

# REPLICANDO AL SER HUMANO:

*la IA y su búsqueda  
de humanidad en*

*Blade Runner y  
Runner 2049*



eda

n

**Blade**

**El cine ha capturado las aspiraciones, temores y dilemas que surgen con el desarrollo de la inteligencia artificial. Por ello, se examina cómo en *Blade Runner* y *Blade Runner 2049* se explora la búsqueda de humanidad en los seres artificiales conocidos como replicantes, tras plantear algunas preguntas sobre la naturaleza humana.**

★ ALBERTO RÍOS

Foto: Harrison Ford y Ryan Gosling en *Blade Runner 2049* / Fuente: IMDb

l cine ha capturado las aspiraciones, temores y dilemas éticos que surgen con el desarrollo de la inteligencia artificial (IA), para reflejar y, en ocasiones, anticipar las inquietudes de la sociedad en torno a esta tecnología emergente. Como menciona Alfaraz (2010, p. 46), “la ciencia ficción ha sido uno de los terrenos en los que más extensamente se ha elaborado el tema de las implicancias del desarrollo científico y tecnológico para la humanidad”. Por ello, no es de extrañar que las apariciones más constantes de la tecnología de inteligencia artificial sean parte de dicho género.

En sus primeras representaciones, la IA se manifestó a través de autómatas y robots que simbolizaban tanto el progreso industrial como los miedos a la deshumanización. Películas como *Metrópolis* (*Metropolis*, 1927) de Fritz Lang introdujeron al público el concepto de seres artificiales. A medida que la informática y la robótica avanzaban, sus representaciones se volvieron más sofisticadas y complejas. En *2001: Una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968) de Stanley Kubrick, HAL 9000 se muestra como una IA con una capacidad de razonamiento avanzada que plantea profundas cuestiones sobre la autonomía, la moralidad y el control. En *Alphaville* (*Alphaville: Une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965), Jean-Luc Godard presenta un superordenador que gobierna una ciudad distópica con un control totalitario e impone una fría racionalidad que anula la humanidad de los ciudadanos.

En las últimas décadas, el cine ha explorado la IA desde una variedad de ángulos que refleja tanto los avances en la tecnología como las crecientes preocupaciones sobre su

impacto en la sociedad. En el presente artículo se busca focalizar el análisis en *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott y en su secuela realizada por Denis Villeneuve, *Blade Runner 2049* (2017), para explorar la búsqueda del sentido de existencia que experimentan los seres artificiales conocidos como replicantes.

### De réplicas y replicantes

Basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968) de Philip K. Dick, *Blade Runner* (1982) nos sitúa dentro de un mundo distópico en el año 2019, en la ciudad de Los Ángeles, donde la sociedad ha avanzado tecnológicamente hasta el punto de crear replicantes, androides casi indistinguibles de los humanos, utilizados para trabajos peligrosos y degradantes en colonias fuera de la Tierra. La trama sigue a Rick Deckard (Harrison Ford), un ex *blade runner* o cazador de replicantes, que es forzado a salir de su retiro para eliminar a un grupo de replicantes rebeldes liderados por Roy Batty (Rutger Hauer). Estos han regresado a la Tierra en busca de una manera de extender sus cortas vidas programadas.

Respecto a los replicantes, Williams (1988) menciona que

se ven exactamente como humanos, e incluso son más atractivos; tienen funciones de memoria mejoradas y una inteligencia extremadamente alta; y claramente son físicamente muy superiores. “Más humanos que los humanos” es la descripción orgullosa de la Corporación Tyrell sobre su obra de alta tecnología. Pero debido a que progresivamente aprenden a adquirir sentimientos y emociones reales, cualidades que faltan notablemente en los humanos de la película, los replicantes representan una amenaza obvia para aquellos a quienes fueron destinados a servir. Esta

eventualidad se ha compensado codificándolos genéticamente con un dispositivo a “prueba de fallos”: una vida útil de solo cuatro años. (pp. 834-835)

Uno de los aspectos más intrigantes de los replicantes es su capacidad para desarrollar emociones reales. La adquisición progresiva de sentimientos de estos seres artificiales resalta una ironía trágica: exhiben cualidades humanas esenciales que los verdaderos humanos parecen haber perdido. Y es que la humanidad se ha visto obligada a vivir en un futuro hostil para la vida, en el que gran parte de la Tierra está contaminada, las ciudades superpobladas y ver cualquier animal o planta real se ha vuelto un lujo al alcance de muy poca gente. Así, se han vuelto fríos, distantes y poco esperanzados por el futuro.

Al comienzo de la cinta, los replicantes fugitivos son vistos como peligrosos y su eliminación es considerada necesaria para evitar problemas en la Tierra. Inicialmente, Deckard los percibe como máquinas sin verdadera humanidad y dice que “los replicantes son como cualquier otra máquina: beneficio o peligro”. Sin embargo, mientras los persigue, descubre que tienen inteligencia y emociones comparables a las de los humanos, por lo que cambia su percepción sobre ellos (Yaşar, 2024, p. 8). Nuestra visión sobre estos seres artificiales evoluciona junto con la del protagonista, somos testigos de su búsqueda y lucha por escapar de un destino programado: su fecha de muerte. Estos replicantes rebeldes persiguen el sueño de querer vivir, un instinto básico de cualquier ser vivo.

Una de las principales dudas de Deckard aparece cuando conoce al personaje de Rachael (Sean Young), un



Fuente: IMDb

nuevo modelo experimental que es más parecido a un humano, incluso tiene recuerdos realistas implantados en su memoria. A pedido de Tyrell, el ex *blade runner* le realiza una prueba para comprobar si es una replicante. Ante ello,

Deckard expresa dudas sobre el resultado de la prueba porque esta no puede ofrecer certeza frente a este nuevo modelo. Como resultado, la tecnología se vuelve cada vez menos confiable a medida que la tecnología avanza, y los límites que distinguen al humano del robot se estrechan. (Yaşar, 2024, p. 9)

Rachael parece aferrarse a su humanidad. Hasta ese momento, desconocía que era una replicante y confronta al personaje de Harrison Ford para demostrarle que sus recuerdos son genuinos. Cada vez distinguir la frontera entre seres reales y fabricados parece complejizarse más.

La incipiente humanidad de estos seres artificiales sorprende a Deckard. “Se suponía que los replicantes no debían tener sentimientos. Tampoco los *blade*

**Foto:**  
2001: *Una odisea del espacio*

*runners*”, reflexiona. Estos sentimientos atentan contra el entendimiento que tienen las personas sobre los replicantes, vistos como meras máquinas que deben cumplir las labores que las personas no pueden realizar. Como un ejemplo de su búsqueda de humanidad, Rachael y Leon (uno de los replicantes que debe cazar),

llevan fotografías para darles la sensación (literalmente, la impresión) de que tienen un pasado humano; es una forma de proporcionarles recuerdos, lo cual podría servir como una buena definición del origen de la emoción: la diferencia entre el antes y el ahora. (Desser, 1985 p. 175)

Los replicantes, pese a ser los antagonistas de la cinta, son representados de manera distinta que otros villanos artificiales de ciencia ficción como el Hall 9000 o los robots de *Yo, robot* (*I, Robot*. Alex Proyas, 2004). Ridley Scott los muestra como “androides que poseen una gama completa de emociones ‘humanas’ en un mundo de seres humanos deshumanizados —sin espíritu, aplastados y embotados

por la presión y la violencia de un mundo que han sido abandonados a soportar y vigilar” (Williams, 1988, p. 388). El *slogan* “más humanos que los humanos” pareciera tomar la forma de una dolorosa revelación acerca de las capacidades de personas y replicantes de sentir y expresar emociones. De hecho, la búsqueda de humanidad de los replicantes en *Blade Runner* plantea preguntas sobre la naturaleza de la emoción y su relación con la identidad. A medida que la inteligencia artificial avanza en la identificación y simulación de emociones humanas, surge la interrogante de si la capacidad de emular sentimientos equivale realmente a poseer humanidad.

Posiblemente, la escena más conocida dentro de la cinta es el monólogo del replicante Roy Batty, luego de confrontar y casi asesinar a Deckard. Él siente que la hora de su propia muerte ha llegado y reflexiona sobre el significado de su propia existencia: “He visto cosas que ustedes no creerían. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la



Fuente: IMDb

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

El monólogo subraya la riqueza de su vida, aunque sea artificial. Estas experiencias son únicas y profundas, pues desafían la noción de que los replicantes carecen de humanidad o son incapaces de tener existencias significativas. Al compartir sus recuerdos, Roy afirma el valor de su vida y experiencias. De acuerdo con Williams (1988), este discurso demuestra que Roy “posee una sensibilidad mucho mayor hacia el valor de la vida, el significado de la libertad y su negación, y más compasión y solidaridad que cualquiera de los humanos que lo diseñaron o que buscaron “retirarlo”” (p. 389). A pesar de ser un ser artificial, Roy enfrenta las mismas preocupaciones existenciales que los humanos: la conciencia de la muerte y el deseo de dejar una huella duradera. Esta lucha universal por

el significado y el miedo al olvido están en el núcleo de la condición humana.

### **2049: el amor y el propósito entre luces de neón**

En *Blade Runner 2049*, el director canadiense Denis Villeneuve nos presenta a K (Ryan Gosling), un nuevo *blade runner* replicante y oficial del Departamento de Policía de Los Ángeles. Él descubre un secreto que ha estado enterrado durante mucho tiempo y que tiene el potencial de llevar a la sociedad al caos.

De acuerdo con Marshall (2022), la saga *Blade Runner* gira alrededor de tres temas: (1) el desarrollo y uso de la tecnología, (2) la ética relacionada con esta y (3) una exploración de la conciencia, específicamente relacionada con la inteligencia artificial (p. 178). Esto se ve representado por el personaje de K, quien en un principio cumple lealmente su papel como *blade runner*, encargado de “retirar” a los modelos antiguos. Sigue

**Foto:**  
Ryan Gosling  
en *Blade  
Runner 2049*

órdenes sin cuestionarlas y vive una existencia aparentemente vacía. La rutina de K se ve interrumpida cuando descubre un secreto enterrado: los restos de una replicante femenina (se trata de Rachael, de la cinta original) que murió durante el parto. Este descubrimiento desafía la comprensión fundamental de los replicantes y sus capacidades, lo que inicia el viaje de K hacia la búsqueda de su propio propósito.

K ha sido programado para verse a sí mismo como una máquina sin alma, incapaz de dar respuestas emocionales; sin embargo, cuando se le asigna matar a un niño nacido de replicantes, duda y experimenta un despertar. Primero ante su superior, ya que dice “nunca haber asesinado algo con alma anteriormente”, pero también ante sí mismo. Él descubre que sus recuerdos coinciden con los del replicante que busca e, incluso, encuentra pruebas físicas de que estos

sucedieron en realidad. Empieza a cuestionarse si pudo haber nacido y no solo haber sido “encendido”.

De acuerdo con Green (2019), “si el objetivo de Roy y otros replicantes de Tyrell era tener más vida, el objetivo del replicante de la siguiente generación en *Blade Runner 2049* es ‘tener un alma’” (p. 37). Si bien el debate de qué significa tener un alma puede tener muchos puntos de vista, K lo simplifica en que “nacer es tener un alma”. Esta declaración sugiere que para los replicantes un alma está intrínsecamente ligada al proceso de nacimiento natural, en contraposición a la creación manufacturada. Al darse cuenta de que su existencia podría no estar definida únicamente por su fabricación, K empieza a resistir su programación y a buscar una mayor

autonomía y significado en su vida.

Pero la búsqueda de identidad no es el único elemento que demuestra su necesidad de humanización, también el alejarse de la soledad. Luego de retirar a un replicante prófugo, K llega a casa, donde es recibido por Joi (Ana de Armas), una IA holográfica de corporeidad etérea que cumple el rol de una pareja. La vida monótona y solitaria ha llevado a K a buscarse una ilusión de lo que el amor representa. Joi es un simulacro de compañera diseñado para proporcionar un sentimiento de pertenencia, hogar y refugio que contrasta con el sórdido mundo individualista de K. Es una representación, un producto ofertado por el mundo capitalista para satisfacer las necesidades afectivas básicas (Joaquín, 2021, pp. 185-186). Además, K la utiliza para que ella cumpla

lo que él no puede realizar: escapar del espacio en el que está encerrado y poder salir de la rutina que está obligado a cumplir. Al ver que Joi está limitada a los espacios de proyección dentro de la casa, el protagonista le “regala” un emisor, un dispositivo de bolsillo que permite proyectar el programa de Joi fuera del apartamento, de cierta forma el verbo se convierte en carne y adquiere una corporalidad relativa que la humaniza. En relación con ello, Green (2019) nos dice que

El primer lugar al que K la lleva es al tejado de su edificio. Ella lo sigue lentamente bajo la lluvia y tiene su primera experiencia táctil. Mientras el agua fluye sobre ella, el holograma chisporrotea y se corta momentáneamente, el equivalente digital de su piel estremeciéndose de placer ante esta nueva sensación. Mientras la lluvia bautiza a Joi

**Foto:**  
Daryl Hannah  
y Rutger Hauer  
en *Blade  
Runner*



Fuente: IMDb

en su existencia, ella mira a K con amor y gratitud, su imagen translúcida brillando bajo su toque. La humanidad de Joi nace en la lluvia, al igual que la de Roy cuando salva a Deckard durante el clímax lluvioso en el tejado de la película original. (p. 37)

No se puede negar que el afecto de K hacia lo que Joi representa para él es genuino. Sin embargo, surgen dudas respecto a si la IA solo está cumpliendo su programación o es capaz de desarrollar algún tipo de afecto. En diversos momentos, Joi demuestra gestos que parecen encarnar un cariño y devoción reales hacia K: lo impulsa a seguir la búsqueda de su posible nacimiento y rol como un ser especial, organiza un encuentro con Mariette, una replicante prostituta, para tomar posesión de su cuerpo y cubrirlo con su propia imagen durante su encuentro carnal. También le pide a K que la borre de la consola y destruya la antena que permite su localización, por lo que queda confinada en el emisor portátil de K. Este gesto, que la aproxima a la fisicidad de un cuerpo real, representa un sacrificio por proteger a K y “reivindica su individualidad, su conciencia” (Joaquin, 2021, p. 189). Los gestos de Joi, como su deseo de experimentar el mundo físico y su sacrificio por proteger a K, sugieren un anhelo de ser vista como un individuo con valor e identidad, más allá de su programación original.

Sin embargo, la propia cinta parece desmentir esta percepción. A lo largo de la película, podemos observar avisos holográficos en luces de neón que la ofrecen como un producto. Luego de su “muerte” (destrucción del emisor), K ve una Joi gigante proyectada en un tono fucsia que se

le acerca y le promete ser “todo lo que quieres que sea y decir todo lo que quiera oír”. Incluso, utiliza las mismas frases románticas que él había escuchado en tantas ocasiones. Así, el sentimiento de una experiencia singular del protagonista se desvanece y muestra que la IA solo estaba programada para llenar un vacío experimentado por él. Un engaño a su servicio para reflejar la sensación del amor humano. De acuerdo con Marshall (2022), esta visión de servidumbre se puede extrapolar a todas las IA vistas en *Blade Runner 2049*, ya que todos los demás replicantes en la narrativa también están al servicio de otros, representados a través de trabajos como soldados, agricultores o trabajadores sexuales.

La búsqueda de K se desmorona cuando se da cuenta de que el replicante “nacido” era una niña y no un niño. Su anhelo de un alma se ve borrado, así como cualquier propósito que pueda tener. Fue ensamblado, no engendrado. No es más que un producto programado. Sin embargo, se traza su propio propósito: salvar a Deckard de quienes lo persiguen y llevarlo con su hija, quien se encarga de crear los sueños de los replicantes y quien, además, es el “milagro” (hija de Rachael, una replicante) que estos buscan. Luego de cumplir esta misión, un moribundo K se recuesta sobre unos escalones cubiertos de nieve mientras unos copos le caen sobre la cara. La nieve, un elemento purificador y liberador, demuestra que el protagonista ha logrado imponer su propio destino e ir más allá de su programación. Green (2019), respecto a esto, afirma que “al igual que Roy en la película original, K pasa de ser un asesino a un salvador y, en el proceso,

ESTOS FILMES PLANTEAN PREGUNTAS SOBRE LA ÉTICA DE LA CREACIÓN Y EXPLOTACIÓN DE SERES ARTIFICIALES... SOBRE SI ESTAS ENTIDADES, PROGRAMADAS PARA SIMULAR EMOCIONES, PUEDEN EJERCER SU LIBRE ALBEDRÍO O SI ESTÁN ESTRUCTIVAMENTE DETERMINADAS POR SU PROGRAMACIÓN.

logra su objetivo de tener un alma” (p. 38). Así, el protagonista se humaniza al elegir su propio destino, pues logra ser consciente de sus decisiones y se sacrifica para afianzar el futuro de los replicantes como seres con capacidad de generar su propia vida.

### Conclusiones

Las cintas de la saga *Blade Runner* abordan cuestiones sobre la naturaleza de la humanidad, la moralidad de la creación y el impacto de la tecnología avanzada en la sociedad. En *Blade Runner*, los replicantes, diseñados inicialmente para tareas serviles y peligrosas, desarrollan empatía y una búsqueda de prolongar su existencia, por lo que son cada vez más difíciles de distinguir de los humanos. *Blade Runner 2049* continúa y expande estas temáticas y se enfoca en K, un replicante que busca su propio propósito y cuestiona su naturaleza. La relación de K con Joi, una IA holográfica, y su descubrimiento de un replicante nacido desafían su comprensión sobre la naturaleza del propósito y del alma. La transformación de K, de un ser obediente a uno que se autodefine a través de sus acciones, culmina en su



Fuente: IMDb

sacrificio final, lo que sugiere que la humanidad puede residir en la capacidad de elegir y actuar con autonomía.

En un mundo donde las inteligencias artificiales avanzan a pasos agigantados, estos filmes plantean preguntas sobre la ética de la creación y explotación de seres artificiales; sobre la capacidad de la tecnología para emular o incluso superar aspectos de la humanidad; sobre si estas entidades, programadas para simular emociones, pueden ejercer libre albedrío o si están estrictamente determinadas por su programación. La legitimidad de considerar las emociones simuladas por las IA como equivalentes a las emociones humanas genuinas plantea cuestiones

**Foto:**  
Harrison Ford y  
Sean Young en  
*Blade Runner*

sobre el trato hacia estas entidades. Finalmente, el impacto en la sociedad de la existencia y desarrollo de la IA cuestiona cómo tales avances tecnológicos pueden influir en la percepción de la humanidad sobre sí misma. ◻

### Referencias

- Alfaraz, C. (2010). Discursos de lo artificial: *Blade Runner* como representación social de la técnica. *Enlace: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 7(3), 45-59. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/enlace/article/view/13580>
- Desser, D. (1985). *Blade Runner: Science fiction & transcendence. Literature/Film Quarterly*, 13(3), 172-179.
- Green, M. (2019). The replicant singularity in *Blade Runner* 2049. *Film International*, 17(1), 33-39. [https://doi.org/10.1386/fiin.17.1.33\\_1](https://doi.org/10.1386/fiin.17.1.33_1)
- Joaquín, M. (2021). Del amor a lo siniestro en *Blade Runner* 2049. *Mhjournal. Miguel Hernández Communication Journal*, 12(1), 181-202. <https://doi.org/10.21134/mhjc.v12i.944>
- Marshall, K. (2023). Mere data makes a man: Artificial intelligences in *Blade Runner* 2049. En J. English & M. Pascal (Eds.), *ReFocus: The films of Denis Villeneuve* (pp. 178-193). Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.1515/9781474497404-014>
- Williams, E. (1988). Ideology as dystopia: An interpretation of *Blade Runner*. *International Political Science Review*, 9(4), 381-394. <https://doi.org/10.1177/019251218800900406>
- Yaşar, B. (2024). *Hollywood's portrayal of artificial intelligence*. TRT World Research Centre.