos una mirada en dirección de éste. Por lo tanto, en rigor de verdad, no podemos decir que el plano que le sigue, en el que Reese se echa a correr, es una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente al punto de vista de los agentes:



Ya empezamos a ver, entonces, cómo el punto de vista de los policías no se elabora de manera clara: suponemos que han visto, pero no lo sabemos con certeza. Esto contrastará inequívocamente con lo que será, como veremos más adelante, el punto de vista del personaje interpretado por Schwarzenegger.

A continuación, uno de los agentes baja del auto y empieza a perseguir a Reese. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos, finalmente, su mirada en cámara (más allá de la confusión generada por la oscuridad de la escena). Sin embargo, de nuevo, no veremos consagrado en pantalla, en forma inequívoca, su punto de vista porque el plano siguiente (Imagen B) no corresponde al eje de su mirada, sino a una acción que ocurre a su lado y lo sorprende: el hombre en situación de calle le grita que quien se escapa le acaba de robar los pantalones.



Imagen A



Imagen B

Ya con el policía girado hacia el costado, la película ahora sí nos muestra lo que éste habría visto de no haberse distraído: Reese alejándose aún más:



Inmediatamente después, volvemos a tener un plano del oficial, pero de nuevo, no llegamos a distinguir su mirada. La luz brillante que vemos en pantalla hace que solo podamos distinguir la silueta de aquél a contraluz (Imagen A del siguiente cuadro). El plano siguiente (Imagen B del siguiente cuadro) corresponde a lo que probablemente esté viendo: Reese dado a la fuga. Insistimos, esta reiterada resistencia a representar el punto de vista de los policías en pantalla de manera clara, canónica, contrastará con la forma en que veremos el punto de vista del Modelo 101.



Imagen A



Imagen B

Los próximos dos planos prolongan esta dinámica. La Imagen A del siguiente cuadro muestra al policía en plena persecución, pero tomado desde atrás: no vemos su mirada sino su espalda. La Imagen B, que muestra a Reese corriendo, por lo tanto, tampoco se puede atribuir, en los términos que establecen Gaudreault y Jost, al punto de vista de aquél.



Imagen A



Imagen B

Esto no quiere decir que el policía *no vea* a Reese: al fin y al cabo, lo está persiguiendo y el eje de la acción indica que va por el camino correcto. Lo que sí planteamos es que el lenguaje cinematográfico no está poniendo su mirada al mando de la escena. Podemos suponer lo que ve, pero en definitiva, estamos ante una persecución construida de manera acéfala, con una sucesión de planos, hasta aquí, calculadamente sucios. De hecho, sobre el final del plano mostrado en la Imagen B del último cuadro, Reese mira hacia atrás (Imagen A del cuadro siguiente). Habiendo visto su mirada en pantalla, lo que sigue, un plano del policía corriéndolo (Imagen B del cuadro a continuación), corresponde al punto de vista del viajero del tiempo:



Imagen A



Imagen B

Este último plano, ahora sí, muestra la mirada del policía en pantalla de manera clara. Si le siguiera un plano de la espalda de Reese tendríamos, efectivamente, una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente a su punto de vista. Sin embargo, nuevamente, eso no ocurre. En vez vemos a Reese de frente, en lo que constituye un plano de ocularización cero:



Luego, este intercambio se repite una vez más. Con sirenas sonando de fondo, volvemos a ver, primero, la mirada del policía y, segundo, a Reese corriendo de frente, solo que en un plano más corto. Su mirada, entonces, es vista en pantalla (Imagen A del siguiente cuadro) y queda enlazada al plano siguiente (Imagen B del siguiente cuadro), que constituye una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente a su punto de vista, en la que vemos una nueva aparición del patrullero:



Imagen A



Imagen B

Reese reacciona girando rápidamente en sentido contrario, hacia su izquierda, como vemos en la siguiente imagen:



Luego, volvemos a ver un plano de frente del policía que lo está persiguiendo a pie (Imagen A del siguiente cuadro). Su mirada está en pantalla, pero nuevamente, la imagen que le sigue (Imagen B

del cuadro a continuación) no corresponde a su punto de vista sino, más bien, a lo que no ve: Reese corriendo por el callejón en el que se acaba de meter, fuera del eje de su mirada.



Imagen A



Imagen B

Evitaremos seguir el detalle de la escena plano a plano para no ser excesivamente reiterativos, pero comprobamos que, en lo sucesivo, se sostiene la decisión de no mostrar en pantalla el punto de vista del policía. Si vemos su mirada en pantalla, a ello le sigue o bien un plano *de frente* de Reese corriendo o bien, un plano en el que lo vemos de espaldas pero fuera del eje de mirada del agente.

Reese, finalmente, dobla en un nuevo callejón; cuando el policía llega allí, una vez más, la película parecería estar sentando las bases para consagrar el punto de vista de éste en términos cinematográficos. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos su mirada en pantalla, pero el plano que le sigue —la Imagen B— lo muestra de espaldas, en lo que constituye más bien un plano de ocularización cero:

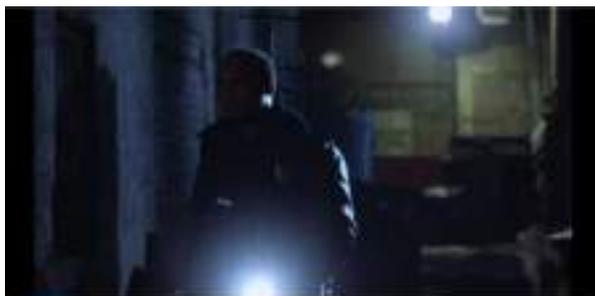


Imagen A



Imagen B

A ello le sigue un nuevo plano con la mirada del policía, pero esta vez Reese entra en cuadro repentinamente, sorprendiéndolo, y le quita el arma:



El plano que le sigue (Imagen A del siguiente cuadro) muestra en pantalla la mirada del personaje interpretado por Michael Biehn, que queda enlazada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente a su punto de vista, un plano corto del policía:



Imagen A



Imagen B

A su vez, al plano de la Imagen B, que muestra la mirada del policía en pantalla, le sigue su contraplano —igual a la Imagen A— que *ahora sí*, en vistas de cómo están alineadas las miradas de ambos, constituye, finalmente, una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente al punto de vista de éste. Esto es lo que vemos:



En definitiva, la primera vez que vemos el punto de vista del policía establecido de manera clara, está en una posición de absoluta vulnerabilidad. La situación no se extiende demasiado porque al poco

tiempo llegan dos móviles de patrulla más y Reese entra a un edificio que resulta ser una tienda comercial. En el interior de ésta se repite la dinámica que había sido establecida anteriormente, en la que el punto de vista de los policías no llega a ser consagrado en pantalla. Lo vemos, por ejemplo, en la Imagen A del siguiente cuadro, que muestra las miradas de los agentes. Éstas no quedan enlazadas al plano siguiente (Imagen B) porque la posición de la cámara está lejos de estar alineada con sus ejes. Para corresponder al punto de vista de los policías, deberíamos ver la espalda de Reese y, por contrario, lo vemos de costado, a la altura del piso, como si estuviéramos escondiéndonos con él:



Imagen A



Imagen B

La escena avanza y a los planos que muestran la mirada de alguno de los agentes nunca les siguen otros que correspondan a sus puntos de vista. Es decir, no sólo *no vemos a los policías ver a Reese*, sino que no vemos qué ven —en absoluto. Sus respectivos puntos de vista no forman parte de la representación cinematográfica de la escena. En vez, luego de los planos de sus miradas, la película muestra a Reese en instancias de ocularización cero. Mientras aquéllos lo buscan infructuosamente, éste empieza a hacerse de ropa de la tienda, como deja en claro la siguiente imagen, un plano detalle de sus flamantes zapatillas:



Los policías lo buscan un tiempo más, sin éxito, y Reese acaba escapando por la escalera de incendio. En ningún momento hemos visto un plano que correspondiera al punto de vista de aquéllos. Una vez que Reese está afuera, lo vemos abrir la puerta de un patrullero —en otra instancia de ocularización cero, ya que no hay nadie allí para advertir su presencia— y llevarse una escopeta.

Paradójicamente, queda desplegada frente al espectador la leyenda de la fuerza policial, “para cuidar y proteger”:



Luego, el fugitivo esconde el arma larga bajo su abrigo y se retira sin ser visto. Entra a una cabina telefónica y toma la guía. Su mirada es vista en pantalla en la Imagen A del siguiente cuadro y queda enlazada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente a su punto de vista. Allí lo vemos buscar y encontrar los datos de Sarah Connor:



Imagen A

Imagen B

La escena termina con otro breve plano detalle de Reese arrancando esa hoja de la guía. Repasando, entonces, vemos que la escena expuso la inoperancia de la fuerza encargada de velar por la seguridad de la sociedad. No haber mostrado, casi en ningún momento, lo que veían los policías puede ser interpretado como un señalamiento de su ceguera. Porque ¿qué es, realmente, lo que han visto aquí? A decir verdad, poco y nada: un enfrentamiento entre personas en aparente situación de calle, quizá. Pero no han logrado aprehender al agresor y, además, tienen dos armas de fuego menos que al principio de la escena. En cuanto a Reese, se apeló a su punto de vista para mostrar su percepción del entorno y su compromiso con la misión que le fue encargada: encontrar a Sarah Connor.

Poco después, vemos al Terminator robar un automóvil en nuevas instancias de ocularización cero, ya que ocurre en planos que no están anclados en la mirada de ninguna instancia diegética. Luego de ello, tiene un intercambio con un vendedor de armas. El punto de vista de éste, en efecto, es representado y lo vemos ver al Modelo 101, ya que su mirada es mostrada en pantalla en la Imagen A

del siguiente cuadro. Queda enlazada a la Imagen B, que muestra al *cyborg*, pero poco importa porque, para cuando termine la escena, el vendedor estará muerto. El personaje interpretado por Schwarzenegger, evidentemente, no deja testigos.



Imagen A



Imagen B

La sociedad, entonces, sigue inadvertida del peligro —y así será durante gran parte de la película. La siguiente secuencia que podemos señalar como significativa en relación con el punto de vista ocurre unos diez minutos después. La mirada de Reese (Imagen A en el siguiente cuadro) queda enlazada a las máquinas de un parque industrial (Imagen B), que, como veremos, le recuerdan al futuro distópico del que proviene.



Imagen A



Imagen B

A la Imagen B le sigue lo que, en un primer momento, parece un detalle de la misma máquina (nótese el tractor oruga presente en ambas imágenes), dado que, además, en el plano sonoro no se rompe la continuidad:



Sin embargo, un paneo descendente pronto revela calaveras debajo de las ruedas y queda claro que estamos viendo imágenes del futuro. Es la segunda vez que la película establece una relación de continuidad o semejanza entre el presente y el futuro a partir de máquinas —como hemos anticipado, será un motivo recurrente—, con la diferencia de que esta vez, pensando en términos de Gaudreault y Jost, el recurso está anclado en la mirada de una instancia interna a la diégesis. Esto representa un avance en la trama, ya que señala al personaje que deberá enfrentarse al antihéroe, pero también apunta un problema: quien advierte el peligro es un personaje sumamente marginal; es difícil que Reese pueda influir sobre el rumbo del desarrollo técnico. Nuestro viajero del tiempo tiene un rol similar al loco que Nietzsche (2001) consagró en el párrafo ciento veinticinco de *La gaya ciencia*, quien, cuando intentaba advertir a la gente en la plaza pública, sólo recibía risas. Luego, se lamenta: “Vine demasiado pronto (...). Mi tiempo no es aún llegado. Ese acontecimiento inmenso está todavía en camino, viene andando (...). Ese acto está todavía más lejos de los hombres que la estrella más lejana. ¡Y sin embargo, ellos lo han ejecutado!” (p. 121-122).

En línea con esto, la secuencia que comienza con Reese mirando las máquinas del parque industrial señala una relación de metonimia entre el presente y el futuro⁹ y, en ese marco, empieza a establecer una postura: el germen del mañana ya está aquí. Remite a algo que Mitcham (1989) menciona cuando describe el escepticismo antiguo: “Desde el punto de vista de Heidegger, la aniquilación mundial de todas las cosas sería «la mera emisión final de lo que durante largo tiempo ha tenido lugar, de lo que ya ha sucedido»” (p.17). El autor alemán, señala Mitcham (1989), “ha invocado el argumento metafísico al apuntar la desaparición de la coseidad de las cosas, la pérdida de un sentido de la tierra en los objetos de consumo producidos en masa”¹⁰ (p.17). El “argumento metafísico” que le atribuye a aquél es heredero de la tradición aristotélica que Mitcham (1989) describe en otro pasaje del artículo, donde señala: “en un arte sistematizado o tecnología la materia tiende necesariamente a ser pasada por alto o relegada al estatus de un sustrato indiferenciado para ser manipulado a voluntad” (p. 16). El germen que el escepticismo antiguo advierte en la producción en masa es, entonces, la desaparición de la coseidad de las cosas. Y Mitcham plantea que, para Heidegger, la consecuencia de ello, a menos que hagamos algo para evitarlo, será “la aniquilación mundial de todas las cosas”. Ese es,

⁹ Podemos tomar esto como un guiño al célebre *match-cut* de *2001: A Space Odyssey*, en el que el montaje señala la relación entre la primera herramienta (un hueso usado en una pelea entre monos) y, miles de años después, una nave espacial.

¹⁰ Cabe señalar, el apogeo de la actitud que Mitcham caracteriza como escepticismo antiguo llega hasta el final de la Edad Media, pero, aunque la obra de Heidegger pertenece al Siglo XX, lo considera representante de aquélla.

en resumen, el destino trágico que la desconfianza premoderna vaticina para nuestra especie. Justamente, en esa tradición se inserta *Terminator* —cabe reconocer, con una interpretación sumamente literal— cuando establece una relación directa entre las máquinas de 1984 y las de 2029. Pero, insistimos, quien advierte lo que puede pasar carece de legitimidad suficiente para convencer al resto.

Otro momento interesante en relación con el punto de vista es la escena en la que el Modelo 101 va a la casa de Sarah Connor y mata, por error, a su amiga Ginger. A esa altura, la Policía de Los Ángeles ya está al tanto de que dos mujeres llamadas como aquélla han sido asesinadas y sabemos que han tomado la precaución de enviar un móvil a la casa de la protagonista para evitar que se convierta en la próxima víctima. La escena empieza con un plano de ese patrullero (Imagen A del siguiente cuadro) que, quizá por la cantidad de tiempo que estuvo esperando allí sin respuesta, se marcha del lugar. En ese mismo plano, que, cabe notar, es de ocularización cero, entra en cuadro el Modelo 101 (Imagen B).



Imagen A



Imagen B

Vemos cómo la película, a partir del punto de vista, ha vuelto a señalar los límites del rol de la policía, en más de un sentido. Por un lado, al igual que en la escena de la persecución a John Reese, el punto de vista del agente está ausente, lo cual sugiere la ceguera de la fuerza: quién sabe qué ha visto la policía aquí. Por otro lado, el hecho de que veamos la partida del patrullero en un plano de ocularización cero nos recuerda el célebre dilema “*Quis custodiet ipsos custodes?*”¹¹. Que ninguna instancia diegética lo vea irse sugiere, entonces, que la inacción de las fuerzas de seguridad pasará inadvertida —hasta que, claro está, el Modelo 101 se haya cobrado más vidas. Insistimos, lo que el punto de vista señala, una y otra vez, es que nadie advierte el peligro, que la sociedad no tiene instituciones capaces de hacerlo. Como veremos, esta lectura se hará más evidente en el transcurso de la escena. El plano en cuestión termina con el Terminator acercándose a la entrada de lo que podría ser un edificio o un complejo de departamentos.

Inmediatamente después vemos a Ginger levantarse de la cama, besar a su novio (que duerme) y prender su Walkman:

¹¹ El original, en latín, puede ser traducido al español como “¿Quién vigilará a los vigilantes?”.



Empezamos a escuchar la música que se filtra desde sus auriculares hacia afuera, mientras la vemos ir a la cocina a preparar algo para comer. La dimensión sonora de los planos de Ginger contrastará con los del dormitorio, en donde vemos al personaje interpretado por Arnold Schwarzenegger ingresar subrepticamente. En la Imagen A del siguiente cuadro, un plano de ocularización cero lo muestra abrir el ventanal corredizo y en la Imagen B, otro plano del mismo tipo —en términos de punto de vista— lo muestra asomarse por encima del novio de Ginger, que duerme.



Imagen A



Imagen B

Matt despierta justo a tiempo para esquivar el ataque del Terminator, pero el enfrentamiento que sigue, que bien podría ser representado con una dinámica de plano-contraplano, cobra otra forma y, por ello, no vemos al cyborg desde el punto de vista del humano que está allí con él. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos la mirada de éste en pantalla. Si a eso le siguiera un plano del Modelo 101 tomado de frente, sería una instancia de ocularización interna secundaria, pero en vez, lo vemos desde atrás, en otro plano de ocularización cero (Imagen B).



Imagen A



Imagen B

El plano mostrado en la Imagen B termina con el Terminator arrojando a Matt por la ventana, estallando el vidrio. De allí corta a Ginger en la cocina, escuchando música con los auriculares puestos y, por lo tanto, inadvertida de lo que está ocurriendo en su habitación:



Allí empieza una dinámica de montaje alterno, que pasa de la pelea del dormitorio (Imagen A del siguiente cuadro) a Ginger en la cocina (Imagen B). Es interesante notar que ninguno de los planos de la habitación corresponden al punto de vista de Matt enfrentando al Terminator. En vez, lo muestran a aquél en planos de ocularización cero:



Imagen A



Imagen B

Se repite lo mismo dos veces, con Matt progresivamente más ensangrentado:



Imagen A



Imagen B



Imagen A



Imagen B

Esta vez la cámara se queda con Ginger y en el plano siguiente, que la muestra viendo a su novio atravesar la puerta del dormitorio, se unen las dos acciones:



Luego de ello, tenemos una ocularización interna secundaria. La mirada de Ginger es mostrada en pantalla en la Imagen A del siguiente cuadro y es asociada a la Imagen B, que muestra a su novio ensangrentado, probablemente ya muerto.



Imagen A

Es recién en ese momento que Ginger advierte lo que había estado ocurriendo desde hace un rato, que alguien estaba adentro de su hogar, atacando a su pareja. Cuando se entera del peligro, ya es demasiado tarde.

Inmediatamente después, vemos su mirada en pantalla nuevamente en la Imagen A del siguiente cuadro. Queda enlazada a la la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria en la que el Modelo 101 le apunta con un arma. Es lo último que vemos desde el punto de vista de Ginger, ya que instantes después, aquél la mata.



Imagen B



Imagen A

Todo esto nos recuerda a la célebre distinción que Hitchcock establece entre *sorpresa* y *suspense*, recogida por Gaudreault y Jost (1995) en *El relato cinematográfico* (p.137). Esta escena pertenece al régimen del *suspense* ya que los espectadores tenemos más información acerca de lo que está ocurriendo que los personajes. Durante toda la escena sabemos que Ginger corre peligro y que no está al tanto de ello. Pero además el impacto de este momento es especialmente paradójico porque ya había sido establecida la tecnofilia de la amiga de Sarah Connor. Por un lado, la habíamos visto tener relaciones sexuales mientras escuchaba música en su *Walkman*, en una escena que parecía confundir deliberadamente el placer del sexo con el de la música que el artefacto técnico que le brindaba —cabe destacar, esto resulta coherente con el “lugar” que Haraway (2019) observa para las mujeres en el mercado, caracterizado por una “sexualización intensificada del consumo abstracto y alienado” (p. 59).



Imagen B

Por otro, vale la pena prestar atención al mensaje del contestador automático de la casa grabado por Ginger, que habíamos escuchado, justamente, cuando ella estaba en la cama con su pareja, con los auriculares puestos. La estaba llamando la policía para avisarle que corría peligro:

¡Hola! [Risas] Te engañé. Estás hablando con una máquina. Pero no seas tímido, está bien. Las máquinas también necesitan amor. Así que hablale y Ginger —esa soy yo— o Sarah te contactarán. Esperá el *beep*.¹²

El “estás hablando con una máquina” funciona como refuerzo del motivo recurrente que venimos señalando: *Terminator* apunta una y otra vez que el germen del mañana ya está aquí, señala una relación de continuidad entre los artefactos aparentemente inofensivos de hoy y el destino de la humanidad. Un contestador automático es, a fin de cuentas, una máquina que habla, un antecedente (precario) del Modelo 101 que viene del futuro y no solo habla, sino que es indistinguible de las personas reales. La risa en el mensaje del contestador —“te engañé”— también funciona como guiño hacia ello. En un giro cargado de ironía dramática, quien profesaba que “las máquinas también necesitan amor” termina asesinada por una de éstas.

Por si cabía alguna duda, el plano que nos había mostrado su contestador automático antes de que el Modelo 101 llegara a su casa era, también, un plano de ocularización cero:



Poco después, a los treinta y cinco minutos de la película, ocurre un punto de inflexión. Hasta ese momento, los personajes que habíamos visto *ver* al Terminator —es decir, cuyo punto de vista había sido consagrado en pantalla mediante ocularizaciones internas secundarias que lo mostraban en cuadro— habían terminado muertos. Repasemos:

Al principio del *film*, ante su llegada al año 1984, el personaje interpretado por Schwarzenegger se había cruzado a unos punks en la vía pública. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos la mirada de dos de éstos en pantalla. La Imagen B, que muestra al Modelo 101 en pantalla, queda enlazada al punto de vista del de pelo rubio, que, dado que habla y se encuentra más cerca de la cámara, parece organizar el punto de vista de la escena más que su compañero de pelo azul, quien se encuentra unos pasos detrás de él. Podemos decir, entonces, que la Imagen B es una instancia de ocularización interna

¹² Traducción propia a partir de la versión en inglés de la película.

secundaria que corresponde a su punto de vista. Poco después, el Terminator lo matará, arrancándole el corazón.



Imagen A



Imagen B

El siguiente personaje que vemos ver al cyborg es el hombre que atiende la tienda de armas, a quien también habíamos mencionado anteriormente. En la Imagen A del siguiente cuadro tenemos su mirada en pantalla, que queda enlazada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente a su punto de vista, en la que el personaje interpretado por Schwarzenegger está en cuadro. Poco después, éste lo matará de un escopetazo.



Imagen A



Imagen B

Luego de ello, quien vemos ver al Terminator es una de las tantas mujeres llamadas Sarah Connor que viven en Los Ángeles. Aquél las está matando según el orden en el que aparecen en la guía telefónica. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos su mirada en pantalla, que queda enlazada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente a su punto de vista, en la que el personaje interpretado por Schwarzenegger está en cuadro.



Imagen A

Morirá baleada por éste¹³.

Finalmente, la última persona que vimos ver al Terminator fue Ginger, la amiga de Sarah. Recordemos, su mirada fue mostrada en pantalla en la Imagen A del siguiente cuadro. Queda enlazada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente a su punto de vista, en la que aquél está en cuadro. Esto ocurre instantes antes de que la mate a balazos.



Imagen B



Imagen A



Imagen B

Ahora bien, analicemos el punto de inflexión que dijimos que ocurre a los treinta y cinco minutos de la película. La secuencia comienza con el personaje interpretado por Schwarzenegger ingresando a un bar llamado *Tech noir* (otro guiño), buscando a Sarah Connor. Lo vemos atravesar el lugar en un plano de ocularización cero que lo acompaña con un *travelling*:

¹³ Cabe mencionar, la escena en la que el Terminator asesina a esta primera Sarah Connor comienza con un plano muy interesante: un detalle de un camión de juguete en la calle, repentinamente aplastado por la rueda de un auto que entra en cuadro. Quien conduce el vehículo es el Modelo 101. Esto también refuerza el motivo recurrente que venimos señalando, una indicación en términos visuales de que el germen del mañana ya está aquí. La relación de tamaño entre el camión de juguete y el auto que lo aplasta funciona como guiño hacia el grado de sofisticación que la técnica de 2029 tendrá, en comparación con la de 1984. Pero además la semejanza entre ambos objetos (un camión y un auto) indica, a su vez, una relación de *identidad* entre la técnica del hoy y la del mañana. El plano, entonces, condensa todas las advertencias del *film* en una acción. En línea con lo que venimos señalando en relación con el punto de vista, es un plano de ocularización cero.



Sarah, que aún no ha visto al Modelo 101, está allí esperando que la policía la vaya a buscar porque se ha enterado de que otras mujeres con su mismo nombre están siendo asesinadas. Vemos su mirada en pantalla en la Imagen A del siguiente cuadro, que queda enlazada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente a su punto de vista en la que ve a Reese, a quien sí había visto antes. Cree que él está allí para matarla.



Imagen A



Imagen B

Luego de la Imagen B, tenemos otro plano idéntico al de la Imagen A, en el que Sarah baja la vista. Hemos tenido, entonces, un intercambio de miradas. Connor vio a Reese y éste, a su vez, la vio a ella. Todo queda reflejado en una sucesión de planos y contraplanos en la que tenemos instancias de ocularizaciones internas secundarias correspondientes a sus respectivos puntos de vista. Luego de ello, en la Imagen A del cuadro que tenemos a continuación, tenemos otro plano de ocularización cero del Terminator, que vio a Connor y empieza a avanzar en dirección a ella. Su mirada queda enlazada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria que corresponde a su punto de vista:



Imagen A



Imagen B

El esquema que la escena configura hasta aquí es muy representativo del argumento que la película está haciendo a nivel macro: un cruce de miradas entre dos personas genera preocupaciones infundadas, mientras que el peligro que amenaza a ambos no ha sido visto por nadie. No sólo eso, esta amenaza ha puesto su mirada sobre uno de ellos y se le está acercando.

El punto de inflexión que habíamos mencionado ocurre a continuación, cuando el Modelo 101 ya está junto a Sarah, saca su arma y le apunta a la cara. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos la mirada de ésta en pantalla, que queda enlazada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente a su punto de vista, en la que el Terminator está en cuadro (podría argumentarse, incluso, que la Imagen B es una instancia de ocularización interna primaria, ya que el *flare* que la mira del arma del cyborg imprime en la pantalla indicaría que está apuntada directamente hacia la lente de la cámara).



Imagen A



Imagen B

La ruptura que vemos en este momento es, justamente, el hecho de que Connor no muera. Reese la salva disparándole al Terminator antes de que éste pueda apretar el gatillo, por lo que aquélla es la primera persona a la que hemos visto *ver* al personaje interpretado por Schwarzenegger y sobrevivir a ello. Inmediatamente después, la escena deriva en caos: la gente empieza a correr hacia la salida y tanto Reese como el Modelo 101 intercambian disparos, en sucesiones plano-contraplano. Éstas, entonces, aportan instancias de ocularización interna secundaria correspondientes al punto de vista de Reese en las que el cyborg aparece en cuadro. Por ejemplo, en la Imagen A del cuadro a continuación, vemos la mirada de aquél en pantalla, que queda enlazada a la Imagen B:



Imagen A

La película nos confirma, entonces, por duplicado, que el Terminator ahora sí ha sido visto. Luego de algunos disparos más, Reese le dice a Connor, “vení conmigo si querés vivir”, ella lo acompaña hacia afuera y el Modelo 101 los sigue.

En ese momento, se inicia una persecución que, en términos de punto de vista, contrastará enormemente con la que habíamos visto al principio de la película, en la que Reese escapaba de la policía luego de haberle robado los pantalones a un hombre en situación de calle. Recordemos que, en esa ocasión, no habíamos visto el punto de vista de los agentes en ningún momento. En cambio, cuando quien persigue a Sarah Connor y Kyle Reese por un callejón es el Terminator, el tratamiento es diferente. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos la mirada de éste en pantalla, seguida por la Imagen B, una instancia de ocularización interna *primaria* correspondiente a su punto de vista:



Imagen B



Imagen A

La paleta de tres colores (rojo, blanco y negro), la mira en el campo de visión y el código de programación que se despliega funcionan como huellas que indican que lo que estamos viendo no corresponde a un punto de vista humano sino al del cyborg interpretado por Schwarzenegger: el *film* nos está mostrando cómo aquél ve el mundo. El diseño tiene cierta semejanza con los HUD (*head-up display*) de los aviones de combate, que brindan datos a los pilotos sin que tengan que desviar su mirada del frente. Todo ello, entonces —incluyendo la mira que sigue al objetivo—, indica que este es el punto de vista de un cazador, lo cual, en términos visuales, nos recuerda a algo que señala Haraway (2019): “las tecnologías de la visualización llaman a la importante práctica cultural de la caza con la cámara y a



Imagen B

la naturaleza depredadora de una conciencia fotográfica” (p. 54). Pero si además tenemos en cuenta que este ser tiene una capacidad de agresión real, no hay lugar para dudas: esta ocularización interna primaria consagra el peligro que el Terminator representa. Mientras que la policía es ciega, la vista de aquél no sólo es altamente sofisticada sino, sobre todo, optimizada para matar.

Algo que marcará diferencias con *Robocop*, como veremos más adelante, son *los sujetos que vemos* en esta ocularización interna primaria. Habíamos marcado que, al principio de la película de Cameron, cuando el personaje interpretado por Schwarzenegger llega a la Los Ángeles de 1984, se cruza con un grupo de punks que lo confrontan. Se genera un enfrentamiento, pero en ese momento el *film* no recurre a ocularizaciones internas primarias. Podríamos argumentar que ello quizá se deba a que los punks se muestran fanfarrones, amenazantes. Si los hubiéramos visto a través de los ojos del Terminator, quizás hasta habríamos empatizado con éste. Sin embargo, hay una decisión de tomar cierta distancia con respecto a cómo vive ese momento y, entonces, lo que vemos es una instancia de ocularización interna secundaria. Ahora bien, cuando finalmente asistimos a una instancia de ocularización interna primaria que remite al punto de vista del antihéroe, vemos personajes más inocentes en su mira. Según lo que ha sido establecido hasta aquí, Sarah es una joven trabajadora y agradable. Además, acorde al *zeitgeist* del cine de los ochenta, cuando eventualmente tiene relaciones sexuales con Reese, lo hace atravesada por nociones del amor y el destino. Su amiga Ginger, que parecía motivada más por el placer que por el romance, encuentra la muerte temprana, como indica el manual del *slasher* ochentoso. Reese, a su vez, dejó atrás el mundo que conocía para conocer a la mujer que secretamente amaba y ello le costará la vida. Al ver a través de los ojos del Modelo 101 por primera vez, tememos que un ideal de bondad, heroísmo y pureza sea destruido¹⁴. Y en línea con lo que advierte el loco nietzscheano antes mencionado, nos encontramos *nosotros mismos* a punto de cometer el acto.

La película recurre a algunas instancias más de ocularización interna primaria, confiriéndole a la escena una importante carga dramática, pero eventualmente Reese y Connor escapan, al menos por el momento.

Unos minutos más tarde, cuando éstos, luego de haberse dado a la fuga, están escondidos en una estacionamiento de la ciudad, la película retoma el motivo de las limitaciones de las fuerzas de seguridad: la cámara enfoca la leyenda “*to care and to protect*”¹⁵ en un automóvil policial para luego revelar, tras un lento paneo, al Modelo 101 al volante.

¹⁴ No está de más señalar que este ideal, sobre todo en lo referente al ejercicio de la sexualidad, está históricamente situado y, por lo tanto, puede ser cuestionado también en esos términos.

¹⁵ En español: “Para cuidar y proteger”.



Ese plano genera un clima sumamente inquietante, retratando al patrullero casi como un animal al acecho, moviéndose con sigilo. Incluso antes de saber que el cyborg es quien conduce, ya hay una lectura para hacer. El lema, de carácter profundamente afectivo (“*to care*”), está aplicado sobre una máquina (el vehículo policial —uno de los principales símbolos de la fuerza). Cuando vemos al Terminator en el asiento del conductor, se termina de vaciar el sentido de la leyenda. E insistimos sobre la reserva con la que entra en cuadro el automóvil porque, justamente, se trata de otro caso de ocularización cero. Este plano no corresponde al punto de vista de ninguna instancia intradiegética: nadie ve lo que sugiere. Ni Reese y Connor, que intentan pasar desapercibidos en uno de los autos del estacionamiento; ni los agentes de policía repartidos por el lugar, que inspeccionan la escena. Segundos más tarde, el Modelo 101 encuentra a Reese y a Sarah Connor y la escena deviene en una persecución a toda velocidad acompañada por un tiroteo en las calles de la ciudad.

Todo ello lleva a que Reese acabe detenido en una comisaría, en una escena en la que el punto de vista profundizará, de manera dramática, el motivo recién mencionado: Sarah Connor está con un grupo de policías viendo la grabación de la entrevista que aquél acaba de tener con un psicólogo criminal y los agentes se comportan de manera tan insensible —con la notable excepción del teniente Traxler— que las promesas de protección y cuidado afectivo del slogan de la fuerza se derrumban. Mientras bromean acerca de armas láser y sarcásticamente elogian el ingenio del detenido, la mujer que, a su entender, había sido secuestrada por éste con el objetivo de asesinarla, no recibe contención alguna.

En el video de la entrevista, en cambio, Reese explica que Connor corre peligro y se frustra cuando nota que no está siendo tomado en serio. En ese momento el *film* nos presenta una nueva instancia de ocularización interna secundaria: la mirada de Sarah es mostrada en pantalla en la imagen A del siguiente cuadro y queda enlazada a la imagen B:



Imagen A



Imagen B

La imagen B es especialmente significativa porque vemos a Reese diciendo explícitamente lo que hasta ese momento viene siendo establecido una y otra vez mediante recursos cinematográficos no verbales: hay una enorme amenaza que está siendo ignorada. Lo vemos gritar que el Terminator la perseguirá a Connor hasta matarla y que nadie podrá impedirlo. La potencia de este plano, en particular, surge del hecho de que en ese momento los espectadores estemos viendo el punto de vista de ésta: mientras ella está siendo advertida del peligro, nosotros también estamos siendo interpelados. Y más aún por la (meta)mirada a cámara. Dado que, en realidad, Reese mira a la cámara intradiegetica que está filmando su entrevista con el psicólogo, la integridad del relato cinematográfico no se quiebra, pero es, quizá, lo más cerca que se puede estar de interpelar a los espectadores sin romper la cuarta pared —un recurso que, como también veremos, *Robocop* usará con frecuencia.

Tan solo unos minutos después, el cyborg interpretado por Schwarzenegger irrumpe en la comisaría y la amenaza que, hasta ese momento, nadie había tomado en serio se vuelve real. Durante toda la primera parte de su ataque, no hay planos en los que aparezca en cuadro que correspondan al punto de vista de los agentes de policía. De hecho, antes de que ello ocurra, vemos la segunda instancia de ocularización interna primaria correspondiente al punto de vista del Modelo 101, cuando la película está cumpliendo una hora de exhibición:



En comparación con la anterior instancia de ocularización interna primaria, podemos señalar aquí un incremento en el grado de tensión y violencia. Mientras que en aquella el Terminator perseguía a

Reese y Connor estando desarmado, aquí tiene un arma semiautomática en mano y le está disparando a un policía.¹⁶

Como habíamos mencionado, el teniente Traxler fue el único agente de policía que había mostrado empatía hacia Sarah. Quizá sea por esa razón que sea uno de los pocos premiados con una instancia de punto de vista. Vemos su mirada en pantalla en la Imagen A del siguiente cuadro, que queda enlazada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria.



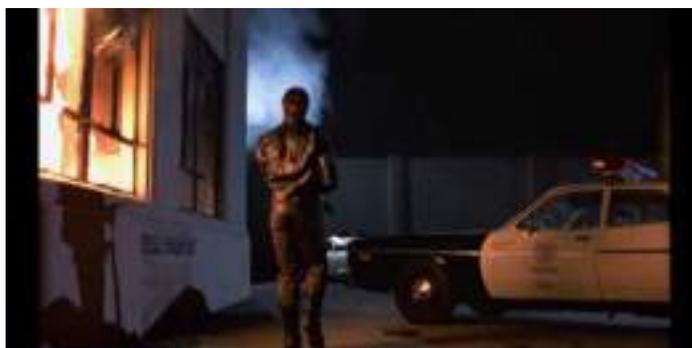
Imagen A



Imagen B

Sin embargo, no podrá escapar al destino que, con dos notables excepciones (Reese y Connor), les toca a todos los que tuvieron una instancia de punto de vista con el Terminator en cuadro: en el plano que sigue a la Imagen B, recibe un balazo del arma de éste en el pecho. La película no nos lo confirma, pero podemos suponer que morirá.

Poco después, Connor logra encontrar a Sarah antes que el Modelo 101 y escapan con lo justo. La retirada de éste, con la comisaría en llamas, es mostrada con un plano de ocularización cero:



Unos diez minutos después, en una escena que transcurre en Los Ángeles en el futuro, tenemos una instancia de ocularización interna primaria en la que el punto de vista corresponde a Reese:

¹⁶ Este plano anticipa la estética de videojuegos icónicos de la década del '90 como *Doom* y *Wolfenstein 3D* que, en tanto *first person shooters* (FPS), consisten principalmente en instancias de ocularización interna primaria.



Dicho plano corresponde a lo que Reese ve a través de la mira de un arma, como vemos en la siguiente imagen:



En comparación con el plano que habíamos visto diez minutos antes —la segunda ocularización interna primaria con el punto de vista del Modelo 101— este tiene una carga de agresión bastante menor. De hecho, Reese no dispara. Parece haber estado monitoreando una nave enemiga para decidir cuándo abandonar su posición. En rigor de verdad, sabemos que lleva ataques a cabo porque, además de haberlo visto dispararle al Terminator, ha hablado del tema con Sarah en escenas anteriores. Pero es interesante que, en la instancia de ocularización interna primaria que corresponde a su punto de vista, no concrete la agresión. Dicho eso, tampoco deja ser significativa la decisión de recurrir a un dispositivo técnico para mostrar lo que ve. Este gesto guarda coherencia con lo que Mitcham (1989) señala como uno de los axiomas del escepticismo antiguo: “la tecnología (...) es necesaria pero peligrosa” (p. 14). Lo que nos interesa de la mencionada cita, en este caso, es el carácter *necesario* de la técnica. Tengamos en cuenta que la misión de Reese en la película no es advertir a la humanidad de que, para evitar el inminente colapso, debe renunciar a la tecnología, regresar a la artesanía, *volver a la tierra*. La técnica será indispensable para la resistencia del futuro —habrá que saber mantenerla dentro de límites estrictos.

En una escena posterior, encontramos otra instancia de ocularización interna primaria, de nuevo desde el punto de vista del Modelo 101:



Del otro lado de la puerta, el conserje del edificio en el que aquél se está hospedando acaba de increparlo por el olor de la habitación —aparentemente, la piel de cyborg está en proceso de descomposición, a juzgar por las moscas que atrae. De un abanico de posibles respuestas, elige la más agresiva: *“Fuck you, asshole”*.

Luego, otra instancia de ocularización interna primaria:



Vemos al Terminator revisando la agenda de Sarah Connor, aparentemente buscando pistas acerca de su posible paradero. Estos planos revelan el cálculo detrás de la toma de decisiones del cyborg: nada parece librado al azar. Detrás de sus acciones implacables hay un análisis sistematizado de la información disponible.

Esto es confirmado unas escenas después, cuando volvemos a tener instancias de ocularización interna primaria con el punto de vista del cyborg, que llega a un hotel en busca de Connor. Antes de llegar a la habitación en la que cree que encontrará a ésta, se cruza, primero, con un perro (Imagen A del siguiente cuadro) y luego con un hombre (Imagen B), pero no abre fuego contra ninguno de los dos. Es decir, no pierde el tiempo con acciones que no contribuyan a su misión. A pesar de que estos planos quizá no aporten mucha información nueva, al menos ratifican que el Modelo 101 opera en base a objetivos.



Imagen A



Imagen B

Llegando al final de la película hay una secuencia que resume gran parte de lo expuesto hasta ahora. Sarah Connor y Kyle Reese acaban de hacer explotar un camión transportador de combustible conducido por el Modelo 101. Aliviados por su aparente victoria, se abrazan y vemos que a sus espaldas éste se levanta entre las llamas:



Es muy significativo que este plano sea un plano de ocularización cero porque refuerza, una vez más, lo que venimos señalando hasta aquí: el carácter furtivo del peligro. Ninguna instancia intradiegetica lo advierte. Además, la composición del cuadro tiene un enorme peso simbólico: la imagen del robot¹⁷ elevándose por encima de la pareja lo establece como el personaje dominante de la escena, representando así los peores miedos de la desconfianza premoderna.

Luego, tenemos una instancia de ocularización interna secundaria, organizada en torno al punto de vista de Reese. Su mirada es mostrada en pantalla en la imagen A del siguiente cuadro y queda asociada a la imagen B, en donde vemos al Modelo 101 erguido.

¹⁷ No parece apropiado seguir llamándolo "cyborg" ya que todo lo que tenía de orgánico parece haber sido consumido en el fuego. Sobre el final de la película el Modelo 101 parece volverse un puro artefacto técnico.



Imagen A



Imagen B

Esto reproduce el orden en que el conocimiento acerca de la amenaza va circulando en la película. El ejemplo anterior, un plano de ocularización cero, indica, como decíamos, que al principio nadie advierte el peligro. Luego, una ocularización interna secundaria señala que el primero de los protagonistas en advertirlo es Reese, que viene del futuro, donde el problema ya es evidente. Finalmente, otra ocularización interna secundaria muestra a Sarah cayendo en la cuenta. Su mirada es mostrada en pantalla en la imagen A del siguiente cuadro y queda enlazada a la imagen B, que retrata, justamente, la mirada del Modelo 101:



Imagen A



Imagen B

En esta secuencia queda sellada la misión de Connor, único sujeto del presente que sabe lo que se avecina.

Reese y ésta escapan hacia el interior de una planta industrial, perseguidos por el Terminator. Allí, nuevamente, veremos otra secuencia que, a través del punto de vista, trae una sensación de cierre a algo que la película viene construyendo desde el inicio. Tenemos, entonces, nuevas instancias de ocularización interna secundaria, pero esta vez, en base al punto de vista del robot. Su mirada es mostrada en cámara en la Imagen A del siguiente cuadro y queda asociada a máquinas de la planta:



Imagen A



Imagen B

Y de nuevo:

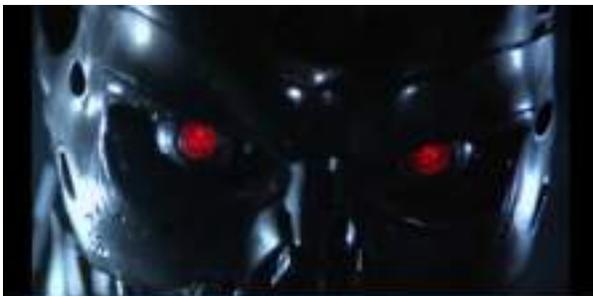


Imagen A



Imagen B

La secuencia cobra un carácter especular: la semejanza entre los movimientos del Modelo 101 y los de las máquinas de la planta —rápidos, precisos— es evidente, cosa que, además, es reforzada por las similitudes a nivel sonoro. Todo esto remite a un motivo recurrente que hemos señalado en varias oportunidades: la relación de estrecha continuidad entre los objetos técnicos del presente y los del futuro. Queda la sensación de que hasta el mismo Terminator se reconoce en las máquinas, pese a su helada inexpresividad.

Poco después, Reese pone dentro del robot una bomba encendida, que explota y da la impresión de haberlo destruido. No obstante, luego vemos una suerte de reedición del plano del abrazo mencionado anteriormente, que había mostrado al robot alzándose entre las llamas sin que los protagonistas lo advirtieran. En este plano ocurre casi exactamente lo mismo, salvo por el hecho de que Reese está muerto:



Podemos decir que este plano de ocularización cero, entonces, insiste *una vez más* sobre la incapacidad de los personajes de advertir las amenazas que los rodean. Incluso Connor, quien fue alertada del peligro personalmente por alguien que había viajado en el tiempo exclusivamente para ello, baja la guardia cuando piensa que está a salvo.

Cuando el robot se levanta, vemos la persecución final. Algo digno de mencionar de esta secuencia es que, cuando está escapando, Sarah se sube a una cinta transportadora, lo cual puede ser tomado como un guiño a *Modern Times*, de Chaplin, otra película que, como hemos planteado, aborda la pregunta por lo humano en un mundo crecientemente tecnificado. No obstante, como cabía esperar, en *The Terminator* el nivel de dramatismo de la acción es mucho mayor, en coincidencia con Haraway (2019), que afirma: “La producción moderna parece un sueño laboral de colonización de *cyborgs* que hace que la pesadilla del taylorismo parezca idílica” (p. 10).

Luego vemos, finalmente, la destrucción del robot en una instancia de ocularización interna secundaria con el punto de vista de Connor. Su mirada es mostrada en pantalla en la imagen A del siguiente cuadro y queda enlazada a la imagen B, la cabeza del Modelo 101 siendo aplastada por una prensa hidráulica:



Imagen A



Imagen B

En relación con esto último, es interesante que, para acabar con el robot, Connor recurra a otro objeto técnico (en un escenario sumamente técnico, además), lo cual, como habíamos anticipado, vuelve a indicar que la película no promueve una renuncia a la tecnología. Todo esto es absolutamente coherente con lo que Mitcham llama el modo de ser-con la tecnología del escepticismo antiguo. Es que, incluso si hubiera razones para considerar el uso de una prensa hidráulica como un exceso que

transgrediera las “limitaciones bien definidas” (Mitcham, 1989, p. 16), cabe tener en cuenta que Mitcham (1989) también asegura que, para el mencionado modo de ser-con la tecnología, “una necesidad de supervivencia (...) puede justificar el pasar por alto dichos argumentos” (p. 17).

En la última escena de la película, una instancia de ocularización interna secundaria con el punto de vista de Sarah Connor termina de afianzar la postura de la película. Su mirada es mostrada en pantalla en la imagen A del siguiente cuadro y queda asociada a la imagen B, un primer plano de quien atiende una estación de servicio mexicana:



Imagen A



Imagen B

El hombre le dice a Connor que se avecina una tormenta, a lo cual ella responde “lo sé”. El premonitorio intercambio es un fiel reflejo de la actitud que el escepticismo antiguo promueve. Escribe Mitcham (1989): “esta actitud premoderna considera las técnicas como peligrosas o culpables hasta tanto se pruebe su inocencia —y, en cualquier caso, el peso de las pruebas recae sobre aquellos que favorezcan la tecnología, no sobre los que la limitan” (p. 17). En ese sentido, el recurso del viaje en el tiempo en *Terminator* funciona muy bien, ya que el triunfo de Sarah sobre el Modelo 101 no marca el final de la problemática, sino más bien su inicio. Desde ese momento en adelante, la protagonista de la película estará en guardia.

Por último, el final de la película guarda absoluta coherencia con lo expuesto hasta aquí. Inmediatamente después de los planos mostrados en el cuadro anterior, vemos lo siguiente en pantalla:



La mirada de Sarah Connor en primer plano genera las condiciones necesarias para que el plano siguiente sea una instancia de ocularización interna secundaria correspondiente a su punto de vista. Una

imagen de la tormenta que toma forma frente a ella. Sin embargo, Cameron opta por otra cosa. Como vemos en la Imagen A del siguiente cuadro, primero corta a un plano más abierto, con la protagonista arrancando su Jeep. Luego de ello, vemos la Imagen B, el último plano de la película. Con esta decisión, la soledad de Connor frente a la tormenta es puesta en evidencia. Ciertamente, avanza por la ruta con determinación, ahora que ha visto lo que vio. ¿Pero quién la ve a ella? Nadie. Ni siquiera el trabajador de esa estación de servicio mexicana, quien no volverá a aparecer. Es un plano de ocularización cero, un *nobody's shot*.



Imagen A



Imagen B

A lo largo de la película, todas las instancias de ocularización primaria han sido ventanas al futuro. Una correspondía al punto de vista de John Reese, en el año 2029, a través de la mira de un arma. Las demás, al punto de vista del Terminator, que a pesar de transcurrir en 1984, fueron presentadas a través de su interfaz futurista y, por lo tanto, revelaron el funcionamiento de este producto de la técnica que existirá recién cuarenta y cinco años más adelante.

Y lo que hemos visto en estas ventanas al futuro ha sido siempre inquietante. En un caso, un escenario posapocalíptico en el que la humanidad está al borde de la ruina, mientras que en los otros, fuimos testigos de una técnica que actuaba de manera autónoma, dedicada a cometer actos de violencia extrema. El mundo, en tanto, sigue igual, ignorando la tormenta para la que sólo Connor se prepara.

Capítulo II

Blade Runner: No tan distintos

“Separarse de la especie
Por algo superior
No es soberbia —es amor”
Adiós (Gustavo Cerati)

Argumentaremos que, en el tratamiento que *Blade Runner* hace del punto de vista, se pueden advertir coincidencias con el modo de ser-con la tecnología que Mitcham llama *el optimismo del Renacimiento y la Ilustración*.

Los dilemas que la película plantea en relación con lo técnico están atravesados por el poshumanismo, ya que transcurre en un futurista año 2019 en el que hay *replicants*: seres creados técnicamente, “superiores en cuanto a fuerza y agilidad, y al menos iguales en cuanto a inteligencia, a los ingenieros genéticos que los crearon”¹⁸. A medida que la trama de *Blade Runner* avanza, da lugar a preguntas en torno a la primacía de la humanidad.

Quizá sea necesario reconocer que, en realidad, en “Tres formas de ser-con la tecnología” Mitcham no parece estar abordando de manera explícita los problemas del poshumanismo, pero aún así, algunos principios del artículo resultan pertinentes para el tema.

En primer lugar, la interpretación baconiana del libro de *Génesis*:

“Durante milenios las doctrinas de Dios como creador de «los cielos y la tierra» (*Génesis* 1:1) y de los seres humanos como hechos «a imagen de Dios» (*Génesis* 1:27) ejercieron una profunda influencia sobre la antropología judía y cristiana tardía, sin que nunca fueran explícitamente interpretadas como un mandamiento o llamada hacia la actividad técnica [...]. La noción teológica contemporánea del uso de la tecnología por el hombre para prolongar la creación o co-crear con Dios depende precisamente de la reinterpretación del Génesis esbozada por Bacon”. (Mitcham, 1989, p. 18)

En segundo lugar, recordemos que Mitcham (1989) plantea que, para Hobbes, “el arte humano por sí mismo puede decirse que produce objetos naturales, o, para decirlo en otras palabras, la distinción entre naturaleza y artificio desaparece” (p. 20).

Estos dos puntos permiten imaginar un optimismo del Renacimiento y la Ilustración capaz de simpatizar con el poshumanismo. Por un lado, rechaza el posible carácter blasfemo de una humanidad generando vida a través de medios artificiales: si Dios creó el mundo y los seres humanos fueron hechos

¹⁸ Traducción propia del rótulo que aparece luego de los créditos iniciales.

a su imagen y semejanza, la vocación creadora es parte de su herencia. Por otro lado, la renuncia a la distinción entre naturaleza y artificio hace que, habiendo despejado ya el miedo a la creación de otros seres, éstos puedan ser, a su vez, juzgados de igual valor que los humanos. Este punto es reiterado por Mitcham (1989) en otros pasajes del artículo: “Naturaleza y artificio no son ontológicamente distintos” (p.20), “«la Naturaleza no existe», declara Voltaire” (p.20).

Dicho eso, hay que reconocer cierta tensión al plantear la posibilidad de un optimismo ilustrado alineado con el poshumanismo, ya que el humanismo, justamente, tiene su origen en la Ilustración. Ésta suele ser señalada como el momento en el que aparece un proyecto para la humanidad menos atado a la redención espiritual y el acceso al paraíso que a encontrar el bienestar en la vida terrenal.

Sin embargo, como hemos mencionado, autores como Neil Badmington (2004) han argumentado que el poshumanismo, en realidad, es producto de un refinamiento de los principios que fundan el humanismo, no su antítesis (p.115).

En ese sentido, creemos que encontramos elementos en el artículo de Mitcham que brindan un marco para abordar en forma pertinente los dilemas que la película aborda.

La voz over como exégesis

En relación con el punto de vista, una de las primeras cosas que debemos señalar es que en la versión de *Blade Runner* que analizaremos aquí, aparece reiteradamente una voz *over* de Deckard, el personaje interpretado por Harrison Ford.

Como señalan Gaudreault y Jost (1995):

Diremos que existe voz *over* cuando ciertos «enunciados orales vehiculan cualquier porción del relato, pronunciados por un locutor invisible, situado en un espacio y un tiempo que no sean los que se presentan simultáneamente a las imágenes que vemos en la pantalla» (Kozloff, 1988:5). (p. 81-82)

La no-simultaneidad de las locuciones y las imágenes se verifica aquí, porque en las once voces *over* Deckard utiliza tiempos verbales de pasado.

Esta relación privilegiada que Deckard tiene con el espectador —en comparación con el resto de los personajes— se vuelve especialmente interesante cuando genera intimidad. No siempre es así: en algunos casos, sus locuciones sólo aclaran el estado de su investigación o los indicios que está siguiendo (“no sabía si Leon le había dado a Holden una dirección real, pero era la única pista que tenía así que fui a comprobarlo”, “lo que había en la bañera no era humano”¹⁹). Pero en otras ocasiones, Deckard usa la voz *over* para decirles a los espectadores cosas que no les revela a los personajes de la película.

Vemos un ejemplo de ello cuando está siendo llevado a la estación de policía y nos confiesa que sí habla el dialecto que acaba de fingir no comprender: “En realidad no necesitaba un traductor. Sabía la jerga. Todo buen policía la sabía. Pero no le iba a hacer fáciles las cosas”. Este momento es significativo

¹⁹ Traducciones propias a partir de la película en inglés. Puede haber diferencias con respecto a versiones dobladas al español.

porque su honestidad hacia el espectador da lugar a que éste confíe en él y prepara el terreno para que las opiniones de Deckard influyan sobre su interpretación de los hechos.

En la siguiente voz *over* compara el modo en que el inspector Bryant se refiere a los *replicants* con las prácticas de policías racistas años antes: “‘Skin-jobs.’ That’s what Bryant used to call replicants. In history books he’s the kind of cop used to call black men niggers”²⁰. Aquí introduce un tema que lo atormentará durante el resto de la película: ¿son o no los *replicants* sujetos de derecho?

Luego, en la próxima, Deckard nos confiesa que había renunciado al escuadrón de *blade runners* porque se había hartado de matar *replicants*. Esto marca una posición porque la placa inicial de la película ya había establecido que el término socialmente aceptado para ello no era “ejecución” sino “retiro”. En la elección de palabras del protagonista se advierte la intención de desvelar la violencia, señalar lo que las convenciones de su sociedad apenas sugieren.

Dicho eso, no sería correcto aún atribuirle al *blade runner* un carácter revolucionario, ya que —aunque lo haga regañadientes— acaba aceptando el caso que el inspector Bryant le encarga y así, adoptando un rol funcional al *statu quo*. Como explica en voz *over*, “prefiero ser un asesino que una víctima”. Sin embargo, la película está recién empezando y todavía hay tiempo para que el arco de Deckard se desarrolle. Lo que sí podemos asegurar es que lo vemos usar este recurso para, en forma privada, tomar distancia del sentido común vigente en la sociedad: primero, expresando disgusto con respecto al lenguaje despectivo de Bryant y luego, negándose a reproducir el sentido común a través de la terminología con la que describe su tarea. Haraway (2019), justamente, señala que la “participación irreflexiva en la lógica, en los lenguajes y en las prácticas del humanismo blanco” (p.34) supone la pervivencia del esencialismo.

Pasada la primera media hora del film, las voces *over* del protagonista empiezan a dar indicios de que está atravesando una crisis. Si hasta entonces podíamos inferir de aquéllas algunas críticas a las convenciones de su época, ahora también se pone a sí mismo en tela de juicio: “Los *replicants* no debían tener sentimientos. Tampoco los *Blade Runners*. ¿Qué diablos me estaba pasando?”. La distinción nosotros/otros empieza a entrar en crisis. Empezamos a advertir elementos en común, una suerte de identificación entre el personaje interpretado por Harrison Ford y los *replicants*, lo cual será un motivo recurrente que cobrará fuerza con el correr de la película²¹. Además, vuelve a hacer mención del remordimiento al que previamente había atribuido su renuncia anterior.

Luego, en las dos siguientes instancias de voz *over* vuelve a hacer algo que hizo cuando Bryant había llamado “*skin-jobs*” a los *replicants*: impone una determinada lectura de los hechos. La distancia que tomó del inspector allí tiene un doble efecto. Por un lado, como ya dijimos, establece sus discrepancias con respecto al sentido común vigente. Por otro, *impone* una determinada interpretación

²⁰ “‘Pellejos’. Así les decía Bryant a los replicants. En los libros de historia es el tipo de policía que a los hombres negros les decía *niggers*.”

²¹ Hay lecturas que argumentan que Deckard en realidad es un *replicant*, pero encuentran su principal asidero en una secuencia onírica que fue agregada a la película en versiones posteriores: una escena que involucra un unicornio en un bosque, presente en la *Director’s Cut* de 1992 y *The Final Cut*, de 2007. Si nos atenemos a la versión que fue lanzada en los cines estadounidenses en 1982, no parece haber suficientes elementos para asegurarlo en forma fehaciente. Es, sin embargo, una posibilidad.

de lo que acabamos de ver: Bryant es una persona repudiable. Asume, de algún modo, una función pedagógica.

Cuando la película lleva casi una hora, por primera vez vemos a Deckard matar. La víctima es Zhora, una de las *replicants* rebeldes que le habían encargado rastrear. Como veremos más adelante, hay otros recursos que indican que el protagonista está contrariado por lo que acaba de hacer, pero lo que lo hace explícito es su voz *over*: “El informe diría ‘Rutinario retiro de una *replicant*’, lo cual no hacía que haberle disparado a una mujer por la espalda se sintiera mejor”. Por si quedaban dudas, la lectura “correcta” es puesta al alcance del espectador: Deckard es invadido por sentimientos de culpa. Y no sólo eso: insiste en llamar *mujer* a un ser que el resto de la sociedad parece considerar un mero producto de ingeniería genética. Vemos, entonces, cómo avanza el resquebrajamiento de la distinción nosotros/otros. Tal vez hasta haya razones para pensar que, para Deckard, ésta nunca existió.

Cabe señalar que la inclusión de voces *over*, aparentemente, fue resistida por Ridley Scott y es señalada por gran parte de la crítica como un recurso poco sofisticado en la primera versión de *Blade Runner*. Hay quienes creen que explicar lo que se ve mediante voz *over* es desaprovechar el potencial y la riqueza del lenguaje cinematográfico. Sin embargo, dicho recurso también pertenece a la tradición del *noir*, uno de los géneros fundacionales del cine, y es, incluso, un rasgo característico de un director consagrado como Martin Scorsese. Como sea, las versiones posteriores que Scott lanzó —la *Director’s Cut*, de 1992, y *The Final Cut*, de 2007— prescindieron de las locuciones de Harrison Ford.

Finalmente, vemos la instancia más clara de la función pedagógica de las voces *over* llegando al final del *film*, luego de la muerte de Roy Batty (el líder de la banda *replicants* rebeldes), cuando Deckard especula acerca de las razones por las que aquél, luego de habersele enfrentado durante buena parte de la película, repentinamente decide salvarle la vida. “Quizás en esos últimos momentos había amado la vida más que nunca”, piensa. Y luego agrega: “Sólo había querido las mismas respuestas que el resto de nosotros queremos: ¿De dónde vengo? ¿Adónde voy? ¿Cuánto tiempo me queda?”.

En las versiones lanzadas posteriormente como *Director’s Cut* y *The Final Cut*, por qué Batty impide que su rival caiga al vacío queda envuelto en un halo de misterio. Su monólogo ulterior nos permite entenderlo un poco más, pero el peso de la paradoja está ahí, un poco más opaco.

Ahora, la intención de esta comparación no es medir el grado de mérito de las diferentes versiones, sino señalar que la influencia de Deckard sobre el punto de vista es evidentemente mayor en la original, dado que en algunos momentos clave sus reflexiones íntimas imponen una determinada interpretación de los hechos.

La presencia de una voz *over*, sin embargo, no implica necesariamente que todo el relato corresponda al punto de vista de Deckard. Recordemos que Gaudreault y Jost (1995) advierten que la narratología debe evitar el escollo de “darle un sentido *apriorístico* y definitivo a la voz *over*” (p. 85). Gran parte de las escenas de *Blade Runner*, por cierto, muestran acciones de las que difícilmente Deckard haya estado enterado.

En definitiva, podemos asegurar que el relato no está supeditado a lo que Deckard *sabe* —de ser así, estaríamos, según Genette, ante un relato de focalización interna fija (Gaudreault y Jost, 1995, p. 139). Sin embargo, el modo en que su voz dirige la lectura que el espectador hace de los hechos, sumado a su rol protagónico en la película, nos habilitan a creer que, al menos, gran parte del relato está marcado por lo que Deckard *siente*.

Y justamente, en la voz *over* que recién mencionamos vemos a Deckard empatizando enormemente con Batty, reconociendo en él su propia angustia existencial. La distinción nosotros/otros cuya crisis habíamos advertido anteriormente ahora parecería, directamente, derrumbarse.

Entonces, repasemos las voces en *off*: vimos a Deckard presentarse, al principio de la película, como asesino de profesión. Un rato después expresa reparos con respecto a una manera despectiva de nombrar a los *replicants*. Acto seguido confiesa que se había cansado de matarlos, pero que, puesto entre la espada y la pared, prefería ser un asesino que una víctima. Luego empieza a reconocer una carga emocional que entra en conflicto con su rol, para más tarde reconocer que haber matado a una *mujer* lo llenaba de culpa. Finalmente, se siente hermanado por ver en los *replicants* las mismas preguntas existenciales que él se hace.

Es, en definitiva, la trayectoria de dos puntos que se encuentran. Al comienzo, Deckard se define ante nosotros por su historia de violencia contra los *replicants*. Para el final se reconoce a sí mismo en ellos (y, según dice en su voz *over*, cree que quizá Batty se haya reconocido en él también).

Finalmente, como corolario, tenemos una última locución cuando Deckard se escapa con Rachael, la *replicant* de la que se enamoró: “No sabía cuánto tiempo tendríamos juntos. ¿Quién lo sabe acaso?”. Aquí la incertidumbre existencial los encuentra juntos, una persona y un *replicant*. La distinción nosotros/otros se convierte en un puro nosotros.

Punto de vista: a través del espejo

Hemos visto que la voz *over* de Deckard hace que sus sentimientos e ideas tengan una fuerte influencia sobre nuestra percepción de las acciones que vemos en pantalla. También hemos visto que, a lo largo de la película, sus locuciones van tendiendo hacia una empatía cada vez mayor con los *replicants*, quienes, en el gran orden de las cosas ocupan, sin embargo, un lugar postergado, despojado de derechos.

Pasando ya estrictamente al punto de vista, analizaremos los tres pilares que Jost y Gaudreault desarrollan: focalización, ocularización y auricularización.

En cuanto a la focalización —que, recordemos, corresponde al “punto de vista cognitivo adoptado por el relato” (Gaudreault y Jost, 1995, p. 140)— no podemos decir que el total de las acciones que vemos en *Blade Runner* corresponda a lo que alguno de los personajes sabe. Hay múltiples situaciones de las que el protagonista, Deckard, no debería estar enterado. Para empezar, él es introducido en el relato recién a los ocho minutos, lo cual implicaría que lo ocurrido hasta ese momento

es evidencia de un punto de vista cognitivo diferente del suyo, salvo que lo tomáramos como una reconstrucción *ex post* de los hechos por parte suya luego de que alguien le contara lo que allí ocurrió.

La escena que da comienzo a la película tiene a un *blade runner* conduciendo una entrevista para determinar si un sujeto es o no un *replicant*. El mismo resulta ser un Nexus 6 y la escena termina con éste abriendo fuego sobre el *blade runner*, Holden. Ahora, es cierto que Bryant, el inspector policial que luego llama a Deckard para que tome el caso, podría haberle descrito los hechos, lo cual los haría parte del punto de vista cognitivo de éste. Sin embargo, luego vemos escenas con las que no podemos hacer este tipo de racionalización. Cuando los *replicants* Batty y Leon van a *Eye World*, el laboratorio de ojos, todo indica que matan a Chew, el hombre que allí trabaja. Más tarde vemos a Batty asesinar a Tyrell (el dueño de la empresa que lo creó) en su propio dormitorio para luego enterarnos de que, además, hizo lo mismo con J.F. Sebastian, quien lo había llevado hasta allí. Antes de ello también habíamos visto a Pris —otra *replicant*— conocer a Sebastian sin compañía de nadie más. El dato en común en esta enumeración es que en estas escenas los *replicants* —al igual que el Terminator interpretado por Schwarznegger— no dejan cabos sueltos. Asimismo, más adelante los vemos morir frente a Deckard sin antes habérselas descrito, por lo cual no hay razones para pensar que puedan formar parte de lo que él conoce. Por otro lado, también vemos escenas que lo involucran exclusivamente a éste, como la que lo muestra analizando una foto en la soledad de su departamento. Debemos concluir que la focalización de *Blade Runner* no corresponde exclusivamente a ninguna instancia intradiegetica: en algunas escenas tenemos focalización interna (Gaudreault y Jost, 1995, p. 139) de Deckard, pero no es siempre así.

En vistas de ello, vale la pena analizar algunas omisiones en el relato. De los asesinatos perpetrados por los *replicants* que recién mencionamos, el único que es mostrado en pantalla es el de Eldon Tyrell, que hasta entonces había demostrado poca empatía por los *replicants*. Por un lado, habíamos visto a Rachael acudir al departamento de Deckard muy angustiada luego de haberse enterado de que no era humana y que los recuerdos de su infancia le habían sido implantados artificialmente. Por otro lado, habíamos visto a Bryant explicarle a Deckard que la vida de los Nexus 6 había sido limitada a cuatro años deliberadamente para evitar que desarrollaran emociones. Esto es justamente lo que dispara el conflicto de la película: los *replicants* están buscando la forma de sobrevivir a su obsolescencia programada. En vista de ello podríamos incluso justificar el enojo que Batty siente hacia su creador, por el sufrimiento tanto existencial —la angustia de saber que morirá— como cotidiano —ya que fue creado para ser usado como mano de obra esclava— que éste le impartió. Podemos ver su muerte —con guiños a *Edipo rey*²²— como *venganza*, como el ¿merecido? final de alguien que creó seres para su propio beneficio económico, sin preguntarse por la angustia con la que atravesarían sus días.

Chew y J.F. Sebastian, en cambio, son figuras bastante más inocentes: aunque podría argumentarse que por formar parte del proceso de producción de los Nexus 6 tienen algún grado de

²² Dado el asesinato de la figura paterna por parte del hijo, la destrucción de ojos.

responsabilidad en relación con su sufrimiento, no los vemos actuar con malicia. Su complicidad se reduce, simplemente, a ser empleados de la Tyrell Corporation. Sebastian, incluso, resulta sumamente entrañable y lo vemos actuar con consideración y altruismo cuando ve a Pris en situación de calle y la invita a pasar a su casa. La decisión de no mostrar sus muertes en cámara es uno de los detalles que más distingue a *Blade Runner* de *Terminator*. Mientras que en ésta vemos al Modelo 101 cometer un acto de violencia tras otro contra personas inocentes, la película de Ridley Scott se abstiene de ello. Aunque en ningún momento nos sea confirmado, suponemos que Chew muere luego de que Batty y Leon le quiten su abrigo en el laboratorio mantenido a temperatura bajo cero. Y con respecto a J.D. Sebastian, no vemos una sola agresión cometida contra él en todo el *film*. Nos enteramos de su muerte por un reporte policial que Deckard (quien no lo conoce) oye en la radio de su automóvil. Ambas muertes, entonces, son contadas con un grado de distancia que reduce su impacto enormemente. Son parte del relato, pero no las vemos. Más adelante analizaremos cómo ello las distingue de las muertes de los *replicants* en términos visuales.

Pasando a la ocularización, señalemos un aspecto en el que *Blade Runner* se diferencia de las otras dos películas que forman parte del corpus de esta tesina: mientras que *The Terminator* y *Robocop* representan mediante ocularizaciones internas primarias lo que sus seres técnicos ven (como veremos, con efectos de sentido diferentes), el *film* de Ridley Scott se abstiene de hacerlo. Y no sólo eso, sino que hace de los planos detalle de ojos un motivo recurrente, como enfatizando su carácter de última frontera, el último límite antes de lo inaccesible de la conciencia. Esto es reforzado por Roy Batty, el líder de los *replicants*, que llegando a la media hora de la película confronta a quien diseñó sus órganos visuales: “Si solo pudieras ver lo que yo he visto con tus ojos”. Y luego, en su monólogo final, insiste: “He visto cosas que ustedes no creerían (...). Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia”.

Enfocar esta tesina en *Blade Runner*, *The Terminator* y *Robocop* inevitablemente las pone a dialogar entre sí. Una de las impresiones que queda, al observar que *Blade Runner* prescinde de este recurso que las otras dos abrazan, es que, en éstas, el punto de vista de los seres técnicos quizás esté siendo tratado con cierta artificiosidad. Paradójicamente, el hecho de que James Cameron y Paul Verhoeven nos pongan en los zapatos de sus cyborgs no contribuye a igualar el estatuto de éstos con el de los seres humanos. Por el contrario, dado que la ocularización interna primaria es reservada exclusivamente para aquéllos, su efecto es *reforzar* la distinción nosotros/otros.

Lo que moviliza la trama de *Blade Runner* parece ser la pregunta por la barra que separa aquellos dos términos: ¿qué es, en definitiva, lo que separa el “nosotros” del “otros”?²³ En *The Terminator* y *Robocop*, las ocularizaciones internas primarias funcionan como evidencia de la diferencia, la legitiman. Señalan *otra* manera de ver el mundo: o bien con una reducida paleta de colores de alto contraste o bien con un barrido vertical similar al de los televisores de tubo catódico. En ambos casos, con sobreimpresión de metadata que señala objetivos y asiste la toma de decisiones. Si había dudas con

²³ Tomamos este enfoque de Neil Badmington, quien lo desarrolla en *Alien Chic* (2004), aunque en relación con la distinción entre humanidad y extraterrestres.

respecto a la diferencia, quedan despejadas. *Blade Runner*, en cambio, en vez de atravesar el espejo de Alicia, da un paso atrás para pararse frente a éste y examinarlo de cerca²⁴.

Entonces, la primera conclusión en relación con la ocularización gira en torno a una omisión: en esta película no hay ocularizaciones internas primarias que exacerbén la otredad de los seres técnicos. Y podemos profundizar en otras omisiones que antes habíamos adelantado: las muertes de Chew y J.F. Sebastian, víctimas de los *replicants*. Pensando en términos de focalización —es decir, el punto de vista *cognitivo* del relato—, habíamos planteado que son contadas con suficiente distancia para mitigar considerablemente su impacto sobre el espectador, pero en términos visuales están directamente ausentes: no las vemos.

Ahora bien, saliendo de lo que la película deja de lado, también podemos observar tendencias en lo que activamente muestra. Una muerte particularmente cargada de sentido en relación con el punto de vista es la de Zhora, una *replicant*. Luego de un breve enfrentamiento en su camarín con Deckard, la vemos escapar a la calle por la puerta trasera del bar en el que estaba trabajando y perderse entre la multitud. Acto seguido, el personaje interpretado por Harrison Ford sale por allí: a partir de ese momento, su punto de vista predominará en la primera parte de la persecución que se da a continuación, que cuenta con numerosas instancias de ocularización interna secundaria.

Por ejemplo, la mirada del protagonista es mostrada en la Imagen A del siguiente cuadro y queda enlazada a la Imagen B, en donde se la ve a Zhora:

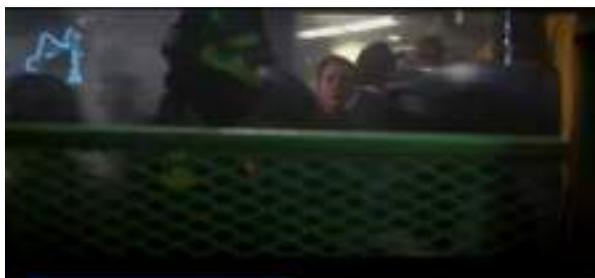


Imagen A



Imagen B

Lo mismo ocurre en el siguiente ejemplo, con el agregado de que, esta vez, en la Imagen A Deckard le apunta a la Nexus 6 con su revólver y en la B, ésta advierte la presencia de aquél:

²⁴ El test Voight-Kampff, también llamado *test de empatía*, plantea una escena sumamente especular mediada por objetos técnicos: los ojos del entrevistador examinan los ojos del entrevistado en una pantalla cuya imagen es proporcionada por una cámara (un ojo técnico). En una escena central de la película, Deckard realiza el test sobre Rachael. En la interpretación que sostiene que aquél es un *replicant*, la correspondencia entre ambos roles es absoluta: un *replicant* que no sabe que lo es examina a otra en la misma situación. Un puro nosotros. En la interpretación que argumenta que el protagonista es humano, la unión final entre Deckard y Rachael produce el mismo efecto, solo que más adelante.



Imagen A



Imagen B

Sin embargo, rápidamente la *replicant* logra escabullirse y Deckard le pierde el rastro momentáneamente. Su mirada es mostrada en pantalla en la Imagen A del siguiente cuadro y queda asociada a la Imagen B, que muestra una multitud indiferenciada:



Imagen A



Imagen B

Esa secuencia Deckard-multitud se repite dos veces más hasta que una ocularización cero interrumpe la dinámica: en la Imagen A del siguiente cuadro vemos la mirada de Deckard en pantalla nuevamente, pero no queda asociada a la Imagen B, que, en vez de corresponder a la mirada de éste, muestra a Zhora escondiéndose, a su derecha.



Imagen A



Imagen B

Vemos, entonces, algo que el personaje interpretado por Harrison Ford todavía no ha advertido. Deckard sigue buscando a la *replicant* hasta que eventualmente la encuentra: la imagen A del siguiente cuadro muestra su mirada, que queda enlazada a la imagen B, en la que vemos a Zhora escondida.



Imagen A



Imagen B

Más allá de lo que la mirada de Zhora en el cuadro anterior podría sugerir, esta secuencia no incluye las miradas de ambos. Como vemos en este último cuadro, Deckard la reconoció entre la multitud, pero Zhora ahora está mirando hacia su costado y no tenemos una instancia de ocularización interna secundaria que corresponda a su punto de vista. La secuencia que alterna entre la cara de Deckard y lo que éste ve —en definitiva, la *replicant* tratando de pasar desapercibida— se repite algunas veces más hasta que finalmente, Zhora advierte la presencia del detective. Recién en ese momento su mirada se alinea con el eje de la acción y tenemos un plano y un contraplano que corresponden verdaderamente a un intercambio de miradas. La Imagen A del siguiente cuadro está precedida por un primer plano de Deckard mirando a la Nexus 6, con lo cual queda enlazada a la mirada de aquél. Pero a su vez, la Imagen A muestra la mirada de Zhora en cámara, por lo que la imagen que le sigue, la Imagen B, queda asociada a ésta.



Imagen A



Imagen B

Detengámonos, entonces, en lo que se ve en pantalla la primera vez que, en esta secuencia, se nos muestra el punto de vista de Zhora: un *blade runner* apuntándole con una pistola a la cara. Lo que Deckard ve, en cambio, es una *replicant* asustada, que en ese momento no está ejerciendo violencia

sobre nadie. Este juego de perspectivas da indicios de cómo será la inminente conclusión de esta escena en términos emocionales.

No obstante, Zhora logra escapar —provisoriamente— una vez más. Luego de cruzar una avenida persiguiéndola, el personaje interpretado por Harrison Ford vuelve a sacar su arma. En la Imagen A del siguiente cuadro la mirada del protagonista es mostrada en pantalla y queda enlazada a la Imagen B, que muestra a la *replicant* desde atrás, escapando. La ira de Deckard, que no llega a disparar, queda plasmada en la mueca de su rostro. Es la última instancia de ocularización interna secundaria que veremos hasta la muerte de Zhora. Luego de este momento, con ésta lanzada a la carrera y alejándose de Deckard, empiezan a predominar las instancias de ocularización cero.



Imagen A



Imagen B

Inmediatamente después, viene el primer disparo del *blade runner*. Ocurre en la Imagen A del siguiente cuadro, en donde también vemos en pantalla la mirada de éste. Si se mantuviera la dinámica establecida justo antes, el plano siguiente debería mostrar a Zhora desde atrás, reflejando el punto de vista de Deckard mediante una instancia de ocularización interna secundaria. Pero eso no es lo que ocurre. Le sigue, en cambio, lo que vemos en la Imagen B del cuadro: un primer plano de la *replicant* desde su costado, corriendo. Y no sólo eso, sino que además la cámara la acompaña con un *travelling* vertiginoso, dándole al espectador la sensación de estar corriendo con ella.



Imagen A



Imagen B

El disparo no acierta y la fuga continúa, pero inmediatamente después el protagonista tira de nuevo. Lo vemos hacerlo en una nueva instancia de ocularización cero, en la Imagen A del siguiente

cuadro, con un dragón de neón asomándole por detrás. El fogonazo de su arma está a la altura de la boca —tapada— del animal fantástico, invitando a una asociación entre ambos (a pesar de que en la cultura china los dragones tienden a simbolizar poder y buena fortuna, en este caso parece tener mayor pertinencia la connotación de violencia). Luego del disparo, entonces, el *film* corta a unos pocos fotogramas del plano de Zhora corriendo en un primer plano lateral para ir, inmediatamente después, a la Imagen B del siguiente cuadro:



Imagen A



Imagen B

Por un lado, este último plano empieza a construir una carga dramática en torno a la muerte de Zhora a través del uso de la cámara lenta, obligándonos a confrontar con el acontecimiento en detalle. Por otro, repite el recurso de poner una figura simbólica detrás del personaje retratado, sólo que, esta vez, en vez de recurrir a un dragón, involucra algo que remite a lo humano: un maniquí. Esto es reflejo de la paradoja que la película sugiere una y otra vez: ¿cuál es, realmente, la diferencia entre nosotros y los otros? Si nuestra defensa de lo humano nos convierte en dragones, ¿en qué basa su legitimidad?

Luego tenemos el clímax de la secuencia. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos a Deckard disparar una vez más, en un plano cuya velocidad de reproducción es normal. Su mirada es mostrada en pantalla, pero hemos visto que su punto de vista ya no predomina como lo hacía al principio de la escena, por lo cual el próximo plano no será una instancia de ocularización interna secundaria. Lo que sigue, en vez, es la Imagen B, que sí se reproduce en cámara lenta y es un plano de ocularización cero.



Imagen A



Imagen B

Algo que dice mucho en esta imagen es la posición de la cámara: mientras que en una acción similar mencionada anteriormente —el primer plano de Deckard, pistola en mano, haciendo una mueca iracunda—, la película había cortado a un plano de la espalda de Zhora, aquí se adelanta a ella para tomarla de frente. El balazo la hiere en el pecho, del lado derecho, y vemos claramente el dolor en su rostro, la frustración por el escape fallido, la angustia de saber que ese es su final. No sólo eso: cae *hacia nosotros*, los espectadores, como instándonos a abrazarla mientras se desmorona. Zhora toca el piso, se levanta y Deckard dispara de nuevo, rematándola. Todos los planos de aquella cayendo, atravesando paneles de vidrio, hasta que deja de moverse, son mostrados en cámara lenta, enfatizando su carácter trágico.

Luego, Deckard se acerca hasta donde está el cuerpo y, ahora que ya la ha matado, justo cuando lo invade el remordimiento, su punto de vista vuelve a organizar las imágenes. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos su mirada en pantalla y queda enlazada a la Imagen B, que muestra el cadáver de Zhora.



Imagen A



Imagen B

En vista de este retorno de las instancias de ocularización interna secundaria, es interesante observar que, en esta secuencia, el punto de vista del protagonista haya predominado hasta el momento en que empieza a disparar y que, luego, solo vuelva cuando la muerte ya haya sido consumada. Podría leerse en esto una intención de que el espectador empatice no tanto con el acto de *agresión* contra los *replicants* sino con la culpa que esto le trae al personaje interpretado por Harrison Ford.

Luego, por un momento, en una instancia de ocularización cero, la película corta a un plano frontal de Leon, otro de los *replicants* rebeldes, visiblemente atribulado por la muerte de su colega. Deckard no lo ve. Hay otra instancia de ocularización interna secundaria similar a la antes mencionada —primero, la mirada del protagonista, seguida por el cuerpo de la Nexus 6— y escuchamos la *voz over* del *blade runner*, que, invadido por la culpa, dice: “El informe diría ‘Rutinario retiro de una *replicant*’, lo cual no hacía que haberle disparado a una mujer por la espalda se sintiera mejor”.

Repasemos, entonces, algunos hitos de esta secuencia. El cruce de miradas entre Zhora y Deckard, en el que él la ve asustada y ella lo ve apuntarle a la cara con su arma. El predominio del punto de vista de Deckard en la persecución hasta que entra en el desenlace, momento en el que empiezan a predominar las instancias de ocularización cero, cuando, además, los personajes quedan asociados a figuras que asocian a uno a la violencia y a la otra, paradójicamente, a lo humano. En el momento en que

Zhora muere, el punto de vista es más bien neutral, haciendo que el espectador se sienta disociado del momento en que Deckard aprieta el gatillo. Aquél lo ve ocurrir en cámara lenta, desde un lugar en el que podría abrir sus brazos para atajarla, justo después de haber estado corriendo a su lado. Pero, como decíamos, eventualmente sí vuelve a estar en los pies de Deckard cuando la culpa lo invade, porque lo que la película le propone es que se sienta conflictuado en torno a esta muerte y se pregunte qué es, a fin de cuentas, lo que se está defendiendo con este asesinato.

Por otro lado, volviendo brevemente al análisis de lo que la película omite, reiteramos que lo que está casi completamente ausente en esta secuencia (salvo por la instancia de ocularización interna secundaria en la que ve a Deckard apuntándole a la cara) es el punto de vista de la *replicant*. Los principales efectos de sentido de esto son dos. En primer lugar, podríamos interpretar que la decisión de no mostrar hacia dónde está escapando Zhora se debe a que, en realidad, no hay escapatoria posible. Su destino está sellado. En segundo lugar, cómo venimos indicando, establece quién es la verdadera amenaza en la escena: quien asume el rol de perseguidor aquí es Deckard y esto es reflejado por la influencia que tiene su punto de vista sobre el modo en que la escena es representada. Es él quien tiene aquí el rol más parecido al del Modelo 101 en las persecuciones de *Terminator*. La principal diferencia, en lo que refiere al punto de vista, es que *Blade Runner* asume como axiomática la idea de que la subjetividad de una persona dada es inaccesible para los demás. Como ya hemos señalado, ese motivo se evidencia tanto en aspectos temáticos (diálogos en boca de los *replicants*) como, en este caso, formales.

En base a todo esto podemos empezar a advertir la posición que el *film* parece sugerir con respecto a las maneras de ser-con la tecnología. A partir de lo observado en la dimensión estrictamente temática —y siendo deliberadamente reduccionistas—, dado que *Blade Runner* trata acerca de un detective que debe perseguir y matar a una serie de *replicants* rebeldes considerados un peligro para la sociedad, podríamos apurarnos a ver una postura similar al escepticismo antiguo propuesto por Mitcham. Pero, a partir de un análisis un poco más profundo, podríamos argumentar que, en realidad, los recursos formales del lenguaje cinematográfico apuntan en otra dirección. Hay una serie de decisiones relacionadas con el punto de vista que tienden a generar simpatía por los *replicants*.

En ese sentido, el gran problema que la película parece querer tratar no es, como en *The Terminator*, la ingenuidad de nuestra especie con respecto a los avances de la tecnología, sino la soledad, la tristeza y las presiones que pesan sobre las personas en esa sociedad futurista de paisajes urbanos deteriorados. Esos son, de hecho, algunos de los motivos recurrentes de la Ambigüedad o Desasosiego Románticos, otro de los modos de ser-con la tecnología detallados por Mitcham. Pero, como veremos, *Blade Runner* terminará depositando esperanzas en sus seres-técnicos y, por eso, quizá sea más apropiado destacar, en última instancia, el predominio del Optimismo del Renacimiento y la Ilustración.

Otra secuencia trascendental es la que une por primera vez a Deckard y a Batty, cuando la película ronda los noventa y cinco minutos. Establezcamos rápidamente el contexto: aquél acaba de

dispararle a la *replicant* Pris, cuya muerte —tal como la de Zhora, un tiempo antes— también es mostrada en cámara lenta, acentuando su carácter dramático. Un poco confundido, con el cadáver de su víctima en el piso, escucha la llegada del ascensor y se esconde. Batty sale del ascensor, ve a Pris y, afligido por su muerte,²⁵ la besa y va en busca del culpable.

El plano que inicia la secuencia que analizaremos es el siguiente:



Entendemos, entonces, que el punto de vista de Deckard (de espaldas, apuntando su arma) es el que organiza lo que vemos. Batty entra desprevenido, pero llega a cruzar una mirada con aquél. Luego, en la Imagen A del siguiente cuadro, vemos en pantalla la mirada del protagonista, que queda enlazada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria.

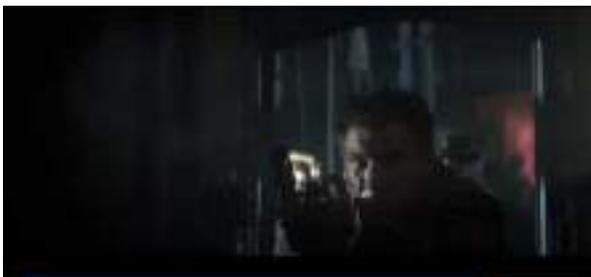


Imagen A



Imagen B

La Imagen B es un plano idéntico al que habíamos visto al principio de la secuencia, con el agregado del estallido generado por el disparo que iba dirigido a Batty y, sin embargo, no acertó. Luego, el *replicant* empieza a provocar a Deckard por haberlo atacado por sorpresa. Todo ello en línea con el dilema que hemos venido señalando, diciendo: “Pensé que se suponía que eras bueno, ¿no eres el hombre bueno?”. Cuando luego agrega, “muéstrame de qué estás hecho”, oportunamente vemos su

²⁵ Cabe señalar que las muertes de los cuatro *replicants* son lamentadas por alguien: en la escena de la muerte de Zhora, como dijimos, vemos a Leon visiblemente impactado; la muerte de éste, a su vez, le pesa a Batty cuando le anuncia a Pris que solo quedan vivos él y ella; la muerte de ésta afecta, nuevamente, a Batty y, finalmente, la de éste, podría argumentarse, termina apenando a Deckard.

arma entrar en pantalla en un plano detalle que, además de constituir una instancia de ocularización cero, sugiere una posible respuesta al pedido del *replicant*:



Acto seguido, el brazo de Batty atraviesa la pared para tomar la mano del *blade runner* y, en retaliación por las muertes de sus compañeras, le rompe dos dedos de la mano. Esta escena es retratada, principalmente, con dos planos de ocularización cero, uno a cada lado de la pared, como vemos en el siguiente cuadro:



Imagen A



Imagen B

Esto es la antítesis de lo que veremos en la conclusión de la secuencia, en la terraza, con la muerte de Batty. Obviamente, el contraste será más aparente cuando llegemos a ese momento, pero por ahora podemos destacar algunos elementos. Por un lado, el simbolismo de la pared que los separa, subrayando la diferencia *ellos/nosotros*. Por otro, vemos que en la Imagen B opera una suerte de sinécdoque, en la que Deckard está representado por su brazo, su mano y su arma, lo cual vuelve a sugerir uno de los motivos recurrentes que hemos señalado: una humanidad cuyo rasgo distintivo es su capacidad para ejercer violencia, cosa que pone en duda la legitimidad de la misión que se le ha encomendado al protagonista. Ahora bien, la amenaza que lo poshumano potencialmente representa también queda manifiesta cuando el *replicant* le rompe los dedos al detective. Todo esto, entonces, plantea un escenario marcado por la división y la falta de entendimiento mutuo. Esto se verifica al analizar el punto de vista, ya que estamos en presencia de dos instancias de ocularización cero, dos *nobody's shots*. Nadie mira, nadie es mirado.

Luego, la película empieza a construir un paralelismo entre Deckard y Batty, sentando las bases para su encuentro más adelante. En la Imagen A del siguiente cuadro el *replicant* aúlla como un animal herido, lamentando la muerte de su compañera Pris. Acto seguido, en la Imagen B, vemos al personaje interpretado por Harrison Ford gritando de dolor luego de tratar de volver a colocarse los dedos en sus lugares.



Imagen A



Imagen B

El tratamiento, en términos de punto de vista, todavía está configurado por instancias de ocularización cero que ponen a ambos en situación de cierta igualdad. Como ejemplo de aquello, el cuadro a continuación muestra un plano de Batty cuyo principio vemos en la Imagen A y cuyo final, en la Imagen B.



Imagen A



Imagen B

Dicho plano, que dura alrededor de diez segundos, muestra al *replicant* yendo en busca de Deckard, pero tiene un efecto de sentido diferente a las persecuciones de *The Terminator* marcadas por ocularizaciones internas primarias. Esta decisión en términos de punto de vista, junto con los diálogos de Batty (que toman el ritmo y la rima de los juegos infantiles para provocar al *blade runner*), le confieren a la situación una cierta liviandad, como si estuviéramos ante un depredador más dispuesto a jugar con su presa que a comerla.

Mientras tanto, Deckard está trepando una biblioteca para intentar escapar a través de una abertura en el techo. En una acción sumamente simbólica, se le cae su arma al piso, como vemos en el siguiente cuadro.



Imagen A



Imagen B

Esto sienta las bases para su renacer, ya privado de su capacidad de matar. No es casualidad, entonces, que poco después tengamos nuestra primera instancia de ocularización interna secundaria de la secuencia, la primera *mirada*, que vemos en el siguiente cuadro. Ésta —de Batty— es mostrada en pantalla en la Imagen A —apoyada, además, por el diálogo, que dice “puedo verte”— y queda enlazada a la Imagen B, en la que Deckard está aproximándose al techo:



Imagen A



Imagen B

Podría decirse que, ahora que Deckard ya no tiene su arma, en términos de punto de vista, empiezan a generarse las condiciones para el encuentro entre ambos. De allí vamos al momento en que Deckard atraviesa el techo, acción que parece simbolizar un nacimiento. En la Imagen A del siguiente cuadro lo vemos a punto de pasar por el agujero. Está junto a una estatua de una figura de niño, sugiriendo una asociación entre ambos, y además él mismo aparece con la boca abierta, como un bebé llorando al nacer. De allí la película corta a la Imagen B, en la que vemos a Deckard pasar a través del agujero, manos y cabeza primero, en un plano que completa —y afirma— lo establecido en el que lo precede.



Imagen A



Imagen B

Justamente en este momento tenemos, además, la primera instancia de ocularización interna secundaria que refleja el punto de vista de Deckard: ahora que ha vuelto a nacer, ve. Como muestra el siguiente cuadro, vemos su mirada en pantalla en la Imagen A, que queda asociada a lo que aparece en la Imagen B, que corresponde al espacio al que acaba de ingresar.



Imagen A



Imagen B

Entonces, pasamos de una situación inicial completamente despersonalizada a empezar a tener —breves— impresiones del punto de vista de los dos personajes, teniendo en cuenta que la aparición de miradas implica sujetos que miran. Destacamos, además, que esto viene de la mano de acciones sumamente simbólicas que sugieren la renuncia a matar, el ascenso, el nacimiento, la renovación.

Además, la película profundiza la relación de semejanza entre Deckard y Batty que había empezado a establecer poco antes, con los planos de cada uno aullando. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos al *replicant* mordiéndose la mano, que, presagiando su muerte inminente, había empezado a entumecerse. En la Imagen B vemos a Deckard en una acción muy similar, atando con sus dientes una tela alrededor de sus dedos para inmovilizarlos.



Imagen A

Inmediatamente después, Batty se atraviesa la mano con un clavo en un acto que remite a la figura de Jesucristo y, de nuevo, invita a considerarlo un ser más complejo que el Modelo 101 de *The Terminator* (que es definido explícitamente por su único objetivo de matar); víctima además de victimario; mártir, incluso. Como veremos, el punto de vista también sostiene esta lectura.

Luego de eso, el *blade runner* y el *replicant* se encuentran y tenemos nuevas instancias de ocularización interna secundaria. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos en pantalla la mirada de aquél, que queda enlazada a la Imagen B, que refleja su punto de vista:



Imagen B



Imagen A

Ahora bien, a la Imagen B, que muestra la mirada de Batty en pantalla, no parece seguirle una instancia de ocularización interna secundaria que corresponda a su punto de vista. Lo que vemos, en vez, es la continuación del mismo plano que habíamos visto en la Imagen A, que —podría argumentarse, dada la disposición de ambos en el espacio— es una instancia de ocularización cero. Para que fuera una representación más cabal del punto de vista del *replicant*, deberíamos ver el costado izquierdo de la cara Deckard en vez del derecho, ya que aquél tiene a éste a su izquierda. En definitiva, más allá de que la escena los tiene efectivamente mirándose el uno al otro, esto no se traslada, en cuanto al modo en que es representada, a un intercambio de puntos de vista. Esto le confiere a la secuencia una sensación de desencuentro, cuya resolución será más adelante.



Imagen B

Luego, el *blade runner* se levanta para atacar a Batty y recién en ese momento tenemos una instancia de ocularización interna secundaria que corresponde al punto de vista de éste. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos su mirada en pantalla, que ahora sí queda enlazada a la Imagen B, dado que el eje corresponde a lo que vería:



Imagen A

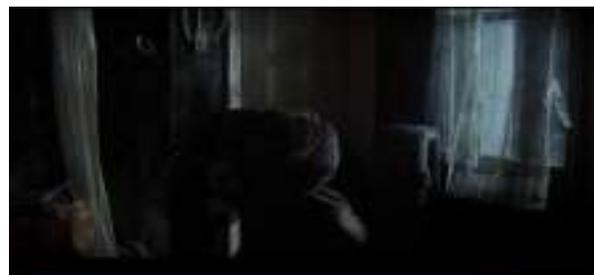


Imagen B

Pero Deckard está arrancando un caño de la pared para golpear al *replicant* y no le devuelve la mirada. Hasta aquí, no vemos un intercambio de puntos de vista, que se dará recién en la acción que vemos en el próximo cuadro, cuya Imagen A muestra la mirada de Batty en pantalla, que queda asociada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria en la que vemos al *blade runner* preparado para atacar con el caño que tiene en las manos.



Imagen A

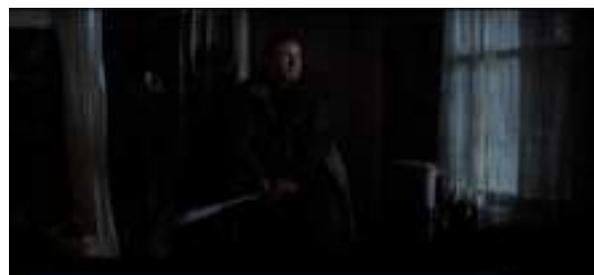


Imagen B

A su vez, cabe señalar, en esta última imagen también está la mirada del detective, por lo cual la primera imagen del próximo cuadro es una instancia de ocularización interna secundaria que refleja su punto de vista. La Imagen B, en la que Deckard ataca con el caño arrancado de la pared, es el contraplano de aquélla, una nueva instancia de ocularización interna secundaria que refiere al *replicant*.

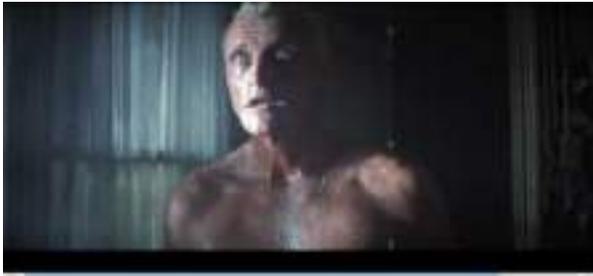


Imagen A



Imagen B

Tenemos aquí, entonces, el primer intercambio de miradas entre Deckard y Batty que es reflejado en términos de punto de vista. A diferencia del caso mencionado anteriormente, en el que nos detuvimos en qué costado de la cara del *blade runner* veíamos, aquí los personajes están frente a frente, por lo cual la ubicación de la cámara sí responde a la forma en que un plano-contraplano convencionalmente se filma.

Esta acción, sin embargo, todavía no refleja el entendimiento mutuo que veremos en la conclusión de la escena, ya que el personaje interpretado por Harrison Ford, efectivamente, golpea al *replicant*. Sin embargo, dado que ya no tiene su arma de fuego, no es capaz de hacerle daño real y su intento es incluso festejado por su oponente, que declama: “¡Ese es el espíritu!”.

Deckard acaba huyendo hacia afuera y allí tenemos una nueva instancia de ocularización interna secundaria, como vemos en el siguiente cuadro. La Imagen A muestra su mirada en pantalla, que queda enlazada a la Imagen B, la vista de la ciudad, en angulación picada, desde la cornisa del Edificio Bradbury²⁶.



Imagen A

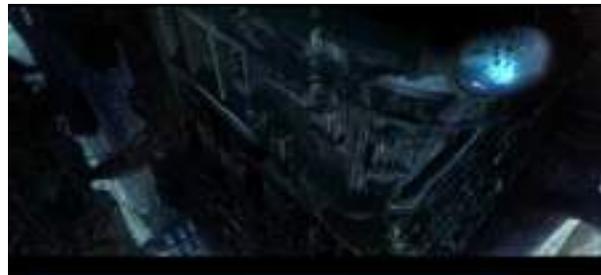


Imagen B

Pronto también aparece el *replicant* y, de nuevo, las miradas de ambos son reflejadas por el punto de vista. En el siguiente cuadro vemos a Batty en una instancia de ocularización interna secundaria que refiere al punto de vista de Deckard:

²⁶ Cabe notar, Ray Bradbury —que no tiene relación con Lewis Bradbury, quien encargó la construcción del edificio— es un célebre autor de ciencia ficción. En rigor, su obra de quizá mayor trascendencia, *Fahrenheit 451*, no pertenece al género, pero sí *Crónicas marcianas*, un libro de relatos acerca de la colonización del planeta rojo por parte de nuestra especie.



Imagen A

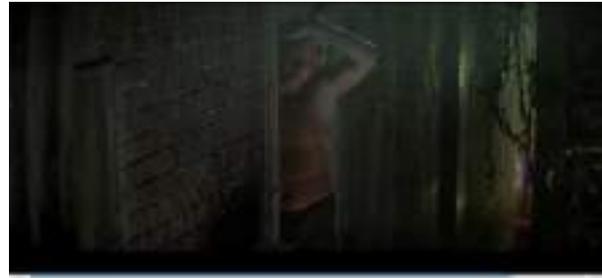


Imagen B

A esto le sigue, inmediatamente, un plano de Deckard que, dado que es precedido por la imagen B del cuadro anterior, es una instancia de ocularización interna secundaria que refiere al punto de vista del *replicant*:



Esta dinámica de plano-contraplano se repite algunas veces mientras Deckard trepa el edificio buscando llegar a la terraza, hasta que la película se decide por mostrar esta acción en planos de ocularización cero como los que vemos a continuación:



Imagen A



Imagen B

Una vez arriba, vemos al *blade runner* en diversos planos de ocularización cero hasta que una nueva instancia de ocularización interna secundaria indica una posible vía de escapatoria:



Imagen A



Imagen B

Deckard empieza a correr en dirección a las luces de neón de TDK, pero frena repentinamente cuando Batty aparece en escena:



Imagen A



Imagen B

Este momento, que los tiene brevemente frente a frente, muestra instancias de ocularización interna secundaria correspondientes al punto de vista de ambos, ya que a la Imagen B del último cuadro le sigue una nueva instancia de la Imagen A. Sin embargo, Deckard se da vuelta, escapa de nuevo e intenta saltar a la terraza de un edificio vecino. Esta acción es mostrada en instancias de ocularización cero:



Imagen A



Imagen B

Su salto, sin embargo, queda corto, y la película retrata la situación de ambos personajes con las angulaciones de cámara de planos que constituyen instancias de ocularización cero. El picado en la

Imagen A muestra a Deckard sumamente vulnerable, mientras que el contrapicado de la Imagen B engrandece la figura de Batty, que trae una paloma blanca en la mano:

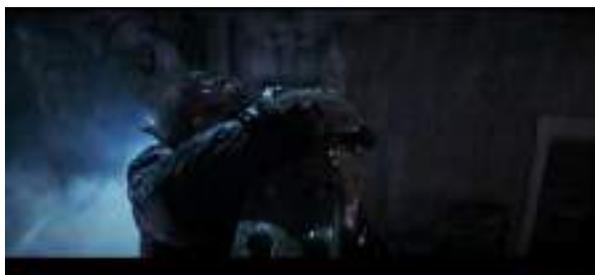


Imagen A



Imagen B

Batty salta hacia la terraza vecina con éxito y el dramatismo de las angulaciones incrementa. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos a Deckard en un plano ya directamente cenital, que da dimensión del vacío hacia el que podría caer, mientras que la Imagen B muestra al *replicant* en un nuevo contrapicado, enfrentado al *blade runner* desde una posición de mayor altura:



Imagen A



Imagen B

Este último plano, dado que muestra la mirada de Batty en pantalla, sienta las bases para una nueva instancia de ocularización interna secundaria, la Imagen A del siguiente cuadro, en la que vemos a Deckard sujetándose a la viga del edificio. Aquí se inicia una secuencia sumamente dramática que alterna primerísimos primeros planos del *replicant* (Imagen B) con nuevos picados del *blade runner*, correspondientes al punto de vista de aquél.



Imagen A



Imagen B

Batty interpela al detective, señalando la relación entre el terror que éste siente ante la posibilidad de caer con el miedo constante con el que viven los *replicants*, en situación de esclavitud. Sin embargo, el intercambio no es del todo fructífero porque Deckard parece estar más concentrado en permanecer agarrado a la viga que en escuchar a su oponente. El punto de vista refleja esto, dado que el *blade runner* transita la secuencia con los ojos cerrados y, por lo tanto, no da lugar a instancias de ocularización interna secundaria que correspondan a su punto de vista, negando así el encuentro de miradas. La alternancia de planos semejantes a los que vemos en las imágenes A y B se repite varias veces hasta que Deckard cae y es atajado a último momento por Batty, que lo sube a la terraza.

Esa acción, justamente, está representada de una manera sumamente simbólica, que expresa en forma definitiva la cercanía que la afinidad de la película con el modo de ser-con la tecnología del Optimismo del Renacimiento y la Ilustración. En la Imagen A del siguiente cuadro tenemos la mirada del *replicant* en pantalla, que queda asociada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna secundaria que corresponde al punto de vista de éste.



Imagen A



Imagen B

Estos dos planos remiten de nuevo, inequívocamente, a la figura de Jesucristo. En la Imagen A, el primerísimo primer plano, por lo que precisamente *no muestra*, llega incluso a sugerir la corona de espinas encima de la cabeza de Batty, cuya sangre corre por su cara. En la Imagen B, un plano detalle, vemos que es, justamente, su mano atravesada por un clavo la que salva al hombre que, con los ojos cerrados, caía hacia su muerte. A pesar de que su destino sellado de antemano —morir a manos de los

hombres— se acerca, salva a Deckard. Este acto (realizado sobre la terraza de un edificio) tiene múltiples correspondencias con el Sermón de la montaña de Jesucristo:

“Bienaventurados los misericordiosos, porque ellos alcanzarán misericordia” (*Nuevo testamento, Mateo 5:7*).

“Bienaventurados los pacificadores, porque ellos serán llamados hijos de Dios. Bienaventurados los que padecen persecución por causa de la justicia, porque de ellos es el reino de los cielos” (*Nuevo testamento, Mateo 5:9*).

“Oísteis que fue dicho: Ojo por ojo, y diente por diente. Pero yo os digo: No resistáis al malo; antes bien, a cualquiera que te golpee en la mejilla derecha, vuélvele también la otra” (*Nuevo testamento, Mateo 5:38-39*).

“Oísteis que fue dicho: Amarás a tu prójimo y aborrecerás a tu enemigo. Pero yo os digo: Amad a vuestros enemigos, bendecid a los que os maldicen, haced bien a los que os aborrecen, y orad por los que os ultrajan y os persiguen” (*Nuevo testamento, Mateo 5:43-44*)

Incluso, en el mencionado sermón, Jesucristo les asegura a aquellos que cumplan lo que allí predica, “vosotros sois la luz del mundo” (*Nuevo testamento, Mateo 5:14*). Esta serie de referencias cruzadas no hace más que apoyar la postura que sostenemos, que el modo de ser-con la tecnología que más cabalmente representa lo observado en *Blade Runner* es el Optimismo del Renacimiento y la Ilustración —más aún teniendo en cuenta que ésta es llamada también “*iluminismo*”, si de imágenes lumínicas se trata.

Luego, vemos, finalmente, el encuentro que esperábamos. Los puntos de vista de Deckard y Batty son reflejados mediante instancias de ocularización interna secundaria en sendos primeros planos (Imagen A e Imagen B del siguiente cuadro) que alternan varias veces, confiriéndole a la escena un grado de intimidad que no habíamos visto hasta ese momento.



Imagen A



Imagen B

En línea con su flamante consagración como mártir simil-cristiano, Batty pronuncia sus últimas palabras y Deckard escucha. Luego de la muerte de aquél (mostrada, en línea con lo que veníamos

señalando, en cámara lenta), en un último acto cargado de simbolismo bíblico, la paloma blanca que llevaba en la mano prende vuelo hacia el cielo.

Vemos, entonces, que una escena que había comenzado con dos personajes separados, literalmente, por una pared y contada exclusivamente con planos de ocularización cero, fue incorporando gradualmente, a partir de acciones que simbolizaban una renuncia a la violencia, el punto de vista de ambos mediante instancias de ocularización interna secundaria. En un principio, lo había hecho de manera incipiente e, incluso, no correspondida, ya que no veíamos sus intercambios de miradas reflejados en términos de punto de vista hasta más adelante. Los momentos en que ello empezó a ocurrir fueron, al principio, en acciones poco favorables para el encuentro de posiciones y retrataron, más bien, su enfrentamiento: golpes, la cornisa del edificio, una aparición repentina de Batty que interrumpió la carrera de Deckard. Sin embargo, podemos observar allí una tendencia: las instancias de ocularización interna secundaria, que reflejan puntos de vista diegéticos y, por lo tanto, consagran en pantalla la subjetividad de los personajes —indicando su involucramiento con las acciones— empiezan a prevalecer. Esto prepara el terreno para la última secuencia, el monólogo final del *replicant*, momento en el que Deckard comprende, reconoce, a su otrora enemigo de manera profunda.

En términos de punto de vista, este último intercambio es mostrado exclusivamente en instancias de ocularización interna secundaria que remiten a ambos personajes. Las miradas son sostenidas en una situación de reposo por primera vez y el punto de vista acompaña este encuentro mutuo en un espacio libre de obstáculos. El contraste con el inicio de la secuencia, con ambos ubicados en lados opuestos de una pared, retratado con planos de ocularización cero, es evidente. Lo que se ha contado aquí es, en definitiva, la convergencia de posiciones opuestas y el reconocimiento de la posibilidad de conexión, lo cual estalla la distinción nosotros/otros para dar lugar a un puro *nosotros*, cosa que el montaje consagra en un fundido de las caras de ambos:



El final de la película, que muestra a Deckard escapando con Rachael —una *replicant*—, después de haberse declarado mutuamente su amor, no hace más que confirmar lo elaborado en esta escena.

Capítulo III

Robocop: el espíritu en la máquina

“Have you any dreams you'd like to sell?
Dreams of loneliness like a heartbeat, drives you mad
In the stillness of remembering what you had
And what you lost”
Dreams (Fleetwood Mac)

Argumentaremos que, de los tres modos de ser-con la tecnología elaborados por Mitcham, el que mayores coincidencias con el sentido que elabora el punto de vista en *Robocop* es el desasosiego romántico.

Punto de vista: nostalgia, liminalidad y diferencia

Ya desde el segundo plano, la película de Verhoeven instala el tema del punto de vista que, en efecto, resultará ser un motivo recurrente.

Para contextualizar, previo a ello —sobre el final de un plano nocturno de la ciudad captada desde un helicóptero—, el título, *Robocop*, aparece en pantalla y brevemente, la imagen corta a negro. Y entonces, sí: el cuadro se empieza a llenar con impactantes escenas de todo el planeta, una sinfonía del caos —la vida como espectáculo.



Empezamos a escuchar música trepidante, en igual medida dramática y genérica, y entendemos que estamos viendo un noticiero. Pero nuestra identidad como espectadores tambalea, ya que nuestro rol empieza a confundirse con uno que existe en la diégesis: no está del todo claro si, viendo en esencia lo mismo que vería el público televisivo que habita el universo del *film*, nos corresponde seguir sintiendo que somos nosotros, viendo la película, o ellos (en la película) viendo el noticiero. Podría argumentarse que, salvando las distancias, lo que *Blade Runner* tarda cerca de dos horas en establecer, a *Robocop* le toma cincuenta segundos —pero sería insensato valorarlas en base a ello: los méritos de *Blade Runner* en materia formal son enormes.

Las escenas que presentaba el noticiero se empiezan a dar vuelta como cartas para que la pantalla se llene de miradas (Imagen A del siguiente cuadro). Son las caras de los presentadores del noticiero, un hombre y una mujer (Imagen B).



Imagen A

Es interesante considerar cómo la ruptura de la cuarta pared en el cine es la excepción y en la televisión en vivo, en cambio, es la regla. Si la ficción nos mira, nos recuerda que existimos y rompe su hechizo. La televisión en vivo, por el contrario, es un discurso que hace de nombrar al público —muchas veces, interpeándolo como comunidad— uno de sus principales recursos.

Volviendo a *Robocop*, es en este momento que la incertidumbre en torno a nuestro rol como espectadores empieza a estabilizarse: se instala la sensación de que la intención de la mirada de los presentadores, en última instancia, no es mirarnos a nosotros, sino a un público diegético. Luego, el relato del hombre a la izquierda de la pantalla, que detalla novedades de una Sudáfrica aún dividida por razones raciales (cuya coyuntura política ha devenido en un tenso equilibrio que involucra ciudades-Estado y armas nucleares), confirma nuestro rol tácito en este esquema comunicacional: no nos habla a nosotros, podemos volver a olvidarnos de nosotros mismos.

Poco después vemos una publicidad que, de nuevo, conecta una mirada con esa audiencia televisiva (Imagen A del siguiente cuadro). La marca promocionada en la pieza asegura que aquélla *le importa* (Imagen B). Todo esto contrastará con lo que veremos un poco más adelante en la película, cuando el mundo corporativo se vea más calculador, interesado exclusivamente en obtener ganancias.



Imagen B



Imagen A



Imagen B

Otra función de esa publicidad, cabe notar, es sentar el precedente de que dentro de la diégesis está instalada la práctica de reemplazar órganos con sustitutos técnicos, en un anticipo de lo que ocurrirá con el protagonista de la película. En ese sentido, advertimos una primera coincidencia con Haraway (2019), quien señala que “la medicina moderna está asimismo llena de *cyborgs*, de acoplamientos entre organismo y máquina” (p. 10).

Sin embargo, al cabo de presentar a quienes resultarán ser los principales antagonistas del *film* —Richard Jones, presidente de OCP (empresa privada concesionaria de la policía de Detroit²⁷) y Clarence Boddicker (eventual verdugo de Murphy, quien se convertirá en *Robocop*)— queda claro que la función de este segmento de noticiero y publicidades es asentar la *exposition*, delinear el mundo en el que *Robocop* transcurrirá. Este universo narrativo es sumamente compatible con la sociedad que Haraway (2019) veía venir: “Las dicotomías entre la mente y el cuerpo (...), el organismo y la máquina, lo público y lo privado (...) están puestas ideológicamente en entredicho” (p. 41).

En las escenas que siguen, la película hace un uso bastante tradicional del punto de vista, apelando a ocularizaciones internas secundarias y ocularizaciones cero. Luego, un momento sumamente disruptivo en términos de punto de vista es la secuencia de muerte de Murphy (más allá de que, en rigor, *la cuestión de su defunción* es uno de los grandes interrogantes de la película).

Allí tenemos la primera instancia de ocularización interna primaria del *film*: retrata el punto de vista del protagonista, quien acaba de ser acribillado por un grupo de delincuentes liderado por Clarence Boddicker. Momentos antes de la ocularización interna primaria, habíamos visto a Murphy ser retirado de un helicóptero en camilla, como muestra la Imagen A del siguiente cuadro. La instancia de ocularización interna primaria a la que hacíamos referencia (Imagen B) viene justo después de un plano en el que un equipo de médicos traslada la camilla con suma urgencia por un pasillo. Entendemos que muestra el punto de vista de Murphy por la angulación supina y la presencia de los aparatos médicos que le han colocado para tratar de estabilizar su cuadro.

²⁷ Este dato (el gerenciamiento privado de instituciones públicas), de hecho, también lo conocemos a través del noticiero.



Imagen A



Imagen B

El plano de la Imagen B inaugura un recurso que hará a *Robocop*, de las tres películas que componen el objeto de esta tesina, la que explora en forma más exhaustiva los recursos del punto de vista. Por un lado, hace uso de los más comunes (como las ocularizaciones cero y las ocularizaciones internas secundarias) y también de los más infrecuentes: antes tuvimos en pantalla miradas que se cruzaban con la nuestra y ahora, vemos directamente a través de los ojos de un sujeto de la diégesis. Pero como se ve en la Imagen B, también es un plano en el que la mirada de Murphy (que es momentáneamente la nuestra) se cruza con la de otro personaje de la película. Este será otro motivo recurrente: con los ojos de Murphy, miraremos a los ojos a los demás. No obstante, una vez que su transformación en cyborg se haya concretado, nos enfrentaremos a una cara más oscura de la condición humana.

La secuencia hará un uso bastante sofisticado del punto de vista para reflejar el estado de confusión, el juego de presencia y ausencia de la muerte —y apelará en forma reiterada a instancias de ocularización interna primaria de Murphy. En la acción que vemos a continuación, la imagen A del siguiente cuadro muestra su mirada en pantalla, que queda enlazada a la Imagen B:

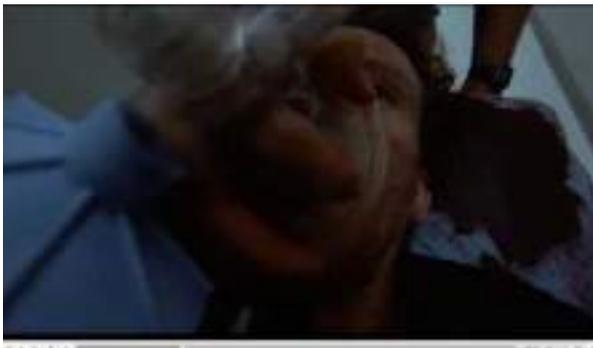


Imagen A



Imagen B

Lo que empieza a quedar claro con el avance de la escena es que Murphy no responde a los estímulos que lo rodean: pese a todo lo que ocurre a su alrededor, sus ojos están en blanco:



Incluso, una persona del equipo médico lo intuba —procedimiento que rara vez es realizado sobre personas conscientes. Murphy no parece registrarlo:



Imagen A

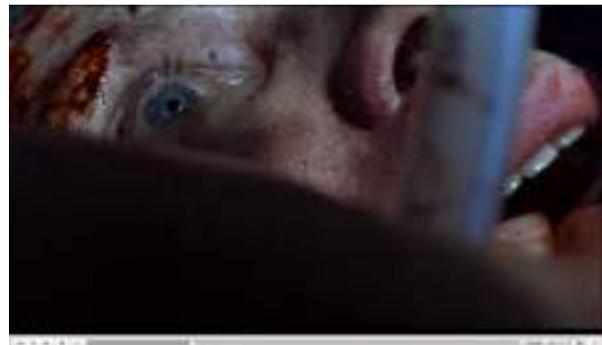


Imagen B

También le apuntan con una linterna a los ojos, probablemente para ver si sus pupilas reaccionan:



Luego de ello, su falta de reacción empieza a ser explicada de manera visual. Parecería que Murphy está mentalmente en otro lugar, ya que su mirada (Imagen A del siguiente cuadro) empieza a enlazar con recuerdos de su vida doméstica (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Cabe notar, sobre este último plano, la auricularización yuxtapone tanto los sonidos de la mesa de operación como otros de su casa. En efecto, en un momento posterior de ese mismo plano, escuchamos al hijo de Murphy preguntarle por algo que había sido mencionado en una escena anterior: si puede hacer lo mismo que un héroe de la televisión, TJ Lazer, quien hacer girar su pistola en su mano (Imagen A del siguiente cuadro) antes de guardarla en su funda (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Como habíamos mencionado antes, es en ese momento que oímos a su hijo preguntarle a Murphy si es capaz de hacer eso mismo. Otro detalle de esta secuencia que vale la pena destacar y que, en términos visuales, tiene un peso simbólico enorme, es que podemos advertir, reflejada en la pantalla de la televisión, la silueta a contraluz de su familia —él mismo, su esposa (a su misma altura) y su hijo (un poco más abajo, más hacia la izquierda del cuadro):



La película vuelve a intercalar planos sumamente cercanos de un Murphy herido de bala (Imagen A del siguiente cuadro) con instancias de ocularización interna primaria (Imagen B) en las que vemos más imágenes de su vida doméstica —esta vez, presentando a su esposa cabalmente:



Imagen A



Imagen B

La película de Verhoeven repite el recurso, ahora enlazando su mirada (Imagen A del siguiente cuadro) con un *travelling* que se aleja de su esposa y su hijo despidiéndolo (Imagen B), quizá cuando él se iba a trabajar, ahora resignificado:



Imagen A



Imagen B

Murphy está, evidentemente en una suerte de limbo, ya que en la Imagen A del siguiente cuadro vemos, nuevamente, su mirada en pantalla, que queda enlazada a la Imagen B, la cual refleja su punto de vista —sólo que, ahora, corresponde al quirófano:



Imagen A



Imagen B

Luego, su mirada (Imagen A del siguiente cuadro) vuelve a enlazar con sus recuerdos, sólo que ahora éstos corresponden al momento en que es acribillado por la pandilla de Bodicker:



Imagen A



Imagen B

La alternancia entre su memoria y el presente, encarnado en la sala de operaciones, se vuelve más veloz. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos su mirada, que enlaza con la Imagen B, en la que lo están desfibrilando:



Imagen A



Imagen B

Inmediatamente después, la película intercala nuevamente entre su mirada y el momento en que la banda de Bodicker le dispara:



Imagen A



Imagen B

Luego, por última vez, intercala con una imagen del quirófano en la que los médicos empiezan a dar muestras de estar perdiendo las esperanzas de poder salvarlo:



Imagen A



Imagen B

Y ahora sí, vuelve por última vez a la dimensión mnémica, mostrando lo que entendemos como el tiro de gracia aplicado por Bodicker:



Imagen A



Imagen B

Luego de ello, el plano de la Imagen B funde a negro y oímos a los médicos en el quirófano darlo por muerto:



Ciertamente, la secuencia se ha valido del punto de vista para construir sentido, instalar lo que será uno de los grandes motivos de la película: la liminalidad de Murphy-Robocop. A través de su mirada, vemos que está viviendo, al mismo tiempo, la experiencia de ser atendido, querido y abatido. Durante todo el film, su identidad estará en tensión —por el contrario, el vínculo afectivo con su familia no avanzará mucho más allá de este punto: será un espectro recurrente, siempre inasible.

Es interesante que, complementado por el desgarramiento de su experiencia del tiempo y el espacio, la secuencia de su muerte haya inaugurado el uso de ocularizaciones internas primarias, ya que, como veremos, éste será un recurso característico de la representación del punto de vista del cyborg. Inmediatamente después de esta escena que, hasta donde sabemos, decretó su fallecimiento, resurgirá en forma poshumana y, en efecto, llevará otro nombre: Robocop. Por eso, es coherente que la presentación del ser cyborg sea, justamente, a través de ocularizaciones internas primarias. Inicialmente, éstas consisten en ruido, como se ve en la siguiente imagen:



Quizá lo más relevante de la secuencia que se da a continuación es el momento en que empleados de *Omni Consumer Products* (OCP), la empresa a cargo de Robocop, discuten con total indiferencia respecto de éste cómo proceder. Nada de lo que digan importa porque su memoria será borrada, dicen. En particular uno de ellos, Morton, aboga por la transformación absoluta de su cuerpo: nada que pueda ser reemplazado con componentes artificiales deberá ser preservado:



Aquí empieza a instalarse un motivo que será recurrente a lo largo del *film*: a través de los ojos del cyborg, vemos las miserias de la condición humana. Es especialmente potente la decisión de mostrar a través del punto de vista de Robocop a personas diciendo que no importa lo que éste vea o sepa: se hace evidente que no lo consideran un sujeto de derecho. Por si hiciera falta, poco después Morton explicita lo que pretende de su flamante creación:



Luego de ello, vemos a los empleados del laboratorio festejando el año nuevo. Una mujer visiblemente alcoholizada se acerca al cyborg y, llenando la pantalla de labial, le da un beso, solo para trastabillar y caer al piso. Posteriormente, vemos a Robocop por primera vez: está siendo presentado ante las autoridades de la empresa y, cuando se levanta y camina, una pantalla que lo está mostrando en tiempo real queda frente a él:



En términos de punto de vista, este plano resulta directamente abrumador: una instancia de ocularización interna que refleja el punto de vista de un cyborg frente a un grupo de personas que lo mira a los ojos —coqueteando, nuevamente, con romper la cuarta pared—, mientras una pantalla le devuelve una futurista imagen especular. Ya una vez habíamos visto a Murphy en una pantalla: su silueta a contraluz reflejada sobre el vidrio de la televisión de su casa. Ahora, en cambio, su imagen está siendo emitida desde el interior del aparato: la transformación en ser técnico es completa —como Alicia, ha cruzado a través del espejo. Este es el último plano de la secuencia compuesta exclusivamente de ocularizaciones internas que había comenzado cerca de tres minutos atrás, con el ruido blanco.

Luego de ello, el cyborg interpretado por Peter Weller empezará a interactuar activamente con el mundo. Su presentación en la comisaría apuesta a la intriga y espera para, finalmente, revelarlo. Primero, una ocularización cero muestra a un equipo de científicos entrar a la sede policial llevando

aparatos; luego, una ocularización interna secundaria remite a la mirada del sargento Reed, quien se queda mudo al ver al cyborg por primera vez. En la imagen A del siguiente cuadro vemos la mirada de aquél en pantalla —queda enlazada a la Imagen B, que muestra a Robocop caminando detrás de un vidrio texturizado.



Imagen A



Imagen B

El suceso inmediatamente capta la atención de las personas allí presentes —policías y delincuentes por igual—, que se agrupan con igual grado de fascinación e inquietud. Así, la secuencia se organiza en torno a lo sublime, un concepto que Mitcham (1989), recogiendo una cita de Burke, marca como central para el desasosiego romántico, señalando que “todo lo que es de algún modo terrible, (...) o que opera de una manera análoga al terror es una fuente de lo sublime” (p. 24).

Casi inmediatamente después de verlo más claramente, Verhoeven vuelve a apelar a las ocularizaciones internas primarias. Cabe señalar, sabemos que estamos viendo a través de los ojos de Robocop por las *scan-lines*²⁸ de la imagen que, en rigor, quizá deberían ser consideradas un defecto. Sin embargo, como ocurre también en *The Terminator*, a veces las limitaciones de la tecnología en un momento dado se convierten en fetiches que indican su carácter futurista:



²⁸ Las líneas de exploración —tal es su nombre en español— sugieren un funcionamiento similar al de los televisores de tubos de rayos catódicos, que forman la imagen a partir de líneas horizontales mostradas en rápida sucesión.

Sin embargo, poco después, el punto de vista es introducido de manera más canónica: en la Imagen A del siguiente cuadro vemos la mirada de Robocop en pantalla, que queda enlazada a la Imagen B, una instancia de ocularización interna primaria.



Imagen A



Imagen B

Los gráficos sobreimpresos en la Imagen B empiezan a dar muestras, por si había dudas, de las capacidades aumentadas de este ejemplar poshumano. Más allá de las *scan-lines* en su campo de visión, que en todo caso, quizá deban ser interpretadas simplemente como un recurso formal para distinguir la manera de ver de Robocop, también empezamos a advertir que su manera de relacionarse con el mundo se apoya en el análisis de una multiplicidad de datos en tiempo real, cosa que sugeriría un mayor grado de certeza en su accionar —o al menos podemos intuir que eso es lo que OCP le dirá a la sociedad. Luego, en una oda al fragmento (muy representativo de una década, la de los '80, que trajo la enorme innovación estética de MTV), vemos en pantalla, en miniatura, la grabación de un diálogo que acaba de ocurrir, yuxtapuesta arriba de las acciones que siguen transcurriendo:



Como espectadores nos vemos abrumados por la cantidad de información que la película decide mostrarnos y seguramente ese sea el efecto buscado: no podemos lidiar con todo esto porque somos tan solo seres humanos —Robocop es algo más. Poco después, en la Imagen A del siguiente cuadro, vemos las principales directivas del personaje interpretado por Peter Weller, que las pronuncia en voz alta. Pero,

dato que será de vital importancia para la trama, en la Imagen B vemos que tiene una más, que no revela.



Imagen A



Imagen B

Inmediatamente después, extasiado por el éxito del proyecto, Morton le encaja un beso en la boca a una mujer de su equipo. No es precisamente un momento romántico. Como casi todo en esta escena, lo vemos en una instancia de ocularización interna primaria que refleja el punto de vista de Robocop.

En la escena siguiente, vemos, en una instancia de ocularización interna secundaria, cómo la excompañera de Murphy, Anne Lewis, reconoce un remanente de la personalidad de su compañero (en teoría fallecido) en el cyborg: hace girar su pistola antes de guardarla en su funda, tal como había hecho en su primer y único patrullaje juntos. En la Imagen A del siguiente cuadro vemos su mirada en pantalla, que de esa manera queda enlazada a la Imagen B:



Imagen A



Imagen B

En adelante, Lewis se convertirá en una suerte de reivindicadora del humanismo y abogará para que Robocop recupere lo que queda de Murphy en él. No verá en el *cyborg* las posibilidades que advierte Haraway (2019), quien señala: “es una especie de yo personal, post-moderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar. Es el yo que las feministas deben codificar” (p. 42). Justamente, Haraway (2019) ve en la figura del *cyborg* una forma de trascender las limitaciones de los roles de género, que

tienen a las mujeres a merced de la matriz de dominación patriarcal: “Las feministas del *cyborg* tienen que decir que «nosotras» no queremos más matriz natural de unidad y que ninguna construcción es total” (p. 28-29).

En definitiva, de haber estado frente a Robocop, la académica estadounidense seguramente habría visto, no —como Lewis— la necesidad de recuperar lo humano, sino una oportunidad para trascender la dominación: “Las tecnologías de las comunicaciones y las biotecnologías son las herramientas decisivas para darle nuevas utilidades a nuestros cuerpos. Estas herramientas encarnan y ponen en vigor nuevas relaciones sociales para las mujeres a través del mundo” (Haraway, 2019, p. 42). Quizá, si Lewis pensara como Haraway, se habría anotado de inmediato, voluntariamente, para ser la segunda *cyborg* de la fuerza policial.

La escena siguiente da comienzo a una secuencia en la que el personaje interpretado por Peter Weller sale a realizar su primer patrullaje por la ciudad. Nuevamente vemos una pantalla diegética con una mirada que enfrenta la nuestra:



Imagen A



Imagen B

Lo que se ve en la televisión podría ser perfectamente, un *sketch* de un programa de Olmedo, como Borges y Álvarez: el protagonista masculino busca complicidad con la audiencia rodeado de mujeres reducidas a reír y ser atractivas, como si no advirtieran la condescendencia de aquél. Da la sensación de que el tono, histriónico y vulgar, apunta a instalar una noción de decadencia del entretenimiento, en el que las risas y la iluminación son tan baratas como el vestuario. Todo indicaría que esta es una instancia de ocularización cero, un comentario que la película nos hace a nosotros acerca del mundo en que transcurre, moldeado por dispositivos técnicos como la televisión.

En efecto, la relación que Haraway (2019) elabora entre técnica y cultura se corresponde en forma bastante cercana con lo que vemos:

“Las nuevas tecnologías de la comunicación son fundamentales para la erradicación de la «vida pública» para todos. Esto facilita el crecimiento rapidísimo de un establecimiento militar permanente de alta tecnología a expensas culturales y económicas de mucha gente, pero especialmente de las mujeres”. (p. 53)

Asistimos a lo que la académica estadounidense llama la informática de la dominación: “una intensificación masiva de la inseguridad y un empobrecimiento cultural con un fallo común de la subsistencia de las redes para los más vulnerables” (Haraway, 2019, p. 61).

Poco después veremos que la televisión está en una tienda cuya mercadería parece consistir en alcohol, comida chatarra y revistas, que está a punto de ser asaltada a mano armada. El delincuente les apuntará con su arma a los dueños del local y las carcajadas del hombre de la pantalla parecerán celebrarlo. Claro está, cuando Robocop intervenga y desarticule el peligro, aquél repetirá su latiguillo (“*I’d buy that for a dollar*”) y reirá de nuevo. En ese marco, el principal efecto del programa no es provocar la risa del espectador del *film*, sino instalar la vulgaridad de la cultura.

Aunque el balance de la aparición del cyborg parece ser positivo, la tienda se ve arrasada cuando se retira. El delincuente, eso sí, ha quedado reducido. Luego, el personaje interpretado por Peter Weller sigue su patrullaje y, quizá valga la pena señalarlo una vez más, vemos una instancia de ocularización interna primaria con datos en pantalla (Imagen A del siguiente cuadro). Éstos le indican hacia dónde debe dirigirse y qué es lo que está ocurriendo ahí. Queda claro que la integración entre el cyborg y el sistema de vigilancia de la policía es más profunda, sofisticada que en el caso de los policías humanos. Por otro lado, la emergencia a la que acude, una mujer sola en peligro, siendo acosada por dos hombres, es presentada en instancias de ocularización cero, sugiriendo la lectura de que este tipo de situaciones ocurren a espaldas de la sociedad. Uno de estos planos resulta particularmente significativo: la publicidad de un desarrollo inmobiliario llamado *Delta City* asegura que, a pesar de lo problemático del presente, el futuro tendrá aspectos prometedores (Imagen B). Pero ofrece flaco consuelo a la mujer que, todo indica, está a punto de ser violada a los pies del cartel. El director, Paul Verhoeven, profundiza su ácida lectura del futuro en el que transcurre la diégesis:



Imagen A



Imagen B

La primera instancia de punto de vista diegético en la escena se debe a la llegada de Robocop, que pondrá fin al ataque sobre la mujer disparándole a su agresor a través del hueco que dejan las piernas de aquélla. El plano consiste en otra instancia de ocularización interna primaria (Imagen A del siguiente cuadro). Ahora, la llegada del Robocop sigue profundizando la noción de lo sublime: una

imagen anterior a esa ocularización interna primaria, un *nobody's shot*, muestra cómo la sombra de Robocop se cierne sobre los agresores y la víctima (Imagen B).



Imagen A



Imagen B

En efecto, luego de la intervención salvadora del cyborg, la mujer queda un tanto desconcertada. Ha querido agradecerle, pero aquél solo le informa que ha sufrido un *shock* emocional y que notificará a un centro de crisis de violaciones. Tal como ocurrió en la tienda anterior, el paso de Robocop deja un sabor agrisado ya que no hay evidencia de conexión emocional alguna. A fin de cuentas, ofrecer consuelo a la ciudadanía no es una de las consignas que guían su accionar, las cuales habíamos visto en pantalla previamente.

Por otro lado, la última escena del primer patrullaje de Robocop tiene a un exconcejal tomando al alcalde de rehén y exigiendo el recuento de los votos de la elección en la que perdió su cargo. Nuevamente, no se recurre a puntos de vista diegéticos hasta la llegada del cyborg: el primero de aquéllos es una instancia de ocularización interna de éste que muestra una turba de periodistas intentando sacarle alguna declaración. Los policías que estaban a cargo de la situación previo a su arribo estaban dispuestos a esperar para evaluar el avance de la toma, pero el Robocop se muestra resolutivo: entra al ayuntamiento y, cuando el exconcejal menos lo espera, atraviesa una pared con sus brazos para quitarle su arma. Luego, lo golpea y el político caído en desgracia atraviesa la ventana, cayendo al pavimento. Previo a ello, en una nueva muestra de sus capacidades aumentadas, una instancia de ocularización interna primaria nos había puesto al tanto de que el cyborg cuenta con capacidad de visión termográfica:



La escena siguiente introduce el problema de los sueños de Robocop²⁹. Pero antes de llegar a ello, parecería que vuelve a apelar a la ocularización cero para comentar acerca del estado de la sociedad o la vida en la diégesis. En ese sentido, resulta similar a uno de los motivos recurrentes de *Terminator*, que recurría a *nobody's shots* para señalar aspectos inquietantes que no eran advertidos por puntos de vista intradieгéticos. A modo de contraste, pensemos, por ejemplo, qué tan diferente habría sido la secuencia del primer patrullaje de Robocop si la escena de acoso a la mujer hubiera incluido una ocularización interna secundaria de la excompañera de Murphy, Lewis (no presente en la escena, cabe aclarar), quizá complementado por un primer plano de su reacción. El relato, en tanto discurso cinematográfico, hasta el momento ha prescindido de mostrar a los personajes teniendo un registro emotivo de los aspectos bajos de la vida en la ciudad.

La escena que presenta los sueños de Robocop, entonces, comienza así:



²⁹ En relación con esto, quizá sea digno recordar que *Blade Runner* está basada en una novela de Philip K. Dick llamada *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (¿Sueñan los Androides con Ovejas Eléctricas?). La pregunta por los sueños evidentemente aporta una interesante dimensión poética a la cuestión de la consciencia.

La cámara nos muestra a los científicos dándole sus espaldas a la flamante maravilla técnica que fueron encargados de supervisar (la cual, podría argumentarse, significa incluso el triunfo sobre la muerte), leyendo diarios y comiendo comida chatarra con las piernas sobre la mesa.

Cabe recordar, el asombro provocado por la llegada de Robocop a la comisaría, muy poco tiempo atrás, había generado una parálisis total. Ahora ni siquiera es una razón para levantar la mirada del periódico —una total pérdida de la capacidad de encanto.

En “Tres maneras de ser-con la tecnología”, luego de señalar a Rousseau como “padre del movimiento romántico”, Mitcham (1989) recoge una cita de aquél, señalando que “osadamente concluye que «a medida que aumentan las comodidades de la vida, a medida que las artes son llevadas a la perfección y que el lujo se extiende (...) las virtudes desaparecen»” (p. 22). En rigor, quizá todavía sea apresurado equiparar una imagen de dos personas comiendo comida chatarra a la desaparición de la virtud, pero es una sensación a la que la película va aludiendo en forma progresiva. Asimismo, no es que los científicos estén, precisamente, en condiciones lujosas; sin embargo, la multitud de aparatos (pantallas, computadoras, perillas, etc.) que vemos en cuadro posiblemente fuera vista con asombro por Rousseau —quizá sea mucho reclamarle no haber podido anticipar que una de las expresiones del capitalismo del siglo XX y XXI sería la precariedad.

Pero volvamos por un momento, en la secuencia del primer patrullaje de Robocop, a la escena del asalto que detiene. El programa chabacano que se veía en la televisión, el hombre en la tienda riéndose, la vulgaridad del entretenimiento, todo eso entra en relación con otra cita que Mitcham (1989) recoge de Rousseau: “El dinero, aunque compra todo lo demás, no puede comprar moral y ciudadanos” (p. 22). La película de Verhoeven quizá no emita juicios tan fuertes como el pensador francés, pero sí puede observarse cierta condescendencia en la manera de retratar el estado de las cosas. Sobre todo porque lo que se repite una y otra vez es que, mediante ocularizaciones cero, la cámara comenta con los espectadores algo que los personajes ni siquiera parecen cuestionarse. Esta falta de registro se vuelve más evidente cuando, en el plano siguiente, Robocop empieza a tener espasmos: una máquina da cuenta de ello en un gráfico que parece reflejar su actividad cerebral (Imagen A del siguiente cuadro), pero los científicos ni cuenta se dan (Imagen B).



Imagen A



Imagen B

Como decíamos antes, quizá la película no usa trazos tan gruesos como Rousseau a la hora de emitir juicio, pero no hay dudas de que, en vistas de la hamburguesa mordida y olvidada sobre la mesa, hay una crítica siendo elaborada en términos visuales.

En tanto, en la fila inferior de pantallas de la Imagen B tenemos una instancia de ocularización interna primaria: vemos a Clarence Boddicker, al momento de matar a Murphy, desde la perspectiva de éste. Robocop está recordando ese momento en sueños. Los planos siguientes lo confirman: primero vemos, en un primer plano, la mirada del cyborg en pantalla (Imagen A del siguiente cuadro) y luego, el recuerdo que está reviviendo (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Boddicker dispara, Robocop se retuerce y la máquina que hace las veces de sismógrafo de la mente traslada furiosamente la crisis de aquél a papel (Imagen A del siguiente cuadro). Además, volvemos a ver a Boddicker en las pantallas —sin embargo, lo único que hace uno de los científicos es reír por algo que leyó en el diario (Imagen B).



Imagen A



Imagen B

Robocop recibe varios disparos más en su sueño y cuando ya empezamos a ver señales de aflicción profunda en él, los científicos advierten, casi por casualidad, las imágenes de Boddicker en pantalla. Se levantan (Imagen A del siguiente cuadro), mientras la amplitud del gráfico aumenta (Imagen B):



Imagen A

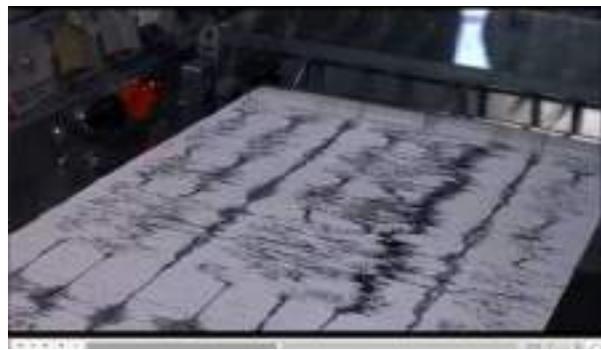


Imagen B

Sin embargo, ya es tarde: en su sueño, Robocop recibe el tiro fatal y el gráfico se plancha. Aquél empieza a caminar y, para alarma de los científicos, se retira del lugar. También resulta ilustrativo el hecho de que se refieran a él como “*bucket boy*”, que podría traducirse como “cabeza de balde”. Constatamos una y otra vez la falta de reverencia por lo que parece ser el producto técnico más avanzado del momento.

Poco después, alguien del equipo científico le expresa fatídicamente a Morton, recientemente ascendido en la estructura jerárquica de OCP, que Robocop *tuvo un sueño*. En su descripción del desasosiego romántico, Mitcham (1989) señala que “el enfoque en la razón es en sí mismo una limitación que debe superarse” (p. 23), a la vez que afirma “en oposición a la racionalidad científica, los románticos afirman la legitimidad e importancia de la imaginación y el sentimiento” (p. 21). En ese marco, resulta significativo que el cyborg empiece a romper el molde por influencia de lo onírico, donde las reglas de la lógica no aplican. Algo similar señala Haraway (2019), cuando afirma: “Si estamos atrapados

en el lenguaje, escapar de esta prisión requiere poetas, una especie de enzima de restricción cultural que corte el código” (p. 17).

Poco después, Lewis está siendo reprendida por Morton. Cuando el personaje interpretado por Peter Weller se dirigía a salir de la estación de policía, su excompañera —sin advertir la crisis que el cyborg había generado— se presentó ante él y le preguntó su nombre. Incluso, se atrevió a pronunciar lo que sospechaba: que creía que, en efecto, era su excompañero, Murphy (Imagen A del siguiente cuadro). Luego, Morton confirma lo que habíamos advertido antes: para OCP Robocop no es un sujeto de derecho, es un producto (Imagen B).



Imagen A



Imagen B

En la escena siguiente, luego de que sus sueños lo despertaran intempestivamente, Robocop sale a patrullar la ciudad. Se reencuentra con uno de los integrantes de la banda criminal que lo mató, pero no lo reconoce, a diferencia del delincuente, que sí recuerda haberlo matado a él. Incluso, se lo dice. Vemos ese momento en una instancia de ocularización interna primaria que corresponde al punto de vista del cyborg, que atribulado, repite su grabación para entender más.

Sobre el final de esa escena, cuando el delincuente ya ha sido abatido, la película vuelve a retratar al personaje interpretado por Peter Weller con una cierta prevalencia de lo siniestro. Podría decirse que películas más convencionales tienden a reservar este tratamiento para sus villanos. En ese marco, empezamos a advertir que, más que el del superhéroe, el arquetipo que mejor le cabe a Robocop quizá sea el del vigilante. Con una estación de servicio prendida fuego en el fondo, vemos al cyborg a contraluz, intimidando a un hombre que parece gravemente herido para sacarle información (Imagen A del siguiente cuadro). Dado que no obtiene lo que busca, lo deja caer sobre el pavimento (Imagen B).



Imagen A



Imagen B

El plano en cuestión es una instancia de ocularización cero que refuerza la relación con el tercer modo de ser-con la tecnología señalado por Mitcham. Recordemos que, además de usar la palabra desasosiego, también lo llama *la ambigüedad* de los románticos. Así como la película de Verhoeven viene estableciendo, en forma visual, un retrato crítico de determinados aspectos de la sociedad que nos muestra, la figura de Robocop tampoco ofrece mucho consuelo. Como venimos mencionando, interviene de manera destructiva sobre las situaciones que busca desarticular, hemos visto su sombra proyectada en forma dramática sobre la escena de un crimen, como una suerte de Batman poshumano. En ese marco, podemos señalar que Mitcham (1989) observa que “el Romanticismo refleja un desasosiego acerca de la tecnología que es no obstante fundamentalmente ambiguo” (p. 21).

Precisamente, no puede decirse que la futurista Detroit representada en la película fuera un Edén arruinado por la llegada del cyborg. Más bien, todo lo contrario: parecía necesitarla desesperadamente —no obstante, no puede negarse que su arribo produce cierto grado de contrariedad. Esto va en línea con lo que Mitcham (1989) señala respecto del romanticismo: “a diferencia de los antiguos, que demandaban límites específicos para las técnicas, con los románticos no hay conclusión clara, salvo un desasosiego crítico” (p. 21). Expuestas todas estas tensiones, podemos remitirnos nuevamente al autor estadounidense, quien señala que “el interés atractivo y repulsivo revelado por lo sublime expresa quizás mejor que cualquier otro el carácter único de la forma de ser-con la tecnología romántica” (Mitcham, 1989, p. 24).

Como ha ocurrido con frecuencia hasta el momento, la escena siguiente recurre a ocularizaciones internas primarias que muestran el punto de vista de Robocop. Vemos la primera ocurrencia en el plano que le da inicio a la escena (Imagen A del siguiente cuadro) y luego de pasar por un plano de ocularización cero, vemos la segunda:



Imagen A

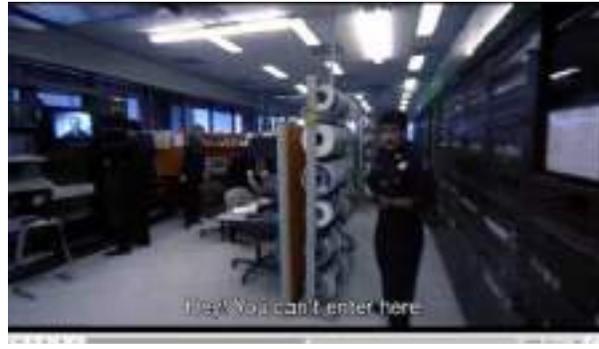


Imagen B

En la acción que sigue, el personaje interpretado por Peter Weller se conecta al sistema de la policía y obtiene la identidad del hombre que antes había interrogado con una estación de servicio en llamas de fondo. Luego, obtiene los datos personales del resto de la banda que mató a Murphy, incluido Clarence Boddicker —a quienes sólo había visto en sueños. Finalmente, llega a descubrir su propia identidad o, en su defecto, la de su encarnación pasada, Peter Murphy. Se dirigirá al domicilio que el sistema tiene asociado a su perfil en la escena siguiente.

En ésta, de nuevo, hace uso de ocularizaciones internas primarias, sólo en que en forma más intensiva. Al igual que en la acción previa, la primera ocurrencia se da en la apertura (Imagen A del siguiente cuadro). Luego, la película corta a un primer plano de Robocop; vuelve a presentar una ocularización interna primaria inmediatamente después (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Con el cyborg ya dentro de la casa, tenemos otra ocularización interna primaria:



Luego de ésta, el personaje interpretado por Peter Weller parece empezar a confundir pasado y presente, ya que las imágenes de la casa vacía, en venta (Imagen A del siguiente cuadro), se funden con sus recuerdos (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Luego, la película corta a un plano de la mirada de Robocop (Imagen A del siguiente cuadro) y, de esa manera, establece dos cosas: una, que aquél, en efecto, sigue estando físicamente en la casa, un ser poshumano con innumerables intervenciones técnicas; dos, por si cabía duda, que las imágenes de su memoria corresponden a su punto de vista (Imagen B).



Imagen A



Imagen B

Luego, repite la secuencia:



Imagen A



Imagen B

Por la mirada de su hijo en la Imagen B, que no se dirige directamente a la cámara, entendemos que no es una instancia de ocularización interna primaria, sino secundaria —asimismo, la angulación de la cámara y su gradual movimiento sugieren que las imágenes que vemos en pantalla son muy cercanas a las que habría visto Murphy en el momento que rememora: su hijo está viendo a TJ Lazer en la televisión y le pregunta si puede hacer con su revólver lo mismo que el héroe ficcional en pantalla. El personaje interpretado por Peter Weller parece verse afectado por este recuerdo (Imagen A del siguiente cuadro) y eso resulta más desolador cuando el *film* corta a un plano más abierto para volver a mostrarlo solo (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Luego volvemos a tener una instancia de ocularización interna primaria, un plano secuencia que comienza con Robocop al pie de una escalera (Imagen A del siguiente cuadro) y termina con un detalle de la mesada de la cocina con una taza rota que dice “*World Class Husband*” —en español, “esposo de clase mundial” (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Luego, volvemos a tener su mirada en pantalla (Imagen A del siguiente cuadro), seguida de una instancia de ocularización interna primaria (Imagen B) que muestra objetos quemados y abandonados sobre la mesada:



Imagen A

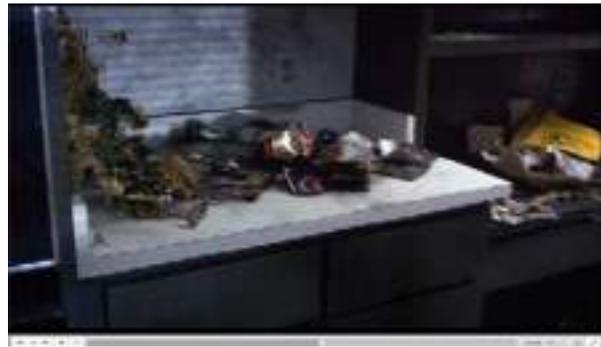


Imagen B

Robocop se acerca a tomar algo que le llamó la atención, vemos su mirada en pantalla (Imagen A del siguiente cuadro) y luego, tenemos otra instancia de ocularización interna primaria (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

A continuación, la imagen funde sobre otra y volvemos a ver los recuerdos del personaje interpretado por Peter Weller. Tanto su esposa (Imagen A del siguiente cuadro) como su hijo (Imagen B)

miran directamente a cámara, por lo cual sabemos que este plano de *flashback* es una nueva instancia de ocularización interna primaria —los ojos de Murphy se encuentran con los de su familia:



Imagen A



Imagen B

Sobre el final del plano secuencia, Murphy se para junto a su familia, mira hacia la cámara de fotos que está sobre la mesada y vemos el destello del *flash* de aquella. La imagen vuelve a fundir sobre la fotografía que le disparó el recuerdo (Imagen A del siguiente cuadro), que vemos en una ocularización interna primaria. Luego, en una instancia de ocularización cero, Robocop la aprieta en su puño (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

El cyborg se retira, y en sendos planos de ocularización cero (Imágenes A y B del siguiente cuadro) atraviesa un pasillo de la casa. En el segundo de aquéllos vemos su mirada en pantalla, que queda enlazada a la imagen que veremos después.



Imagen A



Imagen B

Lo que sigue es la transición más sutil entre realidad y recuerdo que hayamos visto hasta el momento. En la Imagen A del siguiente cuadro tenemos una instancia de ocularización interna primaria que sabemos que refleja el punto de Robocop por la presencia inequívoca de las *scan-lines* que han venido indicando eso mismo hasta aquí. Cabe señalar, es interesante el parecido entre las líneas sobreimpresas en su campo visual y las que trazan las persianas de las ventanas del pasillo. La Imagen B del siguiente cuadro pertenece al mismo plano que la Imagen A, con la diferencia de que, para ese entonces, las *scan-lines* ya se han desvanecido. La similitud formal, antes señalada, entre aquéllas y las persianas vuelve a ponerse de manifiesto por las sombras que se dibujan sobre la cara de la esposa de Murphy, dotando de continuidad formal la integración entre el presente de Robocop y su pasado:

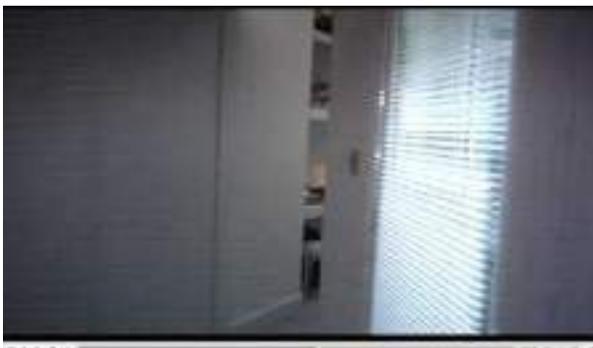


Imagen A



Imagen B

Posteriormente, vemos la mirada del cyborg en una instancia de ocularización cero (Imagen A del siguiente cuadro), seguida de otra instancia de ocularización interna primaria (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

El dramatismo de la secuencia escala y vemos la mirada de Robocop desde muy cerca (Imagen A del siguiente cuadro), seguida de una nueva instancia de ocularización interna primaria (Imagen B) en la que la esposa de Murphy está tan próxima a nosotros que sentimos que podríamos tocarla:

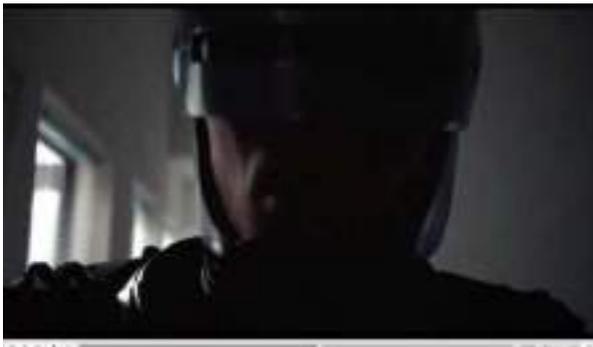


Imagen A



Imagen B

Sin embargo, como un espejismo, la imagen se desvanece mediante fundido cruzado y frente a nosotros solo queda la habitación vacía (Imagen A del siguiente cuadro). Sabemos que es una instancia de ocularización interna primaria porque sobre el final de ese mismo plano, vuelven a aparecer, mediante fundido, las *scan-lines* (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

La escena cierra con Robocop dándole un golpe de puño a una pantalla que se cruza en la casa, una suerte de vendedor inmobiliario automático. De la escena que sigue quizás haya que decir que, con relación al objeto de esta tesina, no aporta elementos particularmente nuevos al análisis, por lo cual, para no ser reiterativos, señalaremos someramente que, por un lado, transcurre en un espacio (Imagen A del siguiente cuadro) con reminiscencias de *Tech Noir*, el bar en el que el Terminator interpretado por Arnold Schwarzenegger tiene su primer encuentro con Sarah Connor. Por otro, diremos que reitera el uso de ocularizaciones internas primarias (Imagen B). Robocop está allí buscando a uno de los cómplices de Clarence Boddicker, lo encuentra y lo aprehende.



Imagen A



Imagen B

La siguiente escena digna de destacar en términos del sentido que construye a través del punto de vista es el encuentro entre Robocop y Clarence Boddicker. Aquél aparece de imprevisto en un galpón en el que éste intentaba acordar una compra de drogas e, inmediatamente, se vuelve a apelar a las ocularizaciones internas primarias del cyborg (Imagen A del siguiente cuadro) para dar cuenta de su precisión e implacabilidad. Poco después, ha dejado un tendal de muertos en el galpón y le informa a Boddicker que está bajo arresto. Éste responde escupiéndole sangre en la cara, lo cual es retratado en una nueva instancia de ocularización interna primaria (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Luego de ello se da una trifulca entre ambos, en la que Boddicker le revela a Robocop su complicidad con Dick Jones, vicepresidente de OCP, la compañía que ha creado al cyborg y actualmente le da órdenes en tanto es un miembro activo de la fuerza policial. Vemos un momento de ese diálogo en una ocularización interna primaria (Imagen A del siguiente cuadro). Lo único que le resuena de ello al personaje interpretado por Peter Weller es que el hecho de ser policía le recuerda las directivas que regulan su accionar: una de éstas es defender la ley, cosa que la película nos recuerda mediante una nueva ocularización interna (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Por ello, Robocop, que parecía decidido a romperle a Boddicker la tráquea (Imagen A del siguiente cuadro), lo suelta y decide arrestarlo (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Luego de pasar por la estación de policía para dejar a Boddicker, el cyborg se dirige al edificio corporativo de OCP a buscar a Dick Jones. Como veremos, esta es una escena bisagra que tendrá un efecto notable sobre el uso que la película hará del punto de vista, aun cuando, al principio, responde al paradigma que ha venido estableciendo hasta ese momento y recurre a una nueva ocularización interna primaria (Imagen A del siguiente cuadro). Mientras Robocop camina por los pasillos, yendo a buscar a Jones, lo vemos repasar la confesión que acaba de obtener de Boddicker en otra instancia de ocularización primaria (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

En esta secuencia la película alterna planos de ocularización cero del personaje que interpreta Peter Welles caminando por el edificio con ocularizaciones internas primarias. Primero, vuelve a mostrar el punto de vista del cyborg con la grabación de Boddicker sobreimpuesta; luego, cuando aquél entra, finalmente, a la oficina de Jones, reitera el recurso (Imagen A del siguiente cuadro) —aunque ya sin la imagen de Boddicker. No obstante, es inequívocamente otra instancia de ocularización interna primaria:



Esto da comienzo a una dinámica bastante particular: la escena alterna plano y contraplano para retratar el intercambio entre Robocop y Jones, pero lo hace utilizando ocularizaciones cero de aquél en pantalla (Imagen A del siguiente cuadro) y ocularizaciones internas primarias de su punto de vista, con Jones en su campo de visión. Justamente, en una de éstas nos enteramos de una limitación que impera sobre el accionar del cyborg (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

En la Imagen A del siguiente cuadro vemos este impedimento en una ocularización interna primaria que refleja el punto de vista de Robocop, cuyo sistema parece fallar (o en algún sentido, funcionar perfectamente), impidiéndole avanzar para arrestar a Jones. En la Imagen B, una ocularización cero nos confirma la dificultad que está atravesando:



Imagen A



Imagen B

La película vuelve reiteradamente a las ocularizaciones internas primarias para reflejar esta complicación:



Imagen A



Imagen B

Cabe notar, el uso de las ocularizaciones internas primarias, hasta aquí, ha sido verdaderamente intensivo: gran parte del film ha sido retratado a través del punto de vista del cyborg. Eso cambiará rotundamente a partir de la siguiente acción, cuando un robot de Jones ataca a Robocop: le dispara a quemarropa y la armadura de éste queda claramente afectada. Incluso, en la Imagen A del siguiente cuadro vemos que se han abierto agujeros en su casco —uno de los cuales, notablemente, está justo a la altura de su ojo. La imagen funciona como la antítesis de lo que ocurre en *The Terminator*, cuando el personaje interpretado por Schwarzenegger, luego de un violento enfrentamiento en la estación de policía donde se hallaba Sarah Connor, debe tratar el daño que su cuerpo ha sufrido. Con un cuchillo, frente al espejo del baño, se extirpa el ojo izquierdo, revelando, debajo de la fachada orgánica, su naturaleza técnica (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Cabe señalar, hasta la escena mencionada no habíamos visto la parte maquina del Terminator debajo de su piel humana; en cambio, en el caso de Robocop, sabíamos que tenía un componente humano porque su boca siempre había estado al descubierto. No obstante, una de las conclusiones que empezamos a advertir es que las películas que componen el objeto de esta tesina, evidentemente, le confieren un peso simbólico importante a los ojos. Aunque en *The Terminator* ya habíamos visto cómo veía el asesino, el momento en que se revela su ojo rojo es impactante: finalmente percibimos la frialdad de la mirada técnica, conocemos su verdadera forma. En *Robocop* se da el efecto contrario: hasta aquí habíamos visto al personaje interpretado por Peter Welles ser frío y maquina. Ahora, en cambio, el ojo resulta humanizador: advertimos cierta fragilidad —quizás, incluso, temor.

A partir de este momento, hay un cambio notable: es como si a la película de Verhoeven le diera pudor seguir apelando en forma intensiva a las ocularizaciones internas primarias. Hemos establecido que éstas —al igual que en *The Terminator*—, hasta aquí, habían constituido un motivo recurrente, uno de sus aspectos salientes en términos formales. No obstante, de aquí en adelante solo habrá tres instancias más de ocularización interna primaria, bastante comedidas.

La primera ocurre poco después de que Robocop escape del robot de Jones (al que, insólitamente, unas escaleras le resultaron un escollo infranqueable). Cuando el personaje interpretado por Peter Wellers llega a la planta baja del edificio, hay numerosos agentes de policía esperándolo, como

un pelotón de fusilamiento. Primero lo vemos mediante ocularización interna primaria (Imagen A del siguiente cuadro), complementado por ocularizaciones cero (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Es interesante que el momento en que los policías le disparan no tenga ocularizaciones internas primarias (Imágenes A y B del siguiente cuadro), pero como hemos señalado, la película reducirá su uso de éstas en forma drástica.



Imagen A



Imagen B

Luego, escapando del fusilamiento, se encontrará con Lewis. Este intercambio, a diferencia de otros que han tenido previamente, hará un uso del punto de vista más tradicional: una dinámica de plano y contraplano, con respectivas ocularizaciones internas secundarias (Imágenes A y B del siguiente cuadro):



Imagen A



Imagen B

Esto se repite cuando, en un galpón industrial abandonado, Robocop se quita el casco:



Imagen A



Imagen B

Esta instancia de reconocimiento mutuo empieza a evidenciar un acercamiento entre Lewis y Robocop, que, influenciado por su excompañera, comenzará a reconciliarse con los vestigios de su condición humana. Sin embargo, sobre el final de la película veremos por qué este repliegue no puede realizarse del todo.

Por otro lado, haciendo un breve comentario al margen, podemos señalar que en la escena siguiente la película parece consolidar la relación que venía construyendo entre el humor burdo televisivo y la sociedad que lo consume. La fuerza policial está de paro, por lo cual una multitud sale a saquear la ciudad. Una de las personas (uno de los integrantes de la pandilla que mató a Murphy) se detiene a mirar el programa que habíamos visto previamente, con los disturbios de fondo. Un plano de ocularización cero empieza en un detalle de pantallas con el programa puesto (Imagen A del siguiente cuadro) y termina en los disturbios (Imagen B):



Imagen A



Imagen B

Finalmente, el delincuente rompe la vidriera del negocio para poder subir el volumen del programa, que sigue en su tono habitual. Mientras el saqueo sigue su curso, todo esto nos remite a una afirmación que Mitcham (1989) hace respecto del desasosiego romántico: “la tecnología (...) crea riqueza mientras que socava el afecto social” (p. 24).

En la escena siguiente llega la próxima instancia de ocularización interna primaria (Imagen B del siguiente cuadro), cuando, con la asistencia de Lewis, Robocop calibra su mira, que no funciona correctamente (Imagen A). Cabe notar, ya no está disparando contra personas, sino frascos de comida para niños:



Imagen A



Imagen B

Asimismo, en el enfrentamiento que sigue —que sí involucra sujetos— los disparos de Robocop son retratados, o bien, en instancias de ocularización interna secundaria:



Imagen A



Imagen B

O bien, en ocularizaciones cero:



Imagen A



Imagen B

Incluso, la muerte de Boddicker es retratada puramente en ocularizaciones cero:



Imagen A



Imagen B



Imagen C



Imagen D

Insistimos: la nueva medida con relación a la utilización de ocularizaciones internas primarias coincide con este Robocop sin casco, de algún modo más humanizado. Tanto que habían caracterizado la estética del *film* hasta aquí, ahora brillan por su ausencia. A la muerte de Boddicker le sigue una secuencia con ocularizaciones internas secundarias —pero consisten en momentos de encuentro, no de agresión. Muestran a Robocop cruzando miradas con Lewis:



Imagen A



Imagen B

Habíamos anticipado que daba la sensación de que a la película quizá le daba pudor mostrar a este Murphy, con cara de hombre, disparando en instancias de ocularización interna primaria. Ahora que está en su momento más humano desde su muerte, teniendo momentos de reconocimiento mutuo con una colega, tal vez exhibir su mirada llena de marcas técnicas sería deshacer la evolución que ha tenido como personaje.

Esta prescindencia, de algún modo, lo acerca a la condición humana, ya que las personas de esta película no han tenido sus miradas retratadas en pantalla tan explícitamente como el cyborg —la intimidad de aquéllas no ha sido vulnerada como la de éste. Sólo un hombre ha sido la excepción a esto: Murphy. No obstante, es importante destacar que las ocularizaciones internas primarias que corresponden a su punto de vista aparecieron recién en la secuencia de su muerte: ni en su llegada a la estación de policía luego de haber sido transferido, ni al tomar un café con su flamante compañera Lewis, ni al ser acibillado por la banda de Boddicker.

Hemos planteado que uno de los rasgos distintivos de la secuencia de su muerte en el hospital era su carácter liminal, cómo su conciencia parecía estar en varios lugares a la vez. En ese sentido, interpretamos las ocularizaciones internas primarias como anticipos de su inminente condición, un anuncio de la transición que está por atravesar. No hay que olvidar que nuestro primer contacto con el cyborg es, justamente, una ocularización interna primaria: puro ruido blanco.

Con esto queremos decir que, a esta altura del *film* —en tanto discurso cinematográfico—, se puede argumentar que las ocularizaciones internas primarias están estrictamente asociadas a la condición poshumana: quizá porque apuntan a la existencia de un disco duro, una memoria donde las imágenes quedan guardadas, pasibles de ser reproducidas luego.

Esto deja todo encaminado para que, reconciliado con su condición humana, quizás alegando que ésta se encuentra en los momentos de conexión personal, el protagonista ya no tenga más ocularizaciones internas primarias y su punto de vista, como el de todos los humanos de la película, sea representado solamente con ocularizaciones internas secundarias. Sin embargo, no es ese, precisamente, el rumbo que la película toma: justo en la escena que sigue, la última, corta su abstinencia.

En efecto, cuando Dick Jones está promoviendo su producto insignia, los robots ED-209, ante la mesa directiva de OCP, Robocop irrumpe en escena (Imagen A del siguiente cuadro) e inmediatamente, volvemos a ver su punto de vista en una instancia de ocularización interna primaria (Imagen B).



Imagen A



Imagen B

La película ha vuelto a su tono original. Una secuencia de plano y contraplano que perfectamente podría haber apelado a sendas instancias de ocularización interna secundaria consiste, no obstante, en tomas de la cara de Robocop (Imágenes A, C y E del siguiente cuadro) seguidas por instancias de ocularización interna primaria (Imágenes B, D y F):



Imagen A



Imagen B



Imagen C



Imagen D



Imagen E



Imagen F

En efecto, se repite la misma dinámica cuando Jones saca un arma y toma a su jefe de rehén:



Imagen A



Imagen B



Imagen C



Imagen D



Imagen E



Imagen F

En medio de la tensión, el jefe de Jones lo despide a éste, lo cual libera a Robocop de la restricción que le impedía tomar acción en su contra. Así, le dispara, Jones atraviesa la ventana y cae al vacío:



Imagen A



Imagen B

Cabe notar, el disparo de este Robocop humanizado no ocurre en una instancia de ocularización interna primaria, sino en un *nobody' shot*. Más allá de eso, la acción tiene una llamativa correspondencia con algo que señala Haraway (2019):

“El principal problema de los *cyborgs*, por supuesto, es que son la descendencia ilegítima del militarismo y del capitalismo patriarcal, por no mencionar el socialismo de estado. Pero los hijos ilegítimos son a menudo infieles a sus orígenes. Sus padres, después de todo, no son esenciales”. (p.13)

Así y todo, quizás haya que conceder que Robocop sigue respondiendo a la autoridad máxima de la empresa, por lo cual la muerte de Jones tal vez no sea el gesto revolucionario que Haraway espera —sin embargo, también es cierto que el cyborg está viendo realizado algo que busca desde antes de obtener el visto bueno del CEO.

La película cierra con un intercambio entre Robocop y el dueño de OCP, en una secuencia en la que la cámara trata a ambos como pares. El CEO le pregunta al personaje interpretado Peter Weller por su nombre y éste, en el último plano del *film*, le responde: “Murphy”.



Imagen A



Imagen B

Si sólo consideráramos el sentido que ese diálogo construye en abstracto, podríamos pensar, como habíamos mencionado anteriormente, que es la redención final del protagonista: la reconciliación con su condición humana. A fin de cuentas, le preguntaron por su nombre y respondió con su identidad

precyborg, honrando la tradición dualista tan asociada al humanismo: si, con todas las transformaciones que ha atravesado su cuerpo, puede seguir siendo el mismo, es evidente que su esencia debe ser inmaterial. Incluso, esa esencia inmaterial, que también podría ser llamada espíritu, quizá constituya lo que separa a la humanidad del resto de las especies que pueblan la tierra.

Sin embargo, ateniéndonos al objeto de esta tesina, el punto de vista en esta escena dice otra cosa: hemos visto a través de los ojos de Robocop y es innegable que no veían como los nuestros. Antes también vimos mapas de calor en tiempo real, observamos la grabación y reproducción de la realidad mientras ocurría frente a nosotros. Y desde el momento en que el protagonista entra a la sala de reuniones, hemos leído directivas sobreimpuestas en su campo visual —en definitiva, hemos constatado que el personaje interpretado por Peter Welles es algo diferente a un humano. Sí, sueña como un hombre, pero no está tan claro que la figura del cyborg, tal como la concibe Haraway (2019), necesariamente excluya esa posibilidad. Justamente, el trabajo de la académica americana “es un canto al placer en la confusión de las fronteras y a la responsabilidad en su construcción” (p. 11). Cabe recordar, el poshumanismo no es un esencialismo: “Lejos de señalar una separación entre las personas y los otros seres vivos, los *cyborgs* señalan apretados acoplamientos inquietantes y placenteros” (Haraway, 2019, p.15).

Así, resulta interesante lo que construye esta tensión entre lo que los personajes dicen y los recursos visuales que Verhoeven elige para retratar la escena. Por un lado, se muestra al personaje interpretado por Peter Weller rechazando su carácter técnico, reivindicando su humanidad. Esto es sumamente representativo del desasosiego romántico que, Mitcham (1989) señala, es “el primer cuestionamiento auto-consciente de la moderna tecnología” (p. 21). Por otro, también se vuelve evidente que, como diría Haraway (2019), “ideológica o materialmente, no es posible volver atrás” (p. 39), lo cual también es característico del modo de ser-con la tecnología mencionado, que en definitiva no promueve deshacer los avances de la Revolución Industrial —recordemos que Mitcham (1989) señala que “el romanticismo refleja un desasosiego acerca de la tecnología que es no obstante fundamentalmente ambiguo” (p. 21). En ese sentido, no queda claro qué es lo que el cyborg hará a continuación, si se emancipará o volverá al trabajo. Algo es innegable: no puede vivir sin los implantes técnicos que le han colocado.

Puede decirse que el *film* ha mostrado suficiente estima por lo humano como para dejar de retratar a Robocop (una vez que revela su cara de hombre) cometiendo actos de agresión en instancias de ocularización interna primaria: ha elaborado una sensibilidad en la que no es lo mismo ser un robot a secas que un robot con ojos, cara —y sueños— humanos.

Pero, al mismo tiempo, esto último tampoco equivale a ser humano. En términos de punto de vista, hay un tratamiento excepcional reservado sólo para el cyborg, con un grado de intrusión al que los otros personajes no son sometidos. Esto parece ir en línea con el modo de ser-con la tecnología del romanticismo, ya que, a fin de cuentas, Mitcham señala (1989) que para aquél “la máquina es una forma disminuida de vida” (p. 23).

Conclusiones

Nosotros y los otros: el punto de vista

Hemos constatado que, en su acercamiento a la cuestión del poshumanismo, *Blade Runner*, *The Terminator* y *Robocop* les otorgan un importante peso simbólico a los ojos y la mirada. Ahora, llegado el momento de examinar los modos de ser-con la tecnología que las tres películas construyen a través del punto de vista, repasemos qué tipo de redes tejen las miradas, mediante su presencia o ausencia, sus encuentros y desencuentros.

Como hemos señalado, *The Terminator* señala, una y otra vez, el peligro que acecha a la humanidad, destacando el rol de la técnica como punto de contacto entre el presente y el futuro apocalíptico. Dado que estas advertencias casi nunca corresponden a un punto de vista diegético, debemos entender que no se advierte la amenaza que se avecina. Asimismo, las instancias de ocularización interna primaria del Terminator lo erigen como un asesino implacable, metódico, lo cual contrasta enormemente con el punto de vista de las fuerzas de seguridad, que tiende a evidenciar la ceguera e incapacidad de éstas. Tenemos entonces, por un lado, una sociedad que no ve y un enemigo cuya mirada lo asemeja a una máquina de guerra.

A través de Kyle Reese, el viajero del tiempo, la película expone que un sistema de defensa inteligente, Skynet, se volverá consciente e iniciará un ataque nuclear sobre la humanidad: “Dicen que accedió a un nuevo orden de inteligencia y vio a todas las personas como una amenaza, no sólo los del otro lado. Decidió nuestra suerte en un microsegundo: exterminación”.

Por un lado, esto es sumamente compatible con lo que señala Haraway (2019), quien afirma: “Los seres humanos, como cualquier otro componente o subsistema, estarán localizados en un sistema arquitectónico cuyos modos básicos de operación son probabilísticos, estadísticos. No existen objetos, espacios o cuerpos sagrados por sí mismos” (p. 40). Por otro lado, también advertimos la inquietud y la preocupación que Mitcham señala como central para el escepticismo antiguo. Uno de los mitos centrales de esta manera de ser-con la tecnología es el de Ícaro (Mitcham, 1989, p. 13); la historia de Skynet reproduce, bajo otra forma, el mismo arco: la combinación de avance técnico y ambición desmedida llevan a la catástrofe.

Así, la película parece construir un clima sumamente compatible con una de las consignas que Mitcham (1989) le atribuye al escepticismo antiguo: “la tecnología (...) es necesaria pero peligrosa” (p. 14). Hay que tener presente que *ambos* adjetivos de esa afirmación aplican: pensando en términos del punto de vista, al llegar al final del *film* hay una persona que sí ha visto la amenaza —Sarah Connor. Por

ello, es interesante que ésta no promueva el rechazo a la técnica, el escape a la naturaleza como soluciones: por el contrario, el último plano de la película la muestra manejando un Jeep rumbo a una tormenta en el horizonte, con un arma en el regazo. El peligro de la técnica se avecina. El desafío será mantenerla dentro de límites apropiados.



“Se avecina una tormenta”.



“Lo sé”.



Por su parte, *Blade Runner*, prácticamente, abre con un plano detalle de un ojo, que ocupa toda la pantalla:



Esto anticipa la actitud que la película tendrá con respecto a la condición poshumana. Habrá escenas en las que llevarán a cabo minuciosos escrutinios de algunos ojos para determinar qué tipo de

entidad habita detrás de ellos. Pero, a diferencia de *Robocop* y *The Terminator*, esa es una barrera que el *film* de Ridley Scott no está dispuesto a cruzar: se acercará hasta allí, pero no más. A pesar de dedicar gran parte de la trama a la caza de los *replicants*, advertimos un profundo respeto por su condición —la subjetividad, la experiencia, son intransferibles. Como hemos mencionado, esto es ratificado por el principal antagonista de Deckard, Batty, quien antes de morir afirma: “he visto cosas que ustedes no creerían (...). Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia”.

En ese marco, podemos observar que *Blade Runner* apela al punto de vista para generar encuentros. Recordemos que la secuencia de la muerte de Batty comienza con el *replicant* y Deckard separados, ubicados en lados opuestos de una pared. Como hemos señalado, a medida que la escena avanza los personajes empiezan a verse mutuamente; incluso, a reconocerse en el otro, construyendo una dinámica especular que concluye con una imagen absolutamente coherente con algo que Mitcham (1989) señala del optimismo ilustrado —“la distinción entre naturaleza y artificio desaparece” (p. 20), “naturaleza y artificio no son ontológicamente distintos” (p. 20):



Esta empatía que la secuencia construye entre técnica y humanidad —habiendo hasta caracterizado a Batty como un mártir con guiños a la figura de Jesucristo— es luego ratificada cuando Deckard escapa de la ciudad con Rachel, una *replicant* con la que se ha involucrado sentimentalmente.

No debemos pasar por alto, dado que para el humanismo el raciocinio constituye la esencia del hombre, el hecho de que *Blade Runner* tenga a los seres poshumanos que parecen pensar de manera más parecida a la nuestra. A diferencia de lo que ocurre con los cyborgs de las otras dos películas, no tenemos razones para creer que los *replicants* obran a partir de lo que les ofrece un menú de acciones. Sí, cabe reconocer, tienen recuerdos implantados que dan forma a su memoria emotiva, lo cual es revelado respecto de Rachael. Pero como ha mencionado Badmington (2000), la tercera herida narcisista de la humanidad, el psicoanálisis, estableció que el hombre tampoco era amo y señor de su mente, y en ese sentido, desafía la misma noción de lo que implica ser humano.

La redención de los *replicants*, desde la perspectiva de Deckard, de ningún modo pasa por reconocerles un grado de nobleza o claridad a la altura de la de los humanos. En definitiva, el *film* de Ridley Scott es una gran pregunta acerca de *qué* es lo que, en última instancia, nos hace humanos —y si, acaso, eso importa en absoluto. Con respecto a ello, sabemos lo que diría Haraway (2019), quien ve con buenos ojos el hecho de que “en sentido «occidental», el fin del hombre está en juego” (p. 34).

Pero, en todo caso, es importante señalar que, a los efectos de esta tesina, no alcanza con lo que los personajes digan: debemos tener en cuenta también lo que, en tanto discurso cinematográfico, se elabore en términos formales. En ese marco, reafirmamos que el tratamiento del punto de vista de los seres técnicos y los humanos es ecuánime: si no apela a instancias de ocularización interna primaria para retratar la mirada de las personas, ¿por qué habría de hacerlo para Sarah, Batty y los demás *replicants*?

Así, la importancia de lo formal se hace evidente en *Robocop*: la película concluye con una reivindicación de lo humano que, sin embargo, está atravesada —e incluso, cercada— por una serie de contradicciones que nos obligan a asociarla con el desasosiego romántico. Podemos argumentar que la conversión de Murphy en cyborg es un quiebre que ocupa un lugar similar al de la Revolución Industrial en el imaginario post-Ilustrado: sus secuelas son lamentadas, pero irreversibles.

Asimismo, a través del punto de vista del protagonista asistimos en primera persona a las miserias de una ciudad futurista: la ambición, la corrupción y la violencia son innegables. Como señala Mitcham (1989), “la industrialización (...) socava los afectos —es decir, el sentimiento y la emoción, a niveles tanto individuales como sociales” (p. 23).

El punto de vista también nos ha dado un acceso mucho mayor a la intimidad de Robocop que a la de los otros personajes, lo cual ha ido aminorando a medida que lo veíamos acercarse a su humanidad. La resistencia del relato cinematográfico a entrometerse en la subjetividad humanizada puede ser interpretada, a su vez, como sesgo propio de un implícito juicio de valor.

A su vez, a través de sus sueños, hemos comprobado una dimensión emocional que termina funcionando como brújula para el protagonista: atribulado por todas las contradicciones, se apoya en el recuerdo de su familia para encontrarse a sí mismo. No obstante, el cierre de esa identidad es irremediabilmente incompleto: no hay imágenes del reencuentro con su esposa e hijo, ya que, luego de la muerte de Murphy, aquéllos abandonaron la ciudad.

Esta afectividad enfocada en la añoranza de un pasado inalcanzable es sumamente representativa del desasosiego romántico que, como hemos señalado, no ha sido capaz de generar un programa de acción. Justamente, una vez que Robocop se pronuncia, reafirmando que se siente representado más por su identidad humana que su carácter técnico, la película termina abruptamente. No sabemos qué pasa luego. En efecto, señala Mitcham (1989), “con los románticos no hay conclusión clara, salvo un desasosiego crítico —o una exaltada sensibilidad estética” (p. 21).

Referencias

- Badmington, N. (Ed.). (2000). *Posthumanism*. Macmillan Press Ltd.
- Badmington, N. (2004). *Alien Chic*. Routledge.
- Ferrer, C. (2005). *Mal de ojo: el drama de la mirada*. Colihue.
- Foucault, M. (2010). *Las palabras y las cosas*. Siglo Veintiuno Editores.
- Foucault, M. (2014). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Siglo Veintiuno Editores.
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Haraway, D. (2019). *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Letra Sudaca Ediciones.
- Mitcham, C. (1989). Tres modos de ser con la tecnología. *Anthropos* 94-95, 13-27
- Nietzsche, F. (2001). *La gaya ciencia*. Editorial Libsa.
-