



**Universidad  
de Valparaíso**  
CHILE

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
INSTITUTO DE SOCIOLOGÍA  
CARRERA SE SOCIOLOGÍA

# **REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN: CONSTRUCCIÓN DEL SUJETO FEMENINO EN BLADE RUNNER**

Memoria de Grado para optar al Grado de Licenciada en Sociología y  
Título Profesional de Socióloga.

**Giancarla Foschino Palma**

Profesor Guía: Osvaldo Corrales Jorquera

**Octubre, 2019**

## **Agradecimientos**

A mi familia por el apoyo incondicional. Y la paciencia.

A Valentina Osses por su preciosa ayuda.

# Tabla de contenido

Resumen .....	5
Palabras clave .....	5
Introducción .....	6
Formulación del problema .....	6
Antecedentes .....	6
Problematización .....	10
Pregunta de investigación .....	15
Objetivos .....	15
Objetivo general .....	15
Objetivos específicos .....	15
Relevancias .....	16
Marco teórico .....	17
Representaciones sociales .....	17
Género .....	21
Mujer .....	23
Cine .....	25
Multimodalidad .....	28
Marco metodológico .....	31
Tipo de estudio .....	31
Tipo de diseño .....	31
Técnica de recolección y análisis de datos .....	32
Sobre el instrumento .....	32
Planos .....	33
Sonidos .....	33
Composición .....	33
Régimen Actancial .....	34
Régimen Visual .....	35
Unidad de análisis .....	35
Universo y muestra .....	36
Calidad del diseño .....	37
Plan de trabajo .....	38
Condiciones éticas .....	38
Análisis .....	39
Análisis interpretativo por unidad .....	39
Replicants in question .....	39
Rachael; Voight-Kampff test .....	40
Someone else's memories .....	41
Pris meets Sebastian .....	42

Manufactured skin .....	43
Miss Salome.....	44
Pursuing Zhora.....	45
Retirement... witnessed.....	45
How many to go?.....	46
Wake up, time to die.....	46
I owe you one.....	47
Say “Kiss me.” .....	48
Only two of us.....	48
We need you, Sebastian .....	49
Death among the menagerie .....	49
Souvenir .....	50
Análisis interpretativo global.....	51
Mujeres sin identificación.....	51
El cuerpo .....	52
Nexus 6 .....	54
Un amor violento .....	55
La geisha .....	56
Conclusiones .....	58
Anexos .....	64
Ficha técnica de Blade Runner .....	64
Bitácora de primer visionado.....	65
Pre-test .....	67
Guía metodológica para el análisis descriptivo .....	67
Análisis descriptivo .....	68
Bibliografía .....	91

## Resumen

Este trabajo corresponde a un intento de examinar una película –Blade Runner (1982)- como modo particular de intervención en la subjetividad, en tanto contenedor de representaciones (explícitas e implícitas, conscientes e inconscientes) que reflejan la cosmovisión de una sociedad determinada en un momento determinado (Casetti, 1994; Vizcarra, 2005; Iadevito, 2014).

Más aún, se busca enfocar la mirada a la especificidad de la construcción del sujeto femenino, pues si de dispositivos de poder instalados en la subjetividad se trata –lo personal es político, reclamaban las feministas de la segunda ola-, la dominación masculina, al decir de Bourdieu, es el ejemplo por antonomasia.

Para lograrlo, se realizó un análisis semiótico multimodal centrado en el ámbito de las representaciones sociales, amparado en la metodología cualitativa de la investigación y suscrito al paradigma epistémico de la hermenéutica.

**Palabras clave:** Género; Cine; Ciencia ficción; Blade Runner; Semiótica multimodal.

## **Introducción**

El presente trabajo intenta situar un análisis semiótico multimodal enfocado en el ámbito de las representaciones sociales contenidas en la película *Blade Runner* (1982) dirigida por Ridley Scott. Para ello y desde la metodología cualitativa de la investigación, se ocupa principalmente de la construcción del sujeto femenino en la cinta, con miras a la elaboración de significados sintomáticos (Bordwell, 1995) que permitan desentrañar el posicionamiento de la mujer en la trama, establecido en relación a la matriz de identidades generizadas del sistema sexo/género.

Se analizaron un total de dieciséis secuencias de la película, seleccionadas mediante un muestreo no probabilístico y según criterio de conveniencia al proceso investigativo, toda vez que debían constituir a unidades semánticas del relato e incluir la participación de al menos un personaje femenino.

Antes de la exposición de los resultados del estudio, se presentan una reseña introductoria a la problemática en la que se enmarca la investigación, una revisión de los conceptos que vertebran la perspectiva teórica adoptada y los parámetros metodológicos que guían el proceder del análisis realizado.

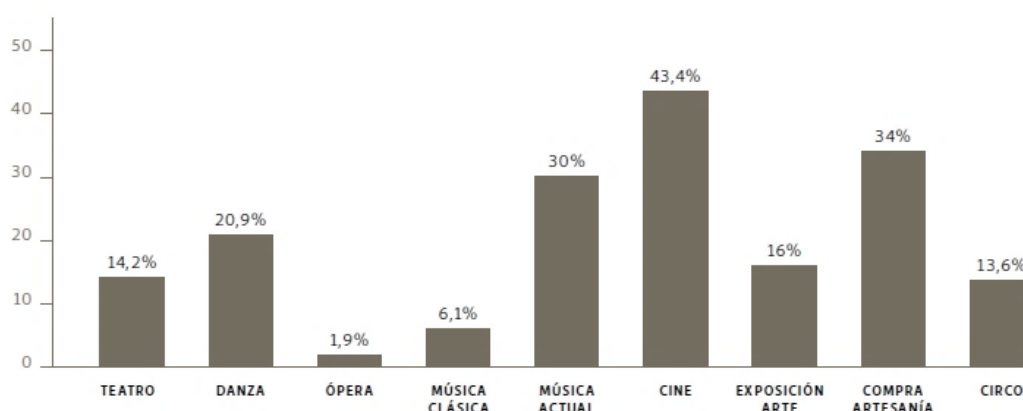
## **Formulación del problema**

### **Antecedentes**

En el tiempo de la instantaneidad, de la vertiginosa rapidez del desarrollo tecnológico e informático, del déficit atencional, de la realidad virtual, las plataformas y las *apps*, la erosión de los medios masivos de comunicación resulta tanto lógica como paradójica. Porque, aunque el discurso postmoderno fortalece la centralidad del hecho comunicacional en la lectura de lo social (Neveu, 2006), la explosión de posibilidades que permitió el desarrollo técnico en este terreno (Marin, 2015), hizo que la prensa escrita, la radio e incluso la televisión, todos medios tradicionales que hasta hace poco reinaban en cuanto a hegemonía comunicacional se refiere, enfrenten la baja sostenida de sus audiencias y, consecuentemente, de sus patrocinadores.

En ese escenario, resulta a lo menos interesante ver cómo el cine no sólo no experimenta el decrecimiento de sus audiencias, sino que según “la Cámara de Distribuidores Cinematográficos, el número total de personas que asistieron como espectadores a salas de cine durante 2013 aumentó un 4,4% respecto al año anterior, pasando de 20.122.604 a 21.019.442 espectadores anuales.” (INE, 2017). En la búsqueda de datos más actuales, y comparado con otras áreas de producción artístico-cultural en el medio chileno, encontramos lo siguiente:

Participación cultural en los últimos doce meses en nueve actividades artístico-culturales, 2017 (en porcentajes)



**Fuente:** Encuesta nacional de participación cultural 2017 (CNCA, 2018) disponible en:  
[http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2018/03/enpc\\_2017.pdf](http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2018/03/enpc_2017.pdf)

En definitiva, el cine corre con ventaja en el ámbito nacional en cuanto a consumo cultural se refiere. Pero eso no significa que no haya sufrido procesos de adecuación a este escenario de innovación tecnológica. Nuevos recursos expresivos llegaron para reformarlo a él también: alta definición, sonido envolvente, 3D (que agrega profundidad a la imagen), 4D (que agrega movimiento a la butaca y otros tipos de experiencia sensorial) y una serie de iniciativas más bien técnicas se publicitan como nuevo gancho comercial de las salas de proyección para el público. Eso sin mencionar la aparición de los servicios de *streaming* –como Netflix, el más famoso de ellos, que superó los 137 millones de suscriptores alrededor del mundo (Quinteros, 2018)- y otros servidores de internet que, ya ni siquiera legalmente, democratizan el acceso a los films mediante la reproducción y/o descarga gratuita.

La incorporación de canales exclusivos de cine en la televisión paga (*pay per view* o por cable) y la transmisión de películas en la televisión abierta, son todas muestras de la misma vigencia. Según datos del Instituto Nacional de Estadísticas, los canales de televisión abierta de cobertura nacional son seis y del total de su programación, al año 2016, el conjunto de las producciones cinematográficas en emisión corresponde a un 4,9%, equivalente a 591 horas emitidas (INE, 2017). Ahora, respecto del origen de la cinematografía ofrecida por televisión abierta, baste decir que para el año 2016, el número de explotaciones de producciones de cine extranjero alcanzó 1409 realizaciones, en contraste con las 61 a nivel nacional (INE, 2017).

En cuanto al último punto, la situación de las salas de cine alrededor del país no es muy distinta. El total de las películas exhibidas el 2016 fue 204, 123 de las cuales tienen origen estadounidense y 15 nacional (INE, 2017). En otras palabras, la industria cinematográfica estadounidense no tiene parangón, al menos en nuestro país. Su hegemonía es innegable en lo cuantitativo, dada la aplastante diferencia numérica de la producción y reproducción de films hechos en Hollywood versus films de cualquier otra parte del mundo -tanto en salas como en televisión- y en lo cualitativo, en tanto que las pautas de producción cinematográfica son dictadas precisamente desde esa industria. Para constatarlo no se necesita un vasto conocimiento técnico;

basta ver las películas chilenas más vistas en territorio nacional, “Stefan vs. Kramer” de Stefan Kramer, “Sin Filtro” de Nicolás López (quien fue acusado de acoso sexual, muy a la moda hollywoodense) y “Sexo con Amor” de Boris Quercia (culto.latercera.com, 2018).

La diferencia sustancial entre estas producciones cinematográficas y cualquier otra, no tiene tanto que ver con sus contenidos como con el despliegue técnico en el que se traduce la inyección de capital económico (Horkheimer & Adorno, 1988). Esta vacuidad de los contenidos –que es mayoritaria pero no absoluta, debemos precisar por respeto a realizadores como Maite Alberdi y Andrés Wood, por poner algún ejemplo-, constatación de una suerte de dependencia entre la producción cinematográfica nacional y la hollywoodense, nos remite a una serie de dependencias más profundas, que se expresan culturalmente.

El espectáculo en la sociedad corresponde a una fracción concreta de la alienación: la expansión económica es principalmente la expansión de esta producción industrial precisa (Debord, 1967). No obstante, el foco aquí no está en el imperialismo norteamericano como proceso político, sino en las formas que toman los dispositivos de la dominación en el contexto del capitalismo propio de nuestros tiempos, que varios autores (Blondeau, Whiteford, Vercellone, Kyrou, Corsani, Rullani, Moulrier Boutang y Lazzarato, 2004) han denominado *cognitivo*, “para expresar la transformación en curso, la revolución de los órdenes de relación, a un tiempo que de los paradigmas adscritos al conocimiento social y económico.” (Rodríguez & Sánchez, 2004, p.13).

Esta denominación contemporánea del capitalismo tardío sirve para ilustrar lo que sugiere Erik Neveu: “A un imaginario ordenado por la producción, suceden percepciones centradas en la media(tiza)ción” (Neveu, 2006, p.30). La sociedad del consumo de Baudrillard (1970), la del espectáculo de Debord (1967), la del vacío de Lipovetsky (1986) y la del cansancio de Byung-Chul Han (2010), todas ellas coinciden en un aspecto que expresa con elocuencia Donna Haraway en su *Manifiesto cyborg*: Vivimos un cambio desde una sociedad orgánica e industrial hacia un sistema polimorfo de información (Op.cit., 1991).

En ese sentido, la industria cultural cobra especial relevancia en los tiempos que corren. Siguiendo a los autores insignes de la escuela de Frankfurt: “Cuanto más sólidas se tornan las posiciones de la industria cultural, tanto más brutalmente pueden obrar con las necesidades del consumidor, producirlas, guiarlas, disciplinarlas, suprimir incluso la diversión; para el progreso cultural no existe aquí ningún límite.” (Horkheimer & Adorno, 1988, p.14)

Así, el cine, que como ya revisamos es un agente importante de la industria cultural a nivel nacional, exige ser revisado hasta la médula en tanto los mecanismos sofisticados de la dominación se sirven de las expresiones culturales para operar. Es cuando la dominación se ejerce desde la subjetividad que vale la pena examinarlo y preguntarse sobre la autodeterminación, sobre la autonomía, porque “¿Qué valor podría tener afirmar la autonomía mientras esta sea una exigencia del capital para el individuo contemporáneo y no una experiencia de cooperación colectiva?” (Gil, 2011)

Considerando que nuestra época se caracteriza por la sustitución de la dominación simbólica y de las autorrestricciones a la movilización externa de la restricción física en la regulación de las relaciones sociales (Neveu, 2006), resulta fundamental cuestionar los espacios susceptibles a la edificación de esta autonomía. Si es cierto que “la subjetividad contemporánea está inextricablemente entretejida con representaciones mediáticas de toda clase” (Stam en Zurian & Herrero, 2014, p.17), la tarea de examinar estas representaciones – en tanto modos de intervención en los procesos de construcción de las identidades individuales y colectivas de los sujetos- resulta lógica e ineludible. Tanto para Foucault como para Bourdieu la tarea se concentra en descubrir esos ejercicios de poder que no parecen serlo, que no son evidentes, que no se reconocen y que tienen su fuerza precisamente en ello. (Cares, 2017)

El acceso y la participación en la industria cultural en general y en el campo cinematográfico en particular, desde la producción a la recepción de las películas o films son desiguales y desnivelados (Vizcarra, *Coordenadas para una sociología del cine*, 2005). Los grupos y agentes sociales están desigualmente equipados en el registro de la dominación simbólica:

El manejo desigual de las armas simbólicas, ligado a la desigual repartición de los recursos materiales y culturales en la sociedad desemboca en una forma de inferioridad estratégica, es decir en la inexistencia simbólica de ciertos grupos incapaces de constituirse una identidad valorizante o deshacerse de clichés que los estigmatizan. (Neveu, 2006, p.124)

La impotencia expresiva es una consecuencia de ello y eso bien lo saben las feministas desde los años setenta. El cine, concebido como un espacio multidimensional donde lo simbólico tiene una importante función reproductora, administra y orienta desigual y desniveladamente la energía de contingentes sociales y es capaz de construir aspiraciones e imaginarios colectivos (Vizcarra, *Coordenadas para una sociología del cine*, 2005).

Vencer la impotencia expresiva, abriendo espacios de actividad representativa a grupos y sujetos que no cuentan con una participación activa en los círculos de producción y reproducción simbólico-cultural imperantes, es una tarea difícil. Lo reconoce incluso *La academia*, que le entregó un premio Oscar el año recién pasado a “Una mujer fantástica” (2017) de Sebastián Lelio por lograrlo –el primero de dichos galardones para una cinta producida en territorio nacional, dicho sea de paso-.

Es así como tiene sentido para nosotros hablar de autonomía. Y el ejercicio de volverse hacia el cine en este trabajo se relaciona justamente con eso. Es decir, con entenderla en relación a la construcción de espacios y de relaciones cooperativas, que cuestionen las formas de dominación y se manifiesten conforme a ello (Gil, 2011), comprendiendo que el cine es un dispositivo de poder tanto como un área de acción; un espacio en permanente construcción y que debe ser reconocido como vehículo de justicia.

Ahora, debemos reconocer en primer lugar que no todo el cine que llega a nuestras pantallas nace con esa intención. Ni en Hollywood ni en Chile. También es importante aclarar

que mucho de lo que se representa en pantalla, no sale de la mala intención de una sola gran mente perversa, sino de lo que se establece como *sentido común*. La facultad de establecerlo, que es en otras palabras la de establecer *lo obvio*, es una cualidad extraordinaria de los medios de comunicación en nuestra cultura (Fernández, 2009). Y la producción audiovisual, que es la principal forma que tienen los medios de comunicar y de la que el cine forma parte –especial e importante, agregaríamos acá- tiene por ende un rol fundamental.

Como nodo de producción simbólica, la producción audiovisual en general y el cine de forma muy particular, tienen la capacidad efectiva de intervenir en el proceso mismo de constitución del sujeto, individual y/o político, en tanto permea su representación (social) y consecuentemente su identidad. Tiene que ver con la performatividad que le es propia y con la capacidad de establecer escenarios de realidad y de ficción, jugando entre ambos mientras sedimenta el sentido común.

Este trabajo corresponde a un intento de examinar una película como modo particular de intervención en la subjetividad, al ser ella un contenedor de representaciones (explícitas e implícitas, conscientes e inconscientes) que reflejan la cosmovisión de una sociedad determinada en un momento determinado (Casetti, 1994; Vizcarra, 2005; Iadevito, 2014). Más aún, se busca enfocar la mirada a la especificidad de la construcción del sujeto femenino, pues si de dispositivos de poder instalados en la subjetividad se trata –lo personal es político, reclamaban las feministas de la segunda ola-, la *dominación masculina*, al decir de Bourdieu, es el ejemplo por antonomasia.

## **Problematización**

La subordinación femenina se presenta en cada uno de los ámbitos de la vida social, ayer como hoy. No obstante, la sofisticación de los mecanismos de la dominación masculina actual hace tanto más difícil, primero identificar y segundo derogar los dispositivos de poder que cimientan esta dominación.

Los teóricos del patriarcado han trabajado consistentemente en estas tareas y a paso firme han ido derribando los fundamentos que, desde el quehacer científico, jurídico, filosófico y político, entre varias otras ramas del saber –con o sin conciencia- tenían anquilosada a la mujer en una posición específica del espacio social. De muchas formas, la teoría feminista ha puesto de manifiesto la necesidad de cambiar los paradigmas ortodoxos si lo que se busca son métodos productivos en el trabajo científico, entendido como interés práctico por comprender el sentido de la sociedad y un interés emancipatorio que se cifra en la liberación. (Hualde Alfaro, 2012)

En el campo de las ciencias sociales, uno de los avances más importantes a este respecto fue la definición del género como la construcción social de la diferencia sexual, y su consiguiente incorporación como categoría clave de los análisis (Scott, 1990). La utilidad de este factor en los estudios de la sociedad recae inmediatamente en la visibilización de la mujer como sujeto político en los procesos de desarrollo histórico.

La proliferación de trabajos en ese sentido abrió una nueva dimensión para los estudiosos, pero conocer la situación de las mujeres a través de la historia cristalizó una realidad irrefutable: no existe tal cosa como una historia unívoca de la mujer, sino un conjunto heterogéneo de experiencias y, por consiguiente, de relatos. La dolorosa fragmentación existente entre las feministas (por no mencionar la que hay entre las mujeres) en todos los aspectos posibles ha convertido el concepto de mujer en algo esquivo (Haraway, 1991).

Plantearse esta cuestión hace que cobre sentido que se considere al movimiento feminista como uno de minorías, cuando en realidad las mujeres corresponden a la mitad de la humanidad. Porque así ha sido al menos en nuestro país. Fuimos testigos de multitudinarias marchas contra la violencia machista en 2016 bajo la consigna Ni Una Menos, y volvemos a serlo durante el apenas pasado 2018, a raíz de la demanda de las estudiantes universitarias por protocolos de acción ante el acoso sexual en el medio académico. Y aun así hemos sido incapaces, por ejemplo, de sacar adelante una ley de aborto decente.

Sin desconocer el avance monumental que ha significado para la sociedad chilena la agitación social enraizada en el malestar que las prácticas machistas generan, es necesario reconocer que, como movimiento social en Chile, al feminismo le falta camino por recorrer. En ese sentido y de acuerdo a lo que expone Nancy Fraser (1997) deben buscarse soluciones político-económicas que socaven la diferenciación de género y también soluciones culturales-valorativas para resaltar su especificidad como colectividad menospreciada.

Hilando más fino, Paul B. Preciado en *Mujeres en los Márgenes* (2007) referencia, a raíz del quiebre epistemológico que significa el paso de la mujer a las mujeres y por consiguiente desde el feminismo a los feminismos, que el objetivo de estos nuevos proyectos “no sería tanto liberar a las mujeres o conseguir su igualdad legal como dismantelar los dispositivos políticos que producen las diferencias de clase, de raza, de género y de sexualidad haciendo así del feminismo una plataforma artística y política de invención de un futuro común.” (Op. cit, 2007)

En la misma línea y años más tarde, el mismo autor asegura que “los movimientos de resistencia política son precisamente estrategias de expropiación de las técnicas de la producción de verdad, de las técnicas de producción del cuerpo, de las técnicas de producción de subjetividad.” (Preciado, 2014, p.11) Y es precisamente en la apropiación de estas técnicas que tiene sentido hablar de patriarcado. Es en esos dispositivos políticos donde se engendra la cultura machista. La identificación y expropiación de estas técnicas, comprendidas como dispositivos de poder, nos otorga tareas concretas para avanzar hacia la igualdad en términos de participación y construcción del mundo.

En la producción feminista contemporánea la noción de sujeto se ha instaurado como una referencia de las tensiones entre individuos y sociedad, sobre todo en su implicación con la subjetividad (Bonder en Cares, 2017). Es evidente cómo la subjetividad sirve para interpretar y

re-construir los fenómenos de comunicación social en la contemporaneidad como puente entre el mundo interior y exterior de las audiencias. (Rubira & Puebla, 2018)

En palabras de Giulia Colaizzi, la nuestra es, sin duda, una cultura visual: “Vivimos la crisis del verbo, bajo la hegemonía de la imagen, rodeados de imágenes, en todo momento, lugar, etapa de nuestra vida. Hoy más que nunca es necesario, yo diría incluso vital, aprender a leerlas, entender su naturaleza construida, su carácter de pseudonaturalidad” (Colaizzi, 2007, p.10). Al respecto y desde el análisis fílmico, la transposición de las propuestas de los estudios de género al análisis de las imágenes fílmicas se basa en que lo simbólico puede pensarse como el lugar donde se asientan en buena medida esas prácticas sociales reiteradas que determinan a los sujetos (Binimelis, 2015).

De esto se sigue que el propósito de este trabajo de fijar la mirada en el cine, resida en su naturaleza de técnica de producción y reproducción de imágenes, de símbolos, de discursos, de representaciones y en definitiva de subjetividad. Después de todo, “si el género existe en la realidad, si existe en las relaciones reales que gobiernan la existencia de los individuos pero no en la teoría filosófica o política, entonces ¿qué representa, por último, de hecho, sino la relación imaginaria de los individuos con las relaciones reales en las que viven?” (De Lauretis, 1991, p.12)

Es la forma misma de lo simbólico: Ni mística, ni estructural: ineluctable (Baudrillard, 1980). La industria cultural en general, y el cine en particular, conforman una verdadera máquina generadora de significados que se inscriben en la subjetividad, “bajo forma de estructuras mentales, de percepción y de pensamiento” (Bourdieu, 1997, p. 93).

Es en la subjetividad donde, en última instancia, se instalan las racionalidades que configuran –y oprimen- las realidades de los sujetos. Y cuando digo “racionalidades” me refiero fundamentalmente a las lógicas económica-capitalista y cultural-patriarcal: En los sistemas sociales se ponen en funcionamiento lógicas y procesos que desembocan en la creación de un conjunto de estructuras sociales que favorecen la reproducción de la desigualdad (Cobo, 2010).

En el caso del cine es la arquitectura de la estereotipia ligada al sistema sexo/género la que nos interesa y donde radica, al mismo tiempo, su pertinencia para este trabajo: Esta división activo/pasiva ha controlado la estructura narrativa, la cual se apoya en el papel del varón como quien "hace" que las cosas sucedan: es el protagonista de la historia no sólo porque es su historia sino también porque es el portador de la fantasía de la película, el representante del poder en sentido amplio, en tanto que conduce la mirada del espectador. (Millán, 1999)

Por eso mismo, volverse hacia el cine no significa, para este espacio, analizar la industria cinematográfica al completo ni mucho menos. Para Francesco Casetti en *Teorías del cine (1945-1990)* hay cuatro grandes áreas en las que puede clasificarse la producción sociológica en relación al cine, según se trabaje desde: la industria cultural, los aspectos socioeconómicos, la institución cinematográfica o las representaciones de lo social. (Op.cit., 1994).

El presente trabajo se enmarca, sin desmerecer el rendimiento de las demás perspectivas por supuesto, en la última área. Lo más importante aquí son las representaciones sociales que las películas conforman y cómo estas interpelan a los sujetos –y más puntualmente a las mujeres- en tanto operan a través de la(s) subjetividad(es). La interiorización, más o menos selectiva, de la producción simbólica impulsada particularmente desde el cine tiene una relación estrecha con la consideración del género como performativo (Butler, 1990), como tecnología (de Lauretis, 1991), como dispositivo de poder (Foucault, 1999) y como técnica de producción (Preciado, 2017). Pero sobre eso volveremos más adelante.

Nos interesa por ahora cuestionar, siguiendo la reflexión de Virginia Guarinos, cómo se ven las mujeres o cómo son obligadas a verse en el cine en tanto que pacto ficcional que se establece sobre un contrato enunciativo escrito por otros y que te ves obligada a firmar (Guarinos, 2008). Para nuestros propósitos, dirigiremos nuestra atención “al texto filmico, al papel del espacio social, a la construcción de sujetos y de la identidad, pues sólo mediante la unión de tales instrumentos se puede captar el valor ideológico del medio y su sustancia política.” (Casetti, 1994, p. 227). Y pretendemos hacerlo en un género masculino por excelencia: la ciencia ficción, que reúne elementos como el gusto por la tecnología, la ciencia y la posibilidad de utilizar la fuerza y la racionalidad con un control omnipotente de la naturaleza. (Bernárdez, 2012)

Según Noemi Novell (2008) la pregunta por el origen preciso de la ciencia ficción como género es tan difícil de responder como fútil, ya que existen al menos tres tendencias diferentes dependiendo de la conceptualización que se haga de ella: la que lo ubica en las narraciones utópicas o de viajes extraordinarios del siglo XIX, la que lo fija en la obra Frankenstein de Mary Shelley y la que lo sitúa en la creación del término “scientifiction” en la revista *Amazing Stories* de Hugo Gernsback en 1926. Durante el mismo año, Fritz Lang filmaba *Metrópolis*, cinta que según algunos inaugura la ciencia ficción en el cine. Los trabajos de Méliès y los Lumière apenas creada la cámara son también antecedentes comunes.

No obstante, y en concordancia con lo explicado por Novell (2008) existe una convención académica importante sobre la década de los 50's como época de vinculación significativa entre ciencia ficción y cine, en el contexto de la posguerra y en relación a la temática específica de la bomba atómica, en tanto síntoma de las consecuencias nefastas del avance tecnológico vinculado a la ciencia, que hasta entonces no había sido tan abierta y persistentemente cuestionado en su naturaleza “positiva” inherente al progreso. El relato de ciencia ficción se caracterizará entonces por exponer un tipo de historias que, tomando como punto de partida unos hechos científicos, se desarrollarán como revelación narrativo-descriptiva sistemática de las consecuencias lógicas que dichos hechos podrán tener para el futuro de la humanidad (Borotto, 2007)

De ahí en adelante, “en contraposición a una ciencia ficción de derechas (Asimov, Heinlein, Clarke) que sostiene que: “puesto que nos llevan a un final tan feliz, dejemos las cosas como están”, se erige una ciencia ficción de izquierdas (Dick, Brunner, Pohl) que sostiene que:

“puesto que nos arrastran al desastre, tratemos de imaginar un estado de cosas diferente”” (Ibáñez en Vizcarra, 2013, s/p).

Ubicado en la segunda corriente de autores en este esquema y mencionado por Vizcarra, encontramos al escritor Philip K. Dick. Sobre él, Aldiss en Novell (2008:28) señala:

La obra de Dick es muy amplia y abarca casi tres décadas. Los universos distópicos y alternativos son una parte preponderante de su imaginario, en el que cobran también protagonismo las drogas, la inteligencia artificial, la frontera entre lo real y lo no real, la preocupación ecológica o la religión, como en *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) o en *The Divine Invasion* (1981). Por sus temas y por su forma de explorarlos, Dick es reconocidamente uno de los grandes autores de la CF [ciencia ficción], un visionario y casi un genio (Aldiss, 1984: 18-9)

El sociólogo Eric Neveu asegura encontrar en Philip K. Dick el inquieto presentimiento de una sociedad remodelada por los medios y la comunicación por la imagen (Neveu, 2006). Para él, algunas de sus obras “ofrecen inquietantes metáforas de un mundo de control social total, de la dominación de las masas por los amos de las tecnologías y las redes.” (Neveu, 2006, p.60). Esta última idea nos obliga a fijar la mirada en un subgénero de la ciencia ficción, cuya manifestación en el cine ha sido prolífica en diversos lugares del mundo, y que corresponde al *cyberpunk*.

Se lo suele ubicar cerca de la década de los ochenta y “trae consigo transformaciones del cuerpo, el sexo como factor de destrucción, intrusión e impactos excesivos y devastadores de los medios de comunicación en la vida de los sujetos. La alta tecnología y los bajos niveles de vida toman espacio preponderante en este tipo de expresión.” (Alvarado, 2015, p.9). Uno de los teóricos más importantes de la ciencia ficción, a saber Luckhurst, apunta: “Hybridity was in the very name of the group: they spliced together recognition of the technical revolution reshaping our society (cyber) with the underground world of pop culture [...] and street level anarchy (punk).” (Luckhurst, 2005, p.203)

El cyberpunk es parte de la evolución de un género en constante transformación, que durante toda su historia ha respondido naturalmente a los cambios científicos, tecnológicos, sociales y culturales que lo rodean. En este sentido, hubiera sido raro que no surgiera el cyberpunk en el momento en que lo hizo y con la fuerza con que lo hizo (Novell, 2008).

Inscrita en el marco temático recién descrito y basada en una novela de Philip K. Dick, aparece la película *Blade Runner* (1982) dirigida por Ridley Scott. Se convirtió de inmediato en una película de culto, aunque su recepción por parte de la crítica fue más bien mezclada (Novell, 2008). El film presenta, a través de cierta representación del espacio urbano, una mirada desencantada en torno a la radicalización de los efectos de la modernidad (Vizcarra, 2013):

“inaugura así una estética que niega los entornos plastificados y diáfanos de la ciencia ficción de los años 60 y 70. Una visión distante de los pulcros y dilatados interiores de 2001: *Odisea del Espacio* (Kubrick, 1968), *THX 1138* y *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1971 y 1977) o *Star Trek*, la película (Robert Wise, 1979).” (Vizcarra, 2013, s/p)

Es con todos estos antecedentes bajo el brazo que nos decidimos por elegir Blade Runner como caso de estudio. En primer lugar, porque la crítica se sorprendió de que “lograra un calado tan intenso y extenso en el público dada la complejidad de la trama y la profusión de mensajes herméticos de sus metáforas visuales” (Marin, 2015, p.168).

Segundo, porque los filmes populares constituyen una herramienta eficaz para lo que podría considerarse como cultivo de la imaginación sociológica (Prendergast en Huerta Floriano & Pérez Morán, 2015) y Blade Runner recaudó 32,868,943 USD (Box Office Mojo) –más de 21 billones de pesos chilenos-. Y tercero, porque la figura del director Ridley Scott nos parece interesante a nivel de innovación en los roles de género en la representación cinematográfica, primero por *Alien, el octavo pasajero* (1979) cuyo personaje principal, la teniente Ripley, llamó poderosamente la atención cambiando el imaginario de las posibilidades de las mujeres para asumir roles no tradicionales, y después por *Thelma y Louis* (1991) que supuso una conmoción al mostrar a mujeres en la pantalla que respondían con violencia a la violencia machista. (Bernárdez, 2012)

## **Pregunta de investigación**

¿Cómo es la representación de la mujer que establece la película Blade Runner?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Conocer la representación social de la mujer que establece Blade Runner.

### **Objetivos específicos**

- Analizar el proceso de construcción del sujeto femenino en Blade Runner.
- Caracterizar la representación de la mujer en Blade Runner.

## Relevancias

Las feministas deben buscar soluciones político-económicas que socaven la diferenciación de género y, a la vez, buscar soluciones culturales-valorativas para resaltar su especificidad como colectividad menospreciada (Fraser, 1997). Esta investigación intenta contribuir en ese segundo sentido. Su relevancia teórica radica en la búsqueda de aportar al debate académico, desde un pretendido ejercicio de la sociología del cine con perspectiva de género, respecto del rendimiento del sujeto femenino como factor relevante en el análisis fílmico.

Esto, entendiendo que leer los textos fílmicos “como parte de esa construcción cultural que ha mitificado a la mujer de una manera determinada es ya un acto de desmontaje ideológico y un fértil punto de partida para nuevas o revisitadas propuestas” (Castro Ricalde, 2002, p.24). Como Paula Iadevito (2012), creemos que reconocer los vínculos entre las narrativas del cine y la dinámica social, enfatiza la mirada de género como dimensión y herramienta analítica productiva en la indagación de las experiencias del sujeto. Asimismo, creemos que observar las nuevas identidades sociales que la gran industria cinematográfica propone, y de forma masiva el público admite, es objetivo inexcusable para la reflexión y la investigación sobre feminismo y cine. (Bernárdez, 2012)

En un momento en el que los paradigmas y las teorías “tradicionales” de la imagen nos interpelan ante la complejidad de la imagen audiovisual contemporánea (Zurian & Caballero, 2013) el análisis y desconstrucción de las representaciones sociales se presenta como una vía de abordaje deseable y pertinente al sentido común que se impone como la explicación más extendida y determinante de las relaciones de intercambio social en nuestra época. (Mora, 2002)

En ese sentido, la relevancia metodológica de la presente investigación se encuentra en la construcción de un instrumento de análisis audiovisual situado en la lectura semiótica multimodal, estrategia “que sigue manteniendo (...) un cierto halo de novedad, y por lo tanto, de una cierta “flexibilidad”, es decir, no hay un modo preestablecido de operar ni una metodología concreta desarrollada.” (Zurian & Caballero, 2013, p.475). Estas condiciones convirtieron al armado de la herramienta de recolección de datos en una tarea desafiante que esperamos pueda servir de instrumento o aun de ejercicio reflexivo para futuras investigaciones de propósitos similares.

## Marco teórico

En el siguiente apartado se presentarán las principales teorías y conceptos que articulan este trabajo, y se acotará la perspectiva teórica adoptada. Todo orientado a dar cuenta de los datos recogidos de la forma más precisa posible para abordar correctamente la pregunta de investigación.

### Representaciones sociales

La teoría de las representaciones sociales se gesta en Francia en la década de los 60, de la mano del trabajo de Serge Moscovici (1961), quien acuña el concepto en medio de una investigación sobre las percepciones y actitudes de las personas hacia el psicoanálisis (Materán, 2008). Lo define por primera vez así:

La representación social es una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos. La representación es un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios, liberan los poderes de su imaginación. (Moscovici, 1979, pp.17-18).

Se ha discutido bastante sobre ellas desde entonces, pero hay ciertos puntos comunes entre los autores que han aportado a su desarrollo y que es pertinente mencionar a continuación.

Existe acuerdo, por ejemplo, en que la teoría de las representaciones sociales es de hecho una teoría del conocimiento ingenuo (Marková, 1996). Para Moscovici son formas de pensamiento, surgidas del consenso social y las disputas de poder, que se dan como resultado de la interacción y de la comunicación entre individuos; que se desarrolla a partir de algo o alguien, de objetos, sujetos, ideas o acontecimientos (Moscovici, 1979). Asimismo, en palabras de Denise Jodelet:

(...) la noción de representación social... antes que nada concierne a la manera en que nosotros, sujetos sociales aprendemos los acontecimientos de la vida diaria, las características de nuestro medio ambiente, las informaciones que en él circulan, a las personas de nuestro entorno próximo o lejano. En pocas palabras, el conocimiento espontáneo, ingenuo que tanto interesa en la actualidad a las ciencias sociales, ese que habitualmente se denomina conocimiento de sentido común (Jodelet en Ibañez, 1988, p.171)

La representación social destaca, por ende, por su ubicación estratégica en la intersección de la sociología y de la psicología, lo cual la convierte en un concepto eminentemente psicosociológico (Ibañez, 1988), en la medida en que se ubica entre los mecanismos sociales que producen y hacen llegar el conocimiento y el proceso cognitivo mediante el cual el individuo aprehende ese conocimiento. Así, “es, a la vez, pensamiento constituido y pensamiento constituyente (...) las representaciones sociales forman parte de la realidad social, contribuyen pues a configurarla y, como parte sustancial de la realidad, producen en ella una serie de efectos específicos.” (Ibañez, 1988, p.37)

La representación social es, en definitiva, la realidad codificada que permite mediante un proceso de economía cognitiva, hacer inteligible el mundo para los individuos, otorgándoles un lenguaje común: “Igual que las montañas y los mares, los lenguajes, las instituciones sociales y las tradiciones forman un panorama del mundo en que viven las personas, por tanto, ese entorno social simbólico existe para las personas como su realidad ontológica” (Araya, 2002, p.31).

En ese sentido y siguiendo a la autora Sandra Araya (2012) las representaciones sociales constituyen sistemas de códigos, valores, lógicas clasificatorias, principios interpretativos y orientadores de las prácticas, en los que es posible reconocer la presencia de estereotipos, opiniones, creencias y normas que suelen tener una orientación actitudinal positiva o negativa. Por eso, y dado que remiten tanto a la actividad cognitiva como a las prácticas sociales, teniendo un rol importante en la conformación de grupos e identidades sociales, podemos considerarlas un fenómeno social en sí mismo. De ahí la amplitud de la profusión de su estudio.

Ahora, y por esta misma profusión académica, es oportuno mencionar que existe una variedad de aproximaciones tanto epistemológicas como metodológicas a la hora de tratarlas, y que esto deriva en distintas perspectivas en su estudio. Para los efectos de este trabajo, dados sus objetivos y la perspectiva adoptada por la investigadora después de una revisión bibliográfica, nos ceñiremos al *enfoque procesual*, puesto que enfatiza el proceso social y el contenido de la representación social y no los mecanismos cognitivos de esta. Nos interesa especialmente, además, porque:

(...) se distingue por ser una aproximación cualitativa, hermenéutica, centrada en la diversidad y en los aspectos significantes de la actividad representativa; por tener un uso más frecuente de referentes teóricos procedentes de la filosofía, lingüística y la sociología; por un interés focalizado sobre el objeto de estudio en sus vinculaciones sociohistóricas y culturales específicas y por una definición del objeto como instituyente más que instituido. (Araya, 2002, p.51)

Una aproximación cualitativa y hermenéutica nos permite reconocer en los agentes el papel de productores de sentido, al focalizar en las producciones simbólicas, en los significados y en el lenguaje a través de los cuales las personas construyen el mundo en que viven. Desde este enfoque: “La teoría de las RS [representaciones sociales] también enfatiza la importancia de los significados; el papel de los aspectos simbólicos y de la actividad interpretativa de las personas, sin embargo, no admite que la construcción de la realidad pueda resumirse a su interpretación.” (Araya, 2002, p.19).

En ese sentido las representaciones sociales no son sólo productos mentales, sino construcciones simbólicas que se crean y recrean en el curso de las interacciones sociales; no tienen un carácter estático ni determinan inexorablemente las representaciones individuales. Son definidas como maneras específicas de entender y comunicar la realidad e influyen a la vez que son determinadas por las personas a través de sus interacciones (Materán, 2008).

De todo lo anterior se desprende que, a diferencia de una estructura monolítica e inmutable, las representaciones sociales siguen la característica esencial del comportamiento humano que es la tendencia hacia la superación, comprendida como un proceso permanente de

transformación de los sujetos y sus mecanismos de estructuración (Vizcarra, 2005). Es más, la representación social debe considerarse, más que una estructura, un *mecanismo o proceso de estructuración* (Goldmann, 1967), al considerar su ajuste –en mayor o menor medida- a los procesos sociales que permiten su emergencia y transformación, y a la importancia que tiene el contexto cultural e histórico específico en dichos procesos.

Aparece de esta manera un principio de reflexividad a la base de los sistemas sociales (Goldmann, 1967). Desde esta perspectiva, la producción artística se asume no como un reflejo mecánico de la conciencia colectiva, sino como una forma muy avanzada de producción significativa (Vizcarra, *Coordenadas para una sociología del cine*, 2005). Así, el discurso cinematográfico es reconocido como portador de una cultura propia que se proyecta a través de códigos y prácticas significantes reproduciendo y organizando un sistema de valores. En esta operatoria, el cine –en tanto dispositivo– introduce invariablemente su carga ideológica (Iadevito, 2012, p.73).

Como veremos más adelante, otros autores también hacen referencia al cine en tanto dispositivo de poder y profundizan esta idea, pero antes de adentrarnos en ese terreno, resta recordar que también Moscovici decía sobre las representaciones sociales que surgen “del consenso social y las disputas de poder, que se dan como resultado de la interacción y de la comunicación entre individuos.”

Para Darío Páez (1987) las representaciones sociales son la forma presistemizada o vulgarizada, en el discurso del sentido común, de las ideologías. Son un auténtico discurso ideológico no institucionalizado: la ideología es el discurso social de la legitimación de la hegemonía sustentada en la división del trabajo y en el lenguaje (Mora, 2002). Debemos detenernos obligadamente sobre este último punto. Es fundamental recordar que la ubicación de las personas en la estructura social, no sólo interviene en la exposición selectiva de distintos contenidos conversacionales, sino que ejerce también una influencia sobre el tipo de experiencia personal que se establece en relación al objeto de la representación. (Araya, 2002, p.34)

En ese sentido, si bien la interacción interpersonal cotidiana es vital para la actividad representativa, también lo es la exposición –y repetición- mediática de la estereotipia: los medios de comunicación de masas y quienes detentan el poder tienen un papel fundamental a la hora de transmitir valores, conocimientos, creencias y modelos de comportamientos y conductas (Araya, 2002). Para Robert Farr, aparecen las representaciones sociales cuando los individuos debaten temas de interés mutuo o cuando existe el eco de los acontecimientos seleccionados como significativos o dignos de interés por quienes tienen el control de los medios de comunicación. (Mora, 2002)

Se genera, en consecuencia y por ejemplo, el problema de la reiteración de representaciones tradicionalmente asignadas a hombres y mujeres, a grupos sociales y un largo etcétera.; aspecto que no hace otra cosa que perpetuar imágenes estandarizadas y convencionales, a menudo cargadas de connotaciones negativas (Moreno & Capriotti, 2006).

De acuerdo con Teresa de Lauretis (1984: 29) el ser social se construye día a día como punto de articulación de las formaciones ideológicas, encuentro siempre provisional del sujeto y los códigos en la intersección histórica (y, por ello, en continuo cambio) de las formaciones sociales y su historia personal. Señala la autora que toda tecnología social –las representaciones sociales mediadas por el cine, por ejemplo- es el aparato semiótico donde tiene lugar dicho encuentro. Así, mientras que los códigos y las formaciones sociales definen la posición del significado, el individuo reelabora esa posición en una construcción personal, subjetiva. Es por eso que las representaciones se expresan en las prácticas y en los discursos de los propios sujetos, modelando su vida y su realidad.

Señalaba Moscovici que “Las representaciones sociales son entidades casi tangibles. Circulan, se cruzan y se cristalizan sin cesar en nuestro universo cotidiano a través de una palabra, un gesto, un encuentro” (Moscovici, 1979, p. 27). De este modo, considerando que lo socialmente esperado se hace individualmente necesitado (Mills, 2003), las representaciones sociales aparecen como un aparato a veces inclemente y opresivo. La representación de género – que revisaremos a continuación- es en ese sentido un caso ejemplar:

Si la decisión de iniciar un proceso de reasignación de género es individual y aparentemente voluntaria, el proceso de transición es radicalmente colectivo y abierto a constantes validaciones o censuras. La intensidad del dolor que se siente cuando uno se ve confrontado a que alguien se refiera a él con otro pronombre, o que se niegue a llamarle por el único nombre que ahora tiene es directamente proporcional a la fuerza con la que ese pequeño gesto viene a repetir una cadena histórica de violencias y exclusiones. (Preciado, Llámame por mi (otro) nombre, 2018)

En la misma dirección, Judith Butler señala que en ocasiones una concepción normativa del género puede deshacer a la propia persona al socavar su capacidad de continuar habitando una vida llevadera (Butler, 2006). Los discursos y prácticas sociales que derivan de la actividad representativa relativa al género nos interpelan a todos, pero los efectos que generan son específicos; al decir de Vizcarra (2005) *desiguales* y *desnivelados*: Para Sandra Araya (2004: 14) las inserciones de las personas en diferentes categorías sociales y su adscripción a distintos grupos, constituyen fuentes de determinación que inciden con fuerza en la elaboración individual de la realidad social. Así, el medio cultural en que viven las personas, el lugar que ocupan en la estructura social, y las experiencias concretas con las que se enfrentan a diario influyen en su forma de ser, su identidad social y la forma en que perciben esta realidad.

Por eso, el proceso de reelaboración del contenido de las representaciones sociales en general y de la representación de género en particular, no puede ser idéntico, por ejemplo, para un hombre adulto, inglés, blanco, heterosexual y de clase alta –como Ridley Scott, el director de *Blade Runner*- y para alguien que ha navegado toda su vida fuera de la narrativa en blanco y negro que implica el espectro binario del género. A tamizar estas diferencias nos dedicaremos en el siguiente apartado, considerando que la descodificación de la representación es siempre un trabajo semiótico abierto del que no hay que prevenirse sino al que hay que atacarse con reflexión, discurso crítico y acción política. (Preciado, 2007)

## Género

*“... esta mujer blanca feliz que nos ponen siempre frente a los ojos, que deberíamos esmerarnos para parecernos a ella, más allá de que parece aburrirse mucho por poca cosa, de todas formas nunca me la crucé, en ningún lugar. Creo que no existe.”* (Despentes, 2012, p.7)

Dice C. Wright Mills (2003) respecto del trabajo de Parsons, que hay “regularidades sociales” que podemos observar y que con frecuencia son muy duraderas. A esas regularidades duraderas y estables podemos llamarlas “estructurales” (Mills, 2003). El sistema sexo-género, tal y como lo han definido las feministas, es un sistema conceptual que puede definirse en esos términos.

La autora Silvia Gil (2011) señala que el sistema sexo-género es una formulación de Gayle Rubin y que ayudó a distinguir entre el sexo como natural, biológico y dado y el género como construido, cultural y social, al tiempo que acusaba los efectos estructurales de su interrelación: la división sexual del trabajo y la orientación heterosexual del deseo. El núcleo de este esquema yacía sobre los binomios hombre trabajador/mujer ama de casa, producción/reproducción y público/privado.

Esta formulación supone que (todas) las mujeres experimentaban la opresión de forma similar. A ese respecto podía decirse que, siguiendo el concepto marxista de la conciencia de clase, las mujeres se aprestarían a la acción política al construir una identidad común basada en la experiencia compartida de la objetificación (MacKinnon en Scott, 1996). No obstante, en palabras de Pierre Bourdieu: “Las pasiones del hábito dominante (...), relación social somatizada, ley social convertida en ley incorporada, no son de las que cabe anular con un mero esfuerzo de la voluntad, basado en una toma de conciencia liberadora.” (Bourdieu, 2000, p. 55)

El problema radica, principalmente, en la invisibilización de las dimensiones psíquicas y subjetivas del poder (Gil, 2011): resulta imposible desligar el género de las intersecciones políticas y culturales en que invariablemente se produce y se mantiene (Laguarda, 2006). La crítica cultural que realizó el feminismo cuestionó, por un lado, los modos de ver y construir una subjetividad hegemónica de la visión (masculina) y, por otro, discutió con las teorías que eludían y, por ende, naturalizaban las violencias simbólicas de género (Iadevito & Zambrini, 2008):

La idea de construcción cultural se basaba en la noción de que podía distinguirse cuidadosamente entre el sexo y el género, ya que el primero se refería a la biología y el segundo a la cultura. Algunas críticas (Judith Butler, Donna Haraway), señalaron que la distinción era falsa, ya que si el género podía ser construido culturalmente, lo mismo podía hacerse con los significados biológicos del sexo. De hecho, era el género el que le atribuía a la biología su significación supuestamente innata. (Scott, 2011)

Así, la relación que establecemos entre sexo y género “no es ni una relación de identidad directa, una correspondencia biunívoca, ni una relación de simple implicación. Como muchas otras relaciones que encuentran su expresión en el lenguaje, es arbitraria y simbólica, es decir,

culturalmente establecida” (de Lauretis, 1984, p.16). El género se convierte entonces en una formación ideológica que interpela a los sujetos: “no es una propiedad de los cuerpos o algo originalmente existente en los seres humanos, sino el conjunto de efectos producidos en los cuerpos, los comportamientos y las relaciones sociales, en palabras de Foucault, por el despliegue de una tecnología política compleja.” (de Lauretis, 1991)

Siguiendo la línea de Foucault, mencionado por la autora, podemos deducir que el género, o la identidad que construimos sobre la base de la subjetividad sexuada, opera en los términos de una doctrina:

(... ) la doctrina denuncia los enunciados a partir de los sujetos que hablan, en la medida en que la doctrina vale siempre como signo, la manifestación y el instrumento de una adhesión propia – dependencia de clase, de estatuto social o de raza, de nacionalidad, de lucha, de resistencia o de aceptación-. La doctrina vincula los individuos a ciertos tipos de enunciación y como consecuencia les prohíbe cualquier otro; pero se sirve, en reciprocidad, de ciertos tipos de enunciación para vincular a los individuos entre ellos, y diferenciarlos por ello mismo de los otros restantes. (Foucault, 1992)

Quizá sea esa una de las razones por las cuales la representación de género resulte muchas veces opresiva para las mujeres. De hecho, no resulta demasiado extraño que aun cuando las mujeres tienen un status menor al asignado a los hombres debido a la carga social y simbólica que conlleva su rol (Armijo, 2005), haya incluso varones para los que esta significa un conflicto. Eso sin mencionar a quienes no pueden identificarse ni como mujeres ni como varones, quedando parte de su identidad a la deriva incluso en el lenguaje al no encontrar un pronombre que los constituya.

En suma, nos parece que es importante reconocer el papel crucial de la red de significados intersubjetivos que atraviesan las representaciones de género, y de lo simbólico en la constitución de los sujetos; de forzar los límites políticos de las representaciones. En palabras de Judith Butler, no debemos considerar “a la política como cuestión de representación, sino [como] a esa posibilidad política que surge cuando se muestran los límites de la representación y la representatividad” (Butler, 2001, p. 16). En consecuencia, cuando el género es una pregunta abierta sobre cómo se establecen estos significados, qué implican, y en qué contextos, entonces sigue siendo una categoría útil para el análisis, por ser crítica. (Scott, 2011)

En definitiva, no nos interesa proponer una definición del género esbozada como una declaración de la guerra de los sexos. No se trata de imponer una ficción histórica por sobre otra, dado que “el pensamiento crítico limita su ambición a un proceso de inversión de los signos y juicios, dejando intactos los esquemas de pensamiento que estructuran las mitologías sociales” (Neveu, 2006, p. 68). La cuestión es saber si es posible constituir una nueva política de la verdad respecto de las representaciones de género y de la subjetividad sexuada.

Por supuesto que responder a esa cuestión excede por mucho las capacidades de la presente investigación. No obstante, la discusión teórica aquí planteada en relación a cómo

definir el género constituye una primera aproximación a ese debate y, esperamos, ofrece un relato sucinto al respecto al lector.

Ahora, haremos una breve revisión de una categoría que se desprende de la problemática de las representaciones de género y que corresponde al concepto de *mujer*.

## **Mujer**

La construcción de la imagen propia se arma, en principio, tanto en el acto de reconocerse como parte de un grupo como en el acto de negarse ante otro. La representación de la mujer como un no-hombre, la imagen de la femineidad creada a partir de la negación de la masculinidad es una cuestión antropológica ya antigua y que atañe al psicoanálisis. El problema se suscita cuando es a partir de la otredad, y sólo desde la otredad, que se intenta construir un sujeto político.

La negación de la naturaleza del otro en la propia, nos otorga una primera veta de acercamiento al proceso de construcción de la representación, pues es desde la otredad que se definen las minorías, o más puntualmente, los grupos subordinados a una supuesta mayoría dominante. Es así como se explican los procesos de construcción identitaria respecto de la nacionalidad, la etnia, la sexualidad, el género, la religión, etcétera. Ahora, es cierto que reconocer lo que no se es –para las mujeres, varón- no basta para construir una identidad común capaz de constituir un proyecto colectivo.

Sobre todo cuando aquello que nos falta es lo que socialmente se establece como lo ideal y lo virtuoso: “La mujer se determina y se diferencia con relación al hombre, y no este con relación a ella; la mujer es lo inesencial frente a lo esencial. Él es el Sujeto, él es lo Absoluto; ella es lo Otro” (de Beauvoir, 1949, pág. 4). No obstante, “si bien la(s) mujer(es) se constituyen a partir de una carencia esto no es la causa de su desigualdad, puesto que la falta, la incompletitud, es condición para la constitución de todo sujeto; femenino o masculino” (Serret, 1989).

No es la desigualdad (sexual) la que está a la base del conflicto de las mujeres, sino la jerarquización que socialmente se ha construido a partir de esa supuesta desigualdad. Por ende y según Serret (1989) cualquier intento por ubicar la esencia femenina, además de todas las objeciones teóricas que eso implica, va contra la principal apuesta del feminismo: la oposición a creer en cualquier destino inexorable.

Entonces, y a falta de una esencia que convierta la categoría mujer y el grupo social mujer en un todo unificado o totalizable (Haraway, 1991), ¿cómo nos definimos? ¿Cuál debería ser el proyecto político femenino? Puesto en los términos de Teresa de Lauretis, ¿qué persuadirá a las mujeres a invertir otras posiciones, otras fuentes de poder capaces de cambiar las relaciones de género, cuando ellas hubieran asumido la posición corriente (de hembra en la pareja), en primer lugar porque esa posición les permite, como mujeres, un cierto poder relativo? (de Lauretis, 1991).

Para intentar resolver esta cuestión, me parece importante decir que la mayor dificultad de dicha empresa, más que la amplitud del sujeto en cuestión, es lo problemático de la categoría mujer. No podemos establecer a la mujer como sujeto político articulado en un movimiento de resistencia, y aun como categoría analítica, sin distinguir al menos dos dimensiones del concepto. Así, y según el razonamiento de autora recién mencionada, tenemos por un lado a la mujer entendida como “una construcción ficticia, un destilado de los discursos, diversos pero coherentes, que dominan en las culturas occidentales (discursos críticos y científicos, literarios o jurídicos)” (de Lauretis, 1984, p.15) y por otro a la mujer como “los seres históricos reales que, a pesar de no poder ser definidos al margen de esas formaciones discursivas, poseen, no obstante, una existencia material evidente (de Lauretis, 1984, pp.16).

De esto se desprende que la relación entre las mujeres y las representaciones o, puesto de otra forma, las auto-representaciones que construyen respecto de la categoría que las agrupa, es ciertamente problemática.

Ahora, al hablar de la representación de la mujer que surge de los discursos hegemónicos occidentales, es necesario discutir también sobre la producción del cuerpo. Muchos temas subyacen a esta problemática; los ejemplos van desde el imperativo de la belleza a la legislación contra el aborto. La consideración del cuerpo como imagen y como mercancía produce desajustes en las estructuras de la subjetividad, que no se manifiestan tanto en la instalación de modelos estéticos poco realistas, como en las relaciones problemáticas de las personas con sus/los cuerpos, al normarse la distinción de lo apropiado y lo inapropiado, lo digno y lo indigno de ser considerado femenino.

Para de Lauretis (1984), la representación de la mujer como objeto para ser contemplado, repercute en una representación del cuerpo femenino como locus de la sexualidad y sede del placer visual, que se extiende más allá de los artefactos culturales. Esta figura está ligada al antiquísimo binomio hombre rol productivo/ mujer rol reproductivo, como si la reproducción dependiese exclusivamente de nosotras.

La participación femenina en la fuerza de trabajo responde más a una demanda del sistema económico que a la escucha de la antigua demanda feminista por la posibilidad de independencia económica. No obstante, una vez lograda, surge el problema de la persistencia de los roles de género tradicionales que fijan a las mujeres a su papel reproductor y doméstico.

La carga de la labor doméstica, el cuidado y la crianza de los hijos sigue recayendo en los hombros de las mujeres. La incorporación femenina al mercado laboral no las liberó de sus responsabilidades para con la familia. La carga laboral remunerada, productiva, no expía la mujer de las faenas domésticas ni atribuye al hombre funciones adicionales a las preestablecidas. Esa actualización de los roles, consecuencia lógica de la inclusión de la mujer al mundo del trabajo, se está tardando en llegar.

En pleno año 2017, una de las encuestas con mayor repercusión mediática, a saber la realizada por el Centro de Estudios Públicos, pide al encuestado que reaccione frente a las afirmaciones “Ser dueña de casa es tan gratificante como tener un trabajo remunerado”, “Tener

un trabajo está bien, pero lo que la mayoría de las mujeres en realidad desea es un hogar e hijos” y “Considerando todo lo bueno y todo lo malo, la vida familiar se resiente cuando la mujer trabaja tiempo completo” (CEP, 2017).

Como ya mencionamos, los mecanismos de la dominación masculina contemporánea son tanto más amables que en los tiempos de las madres del feminismo. Los métodos coercitivos innegablemente violentos dieron paso a dispositivos más sutiles, más sofisticados. De ahí radica la importancia dada a las técnicas de producción de verdad, cuerpos y subjetividades de las que habla Preciado en relación a los movimientos de resistencia, pues es indudable que el feminismo es justamente eso. El abismo que existe entre *la mujer* y *las mujeres*, no es solo una dificultad teórica, sino lo que subyace en el malestar femenino, en la medida que la desarticulación entre la representación de la mujer y la auto-representación de las mujeres en tanto tales es evidente.

La complejidad de construir un sujeto (político) capaz de organizarse con miras a la consecución de un grupo de intereses colectivos —no importando si estos corresponden a demandas económico-distributivas o cultural-valorativas, como mencionaba Fraser con anterioridad— radica en la dificultad que supone hacerse voluntariamente parte de un colectivo cuya representación no es significativa a nivel subjetivo.

La auto-representación de las mujeres es diversa y se pliega, con mayor o menor intensidad, en torno a la resistencia o al menos la falta de coincidencia entre las representaciones hegemónicas de la mujer y sus propias construcciones subjetivas de acción y sentido: “Para las mujeres, llevar a la realidad esa contradicción es demostrar la falta de coincidencia de la mujer y las mujeres. Dar realidad a los términos de la producción de la mujer como texto (...), es resistirse a la identificación con tal imagen.” (de Lauretis, 1984, p.61)

Así, si siguiendo el razonamiento de De Lauretis (1991) sabemos que la ideología de género es (re)producida en la práctica cultural y que en tanto representación o auto-representación, es el producto de variadas tecnologías sociales y de discursos institucionalizados, tanto de prácticas científicas y jurídicas como de la vida cotidiana, no podemos sino considerar a la cinematografía como una de las técnicas de producción de verdad a las que aludíamos antes.

A propósito de Preciado y de De Lauretis, pero ahora en relación a la especificidad de la pertinencia del séptimo arte: “Las posibilidades de intervención son numerosas y a menudo contradictorias: movilización de masas, adoctrinamiento, contradocumentación, glorificación, etc.; es decir, la imagen, además de un espejo, es un arma”. (Casetti, 1994)

## Cine

Las ideas y los conceptos no pueden simplemente anunciarse si se quiere que además se crean. En este sentido dialéctico, la cultura aporta la «base» para estas actividades de producción económica a través de las que las cosas —objetos físicos como el cuerpo humano— adquieren la significancia de signos dentro del intercambio y la comunicación humanos. La producción cultural pide que demos nuestro consentimiento a un lugar asignado dentro de los signos y significados del espacio social. (Nichols, 1997)

En ese marco, la experiencia cinematográfica se convierte en una de las experiencias, al mismo tiempo, más públicas y privadas, a las que tenemos acceso (Rodríguez Herrero, 2012). Hemos ya delineado a lo largo de este trabajo el lugar que asignamos al cine como productor de significados y contenedor de representaciones, y cómo esas facultades han incidido en la fijación de la mujer en una posición específica del entramado social: la visualidad juega un rol activo dentro de la configuración de las complejas tramas de género, estableciendo anclajes identitarios respecto de qué es un hombre y qué es una mujer (Iadevito & Zambrini, 2008).

El énfasis central para los análisis textuales realizados desde el feminismo ha sido detectar la existencia de funciones o interacciones recurrentes en los textos del cine clásico, y su relación con "la mujer", considerada ya no como un ser humano sexuado, sino como una estructura que gobierna la organización del argumento y la trama (Laguarda, 2006). En consecuencia y para los fines de la investigación, el cine será caracterizado como una tecnología social que posee el potencial de operar a través de una mirada y un lenguaje propios (Iadevito & Zambrini, 2008).

Un film produce un discurso. Ese discurso es, en mayor o menor medida, implícito, velado. Y son los espectadores los que, en última instancia, profieren -contradictoriamente- su verdad (Bonitzer en Gómez, 2006). En palabras de Esther Marín, el discurso "sufre, una vez emitido, un desarraigamiento de la intención del autor y cobra independencia con respecto a él y es en esta realidad metamorfoseada en la cual el lector, al tomar la obra, se introduce, apropiándose del texto y reelaborándolo. (Marín, 2015, p.23) Así, cada persona tiene su propia experiencia de lo sensible y esa experiencia domina a la percepción técnica, a la construcción técnica que tenemos de las imágenes (Weiss, 2015).

Esta lectura, nos separa del pensamiento clásico de la Escuela de Frankfurt, que considera que la mutación de la obra artística en mercancía destruye su capacidad crítica y diluye en el espectador la posibilidad de invocar una experiencia profunda, en la medida que ofrece una configuración pasiva de los individuos frente a las estructuras y los instala muchas veces como víctimas de un orden alienante (Vizcarra, 2005).

Ahora, no creemos tampoco en la inocuidad de las imágenes. El cine "pone de manifiesto puntos de vista extraordinarios (...) Pero parecen sometidos a una regla pragmática que no vale únicamente para el cine de narración: a menos que se caiga en un esteticismo vacío (...) tienen que aparecer normales y regulares" (Deleuze, 1983, p.31). La identificación inconsciente del espectador con la perspectiva que la cámara adopta, como si fuera algo natural y transparente (Zavala, 2010), conforma una mirada cargada de una supuesta neutralidad.

Sin embargo, las imágenes no son neutrales sino que están atravesadas por los diferentes condicionamientos sociales y culturales, y es mediante las imágenes que se ejerce la dominación simbólica (Zurian & Caballero, 2013). En ese sentido, podemos distinguir en cualquier texto fílmico dos dimensiones: lo denotativo, que se puede ver como lo que aparece, lo que se presenta como tal, lo natural; y lo connotativo, que se puede vincular con las formas de ocultamiento, o

más precisamente con lo que no se explicita (Karam, 2014). La profundidad simbólica del texto fílmico, en consecuencia, se puede construir a partir de la relación entre el nivel estético-argumentativo (sintagmático) –lo denotativo- y su dimensión lingüística, institucional y sociohistórica (paradigmática) –lo connotativo-. (Vizcarra, 2005)

Todo lo anterior se relaciona al esquema propuesto por Gómez Tarín (2006) en el que hay “yo” emisor (ente enunciador) que actúa sobre los significantes para construir su discurso, y hay un “tú” receptor que en el curso de la fruición rehace el texto y produce una actualización del significado. “Gran parte de los movimientos de cámara y mecanismos de producción significativa tienen por objeto la constitución de una mirada verosímil sobre un objeto que es, en principio, inverosímil.” (Gómez, 2006, p.91) Sobre todo cuando hablamos de ciencia ficción. No obstante, no existen en los significados portados en las cintas ni naturalidad, ni transparencia. El cine es un modo de representación y como tal puede tomar la realidad y reconstruirla formando un universo nuevo con sus propias reglas. (Guarinos, 2008)

Este universo nuevo que se construye al interior de un film genera un código particular, que es el que nos interesa fundamentalmente porque es ahí donde se inscriben los significados producidos por el ente enunciador. Y es desde ahí que el espectador se reapropia del texto y lo reelabora. El código particular o auto-código de una película es, para nosotros, nada más y nada menos que su corazón. Lo que hay de original y de único en ella, y lo que distingue a una cinta mediocre de una auténtica obra de arte.

En ese sentido, y retomando la idea de que hay en cada cinta una dimensión denotativa y una connotativa, nos alineamos con David Bordwell (1995) que propone cuatro tipos posibles de significados en cuanto a su producción:

- 1) Referencial: El espectador puede construir una historia y situarla en un marco espaciotemporal, que resulta en mundo concreto que relaciona a informaciones que ya posee. (*La búsqueda y persecución de Deckard a los replicantes y todo lo que pasa ahí*)
- 2) Explícito: El espectador recibe los mensajes abstractos que la película manifiesta abiertamente. (*Los replicantes desarrollaron humanidad*)
- 3) Implícito: El espectador recibe los mensajes abstractos que la película manifiesta indirectamente. Pueden identificarse como temas, asuntos o cuestiones. (*No resulta fácil distinguir entre un humano y un replicante*)
- 4) Sintomático: Considerado como parte de una dinámica social, se pueden rastrear procesos económicos, políticos o ideológicos.

Mientras la actividad de la comprensión construye significados referenciales y explícitos, los procesos de interpretación construyen significados implícitos y sintomáticos (Bordwell, 1995). Así también, la denotación se relaciona con los significados de tipo referencial y explícito, mientras la connotación, con los significados de tipo implícito y sintomático. Nos abocaremos con mayor énfasis a desentrañar los significados del último tipo, pues como revisamos anteriormente, las representaciones de género corresponden a discursos del tipo ideológico.

Trataremos, por supuesto, de no descuidar a los demás tipos de significado, pues la naturaleza multimodal de cualquier artefacto audiovisual nos obliga a poner de relieve la interrelación establecida también entre sus elementos constitutivos y manifiestos.

## **Multimodalidad**

El cine hace posible la identificación del individuo con las imágenes desde una doble perspectiva: la del ente material generador (la cámara, en cuanto al establecimiento de una mirada omnisciente) y la del mundo diegético (espacios, personajes, vivencias) (Gómez, 2006). Por tanto, y teniendo en cuenta que el objetivo principal de este trabajo es conocer el proceso de construcción del sujeto femenino en *Blade Runner*, no basta para los fines investigativos propuestos una concepción unidimensional del texto fílmico.

Debemos encontrar una salida estratégica que logre apretar la tecla de la multiplicidad de los elementos en juego, a partir de la variedad de los medios expresivos de los que se sirve el film (Casetti & Federico, 1991). Y al mismo tiempo, que respete que una película es más que la suma de sus partes. Así, nos enmarcamos en la perspectiva semiótica, que “destaca la naturaleza dividida del signo y el mismo lenguaje como un espacio de transformación; la confrontación con la ideología avanza el tema de la identificación, de cómo un texto “sitúa” al espectador.” (Mulvey, 2011, p.23)

Theo Van Leeuwen (2005) dice que la semiótica en lo social se aplica siempre a instancias y problemas específicos. Explica que, por ejemplo, al ejecutar un análisis semiótico del espacio de oficina se tendrá que usar, además de conceptos y métodos propiamente semióticos, otros respectivos al diseño de oficinas y gerencias. Así también nosotros tendremos que adecuar la matriz conceptual del estudio, más allá de los conceptos y métodos de la semiótica, a conceptos y métodos provenientes del análisis fílmico.

Según Saussure (1914, en Zavala, 2010) en el lenguaje se da una doble articulación: primera: las letras o palabras (monemas) se forman con los sonidos (fonemas); segunda: los mensajes se forman con las letras y las palabras. El significado se encuentra entonces en estas combinaciones y no en las unidades que permiten que estas se formen. Por eso no nos comunicamos con palabras sueltas ni sonidos inconexos.

Umberto Eco estableció en 1968 respecto del cine que existe una triple articulación (Pons, 1986), que, según Alvarado Duque (2016) supone tres niveles: primero uno en el que se reconocen formas visuales (cinemas como los tematizó Pasolini), segundo el modo en que son moduladas dichas figuras por el sistema reproductivo (cinemorfo) –tiro de cámara, encuadre, etc.- y tercero un sistema que reproduce el movimiento (código reproductivo). (Alvarado, 2016)

Así, y aceptando que una película es mucho más que un conjunto de fotogramas, la unidad mínima de observación y de análisis que establecemos para el desarrollo de esta investigación es la *secuencia*, que tiene un carácter autónomo y distintivo y que es por definición

una unidad semántica (Casetti & Federico, 1991). Usualmente corresponde a un conjunto relativamente pequeño de escenas, pero no es eso lo esencial, pues varía de autor en autor.

Ahora, también es cierto que en el cine la dicotomía fondo/forma en el cine se diluye, porque todo se funde y es por esa razón que el análisis semiótico debe ser multimodal. No tiene sentido privilegiar, por ejemplo, el aspecto narrativo de un aparato fílmico, cuando es el conjunto de recursos semióticos actuando en simultáneo lo que distingue su especial carácter y su belleza. En palabras de Piedad Martínez (2006) si la significación y el valor de cada elemento de una estructura dinámica o sistema está íntimamente relacionado con el de los demás, si todo es función de todo, y si cada elemento es necesario para definir a los otros, no podrá ser visto ni entendido ni medido "en sí", sino a través de la posición y del papel que desempeña en la estructura.

La *multimodalidad* es justamente la combinación de diferentes modos semióticos –por ejemplo lenguaje y música- en un artefacto comunicativo o evento. (van Leeuwen, 2005). Un modo es un recurso semiótico (Kaltenbacher, 2007) y equivale a un recurso expresivo. Un texto multimodal es entendido, por ende, como el resultado de una acción social, como cualquier instancia de comunicación en cualquier modo o combinación de modos (Kress en Oteíza, 2009):

(...) in social semiotics the focus changed from the ‘sign’ to the way people use semiotic ‘resources’ both to produce communicative artefacts and events and to interpret them – which is also a form of semiotic production – in the context of specific social situations and practices. (Van Leeuwen, 2005, p.11)<sup>1</sup>

Una película, y Blade Runner no es la excepción, en tanto texto audiovisual y contexto específico, se constituye a través de la articulación de una multiplicidad de modos semióticos, entre los que se encuentran los diálogos, la música, las imágenes y un largo etcétera. Son estos modos los que construyen en última instancia el relato, y es a través del relato que aprehendemos el discurso producido por el film.

En términos simples: “la historia es el qué de una narración que se relata, el discurso es el cómo” (Gómez, 2006, p.55). Por eso el análisis semiótico multimodal funciona para comprender cómo los tópicos, escenarios y personajes –específicamente los femeninos- son construidos. Porque no se limita a la narración de la historia que cuenta la película, sino que apunta a develar los elementos constitutivos del relato audiovisual que propone y que son parte fundamental de su discurso como tal.

Esta estrategia teórico-metodológica nos permite desmenuzar el film y responder a la pregunta sobre cómo debe ser mirada la mujer en los términos de Blade Runner, pues da acceso a los movimientos de la cámara, a la puesta en escena, a los giros de la trama, a la musicalización de las emociones y, en definitiva, a todos los modos particulares que emplea una película para proferir su relato.

---

<sup>1</sup> El texto *Introducing social semiotics* de Theo van Leeuwen no cuenta aún con una traducción al español.

En suma, se trata de ver cómo se construye, a través de diversos modos semióticos o recursos expresivos, la mujer de/en el film, entendida como significado específico del texto fílmico más que como imagen verdadera o distorsionada de lo femenino, y considerando que, en palabras de Maricruz Castro: “quizás no se encuentra de manera previa en la intención del guionista o el realizador, sino en la estructura textual, la cual transmite una ideología, una manera de ver la realidad” (Castro Ricalde, 2002) y, agregaríamos nosotros, una manera de representar lo social.

Así, la duda sobre el discurso queda despejada si “entendemos como relato el cómo-significante y como discurso el cómo-significado” (Gómez, 2006, p.56). En términos más típicos de la semiótica, lo que pretendemos es extraer los significados ligados al sujeto femenino comprendido en el discurso (re)producido por la película a través de los significantes que corresponden a su relato y se expresan mediante los (múltiples) modos semióticos presentes en el texto audiovisual, poniendo énfasis en los significados sintomáticos que refería Bordwell.

# Marco metodológico

## Tipo de estudio

El presente trabajo se enmarca en la metodología cualitativa de la investigación social, ya que permite poner de relieve la compleja red de significados inmersos en el universo simbólico de las relaciones sociales, además de las condiciones materiales de existencia de las mismas. También porque permite una cierta flexibilidad en el esquema propuesto por el investigador, dadas las condiciones variables de emergencia de los fenómenos estudiables y la necesidad de adecuarse a esas contingencias y volver a revisar, de ser preciso, la matriz conceptual del estudio y sus categorías. (Valles, 1999)

Es típico de la investigación cualitativa focalizar en profundidad sobre muestras relativamente pequeñas aún en casos singulares, seleccionadas intencionalmente. (Patton, 2002) Opera aquí una estrategia de estudio de caso único, que es una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares (Eisenhardt en Martínez, 2006) que admite “explorar en forma más profunda y obtener un conocimiento más amplio sobre cada fenómeno, lo cual permite la aparición de nuevas señales sobre los temas que emergen” (Martínez, 2006). Al estar este trabajo orientado al estudio de un film, a saber Blade Runner (1982), nos plegamos a dicho método ya que supone comprender hondamente su arquitectura, y que respalda científicamente su elección tanto por lo que tiene de único como por lo que tiene de común (Stake, 1999).

Por último, y dado que esta investigación pretende establecer las características de un fenómeno sometido a análisis, corresponde a una investigación descriptiva (Dankhe, 1989). Dicho tipo de estudios sirven para analizar como es y se manifiesta un fenómeno y sus componentes (Cazau, 2006).

## Tipo de diseño

Para Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (1991), el diseño de una investigación se clasifica según su naturaleza y objetivos. Este proyecto en particular, tiene un diseño no experimental, puesto que no se manipularon variables deliberadamente. En los estudios no experimentales “no se genera ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación por quien la realiza” (Hernández Sampieri et.al., 1991).

Respecto de la temporalidad, se trata de una investigación transversal, pues las técnicas de recolección, procesamiento y análisis de los datos se realizan en un único momento (Cazau, 2006), careciendo de tiempo y sentido el establecer otras instancias para efectuar dichos procesos, dado el plazo limitado para el desarrollo de la investigación y el alcance más bien modesto de los resultados que pueda arrojar.

Para finalizar, solo resta mencionar que dadas todas las características antes señaladas y en base a las decisiones tanto teóricas como metodológicas tomadas para orientar la presente investigación, nos situamos en el marco de la hermenéutica como perspectiva epistémica: aquella de las significaciones latentes. Se trata de adoptar una actitud de empatía profunda con el texto y con lo que allí se ha expresado (Baeza, 2002). Sucintamente, puede definirse a la hermenéutica como “la teoría de las operaciones de la comprensión relacionadas con la interpretación de los textos” (Ricoeur, 2002)

## **Técnica de recolección y análisis de datos**

La técnica de recolección y de procesamiento de los datos utilizada en este trabajo es una y la misma, y corresponde al análisis semiótico multimodal. Esto, ya que permite comprender la configuración y estructura de los textos y mantener la atención respecto a las relaciones de poder involucradas en ellos, lo que podríamos denominar, usando la expresión de Fredric Jameson (1989) su “inconsciente político”, dado el poder que la imagen tiene en la constitución de identidad (incluida, claro está, la identidad de género). (Zurian & Caballero, 2013, p. 481)

El enfoque de la multimodalidad en la lectura semiótica aplicada al análisis fílmico es pertinente dado que busca explorar “la malla de códigos cinematográficos (el movimiento de la cámara, el sonido en off) y extracinematográficos (binarismos ideológicos como naturaleza-cultura, masculino-femenino), tanto a través de una serie de textos como en el interior de un solo texto” (Stam en Zurian & Herrero, 2014). Todo, recordemos, en el marco epistemológico de la hermenéutica en el que se inscribe la investigación y que reconoce a cualquier texto, incluido el audiovisual, como “una totalidad organizada, hecha de elementos solidarios que no pueden ser definidos más que los unos con relación a los otros en función de su lugar en esta totalidad” (Saussure en Martínez, 2006).

Para Donna Haraway (1991) el universo de objetos que pueden ser conocidos científicamente debe ser formulado como problemas en la ingeniería de las comunicaciones (para los gestores) o teorías del texto (para aquellos que resistirán): Ambos son semiologías *cyborg*. Este carácter híbrido trabaja de un lado con la semiótica en relación al potencial de la realidad como texto y de otro la multimodalidad como perspectiva que se estira para alcanzar las múltiples formas que toman los objetos a estudiar por la ciencia social en general y por la sociología en particular.

## **Sobre el instrumento**

Respecto de las dimensiones escogidas para vertebrar la herramienta de observación y posterior análisis del estudio, debemos puntualizar ciertos aspectos. Pasaremos revista a cuáles son y por qué son necesarias.

## Planos

El punto de partida obligatorio para cualquier intento de revisar un texto fílmico es la cámara. Cada film constituye una propuesta sobre qué mostrar y cómo mostrarlo. Para ello, la unidad básica con la que cuenta es el plano: “El plano es la imagen-movimiento. En cuanto relaciona el movimiento con un todo que cambia, es el corte móvil de una duración.” (Deleuze, 1983, p.41). Al respecto y en palabras de Deleuze, puede decirse que por una parte “el todo cinematográfico sería un solo y mismo plano-secuencia analítico, en derecho ilimitado, teóricamente continuo; por la otra, las partes del film serían en realidad planos discontinuos, dispersos, diseminados, sin un enlace asignable.” (Deleuze, 1983, p.48)

Por ende, y para hacer posible la aprehensión del plano como unidad analítica productiva, consideramos la clasificación explicativa de Pedro Jiménez (2009), que los separa por tamaño y que corresponde a la siguiente:

- Plano General (PG)<sup>2</sup>: Descriptivo de la acción y su entorno. Se ve a los personajes con bastante espacio a su alrededor. Incluye el plano general corto (PGC), que pone a la figura humana como centro y casi totalidad del cuadro.
- Plano americano (PA): Corta al personaje por encima de las rodillas. Descriptivo de la expresión del actor y de sus acciones.
- Plano medio (PM): Es el más utilizado. Corta al personaje por la cintura.
- Primer plano (PP): Corta la figura por los hombros. Es básicamente un acercamiento a los rostros de los personajes y sus expresiones faciales.
- Primerísimo primer plano (PPP): Detalles del rostro del personaje.
- Plano detalle o inserto (PD): Objetos que ocupan todo el cuadro.

Es importante también distinguirlos ya no desde su tamaño sino desde el papel que desempeñan en la película. Incluimos dos funciones que son las que pueden tomar y son (1) descriptiva y (2) expresiva. Principalmente porque para que la cinta tenga sentido y profundidad, necesita mostrar escenarios y acciones tanto como las emociones de los personajes.

## Sonidos

Cualquier texto fílmico es un artefacto audiovisual. Una vez chequeada la imagen, resta hacer lo propio con el sonido. Para transformar la dimensión en una variable medible, la dividimos en (1) sonidos provenientes de los personajes, (2) sonidos provenientes del ambiente y (2) musicalización. Así, tratamos de cubrir diálogos, elementos sonoros de la situación y la música que acompaña a acciones, espacios y personajes.

## Composición

La composición se relaciona a la puesta en escena y se fija en los elementos constitutivos de la secuencia en cuestión. Es tanto estética como argumentativa y puede ser analizada a partir

---

<sup>2</sup> Los paréntesis corresponden a la abreviatura que se utilizó durante el análisis descriptivo, el primero de todos.

del “concepto socioantropológico de *situación*, concebido como unidad básica de composición de la vida social y, por extensión, de cualquier relato fílmico.” (Vizcarra, 2005, p.191)

Según el mismo autor, la situación se constituye en la correlación de sujetos (quiénes), acciones (hacen qué), objetos (para qué), tiempo (cuándo) y espacio (dónde) (Vizcarra, 2005). Consideramos que la acción de los personajes requiere atención especial, por lo que disgregamos la categoría incluyendo ese aspecto en el “régimen actancial” de la secuencia –que explicaremos a continuación- y no en la composición.

Ahora, falta la inclusión de un indicador que señale si la acción se desarrolla en un escenario representativo del espacio público o privado, considerando que hay en las representaciones tradicionales de género roles asignados a hombres y mujeres en relación a aquellos espacios y que, en consecuencia, “Los trabajos que las mujeres realizan en la ficción cinematográfica aparecen asociados casi siempre al ámbito doméstico.” (Soler, 2012, p.96)

## **Régimen Actancial**

Respecto de la acción presente en la secuencia (el hacen qué), establecer un régimen actancial significa considerar la noción de *actante*, que remite a una categoría general, independientemente de quienes luego la saturan, trátese de humanos, animales, objetos o incluso conceptos, en la medida en que se convierten en núcleos efectivos de la historia. (Casetti & Federico, 1991). Para Casetti y Federico (1991), este sistema surge del tratamiento de los personajes según criterio de relevancia. Estos pueden clasificarse según su “actuar” en sus distintas formas:

- Hacer (H)<sup>3</sup>
- Hacer hacer (HH)
- Decir (D)
- Hacer decir (HD)
- Mirar (M)
- Hacer mirar (HM)

Esta manera de tipificar a los personajes se relaciona estrechamente con la estructura sujeto/objeto que Laura Mulvey detecta en el cine de ficción en “Placer visual y cine narrativo” (1975). Para la autora existe lo femenino/objeto (pasivo) y lo masculino/sujeto (activo), siendo generalmente los personajes femeninos construidos para ser objeto de deseo y aun fetiche sexual (para ser miradas), tanto por el protagonista masculino como por directores y espectadores. En los términos de Pilar Aguilar: “¿Qué papel construye el relato audiovisual para los personajes femeninos? Ser las compañeras, o las ayudantes, o el descanso erótico-sexual, o la perdición, o un obstáculo que se interpone entre los personajes masculinos y su destino” (Aguilar, 2012). Necesitamos saber qué tanto hay de eso en la cinta a través de las acciones mismas de los personajes femeninos.

---

<sup>3</sup> Los paréntesis corresponden a la abreviatura que se utilizó durante el análisis descriptivo, el primero de todos.

## Régimen Visual

Fue la última en ser agregada. Al poco andar en la aplicación del pretest, nos dimos cuenta de que faltaban categorías asociadas a la caracterización física de los personajes femeninos. Esto, recordando que los medios de comunicación normalizan a las mujeres presentando imágenes del cuerpo femenino como glamorosamente opulento, imposiblemente delgado e invariablemente blanco (Davis en Muñiz, 2014).

Así, incluimos una dimensión nueva en el instrumento destinada a dar cuenta de la descripción física de los personajes femeninos, correspondiente al régimen visual que porta la cinta y que nos faltaba originalmente. Los nuevos indicadores comprenden la vestimenta y a sus características físicas.

Además, y ligado a lo anterior, fue necesaria la inclusión de un tipo de plano que se había omitido, y que tenía pertinencia para los fines de la pesquisa, en tanto que estaba siendo usado por la cinta directamente en algunas circunstancias especiales de los personajes. Este corresponde al plano general corto (PGC), que dispone de menos espacio de fondo que el plano general y fija la figura humana en el centro del cuadro (Jiménez, 2009), y se propuso como sub-ítem dentro de su respectiva categoría.

## Unidad de análisis

La unidad de análisis de este trabajo corresponde a las descripciones de las unidades semánticas definidas por el equipo de producción de la edición especial del DVD de Blade Runner, a raíz del 25° aniversario de su estreno (Five-Disc Ultimate Collector's Edition) para el disco 1 y las observaciones elaboradas a partir del visionado de la cinta.

Estas unidades corresponden a 36 secuencias con los siguientes nombres: (1) Credits and Foreword, (2) Eye on the city (3) Emotional response, (4) Interrupted sushi, (5) Old blade runner magic, (6) Replicants in question, (7) Rachael; Voight-Kampff test; (8) Leon's hotel room, (9) Chew's visitors, (10) If only you could see, (11) Someone else's memories, (12) Pris meets Sebastian, (13) Deckard's dream, (14) Esper enhancement, (15) Manufactured skin, (16) Miss Salome, (17) Pursuing Zhora, (18) Retirement... witnessed, (19) How many to go?, (20) Wake up, time to die, (21) I owe you one, (22) Say "Kiss me.", (23) Only two of us, (24) We need you, Sebastian, (25) Right moves, (26) Prodigal son brings death, (27) "No way to treat a friend.", (28) Death among the menagerie, (29) Proud of yourself?, (30) Wounded animals, (31) Building ledge, (32) The roof, (33) To live in fear, (34) Like tears in rain, (35) Souvenir, (36) End Credits.

Cabe destacar que el disco 1 contiene la versión remasterizada de la cinta el año 2007 y que corresponde a "The Final Cut". La edición contiene también las piezas: Dangerous Days: Making Blade Runner (disco 2) que es un *making of*; Archival versions (disco 3) que son las versiones de archivo de las cintas estrenadas en las salas de cine en Estados Unidos en 1982, en el

resto del mundo también en 1982 y el Director's Cut en 1992; Enhancement archive (disco 4) con los diferentes trailers y otros contenidos promocionales de la película, y el Workprint (disco 5) con la primera versión en DVD que incluía escenas inéditas hasta esa fecha.

## Universo y muestra

Rigiéndonos por los objetivos del proyecto, el universo corresponde a la película en su versión "The final cut", incluyendo a todas las secuencias separadas como unidades semánticas definidas por el equipo de producción de la edición especial de Blade Runner (Five-Disc Ultimate Collector's Edition) a raíz del 25º aniversario de su estreno, que corresponden a la película completa<sup>4</sup> y son 36: (1) Credits and Foreword, (2) Eye on the city (3) Emotional response, (4) Interrupted sushi, (5) Old blade runner magic, (6) Replicants in question, (7) Rachael; Voight-Kampff test; (8) Leon's hotel room, (9) Chew's visitors, (10) If only you could see, (11) Someone else's memories, (12) Pris meets Sebastian, (13) Deckard's dream, (14) Esper enhancement, (15) Manufactured skin, (16) Miss Salome, (17) Pursuing Zhora, (18) Retirement... witnessed, (19) How many to go?, (20) Wake up, time to die, (21) I owe you one, (22) Say "Kiss me.", (23) Only two of us, (24) We need you, Sebastian, (25) Right moves, (26) Prodigal son brings death, (27) "No way to treat a friend.", (28) Death among the menagerie, (29) Proud of yourself?, (30) Wounded animals, (31) Building ledge, (32) The roof, (33) To live in fear, (34) Like tears in rain, (35) Souvenir, (36) End Credits.

Ahora, delimitamos este universo y conformamos la muestra de acuerdo al siguiente criterio: dado que lo que nos interesa analizar es la representación de la mujer en la película, las secuencias escogidas deben contener al menos a un (1) personaje femenino presente en alguna de las escenas. Esto reduce la muestra a las siguientes unidades: (1) Replicants in question, (2) Rachael; Voight-Kampff test, (3) Someone else's memories, (4) Pris meets Sebastian, (5) Manufactured skin, (6) Miss Salome, (7) Pursuing Zhora, (8) Retirement... witnessed, (9) How many to go?, (10) Wake up, time to die, (11) I owe you one, (12) Say "Kiss me.", (13) Only two of us, (14) We need you, Sebastian, (15) Death among the menagerie, (16) Souvenir.

Respecto del carácter de la muestra, podemos considerarlo no probabilístico, pues fue ella definida de acuerdo a los criterios propios de la investigación y no al azar. Según lo que plantea Hernández (2006:262) en las muestras de este tipo, la elección de los casos depende de la decisión de un investigador o grupo de investigadores encargados de recolectar los datos. Asimismo, se obtuvo a través de un muestreo intencionado, una técnica de muestreo no probabilístico que se caracteriza por la selección de los casos o sujetos en relación a criterios preestablecidos por los investigadores (Valles, 1999).

---

<sup>4</sup> La ficha técnica de la cinta está disponible en la sección Anexos.

## Calidad del diseño

Garantizar la calidad de un proyecto de investigación cualitativa implica, para (Valles, 1999) velar por tres elementos: credibilidad, transferibilidad y dependibilidad.

El primer punto se relaciona al despliegue de los recursos técnicos necesarios para dar veracidad a la información recabada. En ese sentido y para asegurar la fidelidad de los datos, se adjuntó la matriz conceptual utilizada para producir la información y se detallaron los procedimientos realizados personalmente por la investigadora a lo largo de toda la pesquisa. Se incluyeron también las tablas (pretest y la guía metodológica final) y anotaciones varias realizadas a modo de bitácora de campo.

El segundo punto tiene que ver con el muestreo y se relaciona a la aplicabilidad del estudio en distintos contextos. A ese respecto y dada la elección del caso fundamentado en la taxonomía de Patton (2002), se espera que el instrumento producido por el estudio logre las condiciones necesarias para ser extrapolado a otras investigaciones que persigan analizar textos audiovisuales con perspectiva de género o tengan propósitos similares.

El tercer y último punto tiene que ver con la necesidad de una auditoría externa a la investigación que asegure parámetros de fiabilidad. En esa dirección y para dar legitimidad al trabajo realizado en este proyecto como tesis de pregrado: (1) se efectuó un seguimiento por parte la casa de estudios desde donde surge esta memoria, a saber la Universidad de Valparaíso y (2) se realizó la consulta en calidad de experta a Valentina Osses Cárcamo -Socióloga PUC, Post- título en Enfoque de Género y Políticas Públicas FLACSO-CHILE, Diplomada en Metodologías de Investigación Social PUCV, Stage au Laboratoire d'industries culturelles et création artistique, Université Sorbonne Paris Cité 13 été 2017, Doctora en Sociología por la Universidad Alberto Hurtado-.

## Plan de trabajo

**Tabla 1.** Plan de trabajo de acuerdo a fechas

	Actividades	6-18	7-18	8-18	9-18	10-18	11-18	12-18	2-19
Primera fase	Revisión bibliográfica	X	X	X	X				
	Armado de marco teórico				X	X	X		
	Armado metodológico					X	X		
Segunda fase	Generación matriz investigativa						X		
	Visionado de la película					X	X		
	Visionado de la película con las categorías respectivas						X	X	X
	Adecuaciones investigativas varias							X	
Tercera fase	Análisis de datos						X	X	X
	Conclusiones							X	X
Revisiones finales	Revisiones finales							X	X
	Redacciones finales							X	X

**Fuente:** elaboración propia

## Condiciones éticas

Para la recolección de los datos que permitieron construir las unidades de observación y análisis, se obtuvo el material original de la cinta Blade Runner. Puntualmente, la edición en DVD “Five-Disc Ultimate Collector’s Edition” del año 2007, que incluye varios discos cuyo contenido especificamos en los apartados anteriores pertinentes.

Esto para respetar plenamente el marco jurídico normativo contenido en la legislación nacional referida a la propiedad intelectual y derecho de autor.

## **Análisis**

Una vez explicados los lineamientos teóricos y metodológicos de la investigación, podemos proceder a seguir el proceso de construcción del sujeto femenino en la película *Blade Runner*. Para eso, se necesita llevar a cabo cuatro fases distintas en el análisis. La primera fase corresponde a la aplicación de un pre-test (adjunto en la sección Anexos), para verificar la eficacia del instrumento construido. Describimos las bases del mismo y cómo su primera aplicación demandó algunos ajustes para conseguir un mejor rendimiento, en el próximo apartado.

La segunda fase corresponde al desarrollo de un análisis de tipo descriptivo (también incluido en la sección Anexos), en el que se traducen las unidades seleccionadas a una serie de dimensiones propuestas por el estudio. La tercera fase corresponde al análisis interpretativo por unidad, efectuado sobre la base de los resultados del análisis descriptivo, fragmentado aún según las distintas secuencias de la película.

La cuarta y última fase del análisis es interpretativa y global, y tiene por objetivo darnos un panorama general de lo descubierto y encontrar puntos de convergencia y de ruptura en las relaciones establecidas entre las dimensiones estudiadas.

### **Análisis interpretativo por unidad**

#### **Replicants in question**

La secuencia analizada tiene lugar en el ámbito público, el espacio de trabajo de Bryant, el jefe de Rick Deckard. La estación de policía y su despacho personal conforman un ambiente simple, funcional, desordenado y lleno de humo. Entre los elementos escenográficos encontramos montones de papeles en el escritorio, whisky y cigarrillos, todos elementos típicos de la masculinidad en la estereotipia tradicional de los roles de género.

La mayoría de los planos utilizados son descriptivos, salvo un par de primeros planos que muestran las expresiones de Deckard y su jefe, mientras hablan sobre los replicantes que el primero debe perseguir y liquidar. Ambos personajes asisten a la acción de las escenas, estando sentados mientras miran unas fichas policiales futuristas, en las que giran las cabezas de los delincuentes y se exponen sus datos personales. Es con esas fichas que nos presentan a Leon Kowalski, Roy Batty, Zhora y Pris, los cuatro replicantes que deben ser asesinados (“retirados”) por Deckard.

Es la primera aparición de los personajes femeninos de la cinta, sin embargo, no toman parte en la acción. Su función en tanto actantes se limita a hacer mirar y hacer decir. Son observadas (por los personajes y por nosotros en un primerísimo primer plano de sus cabezas girando en 360° en esta especie de ficha policial futurista). Sólo podemos ver de ellas sus rasgos

caucásicos y pelo rubio. Ambas tienen rostros de una belleza típica del cine norteamericano de los ochenta.

Sabemos de Zhora por lo que se dice, que fue diseñada para un escuadrón de asesinos. Al respecto Bryant señala: “La bella y la bestia. Ella es ambas”. Sabemos de Pris por lo que aquí se dice que es un modelo básico de placer, y que ellos “Abundan en las colonias militares”. Se deduce de las presentaciones que Zhora tendrá un papel más activo que el de Pris. Habrá que comprobarlo.

Nos enteramos de que todos los replicantes fueron diseñados para imitar a los humanos en todo excepto sus emociones. Y que ante la posibilidad de la emergencia de respuesta emocional, se les dio desde su diseño una duración de cuatro años como antiviral. La secuencia carece de musicalización por completo. Sólo se escuchan sirenas y ruidos típicos del centro de una ciudad ajetreada.

### **Rachael; Voight-Kampff test**

La secuencia se inaugura con un plano medio del vuelo de un búho, que se asocia a la primera aparición del personaje de Rachael, que camina con la misma gracia con la que el búho vuela. Se usa una cámara lenta y centrada en ella, que comienza con un plano general y termina en un primer plano de su rostro. Sus rasgos son delicados, su piel blanca y su textura delgada. Cabello negro y recogido en un peinado alto “futurista”. Maquillada de forma relativamente sutil, destacan los labios rojos. Vestida de negro, en un traje de dos piezas, brillante y con falda ajustada a la rodilla, tacones también negros. Es una especie de asistente.

Aparecen tres personajes: Rachael, Deckard y Tyrell, el dueño de la compañía y en cuya oficina transcurre toda la secuencia. Se ambienta con opulencia sobria. Corresponde el espacio al ámbito público, pues es el lugar donde trabajan de dos de los tres participantes (Tyrell y Rachael). Los tres participan de la acción pero no durante toda la secuencia: primero Rachael recibe a Deckard en el despacho y se presentan; luego aparece Tyrell y los tres participan hasta que el último le pide a Rachael que se retire, excluyéndola de la conversación más importante de la secuencia y que tiene relación con ella, instalándola en la pasividad del “hacer decir”.

Tyrell le solicita a Deckard que haga la prueba Voight-Kampff (que se usa para ver si el individuo en cuestión es humano o replicante) en Rachael “para ver cómo funciona en una persona de verdad”. Se usan variedad de planos descriptivos, que van de general a primer plano, mientras se efectúa. Antes de comenzarla, Rachael le dice a Deckard “¿Le importa que fume?, estableciendo un ambiente de despreocupación y hasta desafío desde el inicio, que se sublima en un primerísimo primer plano a una sonrisa sarcástica. Hay un plano detalle del ojo de Rachael pero es descriptiva; tiene que ver con la prueba. Las respuestas que va entregando son sensatas a la vez que duras. Lo increpa, por ejemplo diciendo “¿Ha retirado a algún humano por error?” antes de comenzar con la prueba, y “¿Esta prueba es para saber si soy replicante o lesbiana, señor Deckard?”.

No obstante, la música asociada a Rachael es angelical –se usa dos veces la misma música cuando ella aparece-. Y su actitud desafiante se quiebra cuando Tyrell le pide que salga de la sala: “Déjanos unos minutos Rachael. Gracias”. No podemos concluir que operen aquí solo jerarquías relacionadas al género, porque se trata de su jefe directo. Una vez abandona el espacio, Deckard le pregunta si es una replicante, a lo que Tyrell responde satisfecho que sí, y conversan sobre que necesitó más de cien preguntas para saberlo cuando lo normal es entre veinte y treinta. Ella no lo sabe: “¿cómo alguien puede no saber lo que es?” replica Deckard. “Rachael es un experimento, nada más”. Tyrell insinúa que la razón de que no lo sepa es que tiene recuerdos, que son implantados, pero aun así parte de su memoria: “Regalándoles un pasado, creamos un amortiguador para sus emociones y los podemos controlar mejor”.

La presentación de Rachael es interesante en tanto se construye desde el desafío: la primera insinuación sobre el cuestionamiento de la realidad en la que viven los personajes respecto de la situación ciencia-ficcional, la propone ella al preguntar al protagonista si había *retirado* a algún humano. Esto convierte al retiro en asesinato, y al hacerlo se cuestiona indirectamente incluso el sentido de la función de Deckard –y de la institución policial junto con él- en la sociedad. Asimismo, al burlarse preguntando si lo que buscaba el interrogatorio era conocer su condición lesbiana, admite que entiende de formas de vivir la sexualidad a pesar de que, como dijo Tyrell, se trataba sólo de un experimento. Esta veta matiza la objetificación expresa del film de este personaje, abriendo un abismo entre esta primera *replicante* y el androide prototípico de los films de ciencia ficción de las décadas anteriores.

### **Someone else's memories**

La secuencia comienza con Deckard entrando a su departamento, apuntando con una pistola a Rachael, quien lo sorprende con su presencia. Al verla la baja. Entran al departamento, ubicándose el espacio en el que transcurre la acción en el ámbito privado, doméstico. La escenografía lo ambienta no propiamente desordenado mas lúgubre. Hay whisky. El alcohol se está transformando en algo típicamente masculino en la cinta, porque Rachael rechaza de plano el ofrecimiento de Deckard de un trago.

Ella habla poco, principalmente: “Quería verlo así que lo esperé. Quiero que me diga lo que él le dijo”; “cree que soy replicante, ¿no?” y “mire, una foto con mi madre”. Deckard reacciona fríamente contándole sobre los implantes de recuerdos, diciendo que todo lo que ella tiene en la cabeza son memorias de la sobrina de Tyrell. Ella llora en un primerísimo primer plano, totalmente expresivo. Su llanto desencadena en Deckard arrepentimiento; le dice que se trata de una broma y que se vaya a su casa. Enseguida va a servirle un trago. En eso, Rachael tira las fotos que llevaba consigo como prueba de su humanidad y se va, en un plano general que termina de describir el departamento y que finaliza en un oscuro Deckard bebiendo whisky solo en su terraza, envuelto en una frazada y contemplando la ciudad de noche, agitada y llena de neones.

Las acciones de Rachael durante la escena rompen el esquema de pasividad que venía presentando hasta ahora, aunque no por completo. Porque aunque lo va a buscar, inquiera sobre lo que quiere saber, rechaza la bebida y se retira porque ya no quiere estar ahí, aún prima la escena del llanto y lo que eso desencadenó. En cuanto a su apariencia, luce más arreglada que antes. Más énfasis en su maquillaje, los mismos labios rojos. Viste un gran abrigo azul intenso y oscuro, con cuello de plumas o algo parecido. En cualquier caso, hay una glamourización de su imagen. Es paradójico que se la vea más *ella misma* en el espacio privado cuando su régimen actancial se torna más activo.

Se presenta así la yuxtaposición de dos relatos sobre Rachael: de un lado, la actitud desafiante y cínica de la humana que vive en una realidad distópica, trabajando para el mandamás de la compañía literalmente más poderosa de ese mundo. De otro, la frágil replicante cuya verdadera naturaleza no-humana es revelada. No obstante, no podemos concluir que esta fragilidad esté vinculada a su condición de mujer, porque –y esto es una suposición- cualquiera que se entere de que su vida y sus recuerdos son por completo artificiales, podría desmoronarse. O al menos, como ella, llorar y escapar de la compañía de un extraño, además portador de las malas noticias.

### **Pris meets Sebastian**

La secuencia se inaugura con un plano que pasa de general a primer plano, de descriptivo a expresivo, con la aparición de Pris como personaje. Se la caracteriza en decadencia: despeinada, sucia, con el maquillaje corrido, con un vestuario que fácilmente puede atribuirse a una prostituta callejera caída en la drogadicción. No obstante, su actitud es dulce e infantil. De hecho, esa actitud le permite entrar a la casa de J.F. Sebastian, el segundo y último personaje que compone la escena y participa en la acción. El sonido se compone de los ruidos de la ciudad –oscura, llena de basura, humo, vehículos como chatarra abarrotan las calles-, de una lluvia torrencial y música tranquila, lúgubre y con halo de nostalgia.

Ambos hablan, miran, *hacen*. El rol de Pris es aparentemente pasivo, se la ve desvalida y frágil, literalmente con hambre (lo dice), diciendo que es una especie de huérfana y que no tiene casa. No obstante, al decir ella “mañana le diré a mis amigos dónde estoy” y gracias a una serie de planos expresivos, y el uso de música tétrica al entrar en casa de Sebastian, nos damos cuenta de que es una trampa y que es replicante, y por ende, una de las villanas de la historia. O al menos quienes están siendo perseguidos por el protagonista. Se torna su acción en activa, mintiendo, engañando, haciendo lo que sus propósitos demandan hacer.

La acción toma lugar tanto en el ámbito público como en el privado. Porque parte en la calle pero se traslada a la casa de Sebastian, emplazada en un edificio abandonado y tétrico, oscuro, con agua filtrándose por los pasillos, llena de inventos suyos: criaturas extrañas que él llama sus juguetes y amigos.

La presentación de Pris difiere de la de Rachael desde el inicio. De un lado y con anterioridad, es introducida en el film con el carácter de robot sexual serializado, y no como un exclusivo o avanzado experimento. Su materialidad es entonces pensada por y para su objetificación en tanto cuerpo sexuado. Aquí encontramos un indicio de interés en el discurso de la película según planteamos el estudio, porque no hay señal alguna de que existan replicantes varones creados como juguetes sexuales. De hecho, se dice sobre Pris que modelos como ella abundan en las colonias militares, deducimos para el divertimento del contingente masculino que es el que finalmente “hace el trabajo”. El binomio hombre/producción y mujer/reproducción no se subvierte más allá de otro, que sería hombre/producción y mujer/sexualidad (heterosexualidad).

### **Manufactured skin**

La secuencia se ambienta por completo en el espacio público. Esta vez todo transcurre en la calle y locales comerciales, más puntualmente en una especie de puesto especializado en pescadería a la vez que manufactura tecnológica y está regentado por una anciana. Los personajes que participan en la acción son tres, una de ellos la anciana de la tienda.

La cámara muestra durante toda la secuencia planos descriptivos de la travesía de Deckard en busca de la replicante anónima sobre la que tiene una pista: una escama. Él piensa que es de un pez mecánico, por lo que va donde esta anciana para que lo analice y le diga de dónde proviene. Ella, en condición de experta, le dice que es de una serpiente, fina artesanía de la mejor calidad, y le dice dónde encontrar a su creador. Deckard se dirige hacia donde la anciana señala, y el hombre tras el mostrador le indica –después de la presión violenta del protagonista– que la escama pertenece a una serpiente que él fabricó y que vendió al dueño de un club nocturno.

Esa es toda la participación femenina de la secuencia en cuanto a personajes, porque el resto de las mujeres que aparecen corresponden a elementos escenográficos y son dos bailarinas que señalan la entrada de un club nocturno a modo de cartel o vitrina. El tipo de vestimenta de esas mujeres es todo lo contrario al de la anciana: llevan el rostro cubierto y visten una especie de bikini tipo arnés. Ella, por otro lado, y esto lo vemos a pesar de no existir planos que la muestren de cuerpo entero –algo nuevo hasta aquí en relación a la aparición de los personajes femeninos–, lleva puesta una blusa o acaso túnica, en cualquier caso holgada y oscura. Tiene rasgos asiáticos y no lleva maquillaje en su piel surcada por las arrugas.

Los sonidos son ambientales –de ajeteo callejero, bocinas, sirenas y demás– hasta que aparece la pista de dónde está la serpiente falsa. Desde ese momento, suena una música arábiga, cargada de exotismo que se mantiene hasta que aparecen las bailarinas y no se termina con el fin de secuencia, sino que sigue hasta la siguiente.

## Miss Salome

En la primera parte de la secuencia aparecen muchos planos medios y primeros planos enfocados en mujeres anónimas sin incidencia alguna en la trama más que describir el ambiente del club nocturno en el que transcurren los sucesos. La música de exotismo sigue sonando. El espacio se ubica en el ámbito público y se caracteriza como decadente y vicioso, todos fuman o beben, bailan, ríen o ingieren productos extraños, en todo caso se divierten. Deckard y Taffey Lewis, dueño de local, no dicen nada importante.

La primera participación femenina significativa llega de la mano de Rachael, quien recibe una videollamada de Deckard para invitarla al bar. Ella responde con un “No es mi tipo de lugar”. Se instala así Rachael como la mujer ángel de la cinta. No bebe y definitivamente no frecuenta “antros de perdición” como aquel. Sus apariciones se asocian ahora al ámbito doméstico (está en su casa).

Luego de cortar el teléfono (o videoteléfono), suena la presentación de Salome, una de las artistas del club nocturno. Fuera de campo en todo momento, su participación se remite a la pasividad del *hacer decir* del presentador, quien anuncia literalmente lo siguiente: “Damas y caballeros, Taffey Lewis presenta a la señorita Salome y su serpiente. Vean cómo la hace gozar la serpiente que antaño corrompió al hombre”. Enseguida Deckard, que se había dado vuelta para ver el espectáculo, esquiva la mirada y se corta la escena. Se utiliza de forma manifiesta el fetiche de una fantasía típica de la mitología bíblica respecto de la mujer y la serpiente. No obstante, no se trata de la satanización de la sexualidad femenina ni mucho menos; se trata de una performance que tiene lugar precisamente en un club nocturno frecuentado por hombres y mujeres y que se caracteriza desde el primer momento como decadente y pernicioso. Ahora, llama la atención cómo el protagonista quita la vista del escenario durante el show de Salome que, completamente fuera de campo y por ende de la vista del espectador, podemos solo deducir tiene una connotación sexual.

La descripción física de Salome es la de una mujer bronceada, delgada, tan voluptuosa como la estética ochentera anterior al boom de silicona en las *starlets* permite, pelirroja de pelo corto y peinado hacia atrás en una trenza, con maquillaje intenso, con el cuerpo semidesnudo lleno de cristales falsos pegados. Lo más importante en su caracterización es la serpiente, enrollada en los brazos y cuello a modo de boa. Contrasta con la recién aparecida Rachael, quien desde su casa –ámbito doméstico propio de la mujer ángel- lucía una blusa rosa pálido y apenas maquillaje.

Una vez cambia la escena, encontramos a Deckard infiltrándose en el camarín de Salome –diciendo que es un inspector del comité de abusos morales- para cotejar la escama con la serpiente y saber si es ella la replicante que busca. No obstante, sus sospechas se confirman apenas Salome, ahora descubierta como Zhora, lo golpea y estrangula, hasta que se ve interrumpida por una multitud anónima que se agolpa de pronto en el pasillo de afuera del

camarín. Este espacio también es público, dado que se extiende desde el club de Taffey Lewis como el lugar de trabajo de Zhora.

En esta secuencia se muestra el primer –y único- desnudo de toda la película y corresponde a Salome (o todavía descubierta como Zhora), que antes de darse cuenta de que Deckard está escudriñando sus cosas porque sospecha de ella, figura completando su rutina normal post-show. Se ducha, seca el pelo y viste con toda naturalidad, antes de intentar asesinar a Deckard distrayéndolo diciendo: “séqueme”.

La descripción física de Zhora, verdadera no la Salome de la performance, es también sensual: un traje negro de dos piezas, del estilo de un bikini pero con la parte superior rígida. Usa botas altas y llenas de tiras, estilo romano. Antes de salir corriendo para huir, literalmente, se pone un tipo de abrigo, impermeable y totalmente transparente. Por segunda vez asistimos a la imagen desexualizada en contraste a la hipersexualizada de las mujeres en una misma secuencia, esta vez los polos opuestos de la diáspora son Rachael y Salome/Zhora, respectivamente.

### **Pursuing Zhora**

En esta secuencia, la más corta de todas, se muestra la salida fugaz de Zhora de su camarín, escapando de Deckard, y la persecución que tiene lugar después. Se ubica en el espacio público. En la calle ajetreada de noche, oscura, llena de gente, caótica y adornada por pequeñas fogatas que parecen quemas de basura, y luces de neón que dejan entrever la polución del aire. De fondo solo suenan ruidos que ambientan ese escenario, hasta que empieza a sonar la misma música que usaron con la presentación de Pris, una canción con notas de jazz que propone un ambiente de auténtica nostalgia. La encarnación del miedo de Zhora se manifiesta en la serie de planos expresivos que muestran su cara y las peripecias que intenta para perder su rastro. Su participación en la acción se limita a escapar.

### **Retirement... witnessed**

La secuencia muestra el final de la persecución de Deckard a Zhora, que culmina en su asesinato. Se ambienta en la calle y, por ende, en el espacio público. Aparecen muchos transeúntes anónimos pero solo Deckard y Zhora participan en la acción como personajes. Tienen roles activo y pasivo, respectivamente. Hay muchos planos descriptivos de la persecución pero algunos expresivos del miedo de Zhora hacen empatizar con ella en tanto víctima.

Su muerte ocurre en una tienda llena de maniqués que, irónicamente, lucen unas cuerdas enrolladas en el cuerpo que remiten a la imagen de la serpiente de Salome. Recibe varios balazos y cae estrepitosamente entre vidrios rotos y nieve falsa. Mientras cae en cámara lenta, suena de fondo la misma música nostálgica de la secuencia anterior. Deckard termina su asesinato con disparos por la espalda. Su ejecución tal como fue planteada nos remite a que, en manifestaciones artísticas, “aún hay espacio para recordar que la mujer lleva en ella el fermento de la delicuescencia moral, social y política y que es por todo, y ante todo, un ser especialmente peligroso.” (Bornay, 2004, p.47)

La última imagen de la secuencia corresponde a un plano general corto, que muestra el cuerpo inerte Zhora siendo girado por un policía en el suelo, reluciendo el tatuaje de serpiente que Deckard buscaba y que ella llevaba en el cuello. Zhora y Salome se encuentran así ya no solo como actriz y mascarada, sino como facetas suplementarias de una misma mujer.

### **How many to go?**

Emplazada en el espacio público, la calle. Todas las calles son oscuras y sucias. Esta secuencia está compuesta por un par de personajes y muchos transeúntes. Quienes toman parte en la acción son Deckard, Bryant y Gaff, los policías y una mujer anónima. Ella, sin identificación, es la encargada en un puesto callejero que vende alcohol. Su única participación es vender una botella de algo a Deckard. Su imagen, como la de la anciana que apareció con anterioridad, es desexualizada. Es pálida, gorda, viste una blusa gris muy suelta y un gran delantal blanco la cubre. Tiene puesto un pañuelo en la cabeza y algo como una red, se deduce que también manipulan alimentos. En el puesto hay otra mujer, vestida igual, de la misma contextura, pero de rasgos afroamericanos y piel oscura. No habla ni tiene otra función que la de elemento escenográfico.

Bryant, el jefe de policía, le dice a Deckard que faltan cuatro replicantes para terminar su trabajo. Los primeros tres (León, Roy y Pris) más la que conoció en la oficina de Tyrell, que desapareció producto, al parecer, de una falla con un implante cerebral: Rachael. Debe asesinarla. Por primera vez en lo que va de cinta aparece un plano propiamente expresivo del protagonista. Está triste.

Aparece Rachael al final de la secuencia. Tampoco tiene participación en la acción más que ser divisada por Deckard antes de perderse entre la multitud. Con su peinado de siempre, esta vez trae puesto un gran abrigo de piel, de color claro. Lo único claro que hay en esa calle tan concurrida.

Se establece en estas escenas ya un patrón: las mujeres de imagen desexualizada ligadas al ámbito público tienen injerencia apenas tangencial en la trama. Y no tienen nombre. En el mundo de Blade Runner, los humanos están abandonando el planeta para establecerse en colonias extraterrestres. Los personajes que vemos son todo lo que quedó atrás. En ese panorama, no encontramos hasta ahora mujeres de carne y hueso más que las funcionarias de los puestos callejeros de la ciudad, todas ellas ancianas, gordas o negras. Ninguna joven blanca, salvo las asistentes del club de Taffey, expuestas todas como “malas” mujeres (1) en la ingesta de bebida y estupefacientes y (2) en la soltura de su conducta respecto de la asistencia a performances sexuales. En la ciudad no hay *buenas mujeres*. Sólo Rachael como mujer posthumana, artificial, parece cumplir con el rol designado para ellas. Es lo único prístino del paisaje y el contraste de su abrigo claro en el gris paisaje así lo demuestra.

### **Wake up, time to die**

La secuencia avanza sin presencia femenina hasta la última escena. Aparece Rachael. Su participación es mínima, pero relevante para la trama. Por primera vez la vemos en un rol totalmente activo, aparece para matar a León, el replicante que estaba atacando a Deckard. En resumidas cuentas le salva la vida al protagonista. El asesinato no es limpio, es por la espalda y la pistola no era suya, era de Deckard, que la dejó caer durante el forcejeo. Pero nadie le pide que lo haga. Y un asesinato no está incluido en la pauta atribuida desde la literatura a la mujer ángel tradicionalmente. Con esto, comienza a desmarcarse de ese estereotipo particular, caracterizado por ser “aquel ser desvalido, poco apto para la acción y el pensamiento reflexivo, y necesitado de la protección del esposo” (Bornay, 2004, p.47).

Otro punto importante es que los sucesos se dan en el marco del ámbito público, en la calle, la misma calle abarrotada de ambiente urbano y totalmente contaminado en todos los ámbitos posibles que se ha repetido como escenario de los acontecimientos de la trama. Es decir, la transformación del rol pasivo de Rachael se acompaña también del abandono del ámbito doméstico. Recordemos que la única vez que la vimos en un espacio propiamente público, fue durante su presentación como personaje y en su lugar de trabajo, la grande y elegante oficina de Tyrell, diametralmente distinta de la calle donde la vemos ahora.

### **I owe you one**

Volvemos al ámbito privado. El escenario es ahora el departamento de Deckard. Está más desordenado que antes. Entre los elementos escenográficos ahora vemos, además de alcohol, sangre. Los únicos personajes que componen las escenas son Deckard y Rachael. Ambos participan en la acción. Esta corresponde básicamente a una conversación. No obstante, tiene trascendencia en la trama porque es el punto de inflexión en la conducta del protagonista. Pasa, básicamente, de una máquina de beber y matar a una persona capaz de generar acciones que no son las impuestas por Bryant. Decide no matar a Rachael.

Ella, por su parte, sufre un cambio en la imagen impecable que venía presentando hasta ahora. Aunque siempre pulcramente vestida, ahora tiene el maquillaje corrido, los ojos con el delineador negro muy fuera de lugar. Tiembla, acaba de matar a alguien. Replicante como ella, por eso sabe que es *alguien*. Y podemos deducir de la conversación que sostienen, que Deckard empieza a entenderlo también. Rachael le pregunta si alguna vez le hicieron a él “su dichosa prueba”. Además, en ese mismo diálogo se marca un hito que manifiesta el establecimiento de un lazo entre los dos personajes: Rachael deja de llamarlo *usted* para decirle *tú*: “¿Y si voy al norte y desaparezo, me perseguiría? ¿Me cazaría? –Rachael; “No. No lo haría. Te debo un favor. Pero alguien lo haría” –Deckard.; “Mis expedientes. Los que tienen fecha de inicio. Longevidad, esas cosas. ¿Los viste?- Rachael.”.

De fondo solo hay silencio. Se escuchan los sonidos de la ciudad a la distancia. Nada más que la luz intermitente de lo que parece ser un cartel luminoso entra a través de las rendijas de las persianas.

## Say “Kiss me.”

La secuencia transcurre por completo en el ámbito privado, en el departamento de Deckard. Los personajes que la componen son Rachael y Deckard y ambos toman parte en la acción. No obstante, el rol de Rachael es brutalmente pasivo. Lo único que hace y que no tiene relación a Deckard es hurgar en su casa y tocar el piano. Mientras esto sucede, se despeina por primera vez en toda la película. Ese acto es interpretado por el protagonista como receptividad sexual. Enseguida se acerca y la besa en la mejilla. Luego en la boca. Ella se espanta y trata de huir. La respuesta es de evidente rechazo. No obstante, el protagonista corre agresivamente hacia la puerta para bloquearle el paso, y la empuja contra la pared para intentar besarla por segunda vez.

El diálogo que tiene lugar durante la escena a continuación es, literalmente: “Ahora tú bésame”-Deckard; “No puedo”-Rachael; “Di: Bésame”-Deckard; “Bésame”-Rachael; “Te deseo”-Deckard; “Te deseo”-Rachael. Y luego de un brevísimo silencio ella dice: “Tócame con tus manos”. La música que suena de fondo sublima la escena como romántica, cuando en realidad estamos asistiendo a un acto de flagrante violencia. El tema *Love Song* de Vangelis, sumado a la actitud aparentemente romántica del protagonista, viene a contrariar el carácter abusivo de la escena que muestra, recordemos, al potencial asesino de la mujer que acaba de ser retenida a la fuerza dentro de la casa del especial policía, para establecer un acercamiento sexual con este. Ella se limita a repetir lo que él ordena.

Volvemos a encontrar aquí un acercamiento a la figura de la mujer ángel anclada en el régimen actancial pasivo y la caracterización frágil de la femineidad. Ahora que Rachael ha matado a alguien, ahora que es una prófuga de la *justicia*, representada por las órdenes de Bryantt, es menos pura y, por tanto, Deckard entiende que está disponible para él. La fuerza a relacionarse sexualmente con él. Y ella, de su lado, no opone mayor resistencia: quien como humana se destacaba por actuar desde el desafío, como replicante lo hace desde la sumisión, pilar fundamental de la figura narrativa de la mujer en el texto fílmico del cine clásico (Bernárdez, 2012; Mulvey, 2011).

## Only two of us

La secuencia se abre con Pris pintándose los ojos negros con un aerógrafo. Parece tomarse en serio lo que decía Sebastian sobre que las criaturas que él diseña son juguetes. Tiene la cara blanca y viste una especie de malla de gimnasia negra con transparencias. Su imagen y su actitud son más infantiles que antes, si cabe. Hace piruetas de gimnasia por la casa, como las niñas. A diferencia de Rachael, que siempre tiene un perfecto esmaltado rojo brillante en las manos, luce unas uñas negras muy mal pintadas enmarcadas en sus manos sucias.

Suena persistentemente un reloj cucú, una alegoría a la inestabilidad mental y emocional tanto de JF Sebastian como de Pris. Hasta ahí, eran dos personajes los que componían la escena, pero aparece Roy Batty. Apenas entra en la habitación, le da un beso a Pris que incomoda mucho

a Sebastian. En esta secuencia en particular se utilizan muchos planos expresivos para los tres personajes. Todo acontece dentro de la casa de JF Sebastian, por tanto en el marco del ámbito privado o doméstico. Los sonidos son ambientales de los juguetes y otras criaturas de Sebastian, del reloj cucú y con apenas música intermitente, que es de tensión.

### **We need you, Sebastian**

Todo transcurre, nuevamente, en el espacio privado. El ambiente es una sala de la casa de Sebastian. La decoración es copiosa y caótica, como en el resto de las piezas que se han visto de la casa de él. La música de tensión hace pausas para dar paso a un silencio pesado. El cariz de la secuencia es de violencia velada. Están obligando a Sebastian a llevarlos con Tyrell, lo amenazan con la muerte de Pris si él no los ayuda. Los métodos de Pris son especialmente crueles por inocentes, incluso lo besa en la mejilla como a un hermano y le dice que es su único mejor amigo y el único en el mundo que los puede ayudar. La muestran jugando con lo que parece una muñeca Barbie descuartizada. Sebastian intuye lo que pasa y llora. Los planos expresivos son confusos y emocionantes. A pesar de que los replicantes infunden miedo, no hacen nada propiamente violento hasta ahora. Sebastian realmente transmite su incomodidad y angustia.

La presencia de Roy incita a Pris a comportarse con esa violencia solapada que ahora es casi tangible, pero que no había aparecido en ella hasta ahora. En ese sentido, podría decirse que el rol activo, independiente, que había manifestado hasta ahora se diluye para revelar el real rol que desempeña en la cinta: el de ayudante del villano principal, Roy. Tan es así, que ni siquiera va a ver a Tyrell con él y Sebastian, al finalizar la secuencia.

Aquí hallamos en Pris “las tradicionales “armas de mujer” que la ficción cinematográfica ha señalado como las más “legítimas”, como son la manipulación emocional, el uso de la sexualidad o la instrumentalización de la supuesta debilidad femenina frente a los varones.” (Bernárdez, 2012, p.92).

No obstante, hay también un elemento que hace al personaje superar su anclaje en esta condición y es el desarrollo de su sexualidad que, aunque originada para usufructo militar, es subvertida a voluntad y convertida en realmente propia –y por tanto humana- en la medida que Pris establece una relación sentimental con Roy. Lo vemos en el beso que se dan apenas se ven, y en la forma confiada en la que se relacionan incluso en presencia de JF Sebastian; en el compromiso con el proyecto mutuo y, aún cuando no podamos dejar de acusar aquí una división sexual de los roles en tanto son los replicantes varones quienes se mueven a efectuar la acción, estamos en condición de afirmar que al menos hay una superación de la figura de la mujer artificial ideal que respeta el haber sido creada para unos fines específicos: “la hegemónica pasividad a la que ha sido asociado se desprende de su cáscara y permite que el sujeto mujer articule sus deseos y necesidades sin la funcionalidad hegemónica de su cuerpo.” (Carés, 2017, p.73)

### **Death among the menagerie**

Esta secuencia corresponde a la llegada de Deckard a la casa de Sebastian, listo para matar a alguien después de ser enviado hasta allá por Bryant, precisamente porque el dueño de la casa y su padre aparecieron muertos en la Tyrell Corporation. Sabe que hay al menos un replicante esperándolo. Pris lo sorprende al esconderse entre la multitud de “amigos” de Sebastian y lo ataca con intención de matarlo, tan infantilmente que es ridículo. Por ejemplo, se sube a sus hombros y lo aprieta con sus muslos, gira su cabeza y le mete los dedos en la nariz, jalando con fuerza.

La última de sus acciones es tomar distancia y empezar una carrera con piruetas de gimnasia para llegar a él y lograr matarlo, lo que obviamente no consigue, porque es alcanzada por un tiro en pleno abdomen. La musicalización de esta escena, y en general de la pelea entre Pris y Deckard es escalofriante. Hay muchos gritos que ella profiere y que no se habían escuchado en toda la cinta. No deja de gritar y patalear hasta que fallece.

Su caracterización física es quizá lo más llamativo: malla de gimnasia esta vez beige, zapatillas de ballet blancas y un largo velo como de novia que le cubre por completo la cabeza y rostro. Parece un disfraz infantil de novia. La representación de Pris, sobre todo desde la mitad de la película hacia adelante, fue la de una niña con cuerpo de adulto. No se sabe con certeza si estar con Sebastian y rodeada de “sus amigos” influyó en algo su perspectiva o si desarrolló desde antes un conflicto con la figura del juguete, porque era básicamente un juguete sexual como muchas replicantes repartidas en las colonias militares de fuera de la tierra, como mencionaron al inicio de la cinta. Diseño básico de placer. Ni siquiera prostituta.

Sea como fuere, opera aquí el relato como maquinaria de castigo (Aguilar, 2012). Al escaparse Pris de la norma de la buena conducta como replicante al no asumir la intención de sus creadores como el sentido último de su vida, se la asesina en el departamento de Sebastian, por lo tanto en el ámbito privado, doméstico. Y, a pesar de que en teoría todo replicante es más fuerte, hábil y al menos igual de inteligente que una persona, el retiro se llevo a cabo en forma más o menos rápida: ella no tenía una pistola y él sí. Esto termina por asociar el rol de Pris en la trama al papel secundario. Diríamos casi tradicional, puesto que se ubicó en el ámbito doméstico durante casi toda su aparición en el largometraje y encarnó funciones de apoyo al rol masculino/activo de su compañero Roy. Se utiliza el plano general corto para mostrar su cuerpo sin vida, que es besado en la boca por Roy varias veces.

## **Souvenir**

Esta secuencia corresponde al final de la película. Se enmarca en el departamento de Deckard y, en consecuencia, en el ámbito privado, doméstico. Los únicos presentes en las escenas son Deckard y Rachael. Ambos participan en la acción. No obstante, el rol de Deckard es el propiamente activo: entra a su casa, buscando a Rachael. Asustado por todo lo que había vivido recién (casi muere luego de matar a Pris, al ser alcanzado por Roy, quien antes de morir emite el discurso más emotivo de toda la cinta, sublimado hasta el límite del cliché con el vuelo de una paloma blanca), llega exaltado, pistola en mano, a comprobar si Rachael está viva y ahí.

Ella, totalmente ajena al conflicto de mayor envergadura de la trama, duerme tranquilamente entre las sábanas celestes de la cama de Deckard. El departamento está ambientado todo lo más obviamente varonil que podría esperarse. Se desencadena la última conversación de la película (mas no el ultimo parlamento, que pertenece a Gaff y su guiño en la forma de una voz en off, recuerdo de Deckard): “¿Me amas?”-Deckard; “Te amo”-Rachael; “¿Confías en mí?”-Deckard; “Confío en ti”-Rachael.

Ese es, palabra por palabra, todo el diálogo presente en la secuencia completa. Suena la canción angelical que Vangelis compuso para Rachael y que lleva su nombre. Ella, después de básicamente repetir lo que Deckard preguntó, lo sigue con cuidado hasta la salida de la casa. Sin quererlo, casi pisa con su zapato de taco negro la pista que nos indica que, después de todo, Deckard era un replicante –el unicornio plateado de origami-. Se meten al ascensor, uno golpeado y otra despeinada, y con música de acción de fondo se termina la película, sin poder saber nosotros a ciencia cierta si lograron escapar.

## **Análisis interpretativo global**

Tratando de responder a la pregunta por el proceso de construcción del sujeto femenino en Blade Runner, que para nosotros está ligado a la elaboración del significado sintomático referido a la arquitectura de la representación del género femenino en la cinta, y gracias a la ejecución de un análisis descriptivo y uno interpretativo de cada una de las partes en las que seccionamos a la película, llegamos a las siguientes reflexiones.

## **Mujeres sin identificación**

En primer lugar, es decidior que ninguna de las mujeres que aparece en la película, independientemente de la magnitud de su incidencia en el desarrollo de la trama, tenga un nombre completo. Un apellido. Tener un nombre completo en la cinta es privilegio exclusivo de los varones.

Los replicantes, que corresponderían muy básicamente al grupo de villanos del relato, se llaman Roy Batty, León Kowalski, Zhora y Pris. El protagonista es Rick Deckard. Su jefe, Harry Bryant –nunca nadie dice su nombre de pila, pero está claramente señalado en la puerta de su despacho-. Taffey Lewis, personaje que aparece en apenas una secuencia y que tiene un rol francamente irrelevante en la trama, tiene un apellido. Incluso Adbul Ben Hassan, el diseñador de la serpiente de Zhora y que tiene una participación apenas tangencial en la historia, tiene uno.

No así Rachael, que es en términos de narrativa –no de aparición- la coprotagonista de la película. Ni el resto de las mujeres involucradas en la trama. Por ejemplo, de la anciana que hizo la pesquisa de la escama de la serpiente y guió a Deckard a la tienda de Abdul, o de la mujer que vendía alcohol en la calle, no sabemos ni el nombre. No tienen. Tampoco las bailarinas que

señalaban la entrada del club nocturno de Taffey Lewis. Aunque en realidad ellas no participaron como personajes, sino como elementos escenográficos.

Sobre las demás mujeres que aparecieron, podemos decir exactamente lo mismo. Figuraban como transeúntes en las calles abarrotadas del decadente Los Angeles del futuro que se nos presenta. Salvo la anciana y una de las mujeres que atendían el puesto de alcohol, nadie además de Zhora, Pris y Rachael, sostuvo un diálogo frente a la cámara, o ejerció alguna función productiva –referida a los trabajos que se realizan en el espacio laboral- como extra. No había mujeres en la oficina de policía, ni en la tienda de Abdul, ni en ningún otro sitio a no ser la calle y el local de Taffey Lewis. Hay que rescatar sobre el último lugar que, aunque se tratase de un club nocturno, que por lo general están enfocados en la diversión “masculina”, refugiaba en su interior a mujeres bebiendo, fumando, riendo, en definitiva divirtiéndose. El ocio parece ser la única alternativa plausible para las mujeres del mundo de Blade Runner. El ocio sin un nombre y sin apellido.

## **El cuerpo**

Mencionábamos con anterioridad la insistencia del cine de ficción en presentar imágenes del cuerpo femenino como glamorosamente opulento, imposiblemente delgado e invariablemente blanco (Davis en Muñiz, 2014). Blade Runner escapa a esta realidad solo a medias.

Las figuras femeninas que tienen alguna participación en la trama de la cinta son cinco. Tres de ellas, a saber Rachael (interpretada por Sean Young), Pris (interpretada por Daryl Hannah) y Zhora (interpretada por Joanna Cassidy), son efectivamente caucásicas y muy delgadas. Además cumplen con las pautas de belleza típica de los años ochenta y hasta con los estilos de peinado y maquillaje de moda durante esa época.

Las otras dos, son las sin-nombre<sup>5</sup>: la mujer que tenía ese extraño puesto de pescados e investigación científica de artesanía (interpretada por Kimiko Hiroshige) y la mujer que vendía bebidas en el puesto callejero (interpretada por Carolyn DeMirjian). Ambas asisten a una desexualización de la imagen: la anciana de rasgos asiáticos tiene en sus manos unas largas uñas muy sucias, ropa oscura, grande y sin forma, sin ningún adorno visible y su piel curtida por las arrugas; la mujer del puesto lleva el pelo recogido en un pañuelo y una red, usa un parche en el ojo que cubre gran parte de su rostro, tiene un evidente sobrepeso y lleva ropa suelta cubierta por un delantal que alguna vez fue blanco.

Como podemos deducir por las acciones que todas ellas realizan durante la película, la desinscripción del cuerpo en la tipificación fetichista, de manifiesto en la desexualización de la imagen, es consecuencia de la relevancia tangencial del rol de la mujer en la trama. En otras palabras, todas quienes tienen un rol significativo en la historia siguen las pautas de belleza establecidas desde la industria cinematográfica hollywoodense de la época. Así, y tal como

---

<sup>5</sup> En la lista completa del reparto disponible en el portal IMDB, figuran como *Cambodian Lady* y *Saleslady*. Dirección web de la fuente de información: [https://www.imdb.com/title/tt0083658/fullcredits/?ref\\_=tt\\_ov\\_st\\_sm](https://www.imdb.com/title/tt0083658/fullcredits/?ref_=tt_ov_st_sm)

señalan Iadevito y Zambrini (2008), a través de la imagen corpórea de los individuos se ejercerá la regulación y el control social, pues es en la operación clasificatoria donde se ejerce la norma. Las mujeres que se quedaron en la tierra no son buenos especímenes. Las replicantes, por descontado, son creación de un inventor o científico varón que plasma en su «obra» un ideal de belleza manufacturado. (Merás, 2014)

Ahora, esto no significa necesariamente la hipersexualización de la imagen del cuerpo femenino. Eso en la cinta está reservado, primero para las bailarinas anónimas que actúan a modo de letrero en el club de Taffey Lewis, que visten arneses de cuerpo tipo bikini con pompones haciendo de pezoneras –cuyo carácter no corresponde al de personajes sino al de elementos de la escenografía, como señalabamos anteriormente- y segundo para Salome, personaje del número de Zhora cuando actúa en el mismo club.

El segundo caso es interesante porque nos remite al viejo concepto de la supuesta naturaleza dual del eterno femenino, estando María y Eva en el centro de su respectivo esquema iconográfico: una, como expresión de lo más puro y luminoso y otra, como expresión del mal, y lo pernicioso (Bornay, 2004).

Durante la secuencia *Miss Salome*, encontramos a Deckard haciendo un video llamado a Rachael para invitarla al club donde Zhora trabaja. Ella, desde su casa y vestida con una impecable blusa de color rosa pálido, responde “No es mi tipo de lugar.” Acto seguido, presentan el show de Zhora -como la señorita Salome- e invitan a la multitud a mirar: “Vean cómo la hace gozar la serpiente que antaño corrompió al hombre.”

Frente a su show, incluso Deckard, el protagonista rudo que vemos en una misión peligrosa sin descanso, ávido bebedor de whisky e implacable asesino, tiene que esquivar la mirada y prestar atención a otra cosa. Y si él no ve, nadie ve. La señorita Salome no rompe nunca el fuera de campo. La sexualidad femenina es para Blade Runner in-mostrable. En este último sentido, la película dista de exponer novedad: “sólo el deseo masculino heterosexual es expuesto públicamente como un bien, los otros deseos y sus manifestaciones son privados, clandestinos” (Cares, 2017, p.74)

Esto lo constatamos en una segunda oportunidad. En la secuencia *Say “Kiss Me”*, el protagonista intenta robarle un beso a Rachael. Ella lo rechaza, y después de un –cuestionable- tipo de cortejo, entablan una relación amorosa que comienza con un obligado beso y, después de la exclusión de Rachael de la pantalla hasta el final de la cinta, termina con ella despertando entre las sábanas celestes de Deckard y huyendo con él. Ella jamás fue sexualmente receptiva, aunque se nos insinúe lo contrario. Por eso, Deckard la “adora y glorifica porque ella es, en realidad, la «no-mujer», la mujer «desexualizada»” (Bornay, 2004, p.30)

Como resultado, Rachael se torna María y Zhora Eva. Sus respectivos destinos son el amor del protagonista y un estridente asesinato, que culmina en la representación gráfica de la serpiente tatuada en su cuello en primer plano.

## Nexus 6

En la primera secuencia analizada, *Replicants in question*, se presenta a todos los replicantes a los que debe dar caza y muerte el protagonista. Ya mencionamos que las dos mujeres que ahí aparecen, Zhora y Pris, carecen de apellido. No obstante, hay otros aspectos que las diferencian de sus congéneres. Aunque todos ellos fueron diseñados por la misma compañía y corresponden al mismo modelo – a saber Nexus 6, el último y mejor terminado de todos- hay ciertas diferencias en cuanto a su naturaleza según señala Bryant, el jefe de policía.

Para empezar, nos dicen de inmediato que Roy Batty es el líder del grupo. Esto porque es un modelo de combate. Aunque Zhora fue descrita como “La bella y la bestia” al mismo tiempo, fuera también modelo de combate y entrenada para un escuadrón de asesinos. Debemos suponer entonces que opera aquí una jerarquización del género en cuanto al ejercicio del poder.

Además de eso, se dice sobre Pris que, a pesar de ser también un Nexus 6, es un modelo básico de placer y que ellos abundan en las colonias militares del exterior. En un mundo donde la tecnología hizo posibles los autos voladores, la vida en colonias extraterrestres, la llegada de súper-tecnología hasta los pequeños puestos de las calles y un largo etcétera, los ingenieros genéticos piensan que los hombres necesitan de objetos sexuales con inteligencia artificial. Y respuestas emocionales –aunque no físicas, por lo que deducimos después de ver a Pris metiendo la mano en el agua hirviendo en la secuencia *We need you Sebastian*-. En toda la película no hay ningún replicante hombre con ese propósito, o al menos no se nos presenta. Debemos suponer entonces que para Blade Runner el estatuto de objeto de deseo, “*locus* de la sexualidad y sede del placer visual” (de Lauretis, 1984, p.64) es intrínsecamente femenino.

Por último y por todo lo anterior, podemos concluir que para los replicantes los roles respecto del género también aplican. En una de las escenas de la batalla final entre Deckard y su antagonista, Roy, que no está descrita aquí porque no contaba con presencia de ninguna mujer en ningún momento, el villano tiene atrapada la mano del protagonista y por ende su pistola. La desempuña y luego de quitar la pistola, le rompe dos dedos: “Este es por Zhora. Este es por Pris”. De León, su compañero, nada. Como hombre, él podía defenderse solo. Y de hecho fue el único que logró hacerlo. De no ser por Rachael, lo hubiera matado. ¿Por qué, entonces las únicas en perder en sus respectivas peleas con Deckard fueron Zhora y Pris, si lo superaban en fuerza y resistencia? Porque eran mujeres, y no de las dóciles. Porque Rachael zafa a este destino en tanto el discurso del film la erige como figura mariana una vez destrozada su vida como humana auténtica.

Ahora, Rachael mata a León Kowalski en la secuencia *Wake up, time to die*. Dijimos anteriormente sobre este acto, que la desmarca del estereotipo literario de la mujer ángel. Es sin duda lo más cercano a tal figura en el texto de la película, pero no podemos esbozar una categorización tan imprecisa y, por qué no, injusta. Si bien es cierto que, a raíz de la canalización de la representación de la sexualidad femenina, el personaje de Rachael se relaciona a la figura

mariana de la que habla Bornay, no lo es menos que el arquetipo femenino de María no se caracteriza precisamente por asesinar personas –o replicantes, para fines prácticos lo mismo–.

Dentro de los diálogos de la película, como hemos ido revisando hasta ahora, encontramos numerosas referencias al sistema sexo-género tal como lo describimos durante el marco teórico. “Hiciste tu trabajo como un hombre” dice, por ejemplo, Gaff a Deckard al felicitarlo por un asesinato ejecutado perfectamente. No obstante, el texto fílmico no es sólo lo que se dice, también lo que se muestra. Y en ese sentido, asistimos en *Blade Runner* a una verdadera *democratización* del ejercicio de la violencia física.

Se rompen en este puntual sentido los estereotipos de género relacionados a la figura del hombre como poseedor exclusivo la fuerza y su consiguiente administración. Durante las escenas de acción y pelea, y aunque ambas fueran derrotadas, vemos tanto a Zhora como a Pris siendo superiores al protagonista en términos físicos. Estaban desarmadas enfrentando a un enemigo con arma de fuego. Sin embargo, no es que sólo las mujeres de la cinta no porten armas. Nadie, salvo Deckard, las lleva. Ni Roy, ni Leon. Ninguno de los villanos precisaba de armas. Otra prueba de su superioridad física –y su ingenuidad paradójicamente típica de humanos inexpertos–.

## **Un amor violento**

Ahora, no todo es violencia física. Algo de esperable tiene que, en una cinta de ciencia ficción ambientada en la decadencia del planeta y la humanidad, las personas, sin importar su género, tengan ciertas facultades para la autodefensa. De hecho, la consideración de este género cinematográfico en particular al inicio de la investigación guardaba la secreta esperanza de encontrar mujeres fuertes en el contexto de la disputa por la supervivencia de la raza humana: toda especie que quiera sobrevivir más de una generación debe contar con ejemplares de ambos sexos.

El autor Raúl Cuadros Contreras (2008) señala que los mundos de la ciencia ficción suelen ser *otros* mundos y estar poblados por *otros*, y que esto tiene como principales implicancias la diversidad ontológica (otras naturalezas, otras leyes físicas, otros tipos de seres, otras sociedades, otros tipos de relaciones entre seres sociales) y las formas imaginarias y nuevas de representar la alteridad que de ella derivan.

Siendo los replicantes un nuevo tipo de ser, dotado de humanidad, era de esperarse que el tipo de relaciones interpersonales que establecieran fuese diferente. O, ya que escaparon para establecerse secretamente entre los terrícolas, al menos difirieran en algo el tipo de relaciones afectivas que construían entre ellos. No obstante, al pasar revista a la esfera micropolítica de las relaciones sentimentales en *Blade Runner*, nos encontramos con el antiquísimo repertorio del amor romántico y las condiciones de posibilidad para la violencia machista que este incubaba (Cubells & Casamiglia, 2015).

El ejemplo más elocuente a este respecto es la relación de Deckard y Rachael, que está marcada por la violencia desde el inicio. La primera vez que se encuentran solos, él provoca su

llanto al contarle bruscamente que, básicamente, todo lo que ella pensaba sobre sí misma era mentira. Le confiesa que no es un humano sino un replicante y que todos sus recuerdos son implantes cerebrales de memorias de otra persona, la sobrina de su jefe. Inmediatamente después, le ofrece un trago a modo de disculpa. Ella abandona el lugar.

En respuesta, la llama ebrio desde un club nocturno y le dice que nadie lo había rechazado cuando estaba siendo tan amable. Rachael no acepta. Segundo rechazo. El tercero y definitivo tiene lugar en el departamento de Deckard.

A esa altura ambos saben que ella no es propiamente humana y que desde la policía tratarán de asesinarla. El encargado de hacerlo además es Deckard, pero le asegura que no lo hará. La primera vez que la toca, pone la mano en su hombro y le dice que, si bien no será él, “alguien lo hará”. Como si no estuviese asustada, en la misma secuencia en la que pasa todo eso, se acerca para tratar de besarla. Como narramos con anterioridad, ella le rechaza y trata de huir, pero Deckard va y bloquea la puerta de un golpe, cortándole el paso. La empuja contra la pared y le dice que lo bese. Debemos suponer que toda esa violencia le pareció adecuada a Rachael, porque después de eso y con una canción romántica de fondo, finalmente le da un beso. La próxima vez que se ven, escapan juntos de la ciudad y se termina la película.

Constatamos en esta relación lo que reflexionaba Laura Mulvey (2011) en tanto que el rol masculino en pantalla se construye para ser una extensión o proyección del espectador, cumpliendo su deseo (pasivo) como forma simbólica de control social, entendido como el dominio del varón sobre la mujer. Emerge entonces un punto de vista sobre el amor que no es inocuo sino obligadamente heterosexual y masculino, aun cuando surja de la neutralidad aparente de la ejecución técnica, a saber la cámara y los demás modos de relatar de la película.

Hay otras manifestaciones de la dualidad hombre/sujeto activo y mujer/objeto pasivo, que establece la misma autora respecto de la narrativa fílmica, pero en relación al tema puntual que estamos tratando y que llega a la caricatura: Al inicio de la secuencia *Proud of yourself?*, aparece Pris muerta, siendo llorada por Roy. Él, en un acto de amor, la besa en la boca como si estuviese viva. Así, la figura del consentimiento, tanto para el protagonista como para el antagonista, se transforma en un concepto ambiguo. No obstante aquello, la relación sentimental entre Pris y Roy sigue manteniendo el halo de novedad que describimos antes, y nos parece que en ese sentido tanto la actitud de Pris como la de Zhora respecto de su sexualidad es ciertamente de resistencia.

## **La geisha**

Para finalizar, falta mencionar que a lo largo de toda la película marcan la misteriosa omnipresencia de una nave, que aparece cada tanto para quebrar la tensión de la trama y que retrata con grandilocuencia la imagen de una mujer caracterizada como una geisha. No se trata propiamente de un personaje. Y, a pesar de que los actantes pueden tomar la forma de objetos (Casetti & Federico, 1991), tampoco representa para la historia un núcleo efectivo.

Es una especie de cartel publicitario, que muestra a esta mujer fumando cigarrillos y tomando pastillas. La importancia de estas apariciones en la construcción del sujeto femenino de Blade Runner radica en que esta geisha parece representar a la ciudad y, con eso, lo pernicioso, lo sucio, lo caótico. Nos refuerza el vínculo que unió a Zhora y Pris con lo oscuro, en contraste a Rachael que fue para la película representante de la pureza, ligada a la sumisión.

La geisha siempre está presente en el ámbito público, y aparece antes o después de un suceso importante en relación a eso: el ataque de Leon al inspector en la corporación Tyrell, cuando Pris logra infiltrarse con malas artes en la casa de JF Sebastian, después de que Deckard fuerza a Rachael a besarlo y antes de que irrumpa en la casa de Sebastian para matar a Pris.

En definitiva, a pesar de que no podemos establecer a esta geisha como un personaje ni adjudicarle un carácter propio, nos sentíamos en la obligación de darle un espacio, pues constituye para la cinta un elemento distintivo y memorable.

## Conclusiones

A modo de reflexión final, resta mencionar un par de situaciones que impidieron que lográsemos responder de forma más completa a la pregunta por la construcción del sujeto femenino en *Blade Runner*, para acceder así a la representación de la mujer en la cinta.

Por ejemplo, hubiese sido interesante incluir dimensiones relacionadas al movimiento de cámara. Durante el análisis descriptivo se destacó varias veces “el paso” de un tipo de plano a otro, y eso se vuelve aprehensible con tipos específicos de movimientos de cámara, que son recursos expresivos típicos del artefacto fílmico y, por ende, podrían constituirse para fines de la investigación en recursos o modos semióticos.

Estos pasos de plano a plano ocurrían con frecuencia en relación a los personajes femeninos. Por ejemplo, cuando nos presentan a Rachael por primera vez en la oficina de Tyrell y cuando aparece Pris, por segunda vez pero por primera como personaje con incidencia en la acción de la trama, antes de esconderse en la basura para urdir la trampa a J.F. Sebastian.

Otra dimensión que hubiese sido pertinente incluir corresponde a los ángulos empleados por la cámara, que establecen tipos específicos de enfoque. Entre ellos se encuentran, por ejemplo, el ángulo picado y el contrapicado, que establecen jerarquías explícitas en las relaciones entre los personajes. El primero corresponde al enfoque de arriba hacia abajo y el segundo de abajo hacia arriba. Aparecen, por ejemplo cuando sale Tyrell hablando hacia abajo, hacia Deckard, lo que cobra un especial sentido cuando, al final de la película, se nos insinúa que él también es un replicante y por tanto invento suyo. También aparece cuando Zhora, escapando de Deckard, está escondida y lo mira hacia arriba, con terror. En ambas situaciones se establecen relaciones manifiestas de inferioridad, lo que hubiese sido bueno analizar de alguna manera a la luz de las relaciones de género.

En definitiva y como primera conclusión, la dimensión propuesta para el análisis de la perspectiva de la cámara no agotó las posibilidades que esta presenta en tanto materia de análisis. El reconocimiento de los planos utilizados fue importante pero no suficiente para recabar toda la información disponible respecto de lo que la cámara tenía para decir.

Otro inconveniente que surgió durante el análisis, y esta es una materia que escapa por completo a la problemática desde la que planteamos la presente investigación, tiene que ver con la traducción de los diálogos de la cinta a través de los subtítulos:

Si admitimos la presencia de estructuras en todo lenguaje, y establecemos que éstas tienen correlaciones con las estructuras del mundo (ya sean campos, sistemas abstractos, instituciones, formas culturales o géneros discursivos), también podemos constatar la paradoja que concibe al sintagma como una forma de acceso al paradigma, ese proceso que permite la entrada al sistema o, dicho de otro modo, lo patente que da acceso a lo latente (Vizcarra, 2005, p.190)

En ese sentido, cada lenguaje posee una arquitectura propia y, por ende, no todo lo que se dice tiene una traducción literal, ni apunta con exactitud a lo que se intenta comunicar. Así, nos encontramos con el problema, por ejemplo, de la palabra *you* que en español es tanto *tú* como *usted*. El empleo de una u otra, marca directamente el tono de la relación que se establece entre quienes se comunican. En el caso de la película que nos convoca, observamos que el paso del uso de *usted* a *tú* de Rachael hacia Deckard se da tan imprecisamente, que sucede en la misma escena:

- “¿Y si voy al norte y desaparezco, me perseguiría? ¿Me cazaría? –Rachael.
- No. No lo haría. Te debo un favor. Pero alguien lo haría –Deckard.
- Mis expedientes. Los que tienen fecha de inicio. Longevidad, esas cosas. ¿Los viste?- Rachael.”

Mientras que Deckard siempre se refirió a ella usando *tú*, ella cambia el pronombre para referirse a él después de transcurrida más de una hora desde el inicio del largometraje. No sabemos en qué se basó el traductor o traductora para efectuar dicho cambio, pero no está del todo claro desde las variables aquí estudiadas. Por eso pensamos que era necesario incluir este tema, en tanto influye directamente en el nivel de formalidad establecido en la relación entre los personajes. No nos queda claro si el cambio del pronombre barre con alguna especie de jerarquía establecida o tiene relación con el nivel de intimidad forjada. Interpretamos que la ejecución de Leon tuvo algo que ver, pero en cualquier caso se transforma en una dificultad en la medida que tratamos de descubrir cómo se representa a la mujer a través de los personajes femeninos del film y su posición en la trama.

No obstante, y a pesar de todo aquello, sí pudimos observar ciertos pilares en la construcción de los personajes femeninos de la cinta. Por ejemplo, constatamos que se muestra en el mundo de Blade Runner una división sexual del trabajo en el sentido que describe Donna Haraway: “Los íntimos lazos existentes entre sexualidad e instrumentalidad, entre percepciones del cuerpo como una especie de máquina maximizadora para uso y satisfacción privada, son descritos muy bien en las historias de origen sociobiológico que ponen el énfasis en un cálculo genético y explican la inevitable dialéctica de dominación de los papeles genéricos masculinos y femeninos.” (Haraway, 1991, s/p)

Los replicantes que nos presentan forman, o parte de un movimiento rebelde que escapó de su lugar asignado para infiltrarse en la tierra, buscando respuestas sobre la duración y el sentido de sus vidas, o bien parte de un experimento que pretendía difuminar la frontera entre la inteligencia artificial y la naturaleza humana. Es en esa diferenciación que cobra especial relevancia el hecho de que Tyrell, dueño y señor de la corporación más poderosa del universo representado en el largometraje, la Tyrell Corporation, se refiera a Rachael como “un experimento, nada más”, mientras se llena de emoción al señalar a Roy como “el hijo pródigo”, aun cuando este último se presentara en su habitación con la expresa intención de presionarlo.

La consideración del género como diferenciador en la construcción de significados se relaciona a la matriz productora de estas nuevos seres con inteligencia e incluso memorias artificiales, que se levanta en torno a la díada hombre/soldado y mano de obra y mujer/esclava sexual, para las colonias espaciales. Allá, los replicantes están permitidos y ordenados y no representan problemas: lo dice el protagonista al inicio de la cinta. Se transforman en su asunto sólo cuando revisten un peligro. ¿Qué peligro revestía Zhora en el club nocturno o Pris en su relación con Roy? Uno ontológico: la subversión de los valores que originaron su creación.

Rachael, por otro lado, no doblegó su destino. Se plegó a la voluntad de quien no quiso por amor convertirse en su perseguidor y escapó con él. Eso le permitió salvar la vida. No quiero con esto asignarle un rol totalmente pasivo en la trama, porque sí hubo sucesos que la desmarcan de los personajes femeninos caracterizados por la fragilidad y la mera obediencia. En este punto nos distanciamos, por ejemplo, de la aproximación de la autora Lidia Merás (2014) a la película, quien asegura, además de que es el primer film en explorar el drama de la condición artificial femenina, que en él se dan cita dos tipologías de cyborg mujer que se fijan al tiempo que actualizan: el modelo de cyborg obediente y el arquetipo de mujer artificial que no se amilana ante su opresor (Merás, 2014, p.12).

Si bien hasta ahí las observaciones realizadas en este trabajo sobre la cinta coinciden con las palabras de la autora, hay también diferencias cuando ella expresa que la huída de Rachael con Deckard sería “la propina al trabajo de un verdugo de replicantes, puesto que Deckard obtiene una muñeca sexual que va a estar a su lado voluntaria e indefinidamente.” (Merás, 2014, p.13). Me parece que una aseveración así no le hace justicia a un personaje que, a pesar de mostrarse vulnerable e incluso indefensa sexualmente, a lo largo de todo el metraje hizo aportes a la profundidad de la trama. Por ejemplo, fue ella quien instaló uno de las principales discusiones trabajadas en la cinta, que es la borrosa frontera entre lo humano y lo *replicante*: artificial o cyborg. Ella es quien cuestiona a Deckard en su actuar cuando, una primera vez, le pregunta si había retirado algún humano por error y cuando, una segunda vez, le pregunta si se ha realizado a él mismo su “dichosa” prueba.

La imagen que nos muestran del unicornio corriendo, está presente en esta versión de la cinta después de la revelación del carácter artificial de los recuerdos de Rachael, mientras Deckard está en un estado de ensoñación nostálgica luego del incidente. Es ella quien, en esta versión y con este particular montaje, insta al protagonista a cuestionar su propia realidad. Eso es, para mí y desde lo observado en el presente, razón suficiente para afirmar que este personaje excede la categorización de “muñeca sexual” establecida por Merás.

Dejando de lado al personaje de Rachael, otra de las conclusiones que pudimos obtener mediante los análisis efectuados es, tal como anunciamos esperar del género de la ciencia ficción en el apartado de la problematización, la existencia en el universo de Blade Runner de la superación, a lo menos parcial, del pensamiento binario en torno a la representación de la mujer en dos sentidos.

En primer término, “la expansión y el uso de las nuevas tecnologías por parte de las mujeres cuestionarían las dicotomías clásicas que colocan a las mujeres del lado de la naturaleza y lo privado, y a los hombres de la cultura, la técnica y lo público, afirmando positivamente la presencia de las mujeres en el mundo vedado de la técnica.” (Gil, 2011, p.271) Si bien es cierto que varias veces durante el análisis asistimos a la permanencia de las replicantes en el espacio doméstico, no lo es menos que encontramos ejemplos del uso de la tecnología como medio de inserción de las mujeres en la ciudad que, aunque decadente, sigue siendo un ámbito privilegiado para el desarrollo humano en tanto espacio para la organización social y política, que abre la creación de otras sociedades, que contienen el factor creativo de la obra –en este caso Blade Runner- aun cuando se proyecten los aspectos propios de la era que la afinca.

En palabras de Fernando Vizcarra, “La ciudad es el ámbito de la especialización y, por tanto, el lugar donde confluyen los sujetos y sistemas expertos (...) Es el entorno creado por las dinámicas de la racionalidad y sus procesos de institucionalización; es decir, de exclusión, selección y jerarquización” (Vizcarra, *Imágenes de la ciudad en Blade Runner*, 2013). Cuando encontramos, por ejemplo, a la anciana vendiendo pescado al tiempo que analiza un material de altísimo grado de manufactura, asistimos al despliegue de todos estos elementos en el relato del filme. Con todos los reparos que ya hicimos sobre el tratamiento de la imagen corpórea de los personajes femeninos de la cinta, no podíamos dejar de mencionar esta otra veta de la observación también.

En segundo término, en relación al pensamiento binario y desde Blade Runner, podríamos decir que en las relaciones humano-máquina no es transparente, sino el conflicto principal de la trama. La humanidad que manifiestan los replicantes a todo lo largo del metraje, en contraste con la actitud mecánica del protagonista e incluso de Rachael cuando se pensaba humana, y de la irreflexividad de la institución policial a la que obedece Deckard –que no se quiebra hasta, literalmente, la última escena de la película- hace difícil incluso postular como significado implícito en el relato la frontera movediza entre lo orgánico y lo mecánico, de tan evidente la forma en que es presentado.

Por eso nos desviamos hacia el tercer y último punto que resta mencionar aquí y que corresponde a la superación sólo parcial de la dualidad tópica de la mujer ángel y la femme fatale (Bornay, 2004). Mencionamos antes que hay un movimiento de Zhora/Rachael a Eva/María, pero ni una ni otra se fija en una posición estable de significado, toda vez que cada una a su manera, supera los límites narrativos de su respectiva figura literaria: Rachael asesinando, Zhora refugiándose en un alter ego, escapando despavorida una vez levantado el velo.

Ahora, y en relación a la consideración misma de las identidades de género desde lo binario, no podemos afirmar que exista novedad alguna dentro del discurso del filme. Tanto mujeres como varones encontraron su correspondencia en tanto subjetividad sexuada, sea cual fuere su papel asignado en la trama. Por ejemplo, nunca se cuestionó Rachael si su condición mecánica o no-humana incidía en algún nivel en su condición de mujer. Ni Pris, ni Zhora, ni las

mujeres anónimas que encontramos en el paisaje urbano hacían algo distinto de lo que se esperaría en cuanto a la imagen tipificada de un género u otro. En definitiva, y aunque se desplazaran en Los Ángeles del 2019 del filme las identidades nacionales como muestra del capitalismo multinacional en su dimensión territorial, e incluso la pertenencia al planeta Tierra, otras formaciones identitarias como el género y la raza permanecieron inmóviles, ancladas en las categorías sociales típicas de los años 80.

Como última reflexión y para cerrar ya este proceso, quisiera señalar que, en el marco del vertiginoso desarrollo tecnológico actual y de la creciente presencia de los artefactos de comunicación multimodales en nuestras vidas, es importante fijar desde el campo de la sociología la atención al impacto que ellos generan sobre las relaciones sociales y hacer un seguimiento acucioso de esos movimientos. Esto, comprendiendo que, en palabras de Donna Haraway (1991) en su *Manifiesto Cyborg*, las tecnologías de las comunicaciones son las herramientas decisivas para darle nuevas utilidades a nuestros cuerpos y nuevas narrativas sociales a las mujeres a través del mundo. Porque, después de todo, somos una imagen condensada de imaginación y realidad material, centros ambos que, unidos, estructuran cualquier posibilidad de transformación histórica. (Op.Cit., 1991).

En la crítica y la teoría del cine de ciencia ficción —y en las del cine en general— se ha tendido a privilegiar la narratividad de las historias y a dejar completa o casi completamente de lado la espectacularidad y el despliegue audiovisual (Landon en Novell, 2008). Así, y a pesar del bache de las traducciones y de la ausencia de saturación de los datos respectivos a la categoría de la cámara, rescatamos la importancia dada en esta tesis al rescate de las dimensiones auditiva y visual del texto fílmico a través del análisis semiótico multimodal. A pesar del margen de error, hubo aprendizajes en el proceso de análisis y esto nos motiva a seguir desarrollando lo expuesto durante la investigación.

Nos interesaría, por ejemplo, replicar el estudio en la secuela de la película, “*Blade Runner 2049*”, que salió el año 2017 y está dirigida por Denis Villeneuve. Esto porque, por un lado, podríamos ver cómo desde un mismo universo narrativo se cuentan dos historias diferentes —con directores y medios diferentes— y cómo esto repercute en la representación de los géneros. Por otro, podríamos observar cómo, desde la misma realidad imaginaria, ha cambiado la forma de construir a los personajes femeninos y los roles que se les atribuyen, con treinta y cinco años de diferencia. ¿Existirán cambios sustanciales o seguirá la mujer fija en una representación estática en los términos de este universo cinematográfico particular?

Al estudiar las representaciones sociales, es indispensable atender a la complejidad de las relaciones de poder que las envuelven, una complejidad que es indisoluble de los procesos históricos y los contextos sociales concretos en que se producen. (Binimelis, 2015) En ese sentido sería interesante comparar la cinta aquí analizada y su secuela, en relación a la escena actual que, aunque según la tipificación socio-histórica vigente corresponde al mismo periodo que engendró la obra de 1982, ha visto desarrollarse fenómenos nuevos como la irrupción de las redes sociales

y otros tipos de hitos comunicacionales que han ido reconfigurando la cotidianeidad del sujeto actual y la forma en que las representaciones sociales son conformadas y, por ende, han repercutido en los procesos de subjetivación específicos de la condición femenina.

Afirmar que la representación social de género afecta a su construcción subjetiva y que, viceversa, la representación subjetiva de género –o auto-representación- afecta a su construcción social, deja abierta una posibilidad de agencia y de autodeterminación en el nivel individual de las prácticas cotidianas y micropolíticas (de Lauretis, 1991). Autodeterminación o autonomía que, como mencionamos con anterioridad, tiene sentido solo cuando sirve para construir espacios y relaciones que cuestionen las formas de dominación. Siguiendo a Remedios Zafra:

Tal vez el aspecto más interesante de la vinculación del trabajo creativo a la lucha política (...) venga del lado de la nueva responsabilidad de la creatividad en la época contemporánea en relación a la construcción de identidad. Una nueva responsabilidad que nos hablaría de producción inmaterial, de la producción de deseo, de significado, de la producción de afectos y emotividad. Responsabilidad que se materializaría además en el uso de las industrias de la subjetividad para la construcción de dispositivos de colectividad y experiencia, donde se puede suscitar la inclusión y en su caso la crítica del resultado de construcción de identidad (...). En esta línea, si consideramos las prácticas creativas como dispositivos de construcción crítica de subjetividad y sociabilidad, estas pueden actuar como un importante instrumento, tal vez la más efectiva de las herramientas feministas que podamos imaginar. (Zafra, 2005)

## Anexos

### Ficha técnica de Blade Runner

**Tabla 2.** Ficha técnica de la película.

Título original	Blade Runner
Año	1982
Duración	117 min.
País	Estados Unidos
Dirección	Ridley Scott
Guión	David Webb Peoples, Hampton Fancher (Novela: Philip K. Dick)
Música	Vangelis
Fotografía	Jordan Cronenweth
Reparto	Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Daryl Hannah, Edward James Olmos, Joanna Cassidy, Brion James, Joe Turkel, M. Emmet Walsh, William Sanderson, James Hong, Morgan Paull, Hy Pyke
Productora	Warner Bros. / Ladd Company / Shaw Brothers
Género	Ciencia ficción, Suspense, Neo-noir
Sinopsis	<p>A principios del siglo XXI, la poderosa Tyrell Corporation creó, gracias a los avances de la ingeniería genética, un robot llamado Nexus 6, un ser virtualmente idéntico al hombre pero superior a él en fuerza y agilidad, al que se dio el nombre de Replicante. Estos robots trabajaban como esclavos en las colonias exteriores de la Tierra.</p> <p>Después de la sangrienta rebelión de un equipo de Nexus-6, los Replicantes fueron desterrados de la Tierra. Brigadas especiales de policía, los Blade Runners, tenían órdenes de matar a todos los que no hubieran acatado la condena. Pero a esto no se le llamaba ejecución, se le llamaba "retiro". Tras un grave incidente, el ex Blade Runner Rick Deckard es llamado de nuevo al servicio para encontrar y "retirar" a unos replicantes rebeldes.</p>
Premios	<p>1982: 2 nominaciones al Oscar: Mejor dirección artística, efectos visuales</p> <p>1982: Nominada al Globo de Oro: Mejor banda sonora original</p> <p>1983: 3 BAFTA: Fotografía, vestuario y diseño de producción. 8 nominaciones</p> <p>1982: Círculo de Críticos de Nueva York: Nominada a Mejor fotografía</p>

**Fuente:** Elaboración propia en base a datos de IMDB (disponibles en: <https://www.imdb.com/title/tt0083658> y <https://www.imdb.com/title/tt0083658/8/>) y Filmaffinity Chile (disponibles en: [https://www.filmaffinity.com/cl/film358476.html?hc\\_location=ufi](https://www.filmaffinity.com/cl/film358476.html?hc_location=ufi)).

## Bitácora de primer visionado

(1) Credits and Foreword (00:00:00-00:03:33)

(2) Eye on the city (00:03:04-00:04:31)

(3) Emotional response (00:04:32-00:07:24)

Mujer (o al menos voz femenina), fuera de campo. Informa al agente quién sigue para ser sometido a la prueba (León), por lo que es una especie de secretaria.

(4) Interrupted sushi (00:07:25-00:09:34)

Mujeres como parte de los elementos escenográficos, no como personajes (varias ancianas y dos jóvenes “alternativas”, una de pelo mitad blanco y mitad negro y estilo punk y otra con un velo de viuda en la cabeza y cubriendo su cara. La gente ni siquiera habla el idioma de la película, ya que están en una especie de barrio chino.

(5) Old blade runner magic (00:09:35-00:12:07)

(6) Replicants in question (00:12:08-00:16:57)

Presentan a Deckard, el protagonista, a los replicantes que deben ser asesinados, en un video que junta sus fichas policiales. Aparecen por primera vez Zhora y Pris ahí.

(7) Rachael; Voight-Kampff test (00:16:58-00:22:37)

Presentan a Rachael.

(8) Leon's hotel room (00:22:38-00:25:03)

(9) Chew's visitors (00:25:04-00:27:56)

(10) If only you could see (00:27:57-00:30:20)

(11) Someone else's memories (00:30:21-00:36:17)

Pris

(12) Pris meets Sebastian (00:36:18-00:41:27)

Aparece la geisha fumando, como Rachael.

(13) Deckard's dream (00:41:28-00:42:21)

(14) Esper enhancement (00:42:22 -00:45:55)

(15) Manufactured skin (00:45:56-00:49:06)

Mujer (sin nombre) informa a Deckard que el pedazo de piel es manufacturado y de una serpiente. Conocimiento técnico, desexualización de la imagen (anciana). Al cambiar la escena, aparece una música árabe, cargada de exotismo, que sitúa a la serpiente y a Salome en una misma aura, coronando el final de la secuencia la aparición de un par de bailarinas semidesnudas y con el rostro cubierto.

(16) Miss Salome (00:49-07-00:55:15)

Zhora Eva. Tatuaje de serpiente en el cuello. Revisar.

(17) Pursuing Zhora (00:55-16-00:57:22)

Mujer que atiende, también desexualizada (pañuelo en la cabeza y delantal, gorda). Aparece Rachael sin decir nada, gran abrigo de piel. Escucha que van a matarla.

(18) Retirement... witnessed (00:57:23-00:59:41)

Rachael mata a Leon con la pistola de Deckard

(19) How many to go? (00:59:42-01:01:44)

Revisar

(20) Wake up, time to die (01:01:45-01:03:12)

Revisar

(21) I owe you one (01:03:13-01:07:39)

Revisar

(22) Say "Kiss me."(01:07:40-01:12:34)

Revisar!!

(23) Only two of us(01:12:35-01:16:07)

Revisar

(24) We need you, Sebastian (01:16:08-01:20:11)

Revisar

(25) Right moves (01:20:12-01:22:23)

(26) Prodigal son brings death (01:22:24-01:26:55)

Un beso antes de matar. Roy

(27) "No way to treat a friend." (01:26:56-01:28:45)

Pris borrosa, solo dice "quién es". No fuera de campo, pero no hay imagen para ver.

(28) Death among the menagerie (01:28:46-01:33:51)

Geisha otra vez. Se la usa como punto de quiebre en la tensión de la trama.

(29) Proud of yourself? (01:33:52-01:36:54)

Pris muerta recibe un beso de Roy. No como personaje sino como elemento de escenografía.

(30) Wounded animals (01:36:53-01:41:10)

(31) Building ledge (01:41:11-01:43:27)

(32) The roof (01:43:28-01:44:06)

(33) To live in fear (01:44:07-01:45:49)

(34) Like tears in rain (01:45:50-01:49:03)

(35) Souvenir (01:49:04-01:52:14)

Rachael duerme y repite lo que Deckard dice.

(36) End Credits.(01:52:15-fin)

## Pre-test

**Tabla 3.** Primera guía metodológica para el análisis descriptivo.

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos ambientales</li> </ul>	
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	

## Guía metodológica para el análisis descriptivo

**Tabla 4.** Guía metodológica utilizada.

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGC)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	

Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	

## Análisis descriptivo

### (1) Replicants in question

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	<p>PP, PPP</p> <p>Los primeros planos son para Deckard y su jefe, que presenta a los replicantes que debe matar.</p> <p>Los ppp son para los replicantes (hombres y mujeres) y descriptivos (sus caras no expresan nada). Sus cabezas giran en una “foto 360” de su ficha policial.</p>
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	<p>Sobre Zhora: Diseñada para un escuadrón de asesinos. “La bella y la bestia. Ella es ambas”.</p> <p>Sobre Pris: Modelo básico de placer. Abundan en las colonias</p>

			<p>militares.</p> <p>Todos diseñados para imitar a los humanos en todo menos sus emociones. Pero ante la posibilidad de respuestas emocionales, les dieron una duración de 4 años.</p> <p>Suena una sirena de fondo No hay musicalización, solo ruidos “de ciudad”</p>
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	<p>Los participantes en la escena son Deckard y el policía que lo llamó. Espacio público (de trabajo, una oficina) Escenografía simple de despacho lleno de humo. Los replicantes no aparecen como personajes, pero los presentan.</p>
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	<p>HM HD</p>
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	<p>Sólo vemos sus cabezas. Zhora y Pris son blancas y rubias, rasgos caucásicos, bellos rostros.</p>

(2) Rachael; Voight-Kampff test

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> </ul>	<p>PM, Vuela un búho PG, Oficina de Tyrell PM deckard Aparece Rachael y pasan de un PG a un PP. PA mientras</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	<p>hablan. PM PA al pedir Tyrell que pruebe a Rachael. PPP sonrisa de desafío. El PM pasa PP a ambos durante toda la prueba, desde que Rachael prende un cigarro. PD al ojo de Rachael (prueba) Termina en un PP de tyrell en angulo contrapicado.</p>
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	<p>La música de Rachael es angelical (2 veces aparece cuando ella aparece)  “¿Ha retirado a algún humano por error?”  “¿Le importa que fume?”  Las respuestas a la preguntas de a prueba son sensatas, se muestra desafiante:  “¿esta prueba es para saber si soy replicante o lesbiana, señor Deckard?”    “dejanos unos minutos Rachael, gracias.” y la dejan fuera de <i>la verdad</i>. Replicante especial, se necesitan más de 100 preguntas cuando lo normal son 20-30.  “¿cómo alguien puede no saber lo que es?”, “Rachael es un experimento, nada más”  “Regalándoles un pasado, creamos un amortiguador para sus emociones y los podemos controlar mejor”</p>
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la</li> </ul>	<p>Deckard, Rachael, Tyrell.  Pimero Deckard y</p>

		acción <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	Rachael, después los 3 involucrados en la acción, luego Deckard y Tyrell. Espacio público (oficina de Tyrell) Escenografía de opulencia sobria.
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	H fuma HH la prueba D preguntas duras a Deckard HD hablan sobre ella cuando se va
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	Bello rostro, blanca, delgada, cabello negro, ojos verdes, maquillaje (labial rojo), peinado “futurista”, bien peinada. Vestida de negro, traje de 2 piezas brillante con falda ajustada, tacos.

(3) Someone else’s memories

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	PG PP a Rachael (Deckard se asusta y le apunta con una pistola. Al verla la baja) PM mientras hablan PPP Rachael llorando PG ella se va PD fotos que deja PM Deckard tomando whisky reflexivo PG Deckard y la ciudad
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	Sonido de fondo en el auto la grabación de León “Quería verlo así que lo espere. Quiero que me diga lo que él me dijo”, “cree que soy replicante, ¿no?”, “mire, una foto con mi madre” En adelante no dice

			nada más. Deckard detalla algunos de sus recuerdos y le dice que son implantes. Recuerdos de la sobrina de Tyrell.
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	Espacio privado (casa de Deckard) Aparecen Rachael y Deckard, ambos participan en la acción. Escenografía departamento no propiamente desordenado, oscuro. Hay whisky.
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	H (lo va a buscar; no bebe; llora; bota las fotos, se retira) HH (Deckard se retracta de decirle la verdad al verla llorar) D (pregunta) HD (Deckard le cuenta de los implantes de memoria) HM (las fotos que tira)
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	Más arreglada que antes: gran abrigo azul oscuro intenso con cuello de plumas o algo así, en cualquier caso se glamouriza su imagen.

#### (4) Pris meets Sebastian

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	PG a PPP Pris PG de la ciudad a Pris acomodándose en la basura. PP dialogo entre ella y JF Sebastian PG casa PM PA PP PG mientras van recorriendo la casa. Expresivos todos los de la cara de Pris y de hecho

			algunos pm.
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	<p>Música de la ciudad es melancólica</p> <p>Sonido de lluvia</p> <p>“Estoy perdida”</p> <p>“¿Vas a tu casa? (JF)-“no tengo (P)”</p> <p>“Tengo hambre”</p> <p>Sonidos tétricos al entrar Pris a la casa de JF</p> <p>“Te has de sentir solo a veces, JF”</p> <p>(P)“La verdad no, hago amigos. Son juguetes. Mis amigos son juguetes, yo los hago”(jf)</p> <p>“Soy una especie de huérfana”</p> <p>“Mañana le diré a mis amigos dónde estoy”</p>
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	<p>Pris y JF Sebastian</p> <p>Ambos participan en la acción</p> <p>Escenario público (calle) y privado (casa de JF que es un edificio abandonado)</p> <p>Calle decadente, oscura, llena de basura.</p> <p>Casa lúgubre</p> <p>Juguetes que construye JF parecen criaturas vivas.</p>
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	<p>H (fingirse perdida para entrar a la casa; entra a la casa)</p> <p>D</p> <p>M (la casa)</p> <p>HM (a ella misma como víctima)</p>
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	<p>Blanca, alta, delgada, rubia, ojos azules, labios gruesos.</p> <p>Despeinada, maquillaje corrido, sucia.</p> <p>Choker punk</p> <p>Abrigo grande y</p>

			destartalado, vestido corto, medias y portaliagas, tacos y polainas, vestida de negro salvo el abrigo que tiene amarillo, todo oscuro.
--	--	--	--

(5) Manufactured skin

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	Serie de planos descriptivos de Deckard investigando la foto hasta que encuentra a la mujer con un tatuaje borroso en el cuello. PM a Deckard y la anciana
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	Ruidos de la ciudad Música de misterio “No es de pez. Es de serpiente. De la mejor calidad, artesanía fina” (A) “Vaya donde Abdul, él las hace”(A) El vendedor le indica a Deckard que el comprador de la serpiente es el dueño de un club nocturno. Música arábica ambienta exotismo
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	Deckard, una anciana y el vendedor de criaturas, Abdul, dos bailarinas. Participan en la acción ambos hombres y la anciana. Las bailarinas funcionan como elemento escenográfico Espacio público (calle-puesto de la anciana, calle-entrada del club)
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> </ul>	Anciana: H (la pesquisa de la

	femenino	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	<p>escama)</p> <p>HH (manda a Deckard con el creador de esa piel)</p> <p>Es un hh distinto.</p> <p>M (con detenimiento el objeto)</p> <p>Bailarinas:</p> <p>H (bailan)</p> <p>HM (indican la entrada del club, como un cartel)</p>
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	<p>Anciana, rasgos asiáticos, vestimenta oscura (no se ve de cuerpo completo), sin maquillar</p> <p>Bailarinas semi desnudas, contextura mediana, ni tan delgadas ni tan voluptuosas.</p> <p>Rostros cubiertos.</p>

(6) Miss Salome

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	<p>PG, PM mientras conversan Taffey Lewis y Deckard en el bar.</p> <p>Varios planos seguidos (de PM a PP) a mujeres anónimas,</p> <p>PD foto de Rachael cuando pequeña con su madre.</p> <p>PM Deckard video llamándola</p> <p>PP Rachael en el video</p> <p>PP Deckard bebiendo, escucha la presentación de Salome y esquiva la mirada del show.</p> <p>Muchos planos descriptivos para Salome y Deckard mientras hablan en el camarín y ella se ducha, seca, arregla antes de un PP al intentar matarlo y</p>

<p>Sonidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	<p>PM huir.</p> <p>Misma música arábica que suena desde la serpiente</p> <p>Sonidos de ajeteo de bar</p> <p>Música de club</p> <p>“Otras me habían dejado hablando solo pero no cuando estaba siendo tan encantador. Estoy en un bar, por qué no bajas a tomar una copa” (D a R)</p> <p>“No lo creo señor Deckard. No es mi tipo de lugar” (R desde el espacio privado su casa, sobre el club)</p> <p>Sonido de exotismo tipo desértico al ser presentada Salome</p> <p>“Damas y caballeros, Taffey Lewis presenta a la señorita Salome y su serpiente. Vean cómo la hace gozar la serpiente que antaño corrompió al hombre”</p> <p>Deckard dice que es inspector del comité de abusos morales para poder entrar al camarín.</p> <p>“Para que le dieran este trabajo, hizo usted o se le pidió que hiciera algo que fuera lujurioso o inmoral o que le fuera repugnante por otra razón?” (D)</p> <p>“¿Habla ud en serio?”(S riendo)</p> <p>Deckard para buscar evidencia, dice que lo deje buscar hoyos:</p> <p>“Se sorprendería de lo que es capaz un hombre para ver una belleza” Deckard cotejando la escama con la serpiente, pregunta si es real.</p>
----------------	---	--	--

			“Si pudiera comprar una de verdad no trabajaría aquí”
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	Deckard, Taffey Lewis, una multitud de gente en el club. Ambos participan en la acción, aunque es solo hablar un poco. Sigue Deckard solo. Espacio público (club) Deckard y Miss Salome. Ambos participan, Espacio público (camarín de Zhora)
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	HD (presentación del show) HM (en su show, sin embargo es fuera de campo y solo vemos a Deckard dando la espalda al mismo) D HH (séqueme) H (se ducha y arregla; trata de matarlo y escapa)
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	Rachael: peinada, maquillada pero no excesivamente arreglada como la vez anterior. Salome: Colorina, bronceada, semidesnuda con el cuerpo lleno de cristales falsos pegados. Maquillada, peinada, con su serpiente alrededor de cuello y brazos. Después de la ducha, se pone un traje de dos piezas negro, como un bikini fijo de cuero, botas altas llenas de tiras, se pone un abrigo/impermeable transparente para salir huyendo.

(7) Pursuing Zhora

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	PG, PA y PM en la persecución PM descriptivo de Zhora muy asustada Varios planos más siguen la persecución
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	Sonidos de ajetreo en la calle Sirenas Canción reproducida desde un auto, corta Disparos Nadie habla Música de nostalgia (la misma que usaron cuando entró Pris a la escena con JF)
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	Deckard, Zhora, multitud anónima de gente en la calle. Participan ambos. Escenario público (la calle) Caos, neones, fuego, basura, oscuridad.
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	H (escapar)
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	Pelo rojo, suelto, corto, crespo. Traje de dos piezas negro, como un bikini fijo de cuero, botas altas llenas de tiras, se pone un abrigo/impermeable transparente

(8) Retirement... witnessed

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> </ul>	Varios planos siguen la persecución PP Deckard disparando

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	<p>PG cámara lenta a Zhora cayendo en la tienda con maniqués.  PA mientras recibe el tiro de gracia  PM mientras va cayendo y se queda en el suelo, descriptivos  PA ella en el suelo, muerta. La giran, PP a su cara y tatuaje.</p>
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	<p>Sonidos de ajeteo en la calle  Nadie habla  Vidrios quebrándose  Disparos  Música de nostalgia</p>
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	<p>Espacio público (la calle y la especie de tienda donde finalmente muere Zhora, todo lleno de maniqués y neones)  Maniqués envueltos en una especie de cuero que recuerdan a la serpiente.  Cae nieve falsa</p>
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	<p>HH (recibe disparo, es asesinada)</p>
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	<p>Zhora: Pelo rojo, suelto, corto, crespo.  Traje de dos piezas negro, como un bikini fijo de cuero, botas altas llenas de tiras, se pone un abrigo/impermeable transparente  Tatuaje de serpiente en el cuello.</p>

(9) How many to go?

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> </ul>	<p>PM Deckard comprando alcohol  PG al puesto, atendido por una señora  PP al policía, PP a Deckard, emocionales.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	<p>PG de la calle y el auto al que llegan PM al inspector que dice que faltan replicantes.</p> <p>PP Deckard emocional, debe matar a Rachael.</p> <p>PA Rachael a lo lejos</p> <p>PG calle</p>
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	<p>Dialogo irrelevante: ¿qué quiere? Deckard responde si alcanza con su dinero, ella dice que sí.</p> <p>Ajetreo callejero.</p> <p>El policía jefe dice que quedan 4; 3 dice Deckard; 4: “La porta-piel a quien hiciste la prueba en a Corporación Tyrell, Rachael. Desapareció. Ella ni sabía que era replicante. Algo pasó con un implante cerebral”</p>
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	<p>Deckard, dos mujeres en el puesto, el hombre de la policía que lo fue a buscar al principio.</p> <p>Participa una mujer (que lo atiende), la otra es elemento escenográfico.</p> <p>Espacio público (la calle, su puesto)</p>
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	<p>H (trabaja atendiendo su puesto)</p> <p>D</p> <p>HD (hablan de ella)</p>
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	<p>Contextura gruesa (es gorda), blanca, no se sabe el color de pelo porque esta cubierto por un pañuelo.</p> <p>Delantal. No se ve de cuerpo completo.</p> <p>La que no actúa es</p>

			de raza negra y también de contextura gruesa. Rachael arreglada, gran abrigo de piel, claro. Peinado de siempre.
--	--	--	--

(10) Wake up, time to die

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	PP Deckard buscando a Rachael PD la calle PP encuentro con Leon Varios planos de su pelea PP Leon a punto de matar a Deckard PM Rachael le dispara por la espalda
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	Ajetreo callejero Disparos Leon Y Deckard forcejeando Deckard le dice que tiene 4 años de vida; “despierta, hora de morir” Silencio (no-música) y ruidos de ambiente tenues
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	Deckard, Leon, Rachael, transeúntes Deckard y Leon son parte de la acción, pelean y forcejean. Deckard bota su pistola sin querer; Luego Rachael al final. Espacio público (calle)
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	H (escondarse; matar a León con un disparo por la espalda y con la pistola de Deckard)
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	Peinada, gran abrigo de piel. Maquillaje, labios

	femenino		rojos.
--	----------	--	--------

(11) I owe you one

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	<p>PP Deckard bebiendo</p> <p>PM descriptivo depto de Deckard, Rachael en el fondo, temblando.</p> <p>PP Rachael</p> <p>PG Deckard va a la cocina y se quita la chaqueta, la camisa, se lava la cara. No se quita la pistola</p> <p>PM a PP de Rachael acercándose</p> <p>Varios planos mientras hablan</p>
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	<p>Silencio en el depto. “¿Estás temblando? Yo también. A veces tiemblo fuerte.</p> <p>Gajes del oficio” D a R</p> <p>“No es mi oficio. Yo soy su oficio” R a D, sabe que debe matarla.</p> <p>Música de tensión</p> <p>“¿Y si voy al norte y desaparezo, me perseguiría? ¿Me cazaría?” R, “No. No lo haría. Te debo un favor. Pero alguien lo haría” D</p> <p>“Mis expedientes. Los que tienen fecha de inicio. Longevidad, esas cosas. ¿Los viste?”R; Son confidenciales (D); pero es un policía(R), nunca los miré(D). Y tu dichosa prueba, ¿jamás te la hicieron a ti? (R)</p>
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> </ul>	<p>Deckard y Rachael</p> <p>Ambos participan en la acción</p> <p>Escenario privado</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	(departamento de Deckard) Está oscuro, desordenado. Hay alcohol, agua, sangre
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	D (conversan) HH (hace reflexionar a Deckard sobre si es él o no un replicante)
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	Abrigo de piel, aún peinada. Esta vez luce el maquillaje de sus ojos corrido. Se quita el abrigo fuera de campo, aparece con una blusa a rayada tonos grises y grandes hombreras. Los labios rojos intactos.

(12) Say “Kiss me.”

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	PM a PP Rachael fumando. PM Deckard durmiendo PA Rachel de espalda, fumando y mirando fotos. PP sentada frente al piano PD sus dedos en el piano PPP a su rostro mientras se suelta el pelo PP a Deckard, PM cuando se acerca a ella PP le da un beso en la mejilla y trata de darle uno en la boca, ella se levanta y corre a la puerta Varios PP/PM mientras “forcejean”
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> </ul>	Silencio Sonido del piano Música romántica “Ahora tú bésame” (D) “No puedo”

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Musicalización</li> </ul>	(R), “Di: Bésame” (D) y ella lo dice. “Te deseo” (D) y ella repite. “Tócame con tus manos” (put your hands on me) (R)
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	Deckard y Rachael Ambos participan en la acción Escenario privado (departamento de Deckard) Está oscuro, desordenado. El corre a cerrar fuerte la puerta para que ella no salga. La empuja contra la pared (hay una persiana) y la besa, a pesar de que ella no quiso besarlo antes.
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	HH (distinto, la hacen hacer) H (toca el piano, besa a Deckard) M (las fotos y las partituras) HM (mientras se despeina, Deckard aparece)
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	Blusa a rayada tonos grises y grandes hombreras. Se despeina. Los labios ya no están tan rojos. Y su maquillaje de los ojos no está corrido. Uñas rojas estilo stiletto.

(13) Only two of us

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	PG de la ciudad, de noche, luches y el cartel PPP de la geisha tomando una pastilla PPP Pris pintándose los ojos negros con aerógrafo PD reloj cucú PG a cuarto de JF y

			<p>sus juguetes  PP juguete asustado; Pris curioseando  Serie de PP mientras hablan hasta que llega Roy  PP al beso, PP emocional JF, este se va  PP Pris y Roy conversando</p>
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	<p>Aerógrafo, reloj cucú  Silencio  “¿cómo me veo?” (P), “mejor” jf; “¿mejor?”, “te ves preciosa” (jf)  “Me gustas tal como eres” (a raíz del síndrome de matusalén)  “Hola Roy. Es mi amigo del que te conté. Este es mi salvador, J.F. Sebastian”  “Solo quedamos los dos” (R) “Entonces somos estúpidos y moriremos” (P)  “No, no moriremos” (R)</p>
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	<p>Pris y JF Sebastian, luego Pris y Roy. Los tres participan en la acción, aunque solo sea hablar.  Espacio privado (casa de JF)</p>
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	<p>D  H (se pinta, hace piruetas)  HM (como me veo)  HD (síndrome de matusalén)</p>
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	<p>Cara pintada blanca, labios blancos, con los ojos negros como un mapache o un mimo.  Mismo collar con púas sin punta,</p>

			tachas. Malla negra con transparencias en los brazos, hombros y escote Rubia, despeinada, con el pelo seco como nido. Ojos rojos como mecánicos.
--	--	--	---

(14) We need you, Sebastian

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	PG de la casa de JF PM Y PP mientras los tres hablan PPP a Pris antes de meter la mano en el agua hirviendo para sacar un huevo y tirárselo a Sebastián, que se quema las manos. PP emocionales a Roy y JF PM a la persuasión sutilmente violenta de Roy y Pris a Sebastian, con PP de los tres. PPP expresión malvada de Pris
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	Reloj cucú No hay música “Muestrame algo”(jf) “como qué” (Ro), “No se, cualquier cosa”(jf), “no somos computadoras, Sebastian”(Ro) “Pienso, Sebastian, luego existo” (Pris), “Bien Pris, ahora muéstrale por qué” “Si no conseguimos ayuda pronto, Pris morirá”(Roy a JF) “Te necesitamos Sebastian, eres nuestro único mejor amigo” (P) “ningún otro ser humano en el mundo nos hubiera ayudado” (P)
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes</li> </ul>	Roy, JF Sebastian y Pris

		involucrados en la acción <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	Los tres participan en la acción Escenario privado (casa de JF Sebastian) Oscuro, desordenado, lleno de artefactos y juguetes desarmados.
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	H (piruetas; comer; labores de apoyo a la “persuasión” de Roy a JF) HD (a JF la información) HH (que Sebastian los ayude)
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	Cara pintada blanca, labios ya no blancos, con los ojos negros menos marcados. Mismo collar con púas sin punta, tachas. Malla negra con transparencias en los brazos, hombros y escote. Ahora se nota que la malla está agujereada. Rubia, despeinada, con el pelo seco como nido. Ojos rojos como mecánicos.

(15) Death among the menagerie

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	PM a Deckard en la patrulla, PG ciudad, PPP rostro de Pris que primero se pone un velo y después gira la cabeza, escuchó que venían. Serie de planos descriptivos mientras Deckard sube sigiloso con la pistola, hasta que es atacado por Pris. PP de Pris haciendo fuerzas por matarlo. Varios planos

			descriptivos del proceso (que incluye poner su cabeza entre las piernas para apretar el cuello, hacer piruetas de gimnasia como carrera para pegarle, que Deckard termina con un disparo en el abdomen) PGC de Pris muerta en el suelo
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	Sonidos de juguetes Silencio Gritos que no se habían escuchado de Pris. Muchos gritos Eco Disparos
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	Espacio público (calle) Autos voladores, patrullas Ciudad de noche y con lluvia Oscuridad y neones Deckard y Pris, y muchos juguetes de Sebastian. Ambos participan en la acción
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	H (se esconde, hace piruetas, ataca a Deckard, trata de matarlo; patalea) HH (es disparada, asesinada)
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	Mismo peinado y maquillaje, ahora pintura azul en las mejillas. Uñas muy mal pintadas con manchas negras. La malla ahora es beige y con transparencias, tiene un velo largo blanco de tul sobre la cabeza y rostro. Medias transparentes-visión. Zapatillas de ballet blancas.

## (16) Souvenir

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Observaciones
Planos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descriptivos</li> <li>• Expresivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primerísimo primer plano (PPP)</li> <li>• Primer plano (PP)</li> <li>• Plano detalle (PD)</li> <li>• Plano medio (PM)</li> <li>• Plano americano (PA)</li> <li>• Plano general corto (PGA)</li> <li>• Plano general (PG)</li> </ul>	<p>PP Deckard entrando a su casa, todo golpeado. Pistola en mano, llamando a Rachael PG a PPP Rachael durmiendo PP palabras y beso PG Deckard al frente y Rachael al fondo, ambos saliendo con cuidado de la casa PD Deckard recogiendo el unicornio de origami</p>
Sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De los personajes</li> <li>• Del ambiente</li> <li>• Música</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversaciones</li> <li>• Sonidos emitidos por los personajes</li> <li>• Sonidos ambientales</li> <li>• Musicalización</li> </ul>	<p>Silencio  “¿Me amas?”(D)  “Te amo” (R),  “¿Confías en mí?”(D), “Confío en ti”(R)  Recuerdo de la voz del policía “Una lástima que no sobreviva. Pero ¿quién sobrevive?” a propósito de Rachael  Principio canción de Rachael  Música de acción</p>
Composición	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personajes</li> <li>• Escenografía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Personajes involucrados en la acción</li> <li>• Escenarios (público, privado)</li> <li>• Elementos del espacio escenográfico</li> </ul>	<p>Deckard y Rachael  Ambos participan en la acción  Escenario privado (la casa de Deckard)  Desorden, ella está acostada, cama de sábanas celestes.  Unicornio de origami que ella pasa a llevar al salir.</p>
Régimen Actancial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acciones del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer (H)</li> <li>• Hacer hacer (HH)</li> <li>• Decir (D)</li> <li>• Hacer decir (HD)</li> <li>• Mirar (M)</li> <li>• Hacer mirar (HM)</li> </ul>	<p>H (dormir; huir con Deckard)  D  HH (Deckard comprueba que está viva mientras duerme)</p>
Régimen Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción física del personaje femenino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas</li> <li>• Vestimenta</li> </ul>	<p>Pelo suelo, crespo, sin maquillar  Abrigo de piel claro</p>

			Tacos negros de charol.
--	--	--	-------------------------

## Bibliografía

- Aguilar, P. (2012). La ficción audiovisual y la violencia contra las mujeres. *Meridiano de género*, 1-9.
- Alvarado, C. (2016). Umberto Eco: una (falsa) semiótica del séptimo arte. *Filos de palabra. Especial Eco y el séptimo arte*, 47-55.
- Araya, S. (2002). *Las representaciones sociales: Ejes teóricos para su discusión*. San José: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO).
- Armijo, L. (9 de Enero de 2005). *La construcción de la identidad nacional desde el discurso de género en la historiografía conservadora chilena*. Santiago: Universidad de Chile.
- Baeza, M. (2002). *De las metodologías cualitativas en investigación científico social. Diseño y uso de instrumentos en la producción de sentido*. Concepción: Editorial de la Universidad de Concepción.
- Bardin, L. (2002). *Análisis de contenido*. Akal.
- Baudrillard, J. (1980). *El intercambio simbólico y la muerte*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Beriain, J. (2018). De la guerra de los mundos a la guerra de los tiempos: tecno-bio-poder y aceleración social en el film *Blade Runner* de Ridley Scott. *Revista de Estudios Sociales Bogotá*, 36-47.
- Bermejo, J. C. (5 de Octubre de 2016). *actuallynotes*. Recuperado el 11 de Junio de 2017, de Los Inicios del Cine de Ciencia Ficción: <http://www.actuallynotes.com/los-inicios-del-cine-de-ciencia-ficcion-htm/>
- Bernárdez, A. (2012). Modelos de mujeres fálicas del postfeminismo mediático: Una aproximación a *Millenium*, *Avatar* y *Los juegos del hambre*. *Anàlisi*, 91-112.
- Bordwell, D. (1995). *El significado del filme: Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Barcelona: Paidós.
- Bornay, E. (2004). *Las hijas de Lilith*. Madrid: Cátedra.
- Borotto, I. (2007). Capítulo II. Conflictos en torno a la definición de la Ciencia Ficción. En I. Borotto, *Estudio de la identidad cyberpunk en tres personajes de la novela Ygdrasil de Jorge Baradit (Tesis de maestría)* (págs. 1-21). Santiago: Universidad de Chile.
- Bourdieu, P. (1997). *Razones prácticas sobre la teoría de la acción*. Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Box Office Mojo. (s.f.). *Search Box Office Mojo*. Recuperado el 2 de Febrero de 2019, de sitio web de Box Office Mojo: <https://www.boxofficemojo.com/search/?q=blade%20runner>
- Butler, J. (1990). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós.
- Butler, J. (2001). El grito de Antígona. En J. Butler, *El grito de Antígona*. Barcelona: El Roure Editorial S.A.
- Butler, J. (2006). Actuar concertadamente. En J. Butler, *Deshacer el género*. Barcelona: Paidós.
- Casetti, F. (1994). *Teorías del cine (1945-1990)*. Madrid: Cátedra.

- Casetti, F., & Federico, D. C. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Castro Ricalde, M. (2002). Feminismo y teoría cinematográfica. *Escritos, Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*, 23-48.
- Cazau, P. (2006). Capítulo 2. Tipos de investigación científica. En P. Cazau, *Introducción a la investigación en ciencias sociales* (pág. 27). Buenos Aires: Universidad de Extremadura. Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación.
- CEP. (2017). *Estudio Nacional de Opinión Pública N° 79*. Santiago.
- CNCA. (2018). *Encuesta nacional de participación cultural 2017*. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
- Cobo, R. (2010). Individualidad y crisis de la identidad femenina. *ex aequo*, 129-145.
- Cuadros, R. (2008). Reflexiones sobre alteridad y técnica: la figura del robot humanoide en algunas transposiciones de la literatura al cine. *CS. Etnicidad, identidad y cultura*, 247-263.
- Cubells, J., & Casamiglia, A. (2015). El repertorio del amor romántico y las condiciones de posibilidad de la violencia machista. *Universitas Psychologica*, 14(5), 1681-1684.
- culto.latercera.com. (19 de Enero de 2018). No estoy loca ya es una de las 10 películas chilenas más populares del cine nacional. Chile.
- Dankhe, G. (1989). Investigación y comunicación. En G. Dankhe, & C. Fernández-Collao, *La comunicación humana: Ciencia social* (págs. 385-454). Ciudad de México: McGraw-Hill.
- de Beauvoir, S. (1949). *El segundo sexo (Le Deuxième Sexe)*. Paris: Galimard.
- De Lauretis, T. (1984). *Alicia ya no. Feminismo, Semiótica, Cine*. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A.
- De Lauretis, T. (1991). La tecnología del género. En C. Ramos Escandón, *El género en perspectiva* (págs. 231-278). Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Debord, G. (1967). *La sociedad el espectáculo*. París: Buchet-Chastel.
- Deleuze, G. (1983). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Despentes, V. (2012). *Teoría King Kong*. Buenos Aires: El Asunto.
- FayerWayer. (18 de Octubre de 2016). *FayerWayer*. Recuperado el 11 de Junio de 2017, de Netflix supera expectativas de crecimiento por primera vez en meses: <https://www.fayerwayer.com/2016/10/netflix-supera-expectativas-de-crecimiento-por-primera-vez-en-meses/>
- Fernández, A. (2009). Violencia simbólica, mediasfera y lógica tecnomercantil. *zer*, 167-183.
- Foucault, M. (1992). *El orden del discurso*. Buenos Aires: Tusquets Editores.
- Foucault, M. (1999). *Estrategias de poder*. Barcelona: Paidós.
- Fraser, N. (1997). ¿De la redistribución al reconocimiento? Dilemas en tomo a la justicia en una época “postsocialista”. En N. Fraser, *Iustitia Interrupta: Reflexiones críticas desde la posición “postsocialista”* (págs. 17-54). Santa Fé de Bogota: Siglo de Hombres Editores.

- Galán, E. (2007). *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid, Facultad de Humanidades, Comunicación y Documentación, Área de Comunicación Audiovisual.
- Gil, S. (2011). *Los nuevos feminismos. Sentidos comunes en la dispersión*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Goldmann, L. (1967). *Para una sociología de la novela*. Madrid: Editorial Ciencia Nueva.
- Gómez, F. (Marzo de 2006). *El análisis del texto fílmico*. Covilhã: Biblioteca Central da Universidade da Beira Interior.
- Guarinos, V. (2008). Mujer y cine. En F. Loscertales, & T. Núñez-Domínguez, *Los medios de comunicación con mirada de género* (págs. 103-120). Andalucía: Instituto Andaluz de la Mujer.
- Haraway, D. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Ediciones Cátedra Universitat de Valencia Instituto de la Mujer.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1991). *Metodología de la Investigación*. México, D.F.: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Horkheimer, M., & Adorno, T. (1988). La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas. En M. Horkheimer, & T. Adorno, *Dialéctica del iluminismo*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Hualde Alfaro, A. (2012). Reflexiones sobre la relación entre ciencias sociales y actores regionales en México. *Frontera norte vol.24 no.48*, 93-119.
- Huerta Floriano, M. Á., & Pérez Morán, E. (2015). Cine y sociedad: La construcción de los personajes masculinos y femeninos en el 'landismo' tardofranquista. *ARBOR. Ciencia, pensamiento y cultura*, 191 (773): a243.
- Iadevito, P. (2014). Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación. *Universitas Humanística*, 211-237.
- Iadevito, P., & Zambrini, L. (2008). La importancia del uso de las imágenes en los estudios de género: Reflexiones en torno al vínculo entre cine y sociedad. *V Jornadas de Sociología de la UNLP* (págs. 1-14). La Plata: Memoria Académica.
- Ibañez, T. (1988). Representaciones sociales. Teoría y método. En T. Ibañez, *Ideologías de la vida cotidiana* (págs. 156-216). Barcelona: Sendai.
- INE. (2017). *Estadísticas culturales. Informe anual 2016*. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Instituto Nacional de Estadísticas.
- Jiménez, P. (2009). Terminología de los elementos narrativos. En P. Jiménez, *Lenguaje cinematográfico* (págs. 6-18). España: Creative Commons.
- Kaltenbacher, M. (2007). Perspectivas en el análisis de la multimodalidad: desde los inicios al estado del arte. *Asociación Latinoamericana de Estudios del Discurso: ALED*, 31-57.
- Karam, T. (2014). Introducción a la semiótica de la imagen. *Portal de la Comunicación InCom-UAB: El portal de los estudios de comunicación*, 2-18.
- Laguarda, P. (2006). Cine y estudios de género: Imagen, representación e ideología. Notas para un abordaje crítico. *La Aljaba, Segunda Época*, 141-156.
- Luckhurst, R. (2005). *Science Fiction*. London: Polity Press.

- Marín, E. (2015). *Reencantamiento: Análisis sociológico y cultural desde el cine de audiencias (tesis doctoral)*. San Vicente del Raspeig, Alicante: Universidad de Alicante.
- Marková, I. (1996). En busca de las dimensiones epistemológicas de las representaciones sociales. En D. Páez, & B. Amelio, *La teoría sociocultural y la psicología social actual* (págs. 163-182). Madrid: Aprendizaje.
- Marshall, C., & Rossman, G. (1999). *Designing Qualitative Research*. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.
- Martínez, M. (2006). Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa. *Paradigma*. Vol. XXVII, N° 2, 1-20.
- Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & Gestión*, 165-193.
- Materán, A. (2008). Las representaciones sociales: un referente teórico para la investigación educativa. *GEOENSEÑANZA. Volumen 13-2008 (2)*, 243-248.
- Meléndez, L., & Pérez, C. (2006). Propuesta estructural para la construcción metodológica en investigación cualitativa como dinámica del conocimiento social. *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 33-50.
- Mills, C. W. (2003). *La imaginación sociológica*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Mora, M. (2002). La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici. *Athenea Digital*, 2, 1-25.
- Moreno, A., & Capriotti, P. (2006). La comunicación de las empresas españolas en sus webs corporativas: Análisis de la información de responsabilidad social, ciudadanía corporativa y desarrollo sostenible. *Zer. Revista de Estudios de Comunicación*, 8(21), 47-62.
- Moscovici, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Buenos Aires: Huemul.
- Mulvey, L. (2011). Cine, feminismo y vanguardia. *Youkali N°11: Arte(s)/Feminismo(s)*, 15-25.
- Muñiz, E. (2014). Pensar el cuerpo de las mujeres: cuerpo, belleza y feminidad. Una necesaria mirada feminista. *Revista Sociedade e Estado - Volume 29 Número 2*, 415-432.
- Neveu, E. (2006). *¿Sociedad de comunicación?* Santiago: LOM ediciones.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Novell, N. (2008). *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas (Tesis doctoral)*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Oteíza, T. (2009). Diálogo entre textos e imágenes: Análisis multimodal de textos escolares desde una perspectiva intertextual. *D.E.L.T.A., 25: Especial*, 664-677.
- Patton, M. Q. (2002). Dos Décadas de Desarrollos de Investigación Cualitativa: Una perspectiva personal y experiencial. *Qualitative Social Work (QSW)*, 261-283.
- Pons, J. d. (1986). *Cine y enseñanza*. Madrid: Centro de Publicaciones - Secretaría General Técnica Ministerio de Educación y Ciencia.
- Preciado, Paul B. (2014). Del sufrimiento al cuerpo anestesiado: ensayo sobre la producción de zombis y monstruos. *Actas de las "I Jornadas internacionales Filosofías del cuerpo /*

- Cuerpos de la Filosofía*” (págs. 7-17). Buenos Aires: García, Esteban Andrés – Fortunato, Andrés (Eds.).
- Preciado, Paul B. (13 de Enero de 2007). Mujeres en los márgenes. *El país*, págs. 1-4.
- Preciado, Paul B. (2014). Del sufrimiento al cuerpo anestesiado: ensayo sobre la producción de zombis y monstruos. *Actas de las “I Jornadas internacionales Filosofías del cuerpo / Cuerpos de la Filosofía”* (págs. 7-17). Buenos Aires: García, Esteban Andrés – Fortunato, Andrés (Eds.).
- Preciado, Paul B. (7 de Marzo de 2018). *Llámame por mi (otro) nombre*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2018, de ara en castellano: [https://www.ara.cat/es/opinion/Paul-B-Preciado-Llamame-por-mi-otro-nombre\\_0\\_1973802820.html](https://www.ara.cat/es/opinion/Paul-B-Preciado-Llamame-por-mi-otro-nombre_0_1973802820.html)
- Quinteros, P. (16 de Octubre de 2018). *Solo 9 países del mundo tienen más habitantes que el número de suscriptores de Netflix*. Recuperado el 2019 de Enero de 22, de Mouse: <http://mouse.latercera.com/netflix-suscripciones-tercer-trimestre-2019/>
- Ricoeur, P. (2002). *Del Texto a la Acción. Ensayos de Hermenéutica II*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Rodríguez, E., & Sánchez, R. (2004). Prólogo. Entre el capitalismo cognitivo y el Commonfare. En O. Blondeau, N. D. Whiteford, C. Vercellone, A. Kyrou, A. Corsani, E. Rullani, y otros, *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva* (págs. 13-28). Madrid: Traficantes de Sueños.
- Rodríguez, V. (2012). Cine, sociología y antropología. La construcción social de la ficción cinematográfica. *Gazeta de Antropología*, Artículo 13.
- Ruido, M. (2003). LA FRATERNIDAD DE LOS CUERPOS POSTHUMANOS. La ciencia ficción como territorio de reproducción y de resistencia del imaginario masculino tradicional. *Masculinitats, diversitat i diferència*, (págs. 103-113). Barcelona.
- Sánchez, S. (2007). Análisis semiótico discursivo de las representaciones sociales de la juventud difundidas en los mass media . *MEDIACIONES*, 5(7), 13-25.
- Scott, J. (1996). El género: una categoría útil para el análisis histórico. En L. M. Compiladora, *El género: La construcción cultural de la diferencia sexual* (págs. 265-302). México: PUEG.
- Scott, J. (2011). Género: ¿Todavía una categoría útil para el análisis? *La manzana de la discordia*. Vol. 6, No.1, 95-101.
- Serret, E. (1989). El sujeto femenino; para una refundamentación de la "teoría feminista". *Sociológica*, s/p.
- Soler, B. (2012). ¿Eran así las mujeres de la Prehistoria? En P. Jardón, C. Pérez, & B. Soler, *Prehistoria y Ciine* (págs. 83-99). Valencia: Museu de Prehistòria de València.
- Stake, R. (1999). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- t13. (11 de Diciembre de 2016). *t13*. Recuperado el 11 de Junio de 2017, de Estas son las diez películas chilenas más vistas en la historia del cine: <http://www.t13.cl/noticia/tendencias/estas-son-las-diez-peliculas-chilenas-mas-vistas-en-la-historia-del-cine>
- Valles, M. (1999). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Síntesis.
- Van Leeuwen, T. (2005). *Introducing social semiotics*. New York: Routledge.

- Virilo, P. (2011). *Ciudad pánico: el afuera comienza aquí*. Buenos Aires : Capital intelectual.
- Vizcarra, F. (2005). Coordinadas para una sociología del cine. *Intercultural Communication Studies XIV-3*, 189-198.
- Vizcarra, F. (2013). Imágenes de la ciudad en Blade Runner. *Bifurcaciones*, s/p.
- Zafra, R. (2005). *Netianas. N(h)acer mujer en Internet*. Madrid: Lengua de Trapo, Colección Desórdenes.
- Zavala, L. (2010). *Teoría y práctica del análisis cinematográfico: la seducción luminosa*. Ciudad de México: Trillas.
- Zavala, L. (2013). Sobre la evolución de los géneros cinematográficos. *La colmena 80*, 131-138.
- Zurian, F., & Caballero, A. (2013). ¿Tiene la imagen género? Una propuesta metodológica desde los gender studies y la estética audiovisual. *Investigar la Comunicación hoy. Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas* (págs. 475-488). Madrid: Universidad de Valladolid, Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación.
- Zurian, F., & Herrero, B. (2014). Los estudios de género y la teoría fílmica feminista como marco teórico y metodológico para la investigación en cultura audiovisual. *ÁREA ABIERTA. Vol. 14, n° 3. Numero monográfico "Feminismo, estudios sobre mujeres y cultura audiovisual"*, 5-21.