

Memory, learning and affections: the construction of posthuman identity in *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) and *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015).

Memoria, aprendizaje y afectos:
la fabricación de la identidad poshumana en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)
y *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015).

María Nieves Corral Rey
Universidad de Sevilla, España
Miguel Ángel Pérez Gómez
Universidad de Sevilla, España

Abstract

The main objective of this contribution is to explore how Blade Runner (Ridley Scott, 1982) and Chappie (Neill Blomkamp, 2015) construct posthuman identities through processes of memory, learning, and affective relationships, straining the boundaries between the human and the mechanical.

Blade Runner defines the cyberpunk archetype of replicants with implanted memories; Chappie, on the other hand, is a contemporary exploration of embodied artificial intelligence and relational learning. In Ridley Scott's film, replicants are biotechnological bodies designed for slave labour, whose rebellion arises from the desire to prolong a limited life and reclaim their own memories. On the other hand, in Chappie, identity emerges from a prefabricated memory that, through a learning process, grows in a similar way to a child, modifying itself based on its environment and the bonds it establishes with its particular human family. This film emphasises the relational dimension of the artificial subject, showing how the acquisition of memory and the ability to move consciousness are linked to the desire for survival.

The methodology of this work adopts a qualitative interpretative approach, focusing on the comparative analysis of two science fiction films that serve as cultural texts reflecting on artificial subjectivity. The main strategy would be filmic and symbolic analysis, for which significant film sequences representing processes of memory, learning, and emotional bonds in posthuman entities (replicants and robots) would be taken as a reference.

Keywords: Artificial intelligence, Cinema, Identity, memory, robots.

Introducción

La Inteligencia Artificial no es ya un concepto abstracto de especulación filosófica, sino una realidad que está redefiniendo las fronteras entre lo humano y lo artificial o mecánico. En este contexto, el cine de ciencia ficción funciona como laboratorio ético, en el cual problemas existenciales complejos pueden ser explorados. Pone de manifiesto Merás (2014, 8) que nuestros antepasados han fantaseado, primero en mitos y más adelante en ciencia ficción, sobre la posibilidad de fabricar nuevos seres.

Esta aportación tiene como objetivo principal explorar dos películas separadas por 33 años que muestran dos visiones complementarias sobre la fabricación de la identidad poshumana: por un lado, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) y, por otro, *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015), las cuales construyen identidades poshumanas mediante procesos de memoria, aprendizaje y relaciones afectivas, tensionando las fronteras entre lo humano y lo mecánico. *Blade Runner* y *Chappie* no son exclusivamente dos películas de ciencia ficción, son producciones que permiten analizar dilemas morales, psicológicos y sociales. Ambas producciones cinematográficas representan visiones complementarias de la Inteligencia Artificial y estudiarlas comparativamente permite comprender la evolución conceptual de 33 años de debate socio-tecnológico.

La propuesta explora tres dimensiones: la memoria como columna vertebral de la identidad; el aprendizaje como mecanismo de construcción personal y los afectos como prueba de humanidad. Profundizar en estas dimensiones nos permite plantear estas preguntas de investigación:

-¿Qué tipo de afecto demuestra más humanidad: la compasión por un enemigo o el amor romántico?

-¿Quién es responsable éticamente de la identidad poshumana: el científico creador, la familia/entorno o el propio ser artificial que se construye a sí mismo?

-¿Qué revela el cambio conceptual de 33 años entre *Blade Runner* y *Chappie* sobre la evolución de nuestra comprensión de Inteligencia Artificial?

Marco teórico conceptual

El desarrollo contemporáneo de la inteligencia artificial en el cine de ciencia ficción ha convertido la memoria, el aprendizaje y la afectividad en ejes fundamentales para pensar las identidades poshumanas. En este contexto, *Blade Runner* y *Chappie* articulan modelos diferenciados de subjetividad artificial que cuestionan los límites entre lo humano y lo mecánico desde una perspectiva claramente poshumanista. Ambos filmes se inscriben, además, dentro de la tradición estética y filosófica del cyberpunk, caracterizada por representar sociedades distópicas atravesadas por la hibridación tecnológica y la crisis de la subjetividad (Maillo Baz 2023).

En *Blade Runner*, los replicantes encarnan una identidad construida a partir de memorias implantadas que funcionan como mecanismo de estabilización emocional y control biopolítico. La memoria aparece así como una tecnología de producción de subjetividad, donde el recuerdo no garantiza autenticidad, sino una ilusión de humanidad. Desde esta perspectiva, el filme refleja las preocupaciones del cyberpunk en torno a la disolución de las fronteras entre realidad y simulacro, propias de la sensibilidad posmoderna descrita por Pérez Manzaneros y Zúñiga Ruiz de Eguino (2021). La ciudad fragmentada, el tiempo distópico y la hibridez corporal configuran un espacio donde la identidad se vuelve inestable y dependiente de dispositivos tecnológicos.

Por otra parte, *Chappie* desplaza el foco desde la memoria implantada hacia el aprendizaje relacional. La conciencia artificial del protagonista se desarrolla mediante la experiencia, el afecto y la interacción social, reproduciendo procesos similares al desarrollo infantil. En este sentido, la película propone una concepción de la inteligencia artificial vinculada al entorno emocional y a la adquisición progresiva de valores humanos. Diversos análisis destacan que Chappie construye su identidad a partir de vínculos afectivos y procesos de socialización, articulando formas de apego y aprendizaje que aproximan la inteligencia artificial a modelos psicológicos humanos (Arriola-Mendoza et al. 2025). Asimismo, el personaje manifiesta valores como la autodirección, el universalismo y la empatía, reforzando su progresiva humanización (Nuraeni 2017).

Ambos filmes coinciden en representar la memoria como elemento central en la constitución identitaria, aunque desde enfoques distintos. Mientras *Blade Runner* problematiza la artificialidad del recuerdo y la imposibilidad de distinguir entre memoria auténtica y fabricada, *Chappie* enfatiza la memoria como acumulación experiencial y aprendizaje emocional. Esta diferencia permite comprender dos modelos de subjetividad poshumana: uno marcado por el simulacro y la alienación, y otro por la construcción relacional de la conciencia.

Además, la representación cinematográfica de la memoria resulta especialmente relevante para este análisis, ya que el cine posee una capacidad singular para articular subjetividad, temporalidad e identidad. Las denominadas "películas de memoria" sitúan el acto de recordar como eje estructural de la narración, enfatizando la relación entre tiempo, percepción y construcción del yo (Del Rincón Yohn, Torregrosa Puig y Cuevas Álvarez 2017). Desde esta perspectiva, tanto los replicantes como Chappie evidencian cómo la memoria y el aprendizaje constituyen mecanismos fundamentales para el reconocimiento de una subjetividad artificial capaz de reclamar humanidad.

Metodología

Esta propuesta se plantea desde una metodología cualitativa, interpretativa y comparativa, centrada en el análisis fílmico de dos largometrajes de ficción:

Blade Runner (Ridley Scott, 1982) y *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015). El propósito no es medir variables ni cuantificar resultados, sino interpretar cómo ambas producciones audiovisuales construyen la identidad poshumana a través de la memoria, el aprendizaje y los afectos.

Esta metodología comprende las tareas de visionado de material audiovisual y observación minuciosa, que implica rigurosidad y se fundamenta en una recogida de información que emerge de una descripción pormenorizada y detallada a nivel de observabilidad (Anguera Argilaga 1986, 23-24) para llegar a unos resultados con suficiente potencia explicativa.

Cabe señalar, que en el contexto de los estudios visuales es usual la utilización de la técnica del análisis de contenido, como método sistemático y objetivo para estudiar mensajes simbólicos, superando enfoques puramente cuantitativos (Krippendorff 1990).

Por tanto, el objeto de estudio está integrado por el análisis de casos de estas dos películas y la investigación se focalizará en secuencias significativas vinculadas a tres ejes temáticos: memoria, aprendizaje y afectos. La unidad de análisis será la secuencia fílmica, entendida como un fragmento narrativo con autonomía dramática y visual.

La comparación permite observar tanto continuidades como diferencias en la representación de subjetividades no humanas, atendiendo a las estrategias narrativas, visuales, sonoras y simbólicas que presenta cada película. Para ello, se llevarán a cabo varias fases que se describen a continuación:

1. **Visionado completo de las películas**, para obtener una comprensión global de la trama, el tono y las relaciones entre los personajes protagonistas, antagonistas y secundarios.
2. **Selección de secuencias clave**, en función de los tres ejes temáticos, se seleccionarán dos o tres fragmentos más significativos, según las posibilidades de cada película.
3. **Interpretación o lectura de secuencias**, registrando contexto narrativo, acciones y recursos audiovisuales.
4. **Comparación intertextual**, para detectar semejanzas, contrastes y variaciones entre ambas películas en cuanto a la fabricación de la identidad.

Dentro de cada secuencia se pondrá el foco en distintos recursos audiovisuales menores, como los planos, los diálogos, los sonidos, el ritmo y la iluminación, siempre que contribuyan a la construcción de la identidad poshumana, porque el análisis de películas se apoyará en la hermenéutica audiovisual (Perceval y Fornieles Alcaraz, 2008), que implica atender no solo a lo que se cuenta, sino a cómo se cuenta.

Además, la identidad poshumana se entenderá como una construcción narrativa y afectiva que se produce a través de la experiencia, la relación con otros y la inscripción de la memoria. Para esto, se establecen tres ejes analíticos que se van a considerar y se exponen en la siguiente ficha de análisis (véase Tabla 1):

Ejes analíticos	Categorías
Memoria	- Biográfica (semántica y episódica) - Implantada / artificial - Adquirida por experiencia - Colectiva - Amnesia
Aprendizaje	- Observacional o modelado - Vicario - Cognitivo social
Afectos	- Apego, cuidado, dependencia y autonomía. - Empatía, miedo, tristeza, deseo o amor. - Relación afectiva entre humanos y entidades poshumanas. - Función narrativa de los vínculos emocionales.

Tabla 1. Ficha de elaboración propia.

Resulta interesante aplicar diferentes categorías de análisis de la memoria, ya que permiten observar varias dimensiones del mismo fenómeno. Además, la categorización evita un análisis disperso y permite identificar de forma clara qué tipo de memoria opera en las distintas escenas seleccionadas, personaje o conflictos. Cabe señalar que no se ha encontrado una metodología concreta que plantee de forma pormenorizada distintas categorías de análisis de la memoria, pues se viene abordando como fenómeno narrativo, psicológico, ético y tecnológico, ya que no suele aparecer solo como contenido temático, sino también como parte de la construcción del personaje, de su identidad y de su relación con la humanidad. Por eso, las distintas categorías parten de consideraciones de diferentes autores.

Así pues, para el concepto de memoria biográfica, se toma como referencia a Tulving (1972), que definió la memoria autobiográfica como un sistema complejo basado en la memoria episódica, que permite a las personas viajar mentalmente en el tiempo para revivir experiencias pasadas. En este sentido, este autor defendió una distinción entre la memoria semántica, como el sistema que se encarga de la adquisición, retención y utilización de conocimientos generales, es decir, hechos y conceptos. Mientras que, la memoria episódica haría lo propio con la información relativa a episodios, sucesos o acontecimientos de nuestro pasado que han ocurrido en un contexto concreto.

No obstante, a modo aclaratorio, pone de manifiesto Ruiz-Vargas (2004) que la validez de esta distinción ha sido objeto de debate en Psicología cognitiva durante bastantes años y puede decirse que se han ido acumulando pruebas en favor de la propuesta de Tulving, aunque ha modificado y definido ambos términos con mayor claridad.

Por otro lado, para abordar el aspecto de memoria artificial, se recurre Gibson y su obra titulada *Neuromante* (1984), imprescindible para tratar la ciencia ficción, pues sentó las bases del género

cyberpunk y anticipó aspectos vinculados con la era digital y la inteligencia artificial. Esta obra transformó la concepción tecnológica, ya que popularizó el concepto de «ciberspacio», pero también mencionó la memoria implantada o artificial, que no la define con precisión, pero la presenta de forma narrativa en su universo *cyberpunk*. En este contexto, Gibson considera que la memoria implantada no se trata de un recuerdo falso integrado en una mente biológica, sino principalmente a través de la tecnología de constructos ROM. Esto se define como una grabación digitalizada de la personalidad, recuerdos y habilidades de una persona, almacenada en un soporte que se puede conectar o implantar, por ejemplo, mediante microchips, que se conectan directamente al sistema nervioso y permite la implantación de contenido (conocimientos o habilidades).

El término memoria colectiva es abordado por autores como Halbwachs (1950), quien la define como una construcción continua, colectiva y social, diferenciándola de la historia. Para el concepto de memoria adquirida por experiencia, se acude a la perspectiva de Blakemore (1988), que la considera un proceso por el cual el conocimiento adquirido mediante la interacción con el mundo se codifica, se almacena y transforma la experiencia en conocimiento permanente, permitiendo que el individuo se sirva de sus vivencias.

Mientras que la amnesia se conoce por una pérdida parcial o total de la memoria, caracterizada por la incapacidad de recordar información relacionada con experiencias vividas, hechos o bien la imposibilidad de almacenar recuerdos nuevos después de un daño cerebral, patología o algún tipo de trauma psicológico. Sobre este aspecto, es cierto que existen diversos tipos de amnesia (anterógrada, retrógrada, orgánica, disociativa, global transitoria, etc.), pero entraríamos en terreno médico que se aleja de los objetivos planteados.

Por otro lado, en relación al análisis de los tipos de aprendizaje, se ha tomado como referencia la teoría del aprendizaje de Bandura (1977), que defiende que los individuos aprenden nuevas conductas a través de la observación, la imitación y el modelado, destacando la interacción entre factores cognitivos, conductuales y contextuales.

Así, el aprendizaje observacional o modelado, se refiere al proceso en el que se adquieren nuevas conductas al observar a otros (modelos), ya sean personas reales, personajes simbólicos o bien instrucciones verbales. El vicario se trata de un tipo de aprendizaje observacional en el cual se aprenden comportamientos al observar las consecuencias (refuerzos o castigos) que reciben otros. Y el aprendizaje cognitivo-social implica una serie de procesos mentales activos, no solo la imitación automática. Para el desarrollo de este tipo de aprendizaje, el individuo procesa la información, se forma expectativas y decide qué comportamientos o qué postura adoptar.

Finalmente, para el apartado de los afectos, se ha acudido a los más tradicionales que suelen

experimentar los individuos, como el miedo, la tristeza, la empatía, el apego o el deseo, entre otros necesarios para establecer vínculos emocionales que garanticen la supervivencia, la seguridad e influyen en el desarrollo de los seres humanos. Y en este último apartado se contemplan también las relaciones de estos vínculos con la función narrativa.

Análisis y resultados

Entre lo humano y lo artificial: *Blade runner*

Blade Runner (Ridley Scott, 1982) es la primera película que explora el drama de la condición artificial femenina (Meras 2014). Se ubica en la ciudad de Los Ángeles, que ha crecido a tal punto que se llega a la superpoblación multirracial, se crea un nuevo idioma: "interlingua" y el avance tecnológico ha permitido creaciones como los coches voladores, que prolongan la visión que hasta este momento se tiene del futuro ultratecnológico implantado en el imaginario popular (Pérez Manzanares y Zufiur Ruiz de Eguino 2021, 424).

En este contexto, se presenta la existencia de los replicantes, definidos como unos androides prácticamente idénticos a los seres humanos, que el sistema pretende controlar a través de una unidad policial, conocida como blade runners, con el firme propósito de perseguir y apartar a los replicantes de las vías públicas. Esta megalópolis está inundada de rascacielos y pantallas gigantes que proyectan publicidad protagonizada por figuras femeninas japonesas que cantan música oriental. En el contexto de esta megalópolis fuertemente jerarquizada, las calles están sucias y repletas de humo, lo cual convierte a la ciudad en un espacio totalmente controlado y claustrofóbico. En este punto, ponen de manifiesto Pérez Manzanares y Zufiur Ruiz de Eguino (2021), que los privilegiados viven en las alturas, localizados por encima de las masas.

Crisis en torno a la memoria

Para el análisis de la memoria, nos vamos a trasladar a la secuencia protagonizada por Rachel (Sean Young) que tiene lugar en la oficina de Tyrell (Joe Turkel). Aquí, Rachel se somete al test VoigtKampff para confirmar que es replicante. Para ello, Rick (Harrison Ford) elabora supuestos concretos y los transforma en preguntas emocionales y experienciales que la replicante deberá responder, mientras va analizando su ojo, como prueba de empatía con la que el policía pretende reconocerla como ser artificial (Jackson 2003, 16). La situación es representada a través de planos cortos bajo una iluminación oscura, a un ritmo lento y enfatizándose cierta tensión emocional, mientras la joven fuma un cigarro y el humo envuelve su rostro. Aquí se puede ver una memoria biográfica (semántica y episódica), porque Rachel narra una historia personal (memoria episódica centrada en familia, hogar, momentos de la infancia) como si fuera autobiografía real y combina esto con datos procedentes de un conocimiento general (memoria semántica).

Después de responder a más de 30 preguntas, Rachel abandona esta habitación a petición de Tyrell, que es representado en esta escena a través de un encuadre en contrapicado para reforzar su posición superior, asimilable a un "dios" de la memoria, pues comenta Vizcarra (2011) que "da vida y la quita de acuerdo con los imperativos del poder institucionalizado. Es capaz de programar el funcionamiento de los androides y se reserva el derecho de implantar memoria en los modelos más avanzados". Y en este caso confiesa que Rachel se trata de un replicante que fue creado en forma de experimento, señala que sus recuerdos de infancia, familia y experiencias son memorias implantadas tomadas de su sobrina, pero no se trata de un pasado real.

Por tanto, encontramos aquí una memoria implantada/artificial, pues los recuerdos no han sido "vividos", sino diseñados para humanizarla y darle estabilidad emocional. Tras desmontar la verdad sobre su biografía, se presenta en Rachel una situación de amnesia, ya que al descubrir que su memoria es falsa, atraviesa una crisis de identidad, pues desconoce qué partes de sí misma serán realmente auténticas. Expresa Meras (2014, 12) que "Rachel aparece como una mujer frágil e indefensa ante el descubrimiento de su adulterada genealogía".

Otra secuencia clave para abordar el eje de la memoria tiene como protagonista a Leon (Brion James), en una escena sin diálogo en la cual busca en su apartamento del Hotel Yukon una antigua fotografía familiar. Esta imagen muestra a una familia que realmente nunca existió para él, pero la trata como parte central de su identidad, como si fuese humano. Sin embargo, este elemento refleja una memoria implantada/artificial, que pertenece a un pasado que no vivió; en un soporte visual de recuerdos diseñados para darle humanidad al replicante. No obstante, se trata de una memoria biográfica construida, convirtiendo la memoria artificial en una biografía subjetiva. La foto, parcialmente desenfocada se convierte en el centro simbólico de su memoria y la cámara se acerca a un ritmo lento, junto a la lentitud de los movimientos del personaje se acentúa la importancia de ese pequeño soporte al que se vincula su memoria.

Como una última secuencia significativa en torno a la memoria se ha seleccionado la situación en la que Roy Batty (Rutger Hauer), poco antes de morir pronuncia el discurso conocido como "Lágrimas en la lluvia", después de salvar a Deckard de caer al vacío por un edificio. En esta secuencia, Roy se presenta a través de un encuadre en contrapicado sobre Deckard, mostrado a través de un encuadre en picado para destacar su inferioridad tras la prueba de fuerza del replicante, que le ha salvado la vida.

Llueve sobre ambos mientras la secuencia refleja cierta melancolía de la pérdida y la idea de lágrimas que se mezclan con el agua en un espacio rodeado de penumbra, sombras y filtros azulados que se asocian a la frialdad con la que habla el androide, cuyo rostro está rodeado de sangre. Y aquí, el replicante recuerda experiencias vividas (vuelos, espacios,

lucos, combates) que no fueron implantadas por Tyrell, ya que su memoria nació de una vida real, aunque sea también un replicante. Por tanto, en este caso se presenta una memoria adquirida por la experiencia, ya que su monólogo se estructura a través de recuerdos concretos ("He visto rayos C brillar..."), lo cual funcionaría como un diario de vida. Asimismo, Roy habla también en nombre de todos los replicantes que vinieron, vivieron y desaparecerán, de manera que su discurso se convierte en una pequeña de la memoria colectiva del sufrimiento de su especie. El cuerpo de Roy adquiere un tono casi mítico y el humo de la chimenea se fusiona con el agua, lo cual funciona como metáfora visual de la fugacidad de los recuerdos.

Cuerpos diseñados, mentes en desarrollo: ¿pueden aprender los replicantes?

Para abordar el aprendizaje de los replicantes, se puede acudir a una secuencia clave en la cual Deckard entra al club nocturno decadente y agitado de Taffey Lewis que reúne a mujeres. Se centra en investigar a Zhora (Joanna Cassidy), una replicante Nexus-6 creada para escuadrones de asesinato, que aparece bailando con una serpiente, realiza trucos de cartas y seduce al público.

Durante el interrogatorio en el camerino, la cámara se mantiene fija y centrada en principalmente en Zhora mientras se desviste, con el propósito de enfatizar su expresión facial. En esta secuencia, las luces son duras lateralmente, agudizan rasgos, esconden sombras, con la intención de reflejar cierto peligro y misterio en este espacio interior. Cuando Deckard la identifica por un tatuaje personalizado de serpiente en el cuello, esta comienza a huir y el policía la persigue. Mientras se produce esta persecución, la cámara no mantiene un equilibrio, sino que captura el ajetreo y el bullicio de la calle, realizando una serie de cortes rápidos para aumentar la tensión y el suspense.

El tiempo se ralentiza cuando Zhora choca con unas ventanas de cristal, lo cual genera un efecto dramático, que se acentúa con los efectos sonoros de la ruptura de estos cristales y la secuencia termina con la muerte de la chica. Aquí, Leon aprende vicariamente la necesidad de ser más astuto para no ser identificado. Esto genera un cambio conductual, pues modifica su estrategia, se convierte en un individuo más discreto.

Esta actitud nos hace reflexionar, pues si otros replicantes como Rachel se aferran a recuerdos familiares del pasado que se implantaron en ellos y no son conscientes que realmente son replicantes, en el caso de Leon es consciente de dónde viene y su propósito, para decidir este cambio de estrategia y mantenerse resguardado del peligro que lo acecha.

En segundo lugar, otra secuencia significativa en la que se da un aprendizaje por imitación, pero no específicamente de los humanos, sino de los juguetes, la encontramos cuando Deckard entra a un edificio rodeado de figuras estáticas (muñecos de juguete de diferente tamaño) que se presentan a través de planos generales. En este espacio hay diferentes intensidades de luz, pero destacan las luces duras tamizadas lateralmente, que agudizan rasgos fuertes

y esconden sombras misteriosas para anunciar la presencia de una amenaza oculta.

En este espacio se camufla la figura de la replicante Pris (Daryl Hannah), con apariencia delgada, pelo corto rubio similar al de las muñecas y ojos dramáticos marcados por ojeras oscuras. Se puede afirmar que ha aprendido a imitar esa postura estática para pasar desapercibida y no ser capturada. De forma inesperada, ataca a Deckard con un estilo de lucha que combina artes marciales y acrobacias sobrehumanas, lo desafía hasta que recupera su pistola, la dispara en varias ocasiones hasta que el cuerpo de Pris comienza a hacer contorsiones inhumanas y queda inerte.

Por otro lado, encontramos un tipo de aprendizaje cognitivo-social en la figura de Roy, pues aprende empatía y se convierte en el replicante más avanzado que se vuelve más humano que los propios humanos, porque su grado de desarrollo podría calificarse como superior al de la mayoría de las personas. Esto se vuelve a dar en la situación en la que salva a Deckard de caer del edificio, ya que, en lugar de agredirlo, intentar matarlo o ejercer violencia, Roy se mantiene firme en expresar su aprendizaje previo ante el policía, aunque los planos cortos de su rostro envuelto en sangre manifesten una reacción hostil o agresiva, pero en realidad expresan empatía y compasión.

Del frío tecnológico al calor de los sentimientos

El aprendizaje de la empatía se vincula también al desarrollo de los afectos de los replicantes que han aprendido de los humanos y la última secuencia descrita anteriormente vinculada con el aprendizaje, se puede abordar también en este apartado. Sin embargo, se comenta desde la perspectiva de otra secuencia significativa que se da inicialmente, en la cual Deckard mantiene una conversación con otro policía, que le muestra en una pequeña pantalla los rostros de algunos ejemplares de replicantes (Nexus 6, Roy como ejemplar de combate, Zhora, entrenada para la patrulla especial de detención de criminales y Pris, modelo básico estándar de placer para los grupos militares de las colonias del exterior). Todos ellos diseñados como copias de los seres humanos en todos los sentidos, excepto en sus emociones, pero los diseñadores creen que al cabo de unos años pueden desarrollar sus propias respuestas emocionales (odio, amor, miedo, cólera, envidia), por eso los dotaron con un dispositivo de seguridad y sería una existencia limitada a cuatro años de vida, mientras que los seres humanos aparecen distantes y fríos. Esta secuencia se desarrolla a través de planos cortos entre ambos personajes, iluminación oscura y neón, con tono principalmente azulado que se proyecta en la pequeña pantalla en la que se muestran los rostros de los replicantes.

Además, se pueden destacar dos situaciones en las cuales las emociones son clave para la narrativa, como sucede cuando Leon intenta estrangular a Deckard en la vía pública durante una discusión y, de repente, Rachel dispara al replicante desde atrás, salvando al policía, ambos huyen y comienzan a sentir atracción mutua. En la secuencia, se observan primeros planos

de Rachel en angulación en contrapicado, que ha sido capaz de asesinar sin dudar a un replicante.

En este punto, "al enamorarse de su potencial asesino, Rachael olvida sus orígenes y el sufrimiento que ha acarreado la lucha por la supervivencia de sus hermanos replicantes" (Pedraza 1998, 247). Del mismo modo, se muestra el enamoramiento de Roy, pero esta vez entre iguales, cuando llega al apartamento de Sebastian (William Sanderson), después de asesinar a Tyrell y se encuentra el cuerpo retorcido de Pris en el suelo. Aquí, el replicante es presentado a través de un primer plano que muestra sus ojos brillantes, se arrodilla en postura de derrota y, casi llorando, abatido, la besa en los labios. La toca con delicadeza, no como un objeto abandonado. Esto se asocia a una conexión emocional real, no fría ni una muestra de amor calculada.

A la atmósfera de duelo, se acompaña una música suave, pero predomina el silencio; así como una completa oscuridad, únicamente se observan luces parpadeantes, que se asocian a la idea de "máquina dañada". El detalle anterior es también interesante, porque Roy termina con la vida de Tyrell, la figura superior que funciona como "dios creador". Por tanto, se siente con la suficiente independencia y autonomía como para funcionar con iniciativa propia durante una conversación en la cual conversan sobre la muerte, que le preocupa a Roy, a lo que el magnate tecnológico le responde: "un programa codificado no puede ser revisado una vez establecido".

Pero, esto nos lleva a preguntarnos por qué: ¿odio? ¿rencor? Sentimientos contrapuestos y afectos recorren la estructura mecánica interna del replicante cuando besa a Tyrell, con ira lo destruye vilmente introduciéndole sus dedos en los ojos, lo cual es mostrado a través de un plano corto que enfatiza la tensión y el dramatismo del momento, pero la habitación está rodeada de un aura cálida y dorada, iluminada con velas, que contrasta con la iluminación fría del resto de espacios interiores y exteriores. Recordemos que este es un modelo de combate diseñado para matar, que reacciona de manera instintiva y brutal contra su creador, con la misma frialdad con la que fue diseñado. Al quitarle los ojos, Roy elimina la capacidad de Tyrell de contemplar la belleza y el horror que sus creaciones tecnológicas han experimentado, en un acto cargado de desesperación, simbolismo y venganza.

Chappie y la fabricación de la subjetividad robótica

Chappie (2015) es el tercer largometraje del director sudafricano, nacionalizado canadiense, Neill Blomkamp. En sus películas anteriores *District 9* (2009) y *Elysium* (2013), ya había tratado temas como la interacción de la conciencia humana con cuerpos extraños. En la primera Wikus van de Merwe (Sharlto Copley), un agente de inmigración de un campo de confinamiento para alienígenas, se ve infectado por un arma biotecnológica de estos que lo ira transformando en un ser alienígena con conciencia humana. Por su lado, en *Elysium* seguimos el devenir de Max (Matt

Damon) un obrero que se ve irradiado mortalmente es despedido y decide buscar una salvación para él y su hijo en una base que orbita la Tierra donde viven las clases más altas de la sociedad terrestre. Para ello interactuará con un exoesqueleto que le dotará de una fuerza sobrehumana. En ambos casos se nos muestra una sociedad que segrega a los pobres, los extranjeros y a los diferentes, pero serán estos los que constituirán un cambio evolutivo para la humanidad.

En *Chappie* siguen presentes dichos temas, pero en este título el trasfondo es el concepto de conciencia como característica definitoria de vida. El contexto narrativo de esta película es el siguiente: en Johannesburgo (Sudáfrica) a mediados de la segunda década del siglo XXI, el gobierno local ha desplegado un cuerpo de policía robotizada para erradicar la ola de violencia que arrasa a la ciudad. Este cuerpo es conocido como los Scouts, autosuficientes en la gestión de la violencia urbana y en la aplicación de la ley, producidos en masa por la empresa armamentística Tetraaval presidida por Michelle Bradley (Sigourney Weaver). El desarrollador de dicho modelo es el ingeniero Deon Wilson (Dev Patel), que a su vez está trabajando en una IA 100% estable que sea autónoma, y que en sus palabras define como un "alto nivel de IA, una máquina que piense y sienta". Para mostrar el contraste en el desarrollo de la robótica en esa misma empresa se lleva a cabo la construcción de otro robot, Moose, controlado por humanos a la manera que los drones militares en la actualidad, desarrollados por el exmilitar Vincent Moore (Hugh Jackman), que declara que su creación está controlada por "una mente que piensa, y se adapta; un ser humano que tiene sentimientos".

En otra esfera de la vida de la ciudad, diametralmente opuesta a la planteada nos encontramos con Ninja y Yo-Landi Visser, acompañados de Amerika (José Pablo Cantillo), que están atrapados con una deuda millonaria con Hippo (Brandon Aurret), un capo de la delincuencia local. Yo-Landi planea robar "un mando a distancia" que apague a todos los Scouts y saldar la deuda, y para ello deciden secuestrar a Deon. Pero a un queda por ver al protagonista de la película, Chappie, el Scout número 22 que ha sufrido ataques y sus consecuentes reparaciones. Nada más empezar el film lo personaliza sustituyendo la antena original por una naranja que permite al espectador reconocerlo. Acto seguido en una operación contra la delincuencia local, en la que están Ninja y Yo-Landi, es emboscado por Hippo dejando al número 22 para el desguace.

Esa misma noche, Deon, antes del secuestro consigue crear una IA autónoma capaz de pensar por sí misma, decide implantarla en el Scout número 22, pero ante la negativa de la presidenta de la empresa decide apropiarse de los restos del robot, y la única llave maestra que permite instalar nuevo software. En ese momento es secuestrado por Yo-Landi y Ninja. La trama, tal como se podrá apreciar en el análisis que sigue a continuación, toma forma entorno a la idea de la creación de una conciencia robótica, los intereses empresariales y el cuestionamiento del concepto humanidad.

Robots sin pasado

A la hora de profundizar sobre los robots que aparecen en pantalla debemos de hablar de dos vertientes del protagonista. Aunque la desmemoria es un punto de partida para la construcción de los personajes, los Scouts nacen con unas ordenes implantadas, sin un pasado claro, en el film no se dice en ningún momento si aprenden de la experiencia, lo cual nos llevaría a una idea de memoria o si se les inserta un programa con todas las estrategias y dinámicas militares poder ejercer su labor. Sin embargo, Chappie no tienen ningún recuerdo de cuando era el Scout número 22. Cuando se le implanta la Inteligencia Artificial de alto nivel, que piensa y siente, empieza a construir una memoria propia basada en su experiencia. Una memoria individual que lo diferencia de su alter ego previo como Scout.

Aprender como los niños

En la cuestión del aprendizaje sucede lo mismo, los Scout tienen un aprendizaje modelado, aunque en este caso lo podríamos denominar como implantado que no surge del entrenamiento ni nada similar sino de un software con unas pautas claras. Funcionan de manera operativa y coordinada, siempre bajo las órdenes de superiores humanos. Sin embargo, como Chappie es observacional aprende de lo que ve a su alrededor y de los comportamientos que desarrollan Ninja y Yo-Landi, que ejercen los roles autoimpuestos de Papi y Mami. Cuando Yo-Landi le enseña palabras, este lo hace por repetición, con las mismas frases y gestos. Pero el contexto define la forma en la que habla, un aprendizaje cognitivo social en el que se expresa como los delincuentes con los que convive. Existe un debate moral sobre qué y cómo va a aprender con Ninja, que representa una masculinidad tóxica, que lo único que quiere de Chappie es aprovecharse de sus características técnicas para convertirlo en un fuera de la ley. A pesar de que Deon intenta que el aprendizaje evolucione con la edad “mental” de Chappie el contexto define el vocabulario, y las actitudes a pesar de conservar la inocencia gran parte del metraje.

En cierto momento del film entiende el concepto de la muerte cuando en un lugar en el que se hacen peleas ilegales de perro observa a un can sin vida. Ninja le explica que a él solo le quedan unos días de vida debido a la batería defectuosa. No quiere morir, es así como accede a colaborar en el atraco que quiere llevar a cabo Ninja.

Los afectos construyen la conciencia

Si bien los Scouts no tienen afectos como tal si llevan incorporado sistema de protección hacia los humanos, sirven de escudo en las operaciones contra la delincuencia. Pero Chappie desarrolla una serie de afectos hacia las personas que le rodean, tanto por Ninja y Yo-Landi, como por Deon al que reconoce como su creador. Siente miedo cuando “nace” como Chappie o cuando hacen daño por aquellos humanos por los que está construyendo una red de apoyo y sentimientos. Pero también cuando Ninja, le grita, le prohíbe actitudes o cuando lo abandona entre

delincuentes para que aprenda el valor de todo lo que le ofrecen como “familia”. En ese punto también aprende a dar afecto cuando se le acerca un perro callejero y le empieza a dar cariño.

El crecimiento del personaje, vinculado al desarrollo de los afectos irá vinculado al devenir narrativo del robot. En un momento determinado de la película Vincent Moore quiere extraerle la llave maestra que permite actualizar software, este le dice a Chappie que no es real que es un software que hace que se lo crea. El robot le responde “Chappie es real” y “Chappie tiene miedo”. El miedo es el primer sentimiento que manifiesta de manera consciente. Pero el afecto se construye en dos sentidos, cuando el robot llega retorna al hogar, Yo-Landi “le seca las lágrimas” y le recrimina a Ninja que se trata de un niño. Pero los afectos no solo se crean en positivo, Amerika y Ninja los utilizan para que Chappie delinca, por ejemplo, le dicen que tal conductor le ha robado el coche a Papi, para que este lo amedrente y quedarse con el vehículo.

Vivir con su creador y con su familia le permite adquirir conceptos como la mentira cuando Ninja le confiesa que no tiene ningún cuerpo al que traspasar su conciencia. Pero los afectos se muestran en el momento en el que tiene que dejar de lado sus principios sobre el uso de armas de fuego y utilizarlas para proteger a su familia y enfrentarse al robot que Vincent Moore maneja con gran crueldad. Antepone su vida a la de los humanos, lamenta la muerte de Yo-Landi, siente odio por la muerte de su Mami y rabia por esto cuando le da una paliza a Vincent.

A partir del momento en el que es consciente de su muerte aprende sobre su propia corporeidad y la diferencia con otros robots cuando al laboratorio cuando ve al robot diseñado por Vincent Moore y una carcasa “vacía”, sin conciencia, de Scout. En este proceso de toma de conciencia a través de los afectos, de su realidad y de la proximidad de la muerte decide encontrar un modo para extraer su conciencia a un ordenador codificarla para poder llevarla a otros cuerpos.

A modo de moraleja religiosa final, la resurrección de los personajes les hace iguales, con la ayuda de un casco neuronal Chappie y Deon renacen en cuerpos de Scout, y crean un nuevo cuerpo robótico para la conciencia almacenada de Yo-Landi.

Conclusiones

Como cierre de este estudio, se van a comentar algunas conclusiones. Ambas películas sitúan la memoria como núcleo de la identidad poshumana, pero desde perspectivas distintas: en *Blade Runner* la memoria aparece como un dispositivo de control y simulacro, mientras que en *Chappie* funciona como acumulación experiencial y base del aprendizaje. Por tanto, ambas películas muestran que la identidad no nace solo del cuerpo, sino de la memoria, el aprendizaje y los vínculos afectivos.

Además, el aprendizaje es decisivo para comprender la humanización de las entidades mecánicas. En *Blade Runner*, los replicantes aprenden a través de

la observación, la adaptación y la supervivencia. En cambio, en *Chappie*, el aprendizaje se desarrolla de forma más explícita, a partir de la socialización, el crecimiento emocional y la imitación.

Así pues, los sentimientos aparecen como prueba central de humanidad, aunque no exclusiva de lo humano biológico, porque en ambas producciones cinematográficas, el miedo, la empatía, el apego o la compasión operan como motores narrativos que revelan una interioridad compleja en los seres artificiales.

Por otro lado, la figura del creador adquiere una dimensión ética ambigua. *Blade Runner* presenta un modelo de creación tecnocientífica asociado al control y la jerarquía. En cambio, en *Chappie* se desplaza la responsabilidad hacia el entorno afectivo y educativo, mostrando que la identidad también se fabrica socialmente.

Asimismo, la evolución entre 1982 y 2015 evidencia un cambio en la representación cultural de la inteligencia artificial: de la amenaza de lo artificial y la frontera inestable entre humano y máquina, a un enfoque más relacional, en el cual la conciencia robótica se piensa en términos de cuidados, aprendizaje y vínculo.

En definitiva, a partir de este estudio de casos se confirma que la identidad poshumana no depende solo del soporte biológico o mecánico, sino de procesos simbólicos, afectivos y relacionales.

Bibliografía

- Anguera Argilaga, María Teresa. 1986. "La investigación cualitativa" in *Educar* nº 10: 23-50.
- Arriola-Mendoza, Jorge, et al. 2025. "Analyzing the Parenthood of Artificial Children in Fiction Films: *Chappie* & A.I. Artificial Intelligence." *VISUAL Review* 17 (1).
- Bandura, Albert. 1977. *Social Learning Theory*. NJ: Prentice-Hall.
- Blakemore, Colin. 1988. *The Mind Machine*. London: BBC Books.
- Del Rincón Yohn, María, Torregrosa Puig, Marta y Cuevas Álvarez, Efrén. 2017. "La representación filmica de la memoria personal: las películas de memoria." *Zer* 22 (42): 175-188.
- Gibson, William. 1984. *Neuromante*. New York: Ace books.
- Halbwachs, Maurice. 1950. *La Mémoire collective*. París: PUF.
- Jackson, Rafael. 2003. "Blade Runner: de la mirada a la memoria" in *Miscelánea Comillas*, 61, 118: 3-62.
- Krippendorff, Klaus. 1990. *Metodología de análisis de contenido: Teoría y práctica*. Barcelona: Paidós.
- Maillo Baz, Diego. 2023. "Agresivamente tecnológicos: orígenes del cyberpunk y manifestación en la literatura, el cómic y el cine" in *Revista Internacional de Educación y Análisis Social Crítico*, 1 (2): 1-33.
- Merás, Lidia. 2014. "Replicantes o sumisas: el cyborg femenino desde *Blade Runner*", in *Sesión no numerada: Revista de letras y ficción audiovisual* 4: 7-33.
- Nuraeni, Cich. 2017. "Human Values of Main Character in *Chappie* Movie Directed by Neill Blomkamp", in *Wanastra* 9 (1).

Pedraza, Pilar.1998. *Máquinas de amar*. Madrid: Valdemar.

Perceval, Javier and Fornieles Alcaraz, José María. (2008). "Confucio contra Sócrates: la perversa relación entre la investigación y la acreditación" in *Análisi* (36): 213-224.

Pérez Manzanares, Julio y Zufiaur Ruiz de Eguino, Amaia. 2021. "La estética del género ciberpunk como filosofía de la historia: un recorrido por las arquitecturas filmicas de *Alphaville*, *Blade Runner* y *Matrix*", in *Área Abierta* 21 (3): 419-435.

Ruiz-Vargas, José María 2004. "Claves de la memoria autobiográfica". Comunicación presentada al Congreso Autobiografía en España: un balance 2001. Córdoba, 25-27 de octubre de 2001.

Tulving, Endel. 1972. Episodic and semantic memory. In E. Tulving y W. Donaldson (eds.), *Organization of memory*. Cambridge: Academic Press.

Vizcarra, Fernando. 2011. "Modernidades múltiples y perfiles identitarios en *Blade Runner*. Un ejercicio de análisis textual cinematográfico" in *Culturales*, 7(13): 31-62.

Filmografía

- Blade runner*, 1982. De Ridley Scott. Estados Unidos: The Ladd Company. DVD.
- Chappie*, 2015. De Neill Blomkamp. Estados Unidos: Sony Pictures Entertainment. Netflix.