

## La traición de la ventana en la prospectiva del film *Blade Runner 2049*

**Belén Vila Osores**

(Consejo de Educación Secundaria, Uruguay)<sup>1</sup>

**Resumen:** Este manuscrito versa acerca de la trascendencia simbólica que cobra la “ventana” en el film, no solo porque permite ver aquello que se encuentra más allá sino porque brinda seguridad a quien reside en el interior del recinto. Los cristales permiten observar el conjunto de espectáculos que despliega la megalópolis en sus dimensiones espaciales y terrestres; la frecuente alteración climática a la que se ven expuestas las aeronaves de vuelos rasantes que sobrevuelan los rascacielos, el constante desplazamiento virtual y físico de los beduinos urbanos. El documento transita entre el funcionamiento del género prospectivo y el perfil de los *replicantes*, con la asistencia teórica de Ángel Moreno recorre las múltiples irradiaciones signícas que efectúan los cristales como replicadores de imágenes. Se atiende la función que desempeña la ventana principal de la vivienda del Oficial K (también la aeronave y la escafandra). Umbral simbólico, metonimia posmoderna del film *Blade Runner 2049*, ya que se considera que como concepto problematiza el estado actual en el que se erigen los lentes que comunican visual o virtualmente las distintas dimensiones y aunque sin llegar al *pathos*, se originan a partir de la vacilación que se establece entre el objeto representado y el receptor precisamente en el instante en el que la obra lo propone.

**Palabras claves:** *Blade Runner 2049*, Prospectiva, Ventana, Ángel Moreno.

**Abstract:** This manuscript deals with the symbolic transcendence of the “window” in the film, not only because it allows us to see what is beyond it but also because it provides security to those who reside inside the enclosure. The crystals allow observing the set of shows displayed by the megalopolis in its spatial and terrestrial dimensions; the frequent climatic alteration to which the low-flying aircraft that overfly the skyscrapers are exposed, the constant virtual and physical displacement of the urban Bedouins. The document transits between the operation of the prospective genre and the profile of the replicants, with the theoretical assistance of Ángel Moreno through the multiple signal irradiations that the crystals make as replicators of images. The function performed by the main window of the home of Officer K (also the aircraft and the diving suit) is met. Symbolic threshold, postmodern metonymy of the film *Blade Runner 2049*, since it

---

1. Belén Vila Osores (Uruguay). Magíster en Ciencias Criminológico Forense por la Universidad de la Empresa. Licenciada en Humanidades por la Universidad de Montevideo. Profesora de Literatura por el Instituto de Profesores Artigas. Profesora de Literatura por el Instituto Nacional Pedagógico de Monterrico de Perú. Profesora de Música por Conservatorio Musical Montevideo. Cuenta con Diplomados de Especialización. Dirección electrónica: vilazz66@gmail.com

is considered that as a concept it problematizes the current state in which the lenses that visually or virtually communicate the different dimensions are erected and although without reaching the *pathos*, they originate from the hesitation that is established between the represented object and the receiver precisely at the moment in which the work proposes it.

**Key words:** *Blade Runner 2049*, Prospective, Window, Angel Moreno.

*Recibido: 28 de febrero. Aceptado: 24 de abril.*

## El funcionamiento de lo prospectivo

*El futuro penetra en nosotros,  
para transformarse en nosotros,  
mucho antes de que tenga lugar*

Rainer María Rilke

Angel Moreno señala que lo prospectivo es “un tipo de acto de habla” (Moreno, 163), un tópico por antonomasia posmoderno, porque está inscrito en esta época histórica en la que nos situamos. La Modernidad como periodo se transforma en un caldo de cultivo que alimenta y dinamiza el terreno de la ciencia ficción para que eche a volar la imaginación con los recursos que le provee, pues las “innovaciones tecnológicas representan los drásticos cambios de la humanidad, conviven con los cambios sociales y resultan idóneos para proponer un nuevo paradigma literario” (Moreno, 147). Es que lo prospectivo es un “término [...] acuñado por Julián Díez (2008) y reutilizado como concepto clave con matices diferentes” (Moreno, 122) se trata de un género adscrito a la ciencia ficción que apela a un campo de referencia cuyo género institucional remite a convenciones intrínsecas que radican en la novedad. Los géneros proyectivos funcionan con motivos temáticos que muestran el futuro de una ciudad (no sobrenatural). *Blade runner 2049* descubre una metrópoli enigmática, por un lado, y desde el punto de vista arquitectónico-tecnológico se presenta futurista, altamente tecnificada, y por otro, conservadora de regiones marginales contaminadas con radioactividad que permanecen inhabitables. Pues se está frente a un estado de la sociedad en la que seres que devienen de humanos coexisten con especies humanas diferentes y semejantes a la vez, pues el aspecto físico externo (apariencia humana, vestimenta) como interno (sangre, emociones) la forma de cómo actúan, hablan y se relacionan con los demás son similares. Las diferencias con los humanos se marcan en la mayor resistencia al clima que ofrece la

nueva generación de no humanos, el permanente cambio de tonalidades en los iris, un mayor desarrollo muscular y por tanto mejores destrezas físicas que en ocasiones logran extinguir al oponente.

El tiempo-espacio (cronotopo bajtiniano) es muy importante en la literatura ficcional ya que las libertades para que se desarrolle la historia son infinitas, pero se debe tener cuidado porque la ambientación espacial inventada en el futuro dice Moreno debe ser creíble en el presente y continúa “Un contrato de ficción asentado en el futuro parte ya de base de algunas premisas desconocidas para el pacto de ficción convencional” (Moreno, 257). No se trata del género fantástico empleado para las recreaciones ficcionales de Alan Poe, Kafka, Julio Cortázar, Guy de Maupassant, Stephen King o maravilloso de J.R.R. Tolkien y el *Señor de los Anillos*, ni del realismo mágico de Gabriel García Márquez.

La propuesta se sostiene desde una realidad que tiene cabida en lo no dado o no existente en lo real, lo verosímil con lo inverosímil se interconectan, conviven armónicamente o se alternan. El juego sopesa en que a pesar de que es improbable que se pueda efectuar no es imposible, y si es imposible puede tornarse posible. El antecedente literario se aloja en el concepto de desfamiliarización del lenguaje, dado por la ruptura semántica - sintáctica de lo que usualmente se considera como “normal” y estable, que proponían los estructuralistas rusos. La invención ingresa atacando y subvirtiendo toda formulación preconcebida, alterando las diversas dimensiones sígnicas, sorprendiendo al receptor en sus dimensiones intelectuales, emocionales, visuales, conceptuales, sociales, culturales, humanas, sexuales.

La cercanía con la referencia real se presenta, pero no tiene porqué seguirse ya que lo verosímil debe situarse dentro del contexto de la ficción pues como señala Ángel Moreno “ni tiene por qué haber cuatro estaciones al año ni los seres humanos han de tener cinco dedos” (143). Además cuando se habla de “mundo posible” nombramos un artificio estético construido “una realidad abstracta formada por un conjunto de elementos temáticos y formales” (220); mientras “lo imposible es aquello que no puede ser, que no puede ocurrir, que es inexplicable según dicha concepción” (Roas 94).<sup>2</sup> El diálogo de estos conceptos se retroalimentan en la *diégesis* posmoderna que “rechaza el contrato mimético (cuyo punto de referencia es la realidad) y se manifiesta como una entidad autosuficiente que no requiere la confirmación de un mundo exterior («real») para existir y funcionar” (Roas, 103).

La ciencia ficción se encuentra emparentada con narraciones discursivas que se vinculan con universos alternos, formas de vida hasta el momento desconocidas pero que podrían llevarse a cabo en algún recodo de la galaxia. La plataforma donde esos

---

2. Cfr. Roas, David.

otros universos se construyen y recrean son simulados en los soportes ficcionales de las utopías, distopías, ucronías, máquinas, robots, BEM, space opera, viajes espaciales, acuáticos, en el tiempo transportados con el ingenio de las fórmulas de la física nuclear, desplazamientos a través de agujeros negros, abducciones extrañas en el terreno de la ufología, proyecciones en prospectiva, etc.

La película en prospectiva estadounidense *Blade Runner 2049* que fue dirigida por Denis Villeneuve se estrenó en el año 2017 como continuación de *El cazador implacable*, que retoma en parte a la novela denominada *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) de Philip Dick. El argumento producido por Ridley Scott versa sobre un *Blade Runner*, (*blade* espada; *runner* corredor), un caza recompensa estatal o agente del orden policial que tiene la singularidad de ser un replicante<sup>3</sup> identificado por una serie combinada de letras y números que suplantán el nombre real. Pertenecen a una línea nueva y avanzada de replicantes que se caracterizan por ser obedientes y perseguir a variantes antiguas como Nexus 8, que lograron sobrevivir a pesar de los cambios que se dieron en el sistema y en el cosmos.

El relato de la cinta se despliega sobre escenas que muestran paisajes desolados, nevados y urbanos e inicia la acción a partir de una investigación de fósiles humanos que se lleva a cabo en el laboratorio de la agencia, integrado por el Oficial K (el protagonista) y especialistas en antropología y paleontología biológica. Se descubre que una mujer “artificial o replicante” estuvo embarazada. Hecho que desconcierta a los investigadores ya que lo estiman imposible, porque los replicantes no son organismos que nacen de los humanos, sino que son alumbrados biogenéticamente. Este descubrimiento supone la búsqueda inmediata de un niño o niña que nació hace treinta años atrás. Dar con su paradero se convierte en una cuestión vital, de lo contrario podría generarse un conflicto bélico con escalas de horror alarmantes e imprevistas frente a las otras especies vivientes. La implacable exploración llevará al actor Ryan Gosling al encuentro de un ex *Blade Runner* caracterizado por Harrison Ford y padre de la criatura a la que encontrará treinta años después. Finalmente, descubrirá que la chica, su hija, permanece encerrada de por vida y es ella quien suministra los diseños y las creaciones de los recuerdos.

### El arte desde la ventana

El título de este artículo remite a varios hipervínculos textuales, visuales, virtuales que enlazan al conjunto de obras pictóricas que se exhiben en *La traición de las imágenes* del popular René Magritte. Entre ellas recordamos *Ceci n'est pas une pipe*, *Esto no es una pipa*; que, aunque se parece no lo es. En efecto, solo es una imagen.

---

3. Un replicante no es un ser humano tal como lo conocemos sino que es un ser biomecánico que se genera a partir de un humano. Poseen destrezas modificadas y muy superiores a la especie humana que se manifiestan en la resistencia al agua, al hielo, al calor.

El conflicto estético, aunque sin *pathos* es creado a partir de la duda que se establece entre el objeto representado y el receptor. En principio, al mirar advierto una pipa, sin embargo, el autor me indica debajo que no lo es. Entonces, qué es lo que veo realmente. El problema de la representación del arte, de la desfamiliarización del lenguaje visual y de la complejidad de la configuración espacial se ha instaurado.

La convergencia de miradas se efectúa en otras representaciones estéticas como en el cuadro denominado *La familia de Felipe IV* o *Las meninas* de Diego Velázquez, donde se presenta un espejo colocado al fondo cerca de la puerta abierta, que refleja a los esposos de tal manera que fija y enfoca una secuencia de la pareja desde otro ángulo. La presencia de este objeto particular que al mismo tiempo absorbe y devuelve presenta el juego del doble, desvirtúa la realidad del cuadro con su consecuente tópico del engaño, de mirar y ser mirado. En la profundidad de la escena que se percibe convergen las miradas entre personajes, receptor y autor. El símbolo del espejo propone la versatilidad del tiempo, de la existencia, ambos descifran:

[y] explican su sentido esencial y a la vez la diversidad de conexiones significativas del objeto. [...] símbolo de la imaginación —o de la conciencia— como capacitada para reproducir los reflejos del mundo visible en su realidad formal [...] órgano de autocontemplación y reflejo del universo (...); desde la Antigüedad [...] es visto con un sentimiento ambivalente. Es una lámina que reproduce las imágenes y en cierta manera las contiene y las absorbe (Cirlot, 38).

En *Blade runner 2049* las ventanas ocupan espacios significativos desde el inicio del film, ya que la historia comienza con un plano aéreo. Desde el avión en la que viaja el protagonista sus miradas atraviesan los cristales y recorren la ciudad de márgenes contaminados con amplias extensiones de chatarra acumulada, ambiente tóxico y espacios envueltos en una nieve que cae sin cesar. Así los receptores nos enteramos de cómo es la región en donde moran los habitantes de *Blade Runner 2049*, miramos a través de los vidrios de la nave todo aquello que el protagonista divisa. Luego aterriza en el campo del agricultor e ingresa a la vivienda de este para instalarse en la cocina. Entre el vaho vaho de los alimentos que se guisan los vidrios de las dos ventanas asoman empañados cercenando la visualidad exterior. Por medio del lente cinematográfico el director del film dirige el zoom a otro cuadro, en donde se encuentra Sapper Morton, un agricultor con escafandra que protegido de sus cristales cultiva una huerta acuática.<sup>4</sup> Otra vez la mirada a la realidad se efectúa por intermedio de un filtro que limita el adentro y el afuera.

El cuadro de Magritte, como el de Velázquez se conectan con *Blade runner 2049* porque presentan elementos que son reales (pipa, espejo, ventana) pero que proyectados dentro de un contexto artístico traicionan al receptor, pues no funcionan como podría pensarse previamente. En la ficción desempeñan una dinámica diferente para las que fueron concebidas en origen.

---

4. El agricultor es un replicante adulto, por lo que el Oficial K deberá liquidarlo o “retirarlo” y dar fin a esta especie arcaica.

En el caso de la ventana como elemento arquitectónico representa la ideología implícita sostenida por el film, funciona como metonimia posmoderna, donde las actividades humanas son manifestadas en ella, al frente (el Oficial K se sienta al frente de ella para almorzar, curiosear el clima exterior) o a través de ella. Pues miro una película desde mi ordenador electrónico y para ello abro una “nueva pestaña” e ingreso sin desplazarme físicamente al universo virtual, cuya ambientación me mantiene alejada a la realidad presente y aunque basta una llamada telefónica para interrumpir mi mirada en el monitor y devolverme la realidad actual continuo abstraído al universo real.

En el film, el espectáculo de la incesante tormenta se aprecia a través de los cristales transparentes que permiten observar qué es lo que hace el Oficial X cuando llega a su vivienda después de un día de trabajo. Nos enteramos que vive con Joi en un apartamento con escasos muebles pero con tecnología de primera.

La ventana como telón de fondo imprime “carácter simbólico de unión y separación de los dos mundos: profano y sagrado. [...] puede hablarse de un umbral entre la vigilia y el ensueño” (Cirlot, 453). En efecto Joi al mismo tiempo “es” y “no es”, es la conciencia del Oficial X, vive en relación a él, lo espera, lo atiende, le da aliento en los momentos de mayor flaqueza, y no lo “es”, no es corpórea es intangible. De esta manera el “juego” de la ventana se manifiesta traicionando, pues ella, aunque inmaterial toma decisiones. Permite reemplazarse físicamente, trasluce los objetos que tiene detrás, vive en un espacio real cuando está en directa relación a alguien, pero no envejece, no se enferma aunque puede presentar fallas y “morir” cuando el sistema se desvanezca. Cada vez que aparece en escena Joi significa que las ventanas están presentes, que alguien más (desde un satélite que “absorbe y devuelve” multiplicando las perspectivas) está mirando.

En definitiva, los cuadros, los espejos, las aperturas, son los agujeros de las superficies planas, ámbitos alegóricos, umbrales que conectan con trascendentes dimensiones y comunican. Veamos ahora las múltiples irradiaciones sígnicas que se generan ante su presencia.

### **Los poderosos replicantes y la ventana como indicio de significaciones**

En *Blade Runner 2049* los replicantes<sup>5</sup> se confunden con el resto de los seres vivientes que habitan la urbe, como son cazadores por naturaleza el propósito que tienen es alcanzar el objetivo que la misión les encomienda. No son especies evolucionadas dado que matan y explotan si es necesario, pues para que sean superiores indica Pablo Capanna: “no deberán conocer ya las clases ni las guerras, ni la explotación mutua” (62).

Los replicantes también viven detrás de la ventana que pone en duda la realidad del mundo del que dependen. Son seres exteriormente autocontrolados e inexpresivos,

---

5. Seres creados con técnicas de bioingeniería.

rara vez sonríen, se entristecen o expresan sus emociones, se desplazan de manera ascendente y resuelta en dirección al plan trazado. No se brindan al humano con gestos amistosos, no le temen pero desconfían de ellos por ello prefieren no tener contacto físico, excepto cuando discuten y pelean a golpes. Son más cercanos a los holográficos, con los cuales mantienen vínculos recíprocos que pueden extender al romance. La excepción a la regla es la mujer replicante que ha quedado embarazada de un humano, motivo que debe ser ocultado a los demás habitantes para que no se extienda la guerra.

No son dueños de sus recuerdos, pues el pasado es construido para que habite en ellos. El pasado es artificial, superficial, efímero, posmoderno, ya que no es vivido naturalmente tal como lo experimentan los humanos, en ellos es solo estético pues nacen directamente adultos y carecen de vivencias infantiles. Las evocaciones que fijan en sus mentes no les pertenece, ya que son implantes fabricados, artificios mecánicos elaborados por proveedores de *software* que a condición de ser mantenidos vivos realizan diseños exclusivos con detalles específicos para que frente a una operación determinada funcionen como mecanismos de escapes y los motiven a realizar actos mayores. Así, sus pensamientos fluctúan entre las celebraciones de fiestas de cumpleaños que reúne a los amigos predilectos con la familia ideal. Episodios familiares donde sus padres le brindaban afecto y cuidado y les regalaban en señal de cariño diversos presentes. En general todas las remembranzas las exhiben como felices.<sup>6</sup>

El protagonista de *Blade Runner 2049* no vive suntuosamente a pesar de tener un empleo especial, le basta una vivienda funcional en un barrio desmejorado y deprimente, donde pululan seres de diferentes edades, en situaciones vulnerables. Que interactúan mediante amenazas verbales y que permanecen apiñados cerca de la puerta principal donde ingresa y egresa a diario el protagonista.

Al ingresar a la vivienda y después de elaborar el almuerzo, el denominado Oficial K se sienta en una silla que tiene incluida la mesa y se coloca precisamente al frente de una ventana que cubre una extensión amplia de la pared pero también del sintagma fílmico. El director ha optado por mantener al receptor a través de cristales en reiteradas secuencias del film. La interrogante que inmediatamente formulamos es qué observa el protagonista, pues no hay nada gratificante (paisaje virtual o real) del otro lado que motive la contemplación.<sup>7</sup>Cuál es la función de esa abertura en la pared que el director del film se encarga de mostrar. Pues es un umbral, portador de significaciones múltiples que

---

6. El protagonista (Ryan Gosling) al encontrar el juguete de madera desea ser el hijo que nació y desapareció años atrás. Por un momento se ilusiona con ser humano, muy por el contrario Rick Deckard (siendo humano) y endurecido por las experiencias vividas parece no conservar emociones. Los sentimientos vendrán ligados después al creer ver a su amada y madre del bebé que buscan los replicantes o al acercarse físicamente, en las escenas finales, a su hija.

7. Este pasaje recuerda al estribillo de la canción "Qué ves", que reza así: "¿Qué ves? ¿Qué ves cuándo me ves? Cuando la mentira es la verdad" (Grupo "Divididos". Autores: Diego Arnedo, Ricardo Jorge Mollo, Federico Gil Sola).

se manifiesta no como un campo abierto a infinitas posibilidades sino como un campo abierto a una única posibilidad, la aspiración de que en algún momento pueda avistarse el anonimato en el que se inscribe la expectación de la no esperanza.

De todas maneras, el agente policial no espera que suceda nada nuevo, se limita a mirar sin ver, no le interesa realizar una reflexión o un análisis individual hacia el presente. Lo interesante es que el “agujero o umbral” transmite la existencia de dos ambientes definidos, uno interno y otro externo. Desde el más acá (interno) conforma la división subsistente con el más allá. Establece límites fronterizos entre la realidad interna y la realidad externa, a la vez los interconecta. Hacia el lado interno expresa el refugio, el sitio seguro (el útero biológico) en el caso externo simboliza aquello que no es conocido y por tanto resulta más temeroso. Confiere simbolismos diversos y convoca a participar en dimensiones trascendentes. Pero solo apartándose de los cristales es posible conocer el cosmos desconocido y casi inhabitable que se extiende como un manto a las afueras de la metrópoli, que muestra los ordenadores superdesarrollados. Con modernos y amplios letreros que condicionan a los rascacielos, en la medida que se identifican con la marca que representan. Los holográficos<sup>8</sup> (también ventanas proyectadas) de las prostitutas gigantes se acercan a seducir a los residentes mediante el ofrecimiento de servicios sexuales virtuales.

Y si continuamos el recorrido, yendo aún más allá de la ventana física del apartamento del protagonista nos encontramos con regiones donde los niños son explotados desde temprana edad, trabajan alienados sin cesar en ambientes infrahumanos y paupérrimos, a cambio de alimento básico. Subsumidos a una disciplina feroz donde alguien los vigila y controla para que no esquiven el sistema que desde la “ventana” se crea, tal como lo manifiesta el instrumento funcional, práctico y perverso que ejemplifica Michel Foucault con el panóptico. Y es que los modos de hacer, sentir y pensar se fabrican a partir de la infancia, el individuo replica lo que le han enseñado, del mismo modo que el soldado los chicos aceptan porque son amoldados a la fábrica multiplicadora que los dirige desde los cristales. Al respecto el autor señala que el soldado:

se ha convertido en algo que se fabrica; de una pasta informe, de un cuerpo inepto, se ha hecho la máquina que se necesitaba; se han corregido poco a poco las posturas; lentamente, una coacción calculada recorre cada parte del cuerpo, lo domina, pliega el conjunto, lo vuelve perpetuamente disponible, y se prolonga, en silencio, en el automatismo de los hábitos (124).

Los chicos anidan apiñados en los sitios laterales realizando tareas de extracción de níquel para que la urbe pueda reutilizarlo como materia prima a favor de las naves coloniales y así sus “amos” alcancen otros beneficios a cambio de brindarle a la sociedad tecnificada lo que necesita.

---

8. Imagen tridimensional.



Desde pequeños los hábitos son dirigidos en coordenadas maniqueístas que se orientan en dos direcciones populares el “bien” y el “mal”, a partir de allí las inclinaciones naturales son moduladas o no según las coordenadas que consideran aquellos quienes tutelan el crecimiento.

En este sentido, se muestra el pasaje donde el supervisor de la creación (en la paradoja de la ceguera con la que mira este dios moderno decide quien vive o muere) observa atentamente cuando la bolsa que contiene al nuevo ser “perfecto” se rasga y cae al suelo. La criatura (femenina o masculina) envuelta en un líquido viscoso y tras intentar pararse dubitativamente y por primera vez en la vida al nacer queda expuesto, desnudo ante las “ventanas” de los ojos de quienes miran (*myse en abime*) a través de la “ventana” del reproductor elegido. El contraste funciona exitosamente, el adulto que nace es bello y enclenque ante quien lo controla, y aún más lejos, ante su destino. El creador se ayuda del sentido del tacto de sus manos para demostrar el control sobre el organismo, al hablarle le impugna en una expresión que delata y resume la ontogénesis del pensamiento humano presente y futuro “es fascinante no sabemos que somos y ya tememos no serlo”. Para él no es más que uno de sus millones de prototipos, y así como le da la vida se la arrebató en un instante.

Volvamos ahora al significado que alcanza la “ventana” cuadrangular, en tanto se considere su representación física, virtual, de la pantalla chica o del sintagma mayor (Christian Mertz):

[...] la idea de penetración, de posibilidad y de lontananza: (...) su sentido se hace terrestre y racional. Es también un símbolo de la conciencia, especialmente cuando aparece en la parte alta de una torre, por analogía de ésta con la figura humana. Las ventanas divididas tienen un significado secundario, que puede sobreponerse, dimanado del número de sus aberturas y de las conexiones que de las ideas propias de dicho número y del sentido general de la ventana pueden derivarse (Cirlot, 457).

Conexiones que ensamblan con el paisaje abandonado, con zonas letales para los que intenten ingresar pues la contaminación con radiación la vuelve estéril. A todo esto, las inclemencias del tiempo afectan la normal producción de alimentos, dando origen a otros sistemas de cultivos alternos. Los insectos cobran relevancia además de valor simbólico, pues solo las orugas viscosas y regordetas (con valor proteico) crecen debajo del agua en reservorios especiales. El mal tiempo es una constante, la tormenta amenaza infatigablemente las aeronaves, el paisaje se torna agresivo y nevado ya que el blanco encharca toda demarcación visible. No es factible encontrar otros colores para confrontar. Un único árbol seco y sin vida se mantiene erguido, sin hojas entre tanta nieve, es más ninguno de los seres vivientes lo reconoce como tal porque solo han crecido en un universo con naturaleza muerta.

Las certezas han devenido, nada existe tal como lo conocían las humanas generaciones anteriores pues existen en esa actualidad otras miradas. La identidad no está definida, el pasado es comprado a proveedores como si se tratara de simples materiales, “lo prospectivo surge de la imposibilidad que tiene la especie humana de lograr el control y la estabilidad individual y colectiva del universo” (Moreno, 148). La literatura prospectiva como discurso sitúa al hombre y a la mujer, y por extensión a la humanidad, en el presente, en el “hoy” y le propone reflexionar. Además de especular (futuro) ante las múltiples posibilidades sociales, culturales, económicas, políticas que se avecinan y que se tornan catastróficas si no se toma conciencia ante los inminentes legados que transfieren unas a otras generaciones.

### **Hacia el final**

La “ventana” como tema permea la cinta cinematográfica e imbrica de resignificaciones a la historia que se desarrolla a través de cristales. Es innegable el valor que la época actual le ha dado a la ficción distópica de George Orwell, la idea de que ya nadie está solo, pues la omnisciencia y la omnipresencia de un ente que está constantemente observando desde algún sitio (satélites, cámaras, celulares, gps) se convierte en una presencia acechante. Al fin y al cabo, la individualidad se va difuminando entre los números que el sistema proporciona (documentos de identidad, códigos, contraseñas, Oficial K) y que la “ventana” del ordenador arroja cuando es introducido el dato para luego consultarlo.

La traición de la ventana se efectúa porque se supone que los cristales límpidos arrojarán una visión real y no falseada de aquello que está del otro lado, en cambio se obtiene una faceta deforme donde la realidad exterior en permanente dinamismo resulta falseada (hasta la naturaleza puede dirigirse), sujeta a control.

De tal manera, el receptor alterna dos modalidades, la pasiva con la activa, dado que contempla la obra desde un lugar de espectador, pero también las imágenes le devuelven la reflexión hacia el futuro de lo que puede suceder en su sociedad si no actúa como ciudadano pensante ante el constante desafío que le propone la ciencia y la tecnología. Al género le interesa mostrar el lado social, cultural, político, económico, de un sistema, procura hacer reflexionar al actual lector modelo (Umberto Eco). Llama la atención sobre la humanidad, coloca el relato dentro de un espacio-tiempo futuro, creación que implica a su vez la aceptación del discurso adherido que dispone de la construcción de un mundo alterno que pensamos como nuestro o no.

## Bibliografía citada

- Bajtín, Mijail. *Teoría y estética de la novela*. Traducido por Helena S. Kriúkova y Vicente Cazcarra). Taurus Humanidades, Madrid, 1991.
- Capanna, Pablo. *El sentido de la ciencia ficción*. Tauro, Buenos Aires, 1966.
- Cirlot, Eduardo. *Diccionario de símbolo*. Labor, Barcelona, 1992.
- Eco, Umberto. *Lector in fabula*. Lumen, Barcelona, 1993.
- Foucault, Michel. *Vigilar y castigar*. Siglo Veintiuno, Buenos Aires, 2003.
- Moreno, Ángel. *Teoría de la Literatura de Ciencia ficción. Poética y Retórica de lo Prospectivo*. PortalEditions, Vitoria-Gasteiz, 2010.
- Moreno, Ángel, e Ivana Palibrk. “La ciudad prospectiva.” *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*. vol. 3, nº 2, 2011, pp. 119-131.
- Moreno, Ángel. “El monstruo prospectivo: el otro desde la ciencia ficción”. *UNED. Revista Signa*, nº 20, 2011, pp. 471-496.
- Roas, David. “Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición.” *Actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*. nº 1, Madrid, 2008, pp.94-120.

## Film

- Blade Runner 2049*. Dir. Denis Villeneuve. Warner Bros. Sony Pictures. 2017.