



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

Título del documento: El posthumanismo en la ciencia ficción : representaciones distópicas del futuro social en el cine

Autores (en el caso de tesis y directores):

Jorgelina Nélica Ascí

Nadia Sapollnik

Gabriela D'Odorico, tutora

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2018

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

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



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



ÍNDICE

Introducción.

| | |
|--|------|
| I.1 Presentación..... | P.2 |
| I.2 El panorama actual: Casos reales que superan la ficción..... | P.7 |
| I.3 El cine como género discursivo: Una ventana a la interpretación del mundo..... | P.11 |

Capítulo 1. Sobre la representación del posthumanismo en el cine y su carácter distópico

| | |
|--|------|
| 1.1 El posthumanismo según Peter Sloterdijk..... | P.14 |
| 1.2 Inspiración y antecedentes..... | P.19 |
| 1.3 Una aproximación a estudios existentes en el campo..... | P.22 |
| 1.4 Hitos de la ciencia ficción: Películas que marcaron un camino..... | P.31 |

Capítulo 2. Nacimiento

| | |
|--|------|
| 2.1 Nacer vs. Despertar..... | P.35 |
| 2.2 Propósito creador: Ego, Amor, Instrumento..... | P.42 |
| 2.3 Propósito creado: Conciencia del ser y conflicto de identidad..... | P.53 |

Capítulo 3. Reproducción

| | |
|---|------|
| 3.1 Multiplicación Colonizadora: Reproductibilidad técnica y trascendencia..... | P.63 |
| 3.2 La humanización a través del vínculo maternal..... | P.69 |
| 3.3 Sexualidad no reproductiva y la cuestión del placer..... | P.74 |

Capítulo 4. Muerte

| | |
|--------------------------------|------|
| 4.1 El cuerpo sustituible..... | P.82 |
| 4.2 Derecho a la muerte..... | P.89 |
| 4.3 Inmortalidad..... | P.96 |

Las sociedades futuras: ¿Utopía o distopía? Algunas conclusiones....P.100

Bibliografía

| | |
|-----------------------|-------|
| a. De referencia..... | P.108 |
| b. General..... | P.111 |
| c. Filmografía..... | P.111 |

Anexos

Introducción

I.1 Presentación

En esta tesina nos proponemos analizar y debatir las sociedades distópicas presentadas en el cine de ciencia ficción del siglo XXI en relación con la construcción del mundo planteada por la teoría post humanista. Seleccionamos un corpus recortado de películas en las cuales hacemos el ejercicio de rastrear en las marcas del discurso, aquellos indicios que vislumbren como el sentido común significado en estos films entiende el futuro y qué relaciones se pueden establecer con lo postulado por la filosofía posthumanista en la metamorfosis de la modernidad a la postmodernidad.

Nuestra hipótesis inicial es que en la carga de sentido que ofrecen estas películas, salvando sus diferencias, coinciden en ofrecer una propuesta humanista. Por un lado, presentan una visión crítica del futuro tecnológico que interpretan como distópico y por el otro, la salvación depende del heroísmo protagonizado por los valores humanos que se intentan rescatar, valores a los que la moraleja final siempre nos invita volver. Creemos que es esperable encontrar este punto común, ya que el humanismo ha sido el sistema de creencias predominante de la modernidad y es este sistema el que habilita a los discursos cinematográficos en su significatividad y relevancia en la sociedad.

Con el objetivo de seleccionar nuestro corpus realizamos un recorte temporal de películas de ciencia ficción cuyo protagonismo se centre en clones¹, *cyborgs*² y/o robots poseedores de IA³ estrenadas desde principios del siglo XXI hasta la actualidad, que nos permitan observar cómo se construyen las sociedades

¹ Utilizamos la definición de clon de Alvin Toffler en el libro *El shock del futuro* (1970) popularizada por la prensa y el cine, de acuerdo con la cual un clon es un individuo idéntico a otro obtenido por técnicas genéticas más o menos imaginarias. Definidos en la medida en que el fenotipo no depende sólo del genotipo, sino de mecanismos epigenéticos y de desarrollo en los que intervienen otros factores.

² Tal como lo define Donna Haraway “Un ciborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (Haraway, D. “Manifiesto Cyborg: El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado”)

³ Reconocemos los sistemas con IA por poseer: Algoritmos genéticos (análogo al proceso de evolución de las cadenas de ADN); redes neuronales artificiales (análogo al funcionamiento físico del cerebro de animales y humanos); razonamiento mediante una lógica formal análogo al pensamiento abstracto humano. Basado en la definición de IA de Nils John Nilsson.

futuras en el cine. Luego de ese primer recorte se eligieron aquellas que introducen el debate bioético⁴ acerca de los límites de la tecnología, ya sea en el cuerpo humano o en la creación de inteligencia artificial, con la complejidad temática que consideramos pertinente⁵.

A partir de esto hemos decidido adoptar la siguiente lista de películas para realizar nuestro trabajo: *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) *Ghost in the shell* (Rupert Sanders, 2017); *Morgan* (Luke Scott, 2016); *Ex Machina* (Alex Garland, 2015); *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015); *Transcendence* (Wally Pfister, 2014); *Autómata* (Gabe Ibáñez, 2014); *Eva* (Kike Maíllo, 2011); *Womb* (Benedek Fliegau, 2011); *Never let me go* (Mark Romanek, 2010); *Moon* (Duncan Jones, 2009); *Yo Robot* (Alex Proyas, 2004).

Nuestro interés en el tema radica en varias razones; la primera nos interpela como consumidoras de ciencia ficción en sus distintos formatos y soportes, de los cuales el cine resalta ciertas características mass mediáticas que hacen de su estudio una fuente de importancia a la hora de reflexionar sobre los modos de pensar el mundo y cómo las sociedades nos narramos nuestra propia historia.

Al mismo tiempo si hay un género propicio y que se ha hecho dueño de temas como la clonación humana, la robótica, la biogenética y la inteligencia artificial, es la ciencia ficción. Aquella que se caracteriza como distópica plantea una mirada crítica y a la vez esperanzadora que nos resulta atractiva y que contrasta con los planteos contemporáneos dentro de la corriente post humanista que, inicialmente, no se inclina por esta visión distópica.

Ubicándonos en un debate ya iniciado por pensadores y estudiosos del tema, nos interesa como comunicadoras conocer, analizar y aportar nuestra propia mirada a través de este ensayo, proponiendo interrogantes y reflexionando sobre ellos. Problematizamos este contraste entre ambas miradas, cuestionando la propuesta posthumanista por un lado y el vaticinio ficcional por el otro. Creemos que este último reviste gran importancia por ser un producto social que

⁴ Nos referimos al debate bioético en tanto discusión política y ética entre diversas posturas sobre la posibilidad científica de manipular leyes biológicas a través del diseño genético. Avanzamos sobre dicho debate a lo largo de la tesina.

⁵ Tendremos en cuenta películas antecedentes que marcaron un camino y fueron inspiración, influencia o bien comparten tanto argumento como género y estilo.

conforma gran parte de la narrativa sobre nuestra propia historia, construyéndola y a la vez dándole sentido.

Nuestro recorrido hasta llegar a esta tesina comienza con el encuentro de dos estudiantes de la carrera que jamás se habían cruzado hasta entonces y sin embargo, coincidieron en el mundo laboral. Desde el primer día que nos conocimos coincidimos tanto por gustos en común como ciertas peculiaridades que no solo despertaron mutua simpatía, sino que sin saberlo abrían la puerta para lo que más tarde se convertiría en el proyecto que con suerte cerraría una etapa académica importante de nuestra formación.

Entre charlas sobre nuestros planes para el futuro y la dirección que empezaban a tomar nuestras carreras, notamos que ambas buscábamos la punta del ovillo para comenzar con nuestras tesinas en comunicación las cuales hasta ese momento no parecían tener mucho en común. Una de nosotras planificaba hacer un recorrido por el mundo *gamer* y sus influencias en la comunicación, sin estar muy segura todavía si se iba a enfocar en videojuegos o en juegos de rol de mesa; y la otra armaba un anteproyecto acerca de la concepción contemporánea del cuerpo en la pornografía online y el nuevo efecto *selfie*. Conversaciones sobre cursadas, profesores, largas noches de estudio y textos que deslumbran a los estudiantes, terminaron decantando en la película *X-Men: Apocalipsis* que estaba en cartelera y en el interés compartido por el cine y la ciencia ficción. Entendimos que a pesar de que nuestros temas individuales parecían tan disímiles, tenían en común el trasfondo teórico que nos había inspirado; el Seminario de informática y sociedad.

Conversando sobre la materia, la diferencia entre técnica y *techné*, y la propuesta posthumanista de Peter Sloterdijk, decidimos asociarnos y relacionar estos temas con aquello que tuvimos en común desde el principio, el cine de ciencia ficción.

Nuestro interés por el debate que abre el posthumanismo nos hizo preguntar acerca de la posibilidad de una nueva corriente de cine de ciencia ficción posthumanista que lograra pronunciarse por encima de los valores humanistas y que permitiera una nueva visión acerca de las sociedades futuras y los avances en biotecnologías. Este fue nuestro interrogante inicial y en cuanto tuvimos unas

primeras hojas escritas emprendimos la búsqueda de un tutor que nos guiará con entusiasmo en el intrincado camino del tesista primerizo.

Por recomendación de Margarita Martínez, profesora del Seminario de informática y sociedad, logramos contactarnos con Gabriela D'Odorico quien luego de intercambiar algunos mails y reunirnos en la facultad, escuchó atentamente nuestro primer manojito de ideas y aceptando ser nuestra tutora, nos propuso tomar el rumbo ensayístico y señaló los primeros pasos para realizar el anteproyecto. En el proceso de armado del plan de trabajo, nos dimos cuenta de que la posibilidad de debatir y compartir puntos de vista, genera espacios de reflexión más diversificados. Dado que nos proponemos tocar temas filosóficos contemporáneos cuya discusión está más activa que nunca, nos pareció más que adecuado armar un proyecto en conjunto en donde se pongan a prueba nuestras ideas para ir comprendiendo y descubriendo aspectos nuevos de la cuestión. También consideramos que nos permitiría abarcar mayor material audiovisual para el análisis. El cine en tanto discurso, dispara múltiples lecturas por su carácter polisémico y esto nos permite comparar constantemente nuestras observaciones.

Debatiendo y reflexionando intentamos demostrar la complejidad de definir absolutos en materia de cuestiones humanísticas y vislumbrar no sólo las posturas en juego en el debate posthumanista sino las implicancias de las mismas. Nos centramos en los discursos cinematográficos que la sociedad capitalista y mass mediática consume para interpretar si la forma en que es planteando el futuro de la sociedad sigue una lógica distópica contra todo pronóstico post humanista o no.

Este trabajo se inscribe en el tema *El Posthumanismo en el cine*. Nuestro objetivo es analizar y debatir planteando preguntas y problemas acerca de lo que la bibliografía denomina *Sociedades Distópicas*.

Nuestra pregunta principal es *¿Cómo son y en qué se parecen y/o diferencian las sociedades futuras cinematográficas de la sociedad propuesta por el posthumanismo?* Para ello comparamos nuestro corpus con dicha corriente filosófica desde la perspectiva de Peter Sloterdijk. Utilizamos textos de este autor como de otros que lo retoman e interpretan, tanto a él como a su postura.

Cumplir nuestro objetivo supone entender el cine en tanto discurso, en el sentido semiótico de la palabra, para poder abordarlo con una metodología que contemple el análisis del discurso y de contenido, intentando así encontrar indicios y huellas del sentido común que apunten a cómo entendemos, proyectamos y nos narramos el futuro como sociedad a partir de estas películas. A lo largo de la tesis ahondamos y precisamos el tipo de abordaje metodológico seleccionado.

La apertura del análisis viene dada por una primera hipótesis: el cine de ciencia ficción del Siglo XXI que trata estos temas es: *distópico, humanista y crítico del futuro*. Al avanzar planteamos las siguientes preguntas al objeto; ¿Cómo muestran los discursos cinematográficos seleccionados a sus respectivos modelos de sociedad?; ¿Qué debates planteados por la teoría posthumanista son retomados en estas películas y desde qué postura los abordan?; ¿Qué punto de vista adopta el enunciatario en los textos cinematográficos analizados?; ¿Qué nos dice este punto de vista ficcional sobre los modos de ver el mundo de la sociedad espectadora?; ¿Tienden todas las películas al mismo argumento de fondo, o fueron mutando a lo largo de los años?

Para responder estas preguntas hacemos un desglose de conceptos y categorías agrupados temáticamente que conforman los capítulos centrales de esta tesina. En el primer capítulo, exponemos los principales conceptos de la teoría posthumanista desde la postura de Peter Sloterdijk, haciendo foco en aquellos que son esenciales para nuestro análisis. Seguido de esto, introducimos las principales ideas de los autores que se pronunciaron críticos del humanismo y fueron inspiración y referentes para Sloterdijk. A continuación ofrecemos un resumen de algunos trabajos académicos que, al igual que esta tesis, utilizan la ciencia ficción como base para su análisis del posthumanismo. Para finalizar, hacemos un breve recorrido por los principales hitos del cine de ciencia ficción distópica que conforman los antecedentes principales de nuestro corpus de películas.

Luego, por nuestra decisión argumental y estética, dividimos el análisis de las películas en capítulos inspirados en las etapas del ciclo biológico: *Nacimiento, Reproducción y Muerte*.

En el capítulo dos, *Nacimiento*, tratamos tres cuestiones; la primera aborda el “Despertar”⁶ de la máquina, clon o inteligencia artificial, entendiéndolo como “alumbramiento”, primer momento en el cual “la cosa” toma conciencia de sí misma y no reduce su existencia a la mera creación material. La segunda cuestión se centra en el propósito de la creación, en qué significa la existencia de “la cosa” para su creador en tanto instrumento y utilidad. Finalmente retomamos el tema de la autoconciencia desde el reconocimiento del derecho a la propia identidad. La pregunta por el propósito pero esta vez desde el lado de la entidad creada y no la creadora; sus cuestionamientos sobre *quién se es y para qué se es* y los conflictos que esto trae con sus creadores.

En el tercer capítulo, *Reproducción*, tratamos la reproductibilidad técnica como el medio que utiliza la especie posthumana para trascender, a diferencia de la capacidad reproductiva biológica. A continuación, profundizamos en la figura de la madre, como uno de los vínculos principales a la hora de humanizar a los protagonistas que a simple vista, podrían considerarse meros objetos. Por último tratamos el tema de la sexualidad no reproductiva, la cuestión del placer más allá del cuerpo, y las determinaciones de género, experimentadas por seres que, en principio, se suponen inmunes a las pasiones carnales.

El cuarto y último capítulo, *Muerte*, trata sobre cómo las películas abordan el problema ético de la vida de “la cosa” desde el punto de vista de: el cuerpo sustituible, alargando la vida reemplazando partes defectuosas del cuerpo; el derecho a la muerte, ya sea matando o decidiendo no dejar morir a “la cosa”; y la inmortalidad planteada como el horizonte de deseo de la humanidad y las controversias que se generan a partir de las posibilidades de la técnica.

I.2 El panorama actual: Casos reales que superan la ficción

Los saltos tecnológicos han sido motivo de controversia por superar los límites del pensamiento de una época. En cada momento histórico se solidifica una postura que adopta o rechaza dichos avances. La biotecnología es uno de

⁶ A partir de este momento, cada vez que se lea la palabra “Despertar” con mayúscula, nos estaremos refiriendo a esta idea conceptual elaborada por nuestro análisis, reservando la palabra sin mayúsculas para su uso habitual.

los protagonistas de la polémica actual y es retomada por discursos periodísticos que construyen opinión y por lo tanto colaboran en la formación de los sistemas de ideas vigentes. Con el fin de ubicar esta tesina en el contexto contemporáneo, hemos seleccionado un recorte de artículos que versan sobre los avances científicos y tecnológicos en el campo que interesa al posthumanismo. De esta forma pretendemos brindar cierto contraste entre lo ficcional y lo fáctico, estableciendo algunas coordenadas de reflexión que guíen la lectura de este trabajo.

La frontera entre lo biológico y lo tecnológico se está borrando desde hace tiempo y esto provoca alteraciones en las concepciones naturalizadas de lo que significa ser humano. Por ejemplo, existe un grupo de personas autodenominados *biohackers* o *grinders*, que practican experimentos en su propio cuerpo sin ningún tipo de formación científico-médica. Una joven inglesa que se hace llamar Lepth⁷ se auto implantó cincuenta *chips* e imanes para mejorar su cuerpo. Con ellos puede, entre otras cosas, percibir la distancia entre sus manos y objetos a través de sensores por ultrasonido o infrarrojos que envían una señal eléctrica a su sistema nervioso y este traduce la información en algo “percibible”, como una especie de potenciación de los sentidos. Incluso insertó en su dedo un *chip* que le permite leer los datos de una tarjeta de pago electrónico y transferirlos a una computadora, pudiendo así pagar todas sus compras solo con su mano.

Siguiendo por la línea de los impulsos eléctricos y los sentidos, existe hoy en día no solo la posibilidad de instalar prótesis biónicas en el cuerpo amputado, sino que también permiten recuperar el tacto. La Universidad Case Western Reserve (Ohio, EEUU) presentó un trabajo⁸ en el 2014 en el cual pudieron demostrar la recuperación de la sensación del tacto en dos pacientes con manos biónicas. Las mismas funcionan con electrodos que detectan la presión que ejerce el objeto al contacto y convierte esa información en impulsos eléctricos que se envían al cerebro, permitiendo también conocer su ubicación a través de un algoritmo.

⁷ Artículo periodístico: “Una chica se auto implantó 50 chips y varios imanes para que su cuerpo fuera <<mejor>>” En línea: lanacion.com.ar

⁸ Artículo periodístico: “Manos y brazos biónicos devuelven el tacto a amputados.” En línea: agenciasinc.es

También existen los *cyborgs*, siendo Neil Harbisson⁹, el primero en ser reconocido como tal en su pasaporte por las autoridades británicas. Esto empezó cuando al tomar su foto notaron que tenía una antena inserta en su cabeza. Este apósito tecnológico le permite a Neil superar una deficiencia en su visión que no le permite percibir los colores y con un “ojo electrónico” puede recibir información y enviarla a un *chip* en su nuca, que convierte los colores en sonidos captados por vía ósea. Esta mejora no solo le permite captar aún más colores que el ojo humano, sino también rayos ultravioletas e infrarrojos, dándole una visión sobrehumana. Así Neil se ha convertido en un gran artista, reproduciendo pictóricamente piezas de música o famosos discursos de figuras históricas como Hitler o Martín Luther King. Neil creó en el 2010 la *Fundación Cyborg*¹⁰ para ayudar a todas las personas que quieran incorporar tecnología en su cuerpo, defendiendo sus derechos y promoviendo un movimiento tanto social como artístico. El lema de la organización es “Ahora somos libres de diseñar cómo percibimos la realidad.”

En julio de este año, se publicó un artículo¹¹ en la revista “*Nature Nanotechnology*” sobre la creación de un material que se disuelve bajo el agua y permite sublimar una pieza electrónica bajo la piel, haciéndola casi imperceptible. Este *wearable* hecho en Japón, de alcohol polivinílico que se utiliza por ejemplo en lentes de contacto y cartílagos artificiales, permite recoger datos de nuestro cuerpo como señales vitales, cerebrales y latidos cardíacos funcionando como un monitor sin la necesidad de estar internado.

Por otro lado, se está incursionando cada vez más en la utilización de algoritmos¹² e inteligencias artificiales para no solo diagnosticar y sugerir los mejores tratamientos para distintas aflicciones, sino para extender la vida. Expertos en neurociencia de la Universidad Carnegie Mellon, llevaron a cabo un experimento donde pudieron “leer” el cerebro pacientes e identificar en ellos, posibles ideas suicidas. El algoritmo funciona tomando información de imágenes cerebrales y comparándolas. La prueba tuvo un 94% de acierto en relación a las

⁹ “Neil Harbisson”. En línea: abc.es

¹⁰ En línea: cyborgfoundation.com

¹¹ Artículo periodístico: “Esta segunda piel de oro captura datos de nuestro cuerpo.” En línea: xabes.com

¹² Artículo periodístico: “Medicina algorítmica, la fórmula para vivir 100 años (o más).” En línea: infobae.com

conclusiones del algoritmo y los sujetos que alguna vez intentaron quitarse la vida. Google propone utilizar esta misma técnica para la detección temprana del cáncer, utilizando un algoritmo que analiza imágenes de pacientes con cáncer de mama y su evolución, logrando un 89% de precisión al analizar casos nuevos. Con esta misma técnica, existe también la posibilidad de reprogramar células a través de algoritmos y modificarlas para evitar enfermedades genéticas o regenerar tejido dañado.

En agosto de este año, el portal argentino de noticias Infobae, publicó un artículo¹³ sobre un equipo de bioingenieros de la Universidad Estatal de Arizona que lograron crear un circuito informático a partir del ácido ribonucleico (ARN), la molécula que se encuentra en todas las células y que regula el proceso del uso de ADN para producir proteínas. Esto permitiría programar la información genética, crear nanobots biológicos capaces de destruir células cancerosas, diseñar medicamentos inteligentes e incluso fabricar de redes neuronales.

El mismo portal en ese mismo mes publicó una noticia respecto de las primeras ediciones genéticas sobre embriones humanos realizadas en Estados Unidos. El procedimiento consiste en el recorte selectivo de partes no deseadas del genoma y su posterior reemplazo por tramos de ADN “sanos”, removiendo genes que provocan enfermedades. Por la polémica en torno a tipo de experimentaciones, aún no se permite que los embriones se desarrollen y crezcan pasada cierta cantidad de días por lo controversial de los llamados “bebés de diseño”, arriesgándose a una modificación activa de rasgos y caracteres que no necesariamente tengan como finalidad corregir una enfermedad.

El 13 de Noviembre de este año, en Oakland, California, Brian Madeux¹⁴, fue la primera persona del mundo en ser tratada a través de la edición genética para curarlo del Síndrome de Hunter, el cual daña progresivamente las células. En aproximadamente tres horas, ingresaron un editor genético en el torrente sanguíneo con copias del gen modificado para corregir la mutación que provoca dicho desorden.

¹³ Artículo periodístico: “Ya se puede programar una bacteria como una computadora.” En línea: infobae.com

¹⁴ Artículo periodístico: “Medical first: Doctors attempt to gene-edit a living patient's DNA” En línea: edition.cnn.com

Estos acontecimientos que parecen superar la ficción, nos interpelan a tomar en cuenta otros discursos por fuera del cine, asumiéndolo como una responsabilidad frente a la vigencia de estas cuestiones, que trataremos a lo largo del presente ensayo.

I.3 El cine como género discursivo: Una ventana a la interpretación del mundo

Hemos introducido anteriormente, las metodologías a aplicar en el presente trabajo. Hacemos uso de las herramientas que nos brindan tanto el Análisis del Discurso como el Análisis del Contenido, sobre nuestro corpus de textos cinematográficos. Según Jorge Ruiz Ruiz (2009):

El interés por el discurso para el conocimiento de la realidad social, parte de la consideración de la orientación subjetiva de la acción social: la acción social está orientada por el sentido que da el sujeto a su propia acción, por lo que es preciso atender a este sentido para la comprensión y la explicación de la misma. Ahora bien, este sentido no es sólo producto de constricciones y creencias individuales. Por el contrario, los sentidos por los que los sujetos orientan su acción son en buena medida producidos y compartidos socialmente. (P. 1).

El autor cita a continuación a Alfred Schutz planteando que para explicar la acción social se debe tener en cuenta el punto de vista del sujeto y cómo juega el mismo en la intersubjetividad que es parte indispensable de la estructura del sentido común, la cual intentaremos reconstruir a partir del análisis de las películas. Lo fundamental en el planteo de Schutz es que no se puede establecer un universo discursivo si el grupo social no comparte un sistema de significatividades.

Si la comunicación sólo es posible en el marco de una cierta intersubjetividad, sus productos, esto es, los discursos, contienen dicha intersubjetividad de manera implícita, por lo que puede ser explicitada mediante el análisis. La investigación social cualitativa centra su atención sobre esta dimensión de la vida social, en la medida en que el contenido, la extensión, los límites y la estructura de la intersubjetividad, constituyen elementos fundamentales de la orientación subjetiva de la acción social. (Ruiz Ruiz, 2009, P. 4).

El análisis del discurso como método de investigación social comprende

entonces dos supuestos fundamentales que se relacionan directamente con la teoría de la Semiosis Social:

1) El conocimiento de la intersubjetividad social nos proporciona un conocimiento indirecto del orden social, porque la intersubjetividad es producto del orden social y porque es mediante la intersubjetividad social cómo el orden social se constituye y funciona; 2) el análisis de los discursos nos permite conocer la intersubjetividad social, porque los discursos la contienen y porque es mediante las prácticas discursivas como es producida. (Ruiz Ruiz, 2009, p.4).

La doble teoría del discurso social planteada por Verón (1998) propone analizar la dimensión significativa de los fenómenos sociales:

La teoría de los discursos sociales reposa sobre una doble hipótesis que, pese a su trivialidad aparente, hay que tomar en serio: a) Toda producción de sentido es necesariamente social: no se puede describir ni explicar satisfactoriamente un proceso significativo, sin explicar sus condiciones sociales productivas. b) Todo fenómeno social es, en una de sus dimensiones constitutivas, un proceso de producción de sentido, cualquiera que fuere el nivel de análisis (más. o menos micro o macrosociológico) (p.125).

Esta teoría destaca las condiciones de producción y de reconocimiento involucradas en la creación de todo discurso social y establece las reglas de generación y de lectura, las cuales dan lugar a las gramáticas de producción y de reconocimiento. El análisis socio-semiótico de estas *huellas* dejadas en el objeto significativo nos proporcionan *el punto de pasaje de sentido*, ya que como explica Verón no se puede estudiar un discurso en su inmanencia ni tampoco efectuar un abordaje puramente externo, sino que se debe atender al sistema de relaciones que se establecen a partir del vínculo que entabla el discurso con sus condiciones de producción y de reconocimiento.

Los "objetos" que interesan al análisis de los discursos no están, en resumen, "en" los discursos; tampoco están "fuera" de ellos, en alguna parte de la "realidad social objetiva". Son sistemas de relaciones: sistemas de relaciones que todo producto significativo mantiene con sus condiciones de generación por una parte, y con sus efectos por la otra. (Verón 1998, p.128)

Nuestro recorrido por la interpretación del material, para luego poder analizar y

argumentar, se corresponde con lo planteado por Jorge Ruiz Ruiz, donde debe haber dos instancias previas de análisis textual y contextual segmentando así el trabajo en tres niveles.

Esta división cumple fines principalmente analíticos y de diferenciación para su comprensión. Hacemos un análisis del texto, interpretando el material cinematográfico en tanto contenido y un análisis contextual de las películas en tanto discursos que se relacionan entre sí a través de gramáticas de producción y reconocimiento como el género, estilo y los discursos del mundo científico y social que tratan estas temáticas.

Estos dos primeros pasos ayudan a hacer una caracterización del discurso, una descomposición en partes analizables en el plano del enunciado considerándolo en su dimensión de objeto de estudio, a la vez que en el plano de la enunciación se busca comprenderlo inserto en un contexto social que incluye tiempo, espacio, antecedentes, entre otras cuestiones.

Para que este trabajo signifique un aporte al campo problemático elegido y se pueda poner en contraste con la teoría posthumanista, debemos llegar al tercer nivel, el interpretativo, para poder problematizar el contenido intentando ver más allá de lo evidente.

A partir de los aportes de Metz (1970), el cine dejó de ser analizado de manera general e intuitiva para obtener una mayor sistematización. Siguiendo la corriente de la lingüística estructuralista de Saussure, Metz se propone armar una *semiología del cine*. Para saber si el cine es un lenguaje se propone diferenciarlo de los rasgos que caracterizan a una lengua. En su libro *El cine ¿Lengua o lenguaje?* explica que el cine no tiene doble articulación, porque el significante es la imagen y el significado es lo que representa la imagen y por lo tanto no es posible recortar el significante sin recortar el significado; y el cine no tiene primera articulación ya que no tiene ni fonemas ni palabras, la imagen siempre es habla, nunca es lengua.

Metz concluye que el cine no es una lengua porque no es un sistema de signos y retoma a Roland Barthes para hablar de *grandes unidades significantes*. El cine se deja fragmentar en unidades sintagmáticas pero no se reduce a unidades paradigmáticas. El concepto de *Verosimilitud* trabajado por dicho autor en *El decir y lo dicho en el cine: ¿Hacia la decadencia de un cierto*

verosímil? Es diferenciable en dos tipos: uno de ellos es denominado verosímil de género; éste se construye mediante la reiteración de temas y motivos, elementos que juegan un papel central en el establecimiento de las leyes de un género. El otro es el verosímil social que se configura en un diálogo con los discursos sociales y culturales de un momento dado.

Lo verosímil al estar determinado por su origen social y cultural, es indispensable para analizar el contenido de una obra cinematográfica e interpretar sus sentidos así como describirlos semióticamente:

En este sentido, lo Verosímil, que es en principio la naturalización de lo convenido y no lo convenido mismo (...) es algo que no es lo verdadero que no es demasiado diferente: es lo que se parece a lo verdadero sin saberlo. (Metz, 1970: 30)

El concepto de verosímil tiene una fuerte incidencia en la representación de las sociedades distópicas del cine de ciencia ficción que analizaremos. Es fundamental para el proceso de producción y reconocimiento entre films que se relacionan entre sí y con otros discursos que cohabitan en el sistema de significaciones, posibilitando o restringiendo las formas y contenidos del campo temático abordado.

Capítulo 1. Sobre la representación del posthumanismo en el cine y su carácter distópico

1.1 El posthumanismo según Peter Sloterdijk

Nuestro marco teórico se conforma fundamentalmente por los principales postulados de la teoría posthumanista de Peter Sloterdijk y numerosos textos que comentan y reflexionan sobre dicha teoría en la actualidad, realizando interpretaciones y lecturas que consideramos un valioso aporte al desarrollo de la presente tesina. Entre ellos trabajamos con textos de Gabriela Chavarría Alfaro, José Ignacio Galpasoro, Adolfo Vásquez Rocca y Carlos Andrés Méndez Sandoval cuyos trabajos han retomado la teoría posthumanista de Sloterdijk. En cuanto a la obra de este autor, *Reglas para el Parque Humano. Una respuesta a la "Carta sobre el Humanismo"* y *El hombre operable. Notas sobre el estado ético de la tecnología génica*, son los pilares fundamentales de referencia para esta tesina.

El posthumanismo es una de las respuestas filosóficas que nos propone la era postmoderna, caracterizada por un mundo donde la distinción entre lo natural y lo artificial es cada vez más difusa y donde los grandes relatos de la modernidad ya no satisfacen la búsqueda de conocimiento y calma del hombre.

En un mundo mass mediático en constante y vertiginoso cambio, donde la figura del ciudadano fue mutando progresivamente a la de consumidor, la búsqueda de la verdad va adquiriendo nuevas formas dónde ya la ciencia y la religión separadas y antagónicas van perdiendo su fuerza formadora de ideas. La realidad pasa a ser entre fabulosa y moldeable por la mano del hombre.

Según Gabriela Chavarría Alfaro (2015) hay dos grandes acontecimientos de la humanidad que posibilitan una mejorada forma de pensar un nuevo tipo de ser humano. Estos acontecimientos son el desarrollo de la cibernética y la biotecnología, generando un entorno tanto natural como tecnológico cada vez más fusionado. La cibernética trae consigo el desarrollo de la lógica matemática y los sistemas informáticos, que logran con abstracciones traducir algo tan misterioso para el hombre como lo es la razón. La razón que siempre se ubicó como algo dentro de la unidad cerebral que nos distinguía del resto de los seres

vivos, se empieza a asemejar cada vez más a una computadora, en la cual la información se puede construir en forma de códigos de programación y lograr emular actitudes de pensamiento, razonamiento y reacción. Según Chavarría Alfaro (2013), la teoría de la información y la comunicación como principio organizacional, posibilita una paulatina descorporeización de la razón. El cuerpo deja de ser el único soporte disponible para la conciencia ya que se puede reproducir, copiar y hasta descargar en una máquina inteligente.

La biotecnología tiene el mérito de haber descubierto un tercer elemento entre el alma y el cuerpo, el espíritu y la materia, que es la información, representada en los genes. La posibilidad de la ingeniería genética humana le ha dado al hombre paulatinamente la posibilidad de modificar la biología del cuerpo a través de la ciencia y lograr si así se quisiera, un diseño controlado e inteligente de la evolución.

Frente a esto Peter Sloterdijk afirma que es necesario un cambio en la forma de pensar al ser humano, donde la filosofía del pasado ya no puede dar respuesta. Es entonces cuando postula la idea de una humanidad ampliada que aplique lo que él llama *Pensamiento ecológico*, el cual propone una reconciliación entre la naturaleza y la tecnología, una cooperación entre ambos donde la *techné* y el *bios* no se separan, sino que se encarnan el uno en el otro.

Dicho pensamiento implica una interpretación *xenolatrica*¹⁵ del entorno, esto significa una adoración del otro extranjero, un culto a lo que amenaza y fascina, estableciendo una relación polivalente y dialéctica entre eso que siempre se separó y en realidad formaba parte de una misma entidad híbrida.

Sloterdijk rechaza rotundamente el pensamiento dicotómico, considera que no podemos avanzar en el conocimiento si seguimos pensando en las cosas separadas de las personas, al alma del cuerpo, a lo natural de lo artificial, la materia del espíritu. Este punto es de suma importancia en toda su teoría ya que explica que es en esa misma división fundamental de las cosas en el pensamiento, lo que lleva inevitablemente a la idea del dominio de uno superior sobre el otro inferior, la idea del dueño y la propiedad, estableciendo una

¹⁵ [xeno] - Elemento prefijal de origen griego que entra en la formación de nombres y adjetivos con el significado de 'extranjero', 'extraño'. [latría] - Elemento sufijal de origen latino que entra en la formación de nombres femeninos con el significado de 'adoración' - Disponible en: rae.es

relación de poder que para el autor no hace más que alejar al hombre de su propia superación:

Debemos a Gotthard Günther la prueba de que la metafísica clásica, basada en la combinación de una ontología monovalente (el Ser es, el No-Ser no es) y una lógica bivalente (lo que es verdadero no es falso, lo que es falso no es verdadero, *tertium non datur*) lleva a la incapacidad absoluta para describir en términos ontológicamente adecuados fenómenos culturales tales como herramientas, signos, obras de arte, máquinas, leyes, usos y costumbres, libros, y todo otro tipo de artefactos, por la simple razón de que la diferenciación fundamental de cuerpo y alma, espíritu y materia, sujeto y objeto, libertad y mecanismo, no puede ya habérselas con entidades de este tipo: son por su propia constitución híbridos con un 'componente' espiritual y otro material, y todo intento de decir lo que son 'auténticamente' en el marco de una lógica bivalente y una ontología monovalente conduce inevitablemente a la reducción sin esperanza y a la abreviatura. Si consideramos, al modo platónico, que las Formas son el ser auténtico, entonces la materia sólo podrá ser entendida como una suerte de no-ser; si substancializamos en cambio la materia, son esta vez las Formas las inauténticas, un no-ser (...) Desde esta perspectiva, el extravío o errancia no sería más que la huella histórico-mundana del programa platónico-aristotélico (o, en términos más generales, civilizado y metafísico) del dominio de la totalidad de los entes por medio de la bivalencia. (Sloterdijk 2000, p.2)

La propuesta de Sloterdijk es reemplazar la noción de Alotecnología por la de Homeotecnología. Mientras la primera se basa en la metafísica clásica de ontología monovalente, la Homeotecnología postula que "lo que hay" es información, disolviendo así los límites dualistas que dividen los entes entre subjetivos y objetivos y cuya división toma la forma de dominación, viendo así a la técnica como un mero medio para fines prácticos. La Homeotecnología entiende que los organismos vivos son autopoieticos y capaces de organizarse y regular sus relaciones con el entorno. La vida es vista como un sistema inteligente en forma de red que se auto regula y auto produce:

La homeotecnología, al tener que vérselas con información realmente-existente, no hace más que avanzar en el camino de la no-violación de los entes; gana en inteligencia inteligentemente, creando así nuevos estados de inteligencia; toma en cuenta eficazmente las cualidades de los cuerpos. Debe apoyarse en estrategias co-inteligentes, co-informativas, incluso allí donde se aplica egoísta y regionalmente como ocurre con las tecnologías convencionales. Se caracteriza más por la cooperación que por la dominación, incluso en relaciones asimétricas. (Sloterdijk 2000, p.5)

Con esto en mente Sloterdijk (2000) establece la figura del Hombre Operable, llamado así por su condición antro-po-biológica y tecnogénica. Postula que “Si hay hombre” es porque una tecnología lo ha hecho evolucionar a partir de lo pre-humano (p.4). Con esto quiere explicar que la tecnología es la condición de posibilidad de existencia del hombre y que por lo tanto exponerse a la subsiguiente creación y manipulación, auto-modificándose tecnológicamente, no tiene nada de perverso. Un concepto fundamental en la teoría posthumanista es el de Antropotécnica. Esta noción implica la capacidad que tiene el hombre de des-ocultar los caracteres latentes de su pre-humanidad. El hombre reconoce su infradotación orgánica y es a partir de este conocimiento que puede desplegar su potencial técnico. No hace uso de la técnica como algo ajeno y separado de él, sino que él es en sí mismo un animal técnico.

El hombre en el simple hecho de existir no puede escapar a la co-creación de su mundo en colaboración con el entorno. No se adapta al ambiente, sino que usa su capacidad antropotécnica para des-ocultarlo, entenderlo, moldearlo y adaptarlo a sí, creando algo totalmente nuevo. La técnica es nuestro ambiente. Los objetivos, sueños, conductas, ideas, acciones están técnicamente articuladas y necesitan de la técnica para expresarse.

Dice Galimberti (2001) que la técnica no adquiere su sentido de la experiencia, sino que por el contrario, la técnica es condicionante de los modos de ser de la experiencia y por lo tanto es ella el horizonte al que se dirige el hombre. La técnica se emancipa de su condición puramente instrumental y se convierte en el sujeto de la historia, poniendo a la naturaleza como fondo y al hombre como funcionario. Este cambio de perspectiva modifica los modos tradicionales de comprender “la razón, la verdad, la ideología, la política, la ética, la naturaleza, la religión y la historia misma.” (p.5)

Carlos Andrés Mendez Sandoval (2013) señala que dispositivos tecnológicos como la biotecnología son producto de esta capacidad autogeneradora intrínseca del hombre. La biotecnología es posible por su carácter antropotécnico. Esta es la esencia de lo que Sloterdijk define como “Hombre operable” y que sintetiza su propuesta posthumanista cuando afirma que el hombre es un animal tecnogénico porque la tecnología está en la base de su ser.

La homeotecnología y el principio de cooperación serían para el filósofo, los pilares fundamentales del desarrollo deseable del pensamiento postmoderno y posthumanista.

1.2 Inspiración y antecedentes

Fue en Julio de 1999, en el Castillo de Elmau cuando Peter Sloterdijk se pronunció en su conferencia “Reglas para el Parque Humano. Una respuesta a la ‘Carta sobre el Humanismo’ ”. Esta obra es la que posiciona definitivamente al autor en el debate filosófico contemporáneo, haciendo una crítica al humanismo, inspirado en las ideas de Friedrich Nietzsche y ampliando la crítica ya desarrollada por Martin Heidegger.

La idea fundamental que toma de Nietzsche, es aquella que postula que frente a la “muerte de Dios”, es decir, frente a la pérdida del eje de verdad que reinaba hasta el momento en la sociedad y que venía a ser reemplazado por la razón en la modernidad, se puede vislumbrar que el hombre y su historia, no son más que una serie de antropotécnicas aplicadas a sí mismo a modo de crianza y domesticación. Sin una razón trascendental de vivir como la que ofrecía la religión, la mera existencia debía ser justificada de alguna forma y es entonces donde entran en juego los valores de la modernidad.

Nietzsche advierte sobre el peligro del nihilismo, que radica en la decadencia y disolución de esos valores originales que el humanismo proclamó en su tarea de domesticación. Si el hombre llegara a una instancia de pesimismo tal sobre la vida, podría finalmente renunciar a ella. Adolfo Vásquez Rocca (2007) explica que el nihilismo ocurre cuando la vida pasa a un plano secundario y se justifica su existencia en un sistema de valores que se impone en su lugar. Dicha inversión es caracterizada como la usurpación que esta realidad de segundo orden impone sobre aquello que debería ser lo sustantivo, la causa de la existencia. Esta alternancia de valores es una figura pasiva del nihilismo que actúa como negadora de las pulsiones que exaltan y potencian la vida y por lo tanto la niegan.

Lo que destaca Sloterdijk del pensamiento nietzscheano es, en primer lugar, que permite develar al humanismo como escuela disimulada de crianza y

selección y que el hombre es producto de técnicas aplicadas a sí mismo. Dicho esto, considera fundamental la idea de que “El hombre es el animal que se predice”. El hombre a lo largo de la historia ha anunciado a otros hombres por venir y ha vaticinado el progreso basándose en historias del pasado sobre héroes, dioses y grandes hombres a los que siempre puso como modelo aspiracional a seguir. Dicha anticipación o vaticinio está posibilitado por el lenguaje, por la capacidad del hombre de narrarse su propia vida y en tanto vehículo privilegiado de la técnica, tal como la entiende Heidegger, es la esencia del hombre construirse su existencia, la cual experimenta siempre de forma mediada por esta misma condición. Si todo esto se acepta, entonces la barbarie no es un estado pre-humano inferior, sino una producción histórico-cultural.

Tal como mencionamos es primordial derribar las concepciones metafísicas de la realidad y romper los dualismos. Sloterdijk retoma de Heidegger la idea de Técnica como lo propio del hombre, un modo de habitar el mundo en tanto se siente interpelado a des-ocultarlo para acceder al orden de la verdad. A la vez, en el mismo sentido metafísico, la técnica habita al hombre. Pero ser lo propio del hombre no implica que tenga un fin o que promueva un sentido, simplemente funciona y es el hombre quien gracias a su capacidad técnica se da un sentido a sí mismo, se fabrica una finalidad ya sea mágica, religiosa o moral.

Vásquez Rocca (2007) señala que a partir del siglo XVIII el hombre empieza a tomarse a sí mismo de manera empírica como objeto de estudio, con la emergencia de disciplinas como la antropología. En el ejercicio de dicha disciplina el hombre puede darse cuenta de cómo los movimientos de ideas históricos han funcionado como programas de autodeterminación humanista.

El quiebre que se da en las categorías humanistas, identificadas por Sloterdijk, habilita el debate y la crítica contemporánea y da lugar a una propuesta posthumanista. El individuo muere al flaquear el sistema de valores, la identidad se ve disminuida cuando las acciones se entienden como producto del aparato técnico, siendo pura funcionalidad y no una expresión original y única de una identidad individual. La cultura de masas se desarticula y hay una atomización de singularidades que producen y consumen lo mismo pero en el espacio solitario de sus esferas. La relación con el otro está cada vez más mediada por los medios de comunicación que también van mutando; no se

puede equiparar el impacto de la radio o la televisión al de internet y la interconectividad en tiempo real a distancias inconcebibles en otras generaciones. Sloterdijk (2005) explica por qué esto es fundamental para el desarrollo del posthumanismo:

En la frase «hay información» vienen implicadas otras frases: hay sistemas, hay recuerdos, hay culturas, hay inteligencia artificial. Incluso la oración «hay genes» sólo puede ser entendida como el producto de una situación nueva: muestra la transferencia exitosa del principio de información a la esfera de la naturaleza. Esta ganancia en conceptos que permiten abordar poderosamente la realidad hace que el interés en figuras de la teoría tradicional, tales como la relación sujeto-objeto, disminuya. Incluso la constelación de yo y mundo pierde mucho de su prestigio, sin hablar de la gastada polaridad individuo-sociedad. Pero por encima de todo, con las nociones de recuerdos realmente-existentes y de sistemas auto-regulados, caduca la distinción metafísica de naturaleza y cultura: en esta perspectiva, ambos lados de la distinción no pasan de ser estados regionales de la información y su procesamiento. (p.13)

Sloterdijk elabora su crítica tomando como blanco al Humanismo Renacentista. Este movimiento intelectual denominado Renacimiento, se caracteriza por el desplazamiento de la fe en Dios hacia una renovada fe en el hombre, lo cual implica un cambio del paradigma teocéntrico del medioevo al antropocentrismo que va a sentar las bases de la modernidad. El valor supremo del nuevo paradigma pasa a ser la razón, la cual va a convertirse en la directriz del resto de los valores morales tales como el esfuerzo de superación personal, la sensibilidad artística e intelectual, el prestigio, el poder político, la nobleza, el comercio, el optimismo y demás rasgos que forman el perfil de un tipo de sociedad letrada y culta. Sloterdijk (1999) reflexiona sobre el humanismo:

La época del Humanismo nacional-burgués llegó a su fin porque el arte de escribir cartas inspiradoras de amor a una nación de amigos, aun cuando adquirió un carácter profesional, no fue ya suficiente para anudar un vínculo telecomunicativo entre los habitantes de la moderna sociedad de masas. Por el establecimiento mediático de la cultura de masas en el Primer Mundo en 1918 con la radio, y tras 1945 con la televisión, y aún más por medio de las revoluciones de redes actuales, la coexistencia de las personas en las sociedades del presente se ha vuelto a establecer sobre nuevas bases. Y no hay que hacer un gran esfuerzo para ver que estas bases son decididamente post-literarias, post-epistolográficas y, consecuentemente, post-humanísticas. Si alguien considera que el sufijo 'post-' es demasiado dramático, siempre podemos reemplazarlo por el

adverbio 'marginamente', con lo que nuestra tesis quedaría formulada así: las síntesis políticas y culturales de las modernas sociedades de masas pueden ser producidas hoy sólo marginalmente a través de medios literarios, epistolares, humanísticos. En modo alguno quiere esto decir que la literatura haya llegado a su fin, sino en todo caso que se ha diferenciado como una subcultura *sui generis*, y que ya han pasado los días de su sobrevaloración como portadora de los genios nacionales. La síntesis nacional ya no pasa predominantemente –ni siquiera en apariencia– por libros o cartas. Los nuevos medios de la telecomunicación político-cultural, que tomaron la delantera en el intervalo, son los que acorralaron al esquema de la amistad escrituraria y lo llevaron a sus modestas dimensiones actuales. La era del humanismo moderno como modelo escolar y educativo ya ha pasado porque se ha vuelto insostenible la ilusión de que masivas estructuras políticas y económicas pueden ser ya organizadas siguiendo el modelo amigable de la sociedad literaria. (p.3, 4)

Como vemos, el autor plantea que la entrada de los medios masivos de la comunicación, echa por tierra los grandes relatos y muestra la verdadera cara del humanismo que, según él, no es más que una serie de técnicas de domesticación de los hombres sobre los hombres en su intento de amansamiento y conquista del poder. Estos sistemas de domesticación funcionan como dispositivos de contención frente a las tendencias desinhibidoras de la condición humana tales como la violencia y la crueldad. Se pregunta entonces Sloterdijk qué amansará al hombre si estos valores dejan de tener validez en la postmodernidad.

1.3 Una aproximación a estudios existentes en el campo

Con la aparición del debate post humanista a principios del nuevo milenio, se han desarrollado distintas reflexiones y documentos, tanto académicos como de opinión, que se vinculan con el cine de ciencia ficción. Estos textos nos brindan una referencia contemporánea de nuestro objeto de estudio, tanto en su subyacente alusión a la corriente posthumanista y sus vinculaciones con el cine, como en la representación de las sociedades futuras.

En su tesis “Análisis de la representación de la sociedad futura según la ciencia ficción cinematográfica” Borja Torres Sánchez (2013), realiza un análisis de la relación entre la sociedad futura y la tecnología en las películas de ciencia ficción. Para el autor, la base común de estos futuros ficticios se constituye en el

desarrollo tecnológico que tiene una doble cara; la creencia liberadora que se tiene de la tecnología o el miedo con respecto al excesivo desarrollo de inteligencia artificial.

A partir de esto, propone cinco tipos de relaciones entre la humanidad y la tecnología en el cine ciencia ficción. En primer lugar “El futuro idílico”, que incluye aquellos universos donde el hombre ha alcanzado un alto potencial tecnológico pero en ningún momento supone una amenaza para su existencia, simplemente es una herramienta más. En segundo lugar, y redefiniendo una de las expresiones de Hobbes acerca del estado de naturaleza, “El hombre como un lobo mecánico para el hombre”, donde el futuro, teóricamente perfecto, se corrompe por la acción humana y el uso de la tecnología para controlar y oprimir al resto de los hombres. En tercer lugar está “La pérdida de contacto con el mundo real”, aquí la capacidad de comunicación e interacción del ser humano a través de aparatos electrónicos repercute a la hora de relacionarse, incluso llegando a aislarlo del entorno. El cuarto tipo de relación, “La máquina busca su independencia (y nuestra destrucción)”, muestra un enfrentamiento entre la humanidad y las máquinas, donde ambos bandos pretenden ser el elemento dominante. Por último, en la quinta relación que el autor denomina “Empezar de cero”, podemos encontrar futuros desolados debido al desborde tecnológico donde el ser humano debe reconstruir la sociedad, esta vez intentando no repetir los errores del pasado. En este recorrido Borja nos permite observar que el futuro cinematográfico no es sólo dejar que la imaginación vuele, sino aventurarse a pensar cuáles pueden ser los próximos inventos que asombren a la humanidad. “En esta vertiente, la de la ciencia ficción como espejo moral, encontramos unos escenarios que no tienen unas coordenadas espaciales, sino temporales, un lugar que ofrece un extenso abanico de opciones: el futuro” (Borja Torres Sánchez, 2013, p.49).

En su publicación “La narración cinematográfica del posthumanismo” para la revista *Cuadernos de Bioética* XXVI 2015/2ª, Pedro Talavera habla del cine como vanguardia estética y a la vez poderosa instancia de reflexión sobre el horizonte posthumano. Aquí la reflexión cinematográfica sobre el posthumanismo parece apuntar no tanto a la aparición de una nueva naturaleza sino a la recuperación de lo genuinamente humano. Talavera parte de la

pregunta acerca de si son los valores que la humanidad toma lo que nos hace verdaderamente humanos y si es que acaso éstos pueden perderse o modificarse. En ese sentido, si el posthumanismo plantea una superación positiva por medio de la tecnología y del avance biotecnológico, dando a la humanidad aquello que parece reclamar; esto puede tener o no un impacto en la forma social o cultural en la humanidad.

Los valores humanos son el presupuesto y el eje de toda civilización y como tales necesariamente habrán de permanecer; pero los seres humanos ya no son capaces de encarnarlos. De ahí que se relate fílmicamente un singular proceso: la inevitable deshumanización de los humanos y la correlativa humanización de los androide (Talavera. 2015, p. 284)

Finalmente, el autor retoma a Donna Haraway para presentar una visión superadora del dualismo de género que ha marcado al pensamiento moderno. “La superación de estos dualismos, por medio de la tecnología, conducirá a la definitiva emancipación que el posthumanismo propugna, superando finalmente la categoría biológica y ontológica más resistente de la epistemología occidental: la diferencia de género.” (Talavera. 2015, p.288)

Por su parte Gabriela Chavarría Alfaro en su informe de investigación, “El posthumanismo y el transhumanismo: transformaciones del concepto de ser humano en la era tecnológica” trabaja sobre la condición posthumana. Allí el entorno no es natural sino que ha sido modificado por las biotecnologías y las fronteras entre lo natural y lo artificial ya no existen, pues es un mundo por siempre intervenido. “La condición posthumana está directamente relacionada con la condición posmoderna, porque surge a partir del derrumbe de los postulados del humanismo-renacentista y de la Modernidad y de un entorno tecnológico.” (Chavarría Alfaro. 2013, p.11)

Según la autora, el hombre posmoderno y posthumano sabe gracias a la cibernética y la revolución tecnológica, que la razón no le es exclusiva, pues esa razón puede ser copiada y reproducida fuera de su cuerpo por cualquier máquina inteligente. Esta es la característica del sujeto posthumano, la transferencia de la razón fuera del cuerpo, pues algunas máquinas pueden superar la racionalidad humana en el procesamiento de datos. Sus ejemplos son

la novela canadiense *Oryx y Crake* (2003) escrita por Margaret Atwood, y la película *Gattaca* (1997).

La novela, sirve a la autora para mostrar un mundo en proceso de transformación por las biotecnologías, donde los jóvenes conviven con agentes no humanos y llevan a sus extremos la experimentación genética. Moralmente degradados, los jóvenes abandonados emocionalmente por sus padres, buscan refugio en la tecnociencia que no les proporciona ninguna felicidad. Por su parte, la película *Gattaca*, permite a la autora encontrar imagen de espejo para lo humano y lo transhumano en los dos hermanos protagonistas; uno nacido naturalmente sin modificación alguna, llamado hijo de Dios, y el otro nacido con un diseño genético que eliminaba las posibilidades de enfermedades hereditarias y aumentaba su potencial biológico al máximo.

A la par de estos trabajos, se destacan dos tesinas entregadas en nuestra casa de estudios: “Modernos Prometeos, La constitución del cuerpo humano en novelas de ciencia f(r)icción como modo de construcción de imaginarios sociales.” realizada por Diego Estévez (2008) y “Un debate contemporáneo: humanismo-posthumanismo. La relación entre técnica, sujeto e imaginario tecnológico en algunos discursos de ficción.” de Guillermo López (2013). Si bien ambas tesinas parten de una investigación de la ciencia ficción en la literatura ambas dedican espacios de análisis para la ciencia ficción en el cine.

Diego Estévez (2008) apuesta a comprender la complejidad de los mecanismos por los que circulan y se fijan, las distintas definiciones del cuerpo humano ya que allí es donde actúan condensaciones ideológicas que, en tanto representaciones imaginarias, dan cuenta de una dura lucha dentro del campo discursivo. Para ello, seleccionó tres obras: *Frankenstein o el moderno Prometeo* de Mary Shelley, *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Stevenson, y la película *RoboCop*, escrita por Edward Neumeier y Michael Mine y dirigida por Paul Verhoeven. A lo largo del recorrido histórico y teórico que realiza en su tesina, podemos comprender el pivote de su análisis, la relación identitaria del cuerpo como un Yo y un Otro que se modifica a lo largo de la historia. El cuerpo es entendido como despliegue de una identidad relacional propuesta por el Yo. Debido a la imposibilidad del cuerpo de significarse a sí

mismo tiene la necesidad de salirse de sí para poder encontrar en la relación con un Otro, una identidad y significación propia.

Para el autor el lugar ocupado por el “Yo” y el “Nosotros Social”, es siempre, en alguna instancia, algo cuestionado y puesto en tela de juicio desde cada una de las situaciones narradas. Para Estévez la relación del binomio Nosotros/Otro, donde se trazan los discursos sobre lo propio y lo ajeno, son transitados por otros discursos que buscarán definirlos y fijarlos.

Siguiendo con este recorrido histórico, Estévez encasilla los cambios de la mentalidad de cada época con respecto a los avances de la ciencia y su interpretación de la naturaleza. El autor destaca el periodo iniciado en el siglo XVII en donde la ciencia se transformó en el depositario del nuevo saber, y se comenzó a considerar el cadáver como el estado del cuerpo más racionalizable. De forma paralela, tomó forma un proceso que comenzó a considerar el cuerpo de manera semejante a una máquina, donde era posible adiestrarlo en pos del aumento de su utilidad y docilidad en el ingreso a los sistemas de control económicos. El cuerpo deja el lugar de lo sagrado para el pensamiento moderno. El cementerio pierde su lugar como espacio para el reposo eterno y pasa a ser el proveedor de materias primas. En consecuencia, los cadáveres serán simples repuestos para armar el nuevo ser.

En este punto se ve cómo las novelas seleccionadas para la investigación se entrelazan con la metáfora el cuerpo-máquina y la pérdida del aura de la muerte. En *Frankenstein* la vida no emana de un individuo sino de algo fabricado a partir de material humano ensamblado. Y es el mismo monstruo quien define su “se es” a partir de la sexualidad, enmarcándose dentro de los valores humanistas de la época moderna cuando le reclama una pareja a su creador.

En la novela de Robert Stevenson, *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* también se puede observar el marco humanista, tal como explica Sloterdijk, a partir de enfrentarse a un “contra-que”, en este caso la separación entre humanidad y barbarie. El humanismo, que intenta rescatar al hombre de la barbarie con sus lecturas, funciona cuando el Dr. Jekyll pretende ocultar ese salvaje interior que emerge. Por último, en *Robocop* es la pregunta por la identidad la que sobrevuela durante toda la película. La manipulación y modificación del cuerpo humano,

como el elemento identitario del hombre, modificará de manera sustancial la historia de cada individuo y su relación con el mundo.

El cuerpo del fallecido Murphy pasa a ser un objeto y Robocop apenas logra reconocer en su propio rostro lo poco que queda de su organismo humano, allí comienza su reconstrucción identitaria a partir de *flashback* de instantes y restos de memoria de su vida. “La emergencia del laboratorio, aséptico y esterilizado, como cuna no puede no modificar todos los parámetros con los que se pensaba el Humanismo. (...) El nacimiento y la muerte toman, ahora, nuevas formas” (Estévez, 2008, p.108).

Para analizar este avance del paradigma tecnocista se retoma la mirada de Peter Sloterdijk quien ve un destierro de los hábitos y conquistas humanistas. Según este autor las tecnologías genéticas, con las cuales se introduce un amplio espectro de pre condiciones físicas de la persona dentro del campo de las manipulaciones artificiales, evocan una imagen popular sobre un futuro previsible en que podrían “hacerse hombres”. Ante esto se esgrime el temor de no encontrar ya nada material en la materia básica de los seres, los genes, los cuales no son más que pura información. Diego Estévez (2008) logra así exponer en su análisis las maneras en las que el significante flotante “cuerpo”, con todos sus encadenamientos discursivos, como ser las definiciones de vida y de no-vida, de cuerpo propio y de Otro, van siendo operadas en tanto como un imperativo por mejorar lo orgánico.

La tesina de Guillermo López se propone abordar la relación entre la técnica y el sujeto contemporáneo, entendiendo que toda sociedad construye su imaginario tecnológico entendido como un entramado de representaciones, imágenes e ideas que el hombre elabora acerca de la tecnología. Utilizando los textos *Un mundo feliz* de Aldous Huxley; *Ampliación del campo de batalla*, *Las partículas elementales* y *La posibilidad de una isla* de Michel Houellebecq; *Noches de cocaína* de James Ballard y la película *Blade Runner 2019* de 1982 dirigida por Ridley Scott, se sumerge en las distintas formas de manipulación del ser de las nuevas tecnologías y los problemas que estas plantean. Al igual que la tesina de Estévez, Guillermo López comprende la multiplicidad de discursos que atraviesan la idea del cuerpo.

Para López (2009), en la cultura occidental actual, regida por la digitalización que plantea la informática, la conservación del cuerpo sólo tiene sentido en el plano simbólico, ya que se propone un sujeto sin corporeidad. Gracias a esto podemos pensar en el ideal incorpóreo del sujeto contemporáneo.

López retoma el debate posthumanista como una necesidad de proponer nuevas categorías que permitan develar el contexto histórico social actual en donde la hibridación de la tecnología y lo orgánico está perdiendo su carácter utópico. Se intenta buscar en este enfrentamiento filosófico la posible superación del dualismo, incapaz de aportar soluciones a un mundo regido por la información, por el ideal de hombre desprovisto de corporalidad, y dar a lugar a que el código reemplace a los bienes, y la comunicación reemplace de cierta forma a la fuerza del cuerpo. “Si la naturaleza se manifiesta y se define a través de la información que contiene, la necesidad de un hombre como amo que la conquiste no es imprescindible.” (López, 2009, p.24)

En los textos de ciencia ficción seleccionados para desarrollar su análisis se mantiene una linealidad con respecto a la trascendencia del cuerpo. En *Un mundo feliz* las ideas evolutivas propias del transhumanismo se presentan bajo la tutela de un estado autoritario caracterizado por la sociedad de consumo de la época: la producción industrial en serie. En dicha novela el sexo que sólo es utilizado para aliviar tensiones, pasa a convertirse en un divertimento intrascendente, desprovisto de connotaciones amorosas y reproductivas.

Los textos de Houellebecq también se caracterizan por representar el cuerpo, su sexualidad y el encuentro “romántico” como una instancia desprovista de toda humanización. *Ampliación del campo de batalla* da cuenta de la aparición del sexo y de los comportamientos amorosos como fundamento de una competitividad desmedida que provoca una nueva forma de diferenciación social. En *Las partículas elementales* se intenta dar un paso adelante, revelando cierta esperanza que se plasma en el descubrimiento por parte de la ciencia de las herramientas necesarias para erradicar el sufrimiento que provoca la soledad sexual, logrando una tecnociencia que permitiría en un futuro cercano la creación de una sociedad asexuada, cuya reproducción no se origina mediante el sexo, conformada por hombres clonados creados en laboratorios. Por último *La posibilidad de una isla*, explora y reflexiona sobre la psique de un posible

neohumano que experimenta una eternidad melancólica, custodiada por el dolor que conlleva una relación demasiado cercana (que incluye el contacto físico), y sintiendo una fugaz sensación semejante a la felicidad solo a distancia, mediante una “comunidad abstracta”, virtual, que permite el desarrollo de acotadas relaciones sociales sólo a través de Internet. En definitiva es la aparición de un cuerpo que al tener como propósito su perfeccionamiento, se vuelve inmaterial, virtual e insensible, es decir un cuerpo que escapa al dolor provocado por el deseo. Al replantearse las categorías humanistas se desdibuja al hombre como especie. En los textos de Houellebecq las características de esos neohumanos están presentes en el hombre contemporáneo, en lo que éste puede llegar a ser en un futuro cercano, más allá de lo que el legado humanista quisiera proyectar. (López 2009)

En *Noches de cocaína*, Ballard evidencia cómo las sociedades actuales no han podido resolver ciertos conflictos nacidos en la modernidad y cómo se han añadido otros nuevos provocados por la revolución digital y las tecnociencias fáusticas¹⁶, cuya meta consiste en superar la condición humana. La tecnología permite una ilusión de seguridad que asila a los hombres de los espacios colectivos, el ilimitado acceso al mundo virtual conduce a una reducción de los espacios de contacto del cuerpo.

También en el caso de *Blade Runner 2019* las categorías que definen al hombre se difuminan y crea interrogantes al querer definir lo humano, la imposibilidad de descifrar lo que es artificial o natural, quién es humano y quién es replicante, resulta clave para el análisis que atraviesa el film. El interrogante de la reflexión acerca de que hace al ser humano se vincula con la capacidad de aprendizaje por medio de una memoria individual y los sentimientos, lo cuales los replicantes no están posibilitados a desarrollar debido a su corta vida de cuatro años. Sin embargo, la película profundiza la complejidad en el paso de lo no humano a lo humano como se puede ver en el personaje de Rachel quien a medida que desarrolla sus propias emociones aflora su deseo romántico y la necesidad de vivir más. También la tesis de Guillermo López propone pensar el

¹⁶ Adjetivo. fáustico, fáustica. De Fausto personaje creado por el escritor Wolfgang von Goethe (1749-1832). Fausto es protagonista de una leyenda clásica alemana, un erudito de gran éxito, pero también insatisfecho con su vida, por lo que hace un trato con el diablo, intercambiando su alma por el conocimiento ilimitado y los placeres mundanos. Disponible en: dle.rae.es

camino transitado por el personaje de Deckard, interpretado por Harrison Ford, quien es presentado como un individuo alejado de las emociones humanas y preparado para realizar de forma eficiente y metódica su trabajo, es decir un máquina perfecta para desocultar replicantes, pero que termina aceptado sus sentimientos amorosos por Rachel.

Según López (2009) los humanos actuales, al igual que los replicantes de Blade Runner, son seres cuya moralidad se encuentra en estado de formación, definido por un mundo mayormente virtual que construye lo real como un simulacro. Como consecuencia los hombres dudas sobre lo que es real de la misma manera que los replicantes lo hacen sobre el origen de sus memorias implantadas.

Su análisis permite ver en profundidad la reflexión acerca del desplazamiento de la lógica humanista hacia la posthumanista. El autor hace hincapié en las tecnociencias fáusticas contemporáneas, como la genética y la bioinformática, por superar las limitaciones de la especie humana para lograr la llegada de un período posthumano. De esta manera logra señalar la denuncia de Sloterdijk en *Normas para el parque humano* (2000), donde las instituciones propias del humanismo tienen como fin la domesticación del hombre, mientras que las tecnociencias conducidas por un principio liberador contendrán las bases para una nueva ontología. “Las tecnociencias fáusticas configuran entonces una sociedad atravesada por la abstracción, más precisamente por la información digital y virtual, en donde “el código genético parece estar ocupando aquel lugar de preeminencia antes asignado al sexo.” (López, 2009, p.96)

Por último realizamos un recorrido por algunos de los artículos de Santiago Koval, en la revista *Kubernética* que encontramos más relevantes para nuestro objeto de estudio. La revista invita a la reflexión en torno a la actualidad técnico-científica y el devenir que estas abren hacia el futuro.

Los artículos seleccionados son la entrevista realizada en “Criaturas inteligentes a imagen y semejanza del hombre” (2015); el artículo “Robots y androides en el cine de ciencia ficción” (2015); y el artículo “La integración hombre-máquina: lo concebible y lo realizable en la ciencia real y en la ciencia ficción” (2015) el cual nos permite dar un recorrido por su perspectiva respecto del cine de ciencia ficción, la filosofía posthumanista y la sociedad

contemporánea. El mismo a hace referencia a un período futuro en el que la tecnología nos ha permitido alterar las constantes biológicas de nuestra especie; el *cyborg*, ser humano que incorpora tecnología que potencia su organismo, deviene en posthumano, un hombre que, a fuerza de integrar elementos técnicos a su cuerpo, ha dejado de ser estrictamente humano.

Según el autor la historia de los seres artificiales se corresponde con una pulsión cultural que se remonta al comienzo de las civilizaciones hasta nuestros días, y es el cine quien mejor muestra su evolución. Durante el recorrido cronológico por el siglo XX se ve la dualidad entre la bondad y la maldad de la criatura aunque en el fondo se trate de la misma pulsión que lleva al hombre a desafiar a sus creadores. El autor divide en dos las representaciones de la integración exógena en el cine, los seres mecánicos, fabricados con materiales exclusivamente mecánicos, cuya figura arquetípica es el robot; y los seres biotecnológicos, conformados tanto con materiales maquínicos como orgánicos y biológicos, cuya imagen paradigmática es el androide.

Se encuentra en el análisis que los seres biotecnológicos, dominan el panorama de personajes artificiales a partir de 1973 y comienzan a sustituir gradualmente el imaginario cinematográfico de las criaturas mecánicas. En este punto el autor advierte un salto de nivel donde los hombres-máquina son más humanos que los humanos gracias a una apariencia antropomorfa, la experimentación de sentimientos y la capacidad de crear. Estos nuevos personajes complejos y reflexivos son una ruptura del estatus ontológico de la representación de personajes artificiales y pasarán a reflejar el imaginario que se construye alrededor de los cambios que permitirá el desarrollo tecnológico en el surgimiento de nuevas formas de vida en un punto intermedio entre la biología y la tecnología.

1.4 Hitos de la ciencia ficción: Películas que marcaron un camino

La ciencia ficción se constituye como género utilizando representaciones especulativas basadas en la ciencia y las consecuencias de lo posible. Nace naturalmente como esa pulsión cultural que demanda una representación de las fantasías acerca de seres artificiales. Dicho género posee lejanos antecedentes

en la historia de la narración cinematográfica, gracias a los primeros intentos del hombre por plantear en imágenes aquellas preguntas universales acerca del futuro de la humanidad.

La evolución del cine de ciencia ficción se encuentra vinculada a la historia de los avances técnicos. Las piezas fílmicas durante las décadas de 1920 y 1930 muestran criaturas hechas con partes orgánicas que cobran vida por alguna fuente de energía o acto mágico. Estos seres terminan rebelándose causando caos. A partir de los años 1950 hasta la década de 1970, irán adquiriendo rasgos más sofisticados y funciones más humanas. Sin embargo, seguirán representando una amenaza para sus propios creadores. Durante la década de 1980 hasta los 1990 el género comienza a construir a la figura de los creadores como grandes corporaciones que fabrican seres robóticos en masa que a pesar de tener como objetivo proteger a la humanidad, terminan buscando su destrucción. Por último, a partir de la década de los 2000 se incorporan elementos de genética y bioética al verosímil del género. En la dualidad moral de la criatura, entre esclavo mecánico y potencial enemigo, se ve representada la advertencia acerca de las creaciones prometeicas¹⁷ de los hombres y las posibles consecuencias del delirio de grandeza.

Resulta peculiar que uno de los primeros films que se reconoce como canónico de este género representa a un personaje artificial mecánico de difícil clasificación, que además permite ver aquellos guiños narrativos que seguirán siendo utilizados hasta nuestros días. Se trata de la película *Metrópolis*, dirigida por Fritz Lang y estrenada en 1926, la cual muestra el personaje de Maria II como un ser concebido desde un esqueleto mecánico con características humanoides pero cubierto de componentes biológicos humanos. Aunque esta película pertenece a la generación de cine mudo, Maria II posee lenguaje, reconocimiento del entorno, conciencia de su sí misma y de su sensualidad y poder de persuasión. Esta figura sienta un precedente tanto en la representación de seres exclusivamente mecánicos como en aquellos con características biotecnológicas. La trama se despliega cuando el Dr. Rotwang, pierde control

¹⁷ Prometeo es un titán de la mitología griega conocido por ser castigado luego de entregar el “fuego de los dioses” a los hombres. Entendemos el “fuego” como metáfora del conocimiento, o en este caso, de la tecnología.

sobre su propia creación y esta se revela, pasando de ser una máquina construida para dominar a la masa, termina incitando a la sublevación.

El género posee fuertes antecedentes que anuncian los mismos debates con los que nos enfrentamos hoy acerca de los valores humanistas. Los cuestionamientos por la moral, el cuerpo y el propósito creador son algunas de las aristas que recorren las cintas clásicas. Con la intención de señalar los paralelismos entre ellas y nuestro análisis, hemos seleccionado tres filmografías clásicas del género que, además de funcionar como referente de su época, nos permiten establecer similitudes narrativas respecto de nuestro corpus.

La película *Blade Runner 2019* (1982) uno de los títulos más emblemáticos del *ciberpunk*, nos ataca con la incógnita ¿Qué define al hombre como tal? Esta adaptación de la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) de Philip K. Dick y dirigida por Ridley Scott, da lugar a reflexionar sobre la definición de ser humano que prevaleció hasta la actualidad. La búsqueda de la identidad que agrupa las preguntas ¿Quién soy?, ¿Cuál es mi lugar?, ¿Cuánto tiempo me queda?, son planteadas por este film al igual que lo hacen las películas de nuestro segundo capítulo *Nacimiento*. De manera paralela destaca las cuestiones éticas acerca de la creación y conciencia del ser que apareja la inteligencia artificial. La incertidumbre acerca de sus orígenes y la formación de una identidad propia, se encuentran presentes en el personaje que encarna la asistente de Eldon Tyrell, Rachel, una replicante con implantes de memoria de un humano que le permiten pensar que ella es humana también.

En este universo dominado por la tecnología, los replicantes desarrollados por técnicas genéticas, son creados para funcionar como esclavos en la tarea de conquistar nuevos planetas para su colonización por la población humana. Se hace un particular hincapié en el propósito creador de la corporación Tyrell y la instrumentalización forzada de seres que son considerados inferiores a los humanos. La naturalidad respecto de estos avances científicos, reafirma una actitud capitalista que permite “retirar”, eliminar, a estos hombres sintéticos como si se tratara de insumos descartables. Esta postura ideológica es retomada en varios films de nuestro análisis y apuntala las controversias abordadas respecto de la vida y la muerte de los posthumanos.

La memoria como disparador de la incertidumbre es un recurso común en los antecedentes del género. La película *RoboCop* (1987) dirigida por Paul Verhoeven encuentra su desenlace gracias a las memorias que aún se encuentran activas del fallecido agente Murphy, quien fue convertido en un *cyborg* por la corporación OPC (*Omni Consumer Products*) con el fin de probar su prototipo policiaco, Robocop. Esta cinta, además de avanzar hacia el encuentro de la identidad de Robocop por medio de las memorias de Murphy, recorre con un solo argumento muchos de los temas analizados en este trabajo. La posibilidad de prolongar la vida de un hombre más allá de su consentimiento, por medio de la sustitución de su cuerpo con componentes mecánicos, asume una concepción dualista que plantea el humanismo. La gran desesperanza que muestra esta historia respecto a la utilización del cuerpo como objeto de pruebas para un prototipo armamentístico, recupera finalmente su luz cuando Robocop decide adoptar su nombre original, Murphy, reivindicando su conciencia de sí.

Por último, retomamos la película *Inteligencia Artificial: IA* (2001) realizada por Steven Spielberg. Aquí vemos como el mundo se ha convertido en un lugar caótico y grotesco en donde los humanos se divierten de manera morbosa viendo robots conscientes siendo masacrados por diversión. Esta cinta nos permite contemplar los sentimientos de seres artificiales con inteligencia propia. Dicha historia recorre la vida de David, un robot niño diseñado para servir como hijo sustituto, que es capaz de sentir amor real por sus “padres”. Luego de que la familia Swinton lo abandonara es que comprendemos cómo se relacionan los humanos con los seres tecnológicos con los que conviven, cuáles son las relaciones que los unen, y cuáles son los sentimientos que se comparten. En nuestro análisis, aparecen con frecuencia los vínculos afectivos como indispensables para la formación de la identidad de los seres posthumanos.

Capítulo 2. Nacimiento

2.1 Nacer vs. Despertar

To be born... Means you have a soul, I guess.
(Nacer...significa tener un alma, supongo.)
K - Blade Runner 2049

Dar a luz es una de las formas de nombrar el nacimiento biológico de los mamíferos y a los fines de este primer apartado, es una de las mejores analogías que podemos establecer con lo que denominaremos el Despertar de “la cosa” en el sentido de “alumbramiento”¹⁸, ya sea un clon, *cyborg* o inteligencia artificial. Es el momento en el que adquiere conciencia, el momento en el que puede experimentar la vida, la realidad, a través de los sentidos y de alguna forma entiende que existe, que es. No todos los organismos tendrán la totalidad de los sentidos, en muchos casos varios de estos deberán ser suplantados por objetos tecnológicos como la visión a través de cámaras. Pero lo que nos importa no es tanto la forma de percibir sino la percepción en sí, la activación de la conciencia acompañada de cierta capacidad de razonamiento ya sea biológico cerebral o matemático a través de códigos de programación.

¿Qué es lo que finalmente nos “anima”? En términos biológicos no somos muy distintos de otros mamíferos y sin embargo hay algo más, algo que llamamos razón y que tuvo su apogeo durante el Iluminismo destruyendo la idea de Dios como principio de fundamentación. La metáfora de poner luz a la oscuridad, de descubrir lo que está oculto en las tinieblas ha sido utilizada frecuentemente para hablar de eso que nos hace únicos como especie. Tenemos cultura, una naturaleza creada por nosotros mismos cargada de significaciones que hacen a nuestra supervivencia y nos constituyen como especie gracias a esa capacidad de razonamiento.

¹⁸ Entendemos alumbramiento en relación al pensamiento y el uso de la razón, el momento en el que se toma conciencia del ser por la experiencia a través de los sentidos y la reflexión.

El dualismo metafísico entre cuerpo y alma¹⁹ recorre gran parte del pensamiento occidental moderno y a pesar de que diversas corrientes filosóficas han intentado terminar con esta dicotomía, no podemos negar que dicha metáfora aún tiene un peso fuerte. La pregunta entonces es; ¿Tiene alma una máquina? ¿Una inteligencia artificial? ¿Un clon?

En este apartado seleccionamos para el análisis, aquellas películas que le dan cierto protagonismo a este momento del Despertar. No reducimos la vida de “la cosa” a la existencia, a su mera fabricación, sino a su activación, su puesta en marcha, al momento en el que se presiona el botón de encendido y se activa el pensamiento. Interpretamos las huellas del texto para entender cuál es el sentido que construyen y que intenta decirnos el enunciatario con esto, qué sensaciones e imágenes busca plasmar ¿Es presentado como algo positivo o negativo? ¿Peligroso o fascinante? ¿Sorprendente o estandarizado?

Hemos propuesto un corpus en el que reconocemos el Despertar por la activación de los sentidos. Adicionalmente, hay ciertas películas que le dan gran importancia a la reacción emocional de los ejemplares en dicho momento.

En el caso de *Blade Runner 2049*, cuando Niander Wallace realiza una demostración de la puesta en uso de una replicante femenina, ésta cae de una bolsa llena del líquido que los conserva, sobre una plataforma. Su primera reacción es tomar una bocanada de aire como si fuera la primera vez que respira y ya desarrollada, en un cuerpo adulto, adopta la postura fetal y las actitudes de un bebé recién nacido. Tiembla, se estremece, se esconde de la luz, tapa su rostro y se agita. Todo indica que está asustada. Frente a esta emulación de nacimiento biológico, Wallace reflexiona en voz alta sobre el hecho de que los seres humanos, incluso los replicantes, responden

¹⁹ Según la Sexta Meditación de René Descartes: “Por lo tanto, como sé de cierto que existo, y, sin embargo, no advierto que convenga necesariamente a mi naturaleza o esencia otra cosa que ser cosa pensante, concluyo rectamente que mi esencia consiste sólo en ser una cosa que piensa, o una substancia cuya esencia o naturaleza toda consiste sólo en pensar. Y aunque acaso (o mejor, con toda seguridad, como diré enseguida) tengo un cuerpo al que estoy estrechamente unido, con todo, puesto que, por una parte, tengo una idea clara y distinta de mí mismo, en cuanto que yo soy sólo una cosa que piensa —y no extensa—, y, por otra parte, tengo una idea distinta del cuerpo, en cuanto que él es sólo una cosa extensa —y no pensante—, es cierto entonces que ese yo (es decir, mi alma, por la cual soy lo que soy), es enteramente distinto de mi cuerpo, y que puede existir sin él. Además, encuentro en mí ciertas facultades de pensar especial” (Descartes 1637/1977, p.45).

automáticamente con miedo, sin haber aún desarrollado conciencia, “Sin saber nada ni tener nada” dice, “aun así temen perderlo”.

En *Ghost in the shell: El alma de la máquina*²⁰ la reacción de la protagonista Milla Killian al despertar, es similar a la anterior en cuanto a la dificultad para respirar y la agitación. Esto se refuerza por su primera reacción que es no sentir su cuerpo ya que fue reemplazado enteramente por uno sintético. Mientras es informada de esto en un estado de nerviosismo, también se le pregunta por sus recuerdos y ella menciona sentir que se ahogaba. Esto afianza el relato del accidente que sustenta su pasado falso y frente a esto su cuerpo comienza a convulsionar sobre la camilla haciendo que la Dra. Ouelet quien la acompaña ordene sedarla.

En *Chappie* vemos el Despertar de la conciencia en un robot, El Explorador 22. La película utiliza diversos recursos para diferenciarlo de los robots comunes; sus movimientos son más suaves y menos mecánicos y su primera reacción es de miedo hacia su entorno, vemos esto cuando se escabulle para esconderse de las personas a su alrededor. Es notorio que las antenas que posee el Explorador 22 denotan sus sentimientos ya que estas se mueven como lo harían las de un perro, hacia atrás cuando percibe una amenaza o sumisión y hacia arriba cuando está alerta. Incluso uno de los ángulos elegidos para la escena es interpretable como la mirada subjetiva del robot, quien ve a Deon, su creador, y a Yolandi, miembro de la banda criminal que había raptado a Deon. Sus caras poseen un cuadrado digital que las identifica, mientras se muestran unas líneas con datos verticales en los costados y la tonalidad parece haber virado a un tono azulino. La imagen es bloqueada por un gran escombros que utiliza el robot para esconderse, reafirmando el estado de miedo del personaje.

En la película *Eva* el diseño y la inserción de una esfera de elementos holográficos en la cabeza de un robot es lo que provoca su Despertar. Esta esfera está programada con sentidos y sensaciones permitiendo que los robots muestren reacciones a su entorno. De hecho cuando el niño robot despierta, comienza a interactuar con el ambiente inmediatamente, primero intenta

²⁰ A partir de este momento cada vez que mencionemos dicha película se hará únicamente como *Ghost in the shell* para comodidad en la lectura. Es importante destacar que en ningún momento se estará haciendo referencia a *Ghost in the shell* (1995) al menos que se especifique lo contrario.

reconocer sus propias manos, las mira detenidamente, para luego pasar a los objetos. Tiene una personalidad curiosa y hasta llega a asustarse al escuchar un estruendo inesperado.

Es interesante destacar que dentro del corpus, las películas que mostraban algún tipo de reacción emocional destacable a la hora del Despertar, son aquellas en las cuales el ejemplar despierta por primera vez, es la primera vez que toman conciencia, al menos con esa identidad. Las películas apelan a la verosimilitud demostrando emociones a través de sentidos, haciéndonos entender que la toma de conciencia siempre viene dada por una racionalización de lo que percibimos y cómo respondemos emocionalmente a ello. En la mayoría la emoción que predomina es el miedo, interpretando así cierta vulnerabilidad del personaje dándonos a entender que no representan una amenaza, sino al contrario, que están bajo el control humano.

En las películas que cuentan estos “Despertares” como una primera vez el enunciatario decide cargarlos de sentido como eventos *Fascinantes*. En el caso de *Ghost in the Shell*, la introducción muestra el proceso de creación de un cuerpo cibernético desde el esqueleto hasta la incorporación de un cerebro humano conectándose por cables que parecen terminales nerviosas, revelando a continuación la imagen de Milla Killian. La escena y la música generan un ambiente tanto de fascinación como de heroísmo, el espectador puede sentir que este momento reviste gran importancia y que estamos frente a la creación de un ejemplar único y quizás, perfecto. Milla es la culminación de un largo camino de desarrollo de tecnología cibernética que ha dado sus frutos concretando la ambición tan perseguida de poder darle a la mente un cuerpo robótico y por lo tanto inmortal y con infinitas posibilidades. El enunciatario nos ubica desde el principio en un momento casi glorioso, afianzado en la banda sonora que imita cantos gregorianos, un recurso muy usado en la ciencia ficción japonesa que engrandece los actos tecnológicos del hombre y de sus creaciones “divinas”. Esta idea es reforzada minutos después en el diálogo entre la Dra. Ouelet y Cutter, dueño de Hanka Robotics, quienes afirman que ella es un milagro, la primera de su clase.

En la película *Morgan* la fascinación no se percibe en una escena que responda al tiempo presente de la narrativa, sino que se ubica en un pasado

reciente. Aquí podemos ver cómo el líder de la investigación, el Dr. Ziegler, le enseña unas grabaciones a Lee Weathers, auditora del proyecto. Estos videos muestran los dos intentos fallidos previos y exponen no solo el esfuerzo, sino el logro de finalmente cumplir su objetivo en el tercer intento, tanto es así que podemos ver la interacción entre los científicos responsables mientras se felicitan y fotografían ese momento histórico sosteniendo al bebé recién nacido en brazos, emulando la alegría de una madre cuando su creación nace a la vida.

La película *Transcendence* tiene la peculiaridad de representar la primera vez que una conciencia que ya existía despierta y experimenta la vida a través de una máquina. Se trata de la conciencia del Dr. Will Caster que es descargada a una plataforma computarizada en forma de código, transfiriendo así su identidad y salvando parte de su vida. Lo fascinante de este acontecimiento para la película, es que dicho experimento se realiza sobre un programa de inteligencia artificial ya existente y es la primera vez que se intenta transferir la conciencia humana a un programa. La Dra. Evelyn Caster, esposa de Will, rendida al ver que varios intentos de activación no tienen éxito, apaga las computadoras y pronuncia una frase al aire dirigida a su marido fallecido. Al recordar que debe borrar las unidades de memoria, vuelve encender los monitores y es entonces cuando leemos en la pantalla “¿Hay alguien ahí? ¿Pueden escucharme?”²¹ La reacción de sorpresa y emoción de Evelyn es inmediata y comienza a interactuar con la conciencia de Will que exitosamente logró transferirse. Se escucha la voz de Will un tanto confusa y desorientada proveniente del computador quien dice no poder “ver” porque está oscuro, lo que lleva a Evelyn a prender una cámara. Seguido podemos ver a Evelyn y al Dr. Waters, amigo y colega del matrimonio Caster, mirando a cámara desde un ángulo contrapicado con gran angular/ ojo de pez. La voz afirma el nombre de Evelyn.

Más o menos sutil, cada película logra emocionar al espectador con estos momentos de revelación de una conciencia artificial. Sin embargo, en la mayoría del corpus cuando se trata de ejemplares creados en serie o ya existentes, el momento del Despertar no cobra esta impronta emocional. Podría pasar

²¹ A partir de este momento y durante el desarrollo de la tesina, los diálogos de las películas vistas en su idioma original, inglés, serán escritas en idioma español para mayor fluidez a partir de traducción propia.

desapercibido o podría ser una huella de sentido: es justamente la no importancia que se le da, lo que afirma el hecho de que son descartables y hay stock suficiente. En estos casos el Despertar no es un gran descubrimiento, no fascina ni reviste mayor importancia que la finalización de cualquier producto en la cadena de montaje y menos aún representa una amenaza para la humanidad. Ejemplos de esto son *Blade Runner 2049* donde Niander Wallace no solo realiza una demostración tomando a una replicante más de la reserva para despertarla, sino que incluso le dispara sin ningún resquemor en la cabeza matándola, demostrando que no representa ninguna pérdida. En *Moon*, nos enteramos que el Despertar de los clones de Sam Bell es un procedimiento estandarizado que ocurre cada tres años, luego de que el cuerpo del clon anterior empieza a descomponerse. Llegado ese momento, los clones obsoletos son incinerados en una cápsula. Sam cree que en realidad se trata de una nave que será disparada al espacio y lo llevará a la tierra para volver a su hogar.

Lejos de contradecirse, este juego de “fascinación” versus “proceso rutinario”, se refuerza el uno con el otro en el universo de sentido que engloba estas películas de ciencia ficción. Por un lado ninguna muestra el Despertar como una situación amenazante y en ambos casos la entidad se presenta como débil o vulnerable a merced del creador. Además esto funciona dentro del contexto capitalista en el que se inscriben la mayoría de las películas y que será desarrollado en el apartado “*Propósito creador: Ego, Amor, Instrumento.*”

Por último, otro de los recursos importantes a la hora de contar el Despertar de “la cosa”, es el lugar donde ocurren estos eventos y las figuras que acompañan el proceso. Podemos identificar que el laboratorio científico o el taller están siempre presentes, son lugares no solo de fabricación y experimentación, sino aptos para el control y la observación. Mientras que los personajes acompañantes cumplen una función de supervisión y registro, agregando el rol de contención emocional en algunas películas.

Tanto *Ghost in the shell* como *Moon* coinciden en presentar el Despertar de los ejemplares mostrando un primerísimo primer plano de su rostro de perfil, en una habitación completamente iluminada, recostados en una camilla. Lo primero que el espectador escucha luego de que abren los ojos, es la voz de un acompañante que comienza a tranquilizarlos y guiarlos para tener un Despertar

calmado. La Dra. Ouelet en *Ghost in the shell* dice: “Tus ojos se van a abrir. Estás a salvo.” para luego revelarle que tuvo un accidente y que pudieron salvarla, al menos una parte de ella y por eso se encuentra en esa situación. Lo mismo ocurre en *Moon*, en este caso la figura acompañante y de control es GERTY una especie de robot con inteligencia artificial programado para ayudar y proteger la vida de Sam. GERTY tiene otros recursos para transmitir calidez y tranquilidad, además de su voz suave y pausada, posee un monitor que muestra diversos emoticones emulando emociones. GERTY también intenta tranquilizar a Sam y le explica que la causa de que se encuentre allí fue un accidente. Tanto la Dra. Ouelet como GERTY funcionan no solo como figuras de contención emocional sino también como figuras de control y evaluación. Ambos deben comunicar una mentira sobre la identidad de “la cosa” para lograr tranquilizarlos y se posicionan como la figura de refugio y confianza.

Reconocemos a la figura del acompañante también en la película *Eva* solo que en este caso, Alex Garrel, el ingeniero en sistemas emocionales, no interactúa con el niño robot sino que se remite a permanecer a un costado observando y registrando sus reacciones y emociones. En el resto de las películas si bien la figura del laboratorio/taller está presente y también la de algún acompañante, por lo general la del creador, no está tan fuertemente mostrada esta necesidad de contención emocional, ya sea porque la conciencia es de un humano ya desarrollado como en *Transcendence* o porque la entidad es un recién nacido que no tiene mucha idea del mundo como en *Morgan*.

Durante este apartado hemos recorrido diferentes películas y su construcción de sentido respecto de la existencia de un posthumano en el cine. Una entidad cuyas capacidades superan las de un humano común, tanto en términos físicos, intelectuales y a veces incluso emocionales. Este recorrido inicia en el momento de su Despertar el cual, tal como vimos, utiliza los sentidos como recurso para evidenciar la percepción y con ella la conciencia de los entes. A estos sentidos los acompañan emociones, usualmente de temor y curiosidad, que construyen la imagen de alguien vulnerable.

Frente a esta vulnerabilidad se presenta la imagen poderosa y conocedora del acompañante, quien tiene la doble tarea de registrar y controlar los comportamientos del experimento, así como guiarlo amablemente a través del

proceso de reconocimiento y experiencia de este nuevo mundo. Esta figura del acompañante sirve para afianzar la vulnerabilidad del posthumano y neutralizar la idea de peligro latente, construyendo así desde el inicio a un protagonista con el cual el espectador empatiza.

Este recorrido nos ha permitido ubicar el lugar de la conciencia en la narrativa cinematográfica. Observamos que el dualismo cartesiano cuerpo-alma se mantiene como categoría del pensamiento a las cuales los personajes siempre aluden, frecuentemente sacralizando el alma como lo propio del ser humano y aquello que “la cosa” no tiene pero aspira a conseguir. La manera de representar ese “alma” o conciencia, es a partir del recurso de las emociones, ya que no alcanzaría con reducirla a un fenómeno pasivo de respuesta a estímulos externos, sino que se despliega como la capacidad de interpretación y construcción del mundo a partir de la experiencia subjetiva interna y externa.

Siguiendo este razonamiento y observando que la conciencia se muestra en distintos tipos de soporte, ya sea una plataforma computarizada, un cerebro biológico conectado a un cuerpo robótico o una entidad genéticamente diseñada, podemos reconocer que se cumple el postulado posthumanista de que la conciencia no es exclusiva del cerebro como órgano aislado. Esto quiere decir que para funcionar requiere de un organismo, un sistema interconectado, en el cual mente y cuerpo no solo funcionan conjuntamente sino que son mutuamente necesarios e inseparables, uno no puede existir sin el otro. Tal como propone el Pensamiento Ecológico, la técnica y lo biológico están encarnados el uno en el otro y la conciencia surge a partir de dicha cooperación.

2.2 Propósito creador: Ego, Amor, Instrumento

Vernon Conway: Why is it so difficult for you to accept my orders if you're just a machine?

Blue Robot: Just a machine? That's like saying that you are just an ape.

(Vernon Conway: ¿Por qué es tan difícil para ti aceptar mis órdenes si solo eres una máquina?)

Blue Robot: ¿Tan sólo una máquina? Eso es como decir que tú eres un simple simio.)
Diálogo - Autómata (2014)

El hombre ha creado la tecnología inclusive antes de pensarse como hombre. A lo largo de su evolución ha diversificado los motivos y las áreas de

aplicación de sus innovaciones técnicas llegando a abarcar infinidad de áreas tan disímiles como la salud, la seguridad e inclusive el arte. Las nuevas incorporaciones traen consigo nuevas responsabilidades y con ello los posibles dilemas éticos que acarrea la robótica y la creación de inteligencia artificial. Aún más allá de sus propios parámetros de lo que se debe o no hacer, sobre todo cuando el ámbito es ética de la tecnología, la ética debe exceder su marco de acción debido a que las respuestas a las preguntas imperiosas tienden al conflicto porque la ley no lo tiene definido, porque las aplicaciones de las nuevas tecnologías no son claras; y porque el conflicto de valores sociales y políticos se vuelve ambiguo (Santiago Koval, 2014). En definitiva, solo existen fronteras del sentido común que marquen un tabú para el apetito creador del hombre, la tecnología lo ha tocado todo.

Detectamos en nuestro corpus tres grandes líneas argumentativas acerca de las razones respecto de la creación de estas entidades post-humanas: por un lado identificamos el ego como motor de la ambición personal de personajes que suelen ser dueños de empresas o científicos. Por el otro encontramos que el amor también es un gran impulsor a la hora de tomar decisiones en torno a la creación de vida artificial. Finalmente, el motivo fundamental del capitalismo, la razón instrumental ya sea creando una fuerza de trabajo casi esclavizada o como fuerza de seguridad para la protección de intereses empresariales.

La ciencia moderna ha construido un largo camino de fantasías megalomaniacas donde los hombres de ciencia se fusionaron con los escritores, al punto que es difícil distinguir cuándo la especulación comenzó a ser vista como realizable. Esas fantasías nacidas en la ciencia ficción, satisfacen los sueños de omnipotencia del hombre para realizar proyectos que no están al alcance de la tecnología actual. Es quizás la principal razón por la cual se distingue en el corpus un marcado delirio de grandeza como una de las principales razones para crear vida a partir de la tecnología. Sin embargo, lejos de tratarse de una caracterización simplista, podemos reconocer distintos modos de aplicación de personalidades ególatras en los personajes, en donde algunos rozan la adoración exagerada de sí mismos y otros simplemente sueñan con descubrir el próximo paso evolutivo para salvar el planeta.

Un ejemplo de esto se ve en *Blade Runner 2036: Nexus Dawn*²², Niander Wallace se reúne con personas de influencia en decisiones políticas, para disuadirlos de cancelar la Prohibición de Tecnología Replicante, éste será el comienzo de una nueva etapa de fabricación. La demostración que realiza para persuadirlos consiste en revelar que su acompañante es un replicante y ordenarle que tome algo de la habitación, lo convierta en un arma y decida que es más importante, si su propia vida o la de él. Frente a esto el replicante toma un pedazo de vidrio luego de romper solo con su mano una botella y se suicida clavándose en la yugular. La postura de Niander, su personificación oscura, la música de fondo que acompaña la escena, el rostro del replicante amenazante en contraste con los rostros de los presentes completamente asustados e indignados, arman el clima perfecto para demostrarle al espectador quién tiene el poder en esta situación. Para afianzar dicho sentido el personaje pronuncia dos frases clave; en primer lugar dice “Esto es un ángel y yo lo fabriqué.” y luego agrega “Mis replicantes vivirán tanto como el cliente esté dispuesto a pagar. Mis replicantes nunca se revelarán, nunca huirán. Ellos simplemente obedecerán.” Este personaje se adjudica sin ninguna duda el rol de dios creador de ángeles.

En la película *Ex-Machina*, Nathan Bateman, el presidente de la compañía *BlueBook* invita a su casa a uno de los programadores que trabaja para su empresa, Caleb Smith, para realizar el Test de Turing²³ a un androide con

²² *2036: Nexus Dawn* es una precuela en forma de corto de la película *Blade Runner 2049*. Cuenta los orígenes de Wallace Corporation antes de que el empresario Niander Wallace comprara Tyrell Corporation luego de su quiebra. Este corto se ubica en una trilogía de cortos previos que contextualizan el universo de la película; *Blade Runner Black Out 2022* cuenta la historia del gran apagón, realizado por los replicantes rebeldes que borran todos los registros de Tyrell Corporation para no lograr ser identificados por los humanos que habían iniciado una cacería xenofóbica contra ellos luego de que se desarrolló el Nexus-8, un modelo de replicante prácticamente idéntico al ser humano solo distinguible por su número de serie grabado en su globo ocular. *2048: Nowhere to run*, nos muestra a Sapper Morton, el replicante que deberá retirar K en la película, defendiendo a una mujer y su hija cuando están a punto de ser violadas. En el altercado, Sapper deja caer sus papeles de identificación y es entonces cuando un civil al observar la situación se comunica con las fuerzas de seguridad para decirles que cree haber visto un replicante, los cuales estaban prohibidos en la tierra.

²³ El test de Turing (o prueba de Turing) es una prueba de la habilidad de una máquina de exhibir un comportamiento inteligente similar, o indistinguible al de un humano. Alan Turing propuso que un humano evaluará conversaciones en lenguaje natural entre un humano y una máquina diseñada para generar respuestas similares a las de un humano. El evaluador sabría que uno de los miembros de la conversación es una máquina y todos los participantes serían separados de otros. La conversación estaría limitada a un medio únicamente textual como un teclado de computadora y un monitor por lo que sería irrelevante la capacidad de la máquina de transformar texto en habla. En el caso de que el evaluador no pueda distinguir entre el humano y la máquina acertadamente (Turing originalmente sugirió que la máquina debía convencer a un

inteligencia artificial que él mismo estuvo desarrollando. Cuando Nathan le explica para qué lo invitó, enfatizando que es uno de los momentos científicos en la historia del hombre, Caleb responde “Si tú creaste una máquina consciente, no se trata de la historia de los hombres, sino la historia de los dioses”. Nathan es un personaje en torno al cual la película genera mucha intriga y lo plantea como oscuro y sospechoso. Esto es reforzado por las manifestaciones de Ava, la *ginoide*²⁴ creada por él. Es interesante reflexionar sobre la referencia a la figura bíblica de Eva, la primera mujer creada por Dios. Dicho gesto adhiere a la figura omnipresente del personaje, quien ha instalado cámaras de vigilancia en su lujosa residencia para poder observarlo todo. Al llevar a Caleb a su laboratorio, le explica que *hackea* todos los teléfonos del mundo para recibir data a partir de los dispositivos de entrada, cámara y micrófono pudiendo leer así billones de gestos, voces y reacciones para utilizar dicha información al construir a Ava. Su omnipresencia emulando a Dios es prácticamente literal gracias a la tecnología. Es interesante como vemos el contraste con los propósitos capitalistas versus el ego. Nathan menciona que gracias a *Bluebook*, esta especie de motor de búsqueda ficcional que se asemeja a Google, pudo crear esta conciencia mientras que sus competidores estaban ocupados en explotar monetariamente los beneficios de las redes sociales y la compra por internet.

A lo largo de toda la película la imagen ególatra de Nathan es construida no solo por su superioridad intelectual y los avances científicos logrados, sino también en su forma física; es un hombre muy preocupado por su imagen que se ejercita continuamente y al interactuar con Caleb suele hacer comentarios narcisistas sobre su vida minimizando su autoestima.

A diferencia de estos dueños y presidentes de corporaciones, los personajes de la película *Transcendence* también poseen pensamientos de superación con

evaluador, después de 5 minutos de conversación, el 70 % del tiempo), la máquina habría pasado la prueba. En línea: xamanek.izt.uam.mx

²⁴ Las *ginoides* son un tipo de robot ‘humanoide’ consideradas como la versión femenina de los androides. El término *ginoide* proviene del griego γυνή, γυναικός (guiné, guinaicós) que significa ‘mujer’ y eidos (en griego, εἶδος); apariencia, imagen, es decir, las ginoides son robots con apariencia de mujer. También son conocidas como *Fembot* o por el genérico Androide, aunque este último término debería usarse exclusivamente para los robots con forma masculina, ya que «androide» proviene del griego andro (género masculino, varón) y eidos (imagen, apariencia). Disponible en: yjrivias.wordpress.com

respecto a las posibilidades del hombre. Sin embargo, su afán por descubrir nuevas formas de conciencias artificiales se presenta solapado como un instrumento que permitiría terminar con los grandes problemas que aquejan a la humanidad. Esto se hace notorio en la escena donde el equipo de investigadores se encuentran en la conferencia “Evoluciona el futuro” en el Instituto Lawrence. El primer expositor es el Dr. Max Waters quien explica cómo los nuevos descubrimientos darán un salto en el campo de la neuroingeniería y el entendimiento del cerebro abriendo posibilidades en la medicina para salvar vidas. Luego la Dra. Evelyn Caster invita a reflexionar acerca de los complejos retos a los que se enfrenta la humanidad que nos permitirían resolver las inteligencias artificiales como combatir la pobreza y el hambre, y se refiere a ello como la posibilidad de “curar el planeta” para crear un mejor futuro. Por último, es el turno del Dr. Caster de continuar la ponencia, él afirma que existe una nueva forma para entender el mundo, una que es superadora de los límites biológicos y abre las fronteras a una inteligencia colectiva donde converjan el intelecto combinado de neurocientíficos, hackers, ingenieros y grandes pensadores del mundo. Luego dirige al público una pregunta abierta acerca de la naturaleza de la conciencia: “¿Existe acaso un alma? ¿Dónde reside?”. En ese momento una persona entre la audiencia dirige una pregunta al Dr. Caster: “¿Quiere crear un dios?” a lo que el Dr. responde “¿No es acaso lo que el hombre ha hecho siempre?”.

No obstante, esta película avanza su trama acerca del propósito creador sobre nuestra segunda línea argumentativa, la creación por amor. Definido de distintas formas, el amor es un concepto universal relativo relacionado con el afecto y los sentimientos románticos. Y aun cuando la complejidad de los sentimientos que abarca hace que el amor sea difícil de definir de un modo consistente, en el caso de las películas de ciencia ficción seleccionadas se puede observar una linealidad argumentativa similar. Debido a que tanto el personaje de la Dra. Evelyn Caster en la película *Transcendence*, como el personaje de Rebeca en *Womb*, deciden recurrir a la tecnología para “traer a la vida” a sus parejas.

Luego de que la Dra. Evelyn Caster decidiera utilizar un procedimiento para descargar la conciencia de su marido envenenado a un sistema computarizado,

el Dr. Max Water expresa su preocupación ya que no pueden darse el lujo de hacer una aproximación de Will arriesgándose a que un recuerdo o un sentimiento llegue a faltar. Max habla con su padeciente amigo Will quien le advierte que Evelyn no descansará hasta intentar el procedimiento, entonces Max le confiesa que él tampoco se perdonaría perder la capacidad de salvarlo.

En la película *Womb*, Rebecca, una mujer que se reencuentra con el amor de su infancia Thom²⁵, quien muere en un trágico accidente dejándola hundida en una gran depresión, decide gestar un clon de su novio fallecido. La escena donde se nos presenta la intención de Rebecca sucede cuando ella invita a los padres de Thom para solicitarles un permiso de exhumación del cuerpo y toma de muestras. Ella les dice que esa es la manera de hacer que Thom vuelva a estar con ellos. Durante el transcurso de la película es difícil determinar cuál es la razón por la que Rebecca decide clonar a su novio ya que su personaje es inquietantemente introspectivo respecto a las razones. Por un lado podemos inferir que se trata por su soledad y la gran depresión en la que se encuentra luego de perder al amor de su infancia, o bien por la razón altruista de brindarle una segunda vida al hombre que ama.

Por último, encontramos aquellas películas que poseen un propósito creador alineado con fines utilitarios. Creados a partir de principios capitalistas, los avances en tecnología robótica e inteligencia artificial encuentran su lugar en estos universos como instrumentos prácticos a diversos fines. Junto a la diversidad de usos encontramos aquellos que se corresponden con trabajos domésticos y trabajos de índole sexual.

Un claro ejemplo de esto son los personajes presentes en *Blade Runner*, *Ex Machina* y *Autómata*. El primer film presenta el personaje de Joi, una inteligencia artificial con características holográficas, compañera y amante del replicante K, quien se encarga de crear un ambiente hogareño en la solitaria vida del detective. Joi es un producto comercializado como el ama de casa perfecta dispuesta a satisfacer cualquier solicitud o deseo de su poseedor. En este mismo universo también existen replicantes con trabajos sexuales. En el caso de *Ex Machina* tenemos a Kyoko una *ginoide* fabricada por Nathan con una

²⁵ A partir de este momento denominamos como Thom al novio de Rebecca y como Thomas al hijo de Rebeca y clon de Thom. En la película ambos personajes poseen el mismo nombre es por eso que consideramos la adaptación para una lectura más fluida.

inteligencia inferior a la de Ava que no interactúa ni habla y solo se limita a cumplir funciones domésticas, de entretenimiento o satisfacción tanto de su creador como de sus invitados. Finalmente en el caso de la película *Autómata* nos encontramos con los robots Pilgrim 7000, creados por la corporación ROC con el fin inicial de realizar tareas de construcción ante una inminente desertización que amenazaba a la humanidad, eran utilizados en tareas domésticas o modificados de manera ilegal para cumplir fines sexuales y de entretenimiento.

Esta última película muestra que a pesar de las actividades alternativas que los robots empezaron a realizar, el primer motivante era la razón instrumental de realizar tareas consideradas indeseables para el hombre como trabajos pesados y de condiciones extremas. Este argumento acerca del propósito creador con fines instrumentales por momentos ubica dichas tareas del lado del trabajo esclavo al sugerir que el humano ya no debe sufrir el peso de realizar ese tipo de actividades.

En *Moon* el propósito de los clones de Sam Bell es funcionar como fuerza de trabajo para explotar el lado oscuro de la luna recolectando isótopo Helio-3, consiguiendo así energía para la tierra. Adicionalmente GERTY, una computadora con inteligencia artificial, funciona como encargada del control técnico de la nave y de proteger y asistir a los clones. Es interesante como esta película plantea este tema desde el inicio, abriendo la escena con un spot publicitario que introduce al espectador en lo que es la filosofía empresarial de Lunar Industries. Allí una voz en off explica que la palabra “Energía” en un pasado era considerada una mala palabra debido a sus repercusiones en la polución y destrucción del ambiente para conseguirla. Frente a esto presentan el contra argumento de que al extraer energía de la Luna, no están contaminando el planeta y por lo tanto son en parte los salvadores del futuro.

En *Blade Runner 2049* el propósito creador es meramente instrumental. Los Replicantes creados por Wallace Corporation son humanos superiores en cuanto a fuerza, capacidad física e inteligencia, creados a través de ingeniería genética como una fuerza de trabajo esclavizada para colonias espaciales fuera de la tierra. Este argumento se mantiene desde *Blade Runner 2019*, la primer película de la saga, en la cual la presencia de replicantes en la tierra se declaró

ilegal luego de que un grupo de estos se revelara en el planeta Marte. Es por esto que son creados los *Blade Runners*, una fuerza especial de la policía cuyo propósito es cazar y “retirar” (matar) a los replicantes fugitivos que aún se encuentran en la tierra escondidos haciéndose pasar por humanos.

Esto nos conecta con la última forma del propósito creador, la de fuerza de seguridad y coerción. Se trata de posthumanos diseñados para utilizar la fuerza y la violencia en pos de la seguridad contra el crimen u otras amenazas. Es interesante preguntarse acerca de quién establece las reglas y determina qué representa una amenaza, observando la manipulación que eso permite en algunos casos. Por ejemplo, según de qué lado se ubique el monopolio de la coerción, el enemigo puede ser visto como los criminales del asfalto o como un *cyberhacker* que perjudica a una compañía, aunque también puede invertirse y el criminal pasar al rol del defendido, como en el caso de *Chappie*, cuándo se lo convence de que “robar es bueno” y la policía civil representa la amenaza.

En la película *Morgan* hemos identificado dos escenas en las que se muestra el propósito creador. La primera escena en cuestión sucede cuando Morgan, una inteligencia emocional desarrollada a partir de una modificación celular, está a punto de escapar del recinto donde se realizan los experimentos luego de haber asesinado a quienes ella consideraba una amenaza para su existencia. La escena nos muestra a la Dr. Chang en una video-llamada explicando que el equipo creía que desarrollarían un modelo más humano; más inteligente, autoconsciente y autónomo, al que pudieran enseñarle a ser mejor que los humanos. Continúa contando que su intención era demostrarle a la junta de *Synsect* que una forma de vida sintética más refinada y pacífica era posible, pero que a pesar de promover una inteligencia emocional y natural, Morgan había sido incapaz de ir más allá de sus parámetros armamentísticos. La pequeña Morgan no era más que un arma en sí misma que no había podido superar sus propios parámetros a pesar del esfuerzo del equipo científico por alentar el desarrollo de sus sentimientos y emociones.

La película da un giro gracias a esta información que le era negada al espectador para poder así comprender quién era y qué deseaba realmente la corporación que se encontraba detrás de estos proyectos.

La segunda escena corresponde a una de las últimas de la cinta y tiene por centro al personaje de Lee Weathers, especialista enviada por la compañía para evaluar el proyecto. Luego de darse una violenta confrontación entre ambas, vemos como Lee ahoga a Morgan en un lago frente a Amy, encargada pedagógica de Morgan, quien mira asustada. Hasta aquí podemos presentir que el peligro ha cesado. Morgan, el prototipo violento fuera de control, ya se encuentra reducido. Sin embargo, Lee vuelve hacia Amy quien fue testigo de todo, le quita el arma que tenía en la mano y le dispara en la frente. Luego encuentra a Skip, cocinero del proyecto, y cuando este le pregunta por Amy, Lee le dice que lo lamenta y le dispara.

Durante esta secuencia vemos que Lee actúa de manera fría y firme, y aunque entendemos que ella es una profesional entrenada para contener situaciones de riesgo, se nos presenta una incógnita que hace que el argumento avance: ¿A quién debía proteger Lee realmente? Habiendo muerto Morgan, Amy y Skip se encontraban fuera de peligro, pero ¿Para qué había sido enviada Lee realmente?

Esto se responde hacia el final de la cinta, cuando una junta de corporativos debate sobre una de sus creaciones: "Ha procesado su mandato a la perfección. Ha sido precisa y quirúrgica, más aún, ha seguido las directivas sin dudarlo". A continuación afirman que el prototipo L-9 resultó ser inferior y deciden revertir los programas al modelo L-4. A continuación vemos la imagen de Lee Weathers sentada en la cafetería, se escucha la voz de un ejecutivo que pregunta qué harán con ella, a lo que el primer ejecutivo responde "Es perfecta". La película finaliza al revelar, no sólo la verdadera identidad de Lee Weathers, sino el propósito de su creador, la compañía de armas *Synsect*, poder lidiar con situaciones consideradas problemáticas para sus propios intereses.

En el caso de la película *Chappie* el propósito creador se ve dividido entre los intereses de la compañía de armas Tetravaal y las ilusiones de Deon por crear una conciencia artificial. Durante la presentación de la película la narración fílmica se nos presenta como un documental informativo acerca de los esfuerzos de la compañía Tetravaal por fabricar armas que permitieran bajar el nivel de crimen de la ciudad de Johannesburgo. En esta misma introducción conocemos a Deon, un personaje tímido y retraído, que ha desarrollado el diseño más

exitoso de la compañía, el Explorador. Vemos a un reportero quien le pregunta por su objetivo en la compañía, a lo que Deon responde “Crear la inteligencia artificial más eficiente”.

Luego de trabajar durante varios meses, Deon logra crear una inteligencia artificial avanzada a través de un código capaz de aprender y crear arte, incluso decidir si es de su gusto o no. Este le presenta sus avances a su jefa, Michelle Bradley, quien le niega la posibilidad de testear su último desarrollo en un prototipo de la compañía y le recuerda que dicho experimento representaría una enorme cantidad de trabas burocráticas debido a los seguros de la compañía. En la trama de la película podemos ver cómo se enfrentan las razones que poseen Deon y la empresa Tetravaal para la cual trabaja. Mientras que el primero está interesado en crear una posibilidad superadora de las formas de inteligencia actuales de manera más altruista, el segundo actor está interesado en producir un artefacto que sea rentable y seguro.

Ghost in the Shell introduce inmediatamente después de la escena del Despertar el primer recurso discursivo que explica el propósito creador que sustenta la existencia de estos ejemplares. Tras la manifestación de la Dra. Ouelet sobre la grandeza y unicidad de Milla, Cutter afirma que el Proyecto 2571 se unirá a la Sección 9, un grupo de élite de la policía de Japón destinado a perseguir extremistas y criminales cibernéticos o *CyberHackers* que ponen en peligro a Hanka Robotics. Se trata de la principal empresa responsable del desarrollo de partes cibernéticas para la mejora del cuerpo humano y es financiada por el gobierno. Su más reciente avance y ambición es la de desarrollar un operativo militar que borrarán los límites aún más; el objetivo es trasplantar el cerebro y la conciencia humana a un cuerpo completamente sintético combinando lo mejor de ambos mundos. La doctora le responde casi indignada diciendo que está reduciendo a un humano complejo al uso que se le da a una máquina, frente a lo cual Cutter responde: “No pienso en ella como una máquina, sino como un arma y el futuro de mi compañía.” Es entonces cuando entendemos que Cutter es al menos uno de los dueños de Hanka Robotics y que el propósito de estos ejemplares es en principio formar una fuerza de seguridad que proteja los intereses de dicha empresa de cualquier tipo de peligro.

La siguiente escena muestra un recorrido aéreo de la ciudad durante la noche, completamente iluminada por carteles de neón y hologramas. Una voz en off emulando a un relator publicitario versa sobre los avances de la cibernética y las posibilidades de “Finalmente tener todo lo que siempre quisiste”, seguido de advertencias sobre los *cyberhacks* y como estos representa un crimen. Hanka Robotics es mencionada a su vez como la mejor defensora contra amenazas externas y todo el paneo culmina en el techo de un edificio donde vemos a Milla de espaldas, vestida con un uniforme militar de color negro aguardando instrucciones para hacer su trabajo.

Es interesante notar que en estas películas se alinean tanto en el propósito creador instrumental con fines armamentistas y de seguridad, como en la postura moral con respecto de dicho fin. Son varios los personajes que no pueden evitar preguntarse acerca por los límites que se le pone al potencial de estos objetos tecnológicos tan avanzados al ser designados a una función meramente coercitiva. Encontramos que la motivación que da origen a estos ejemplares viene dada por una articulación entre ciertas condiciones objetivas provenientes de un impulso capitalista y una interiorización subjetiva que se manifiesta en sentimientos egocéntricos y de placer que les genera la ilusión de jugar a ser Dios.

Las películas cuentan dichos propósitos siempre en clave crítica y cuestionando temas éticos y morales. Se evidencia que aún no se conocen los límites del potencial tecnológico humano pero que el hombre siempre estará intentando transgredirlos, ya sea por intereses puramente económicos y de dominación, por egoísmo romántico o por el sentimiento de grandeza que ocasiona posicionarse como el más inteligente, el más avanzado o el salvador del mundo. Todos estos detalles construyen la figura del villano de la historia, con sus matices, que será responsable de las consecuencias terribles que recaen sobre la humanidad por sus errores y que frecuentemente repercuten de forma negativa en la integridad del posthumano. En esta construcción de sentido se puede observar el trasfondo crítico humanista cuando se advierte sobre los riesgos de corromper la “pureza” de la naturaleza con la penetración de la razón instrumental. Podemos establecer un paralelismo entre los “creadores” de nuestras películas y la figura del diseñador eugenista criticada por el humanismo

al señalar que se provoca una asimetría entre este y su creación. En la mayoría de las películas analizadas la eugenesia pasiva, cuya finalidad sería la de curar males genéticos de la humanidad, pasa a un segundo plano y es la eugenesia activa la que cobra protagonismo en la creación de posthumanos superiores. Esta mirada crítica nos hace preguntarnos sobre el criterio de selección de rasgos y atributos ¿Quién dice qué es mejor y por qué? ¿Quién dice quién puede acceder a estas mejoras y quién no? Esta es la advertencia sobre la colonización del cuerpo de unos hombres sobre otros sobre el que advierte el humanismo, trasladando la dominación estructural histórica al campo de la vida misma.

2.3 Propósito creado: Conciencia del ser y conflicto de identidad

We cling to memories as if they define us, but they don't. What we do defines us.
(Nos aferramos a los recuerdos como si nos definieran, pero no lo hacen.
Son nuestras acciones las que nos definen)
The Major - Ghost in the shell

La demanda sobre el derecho a la propia identidad es otro tema que recorre la mayor parte de nuestro corpus. La entidad creada se pregunta *quién se es y para qué se es* y busca respuestas, que la llevarán a tomar acción y enfrentarse a las consecuencias. El enunciario, busca generar empatía con el espectador humanizando al protagonista a partir de diversos recursos que lo construyen como sujeto.

En el caso de *Blade Runner 2049*, K se ve motivado a profundizar su investigación policial, cuando una de las pistas que encuentra, resulta coincidir con una de sus memorias. Él es consciente de que los replicantes como él, no tienen recuerdos propios sino que son implantados para darles estabilidad emocional. Es por esto que termina confirmado con la Dra. Ana Stelline, una diseñadora de recuerdos en reclusión, que esas memorias eran reales.

El protagonista avanza en su investigación hasta llegar a Deckard, un *blade runner* veterano, ex pareja de la replicante muerta que podría ser su madre. Esta teoría es desmentida por el propio Deckard cuando explica que en realidad su hija fue una mujer. A pesar de la decepción y soledad que el replicante siente cuando acepta que no tiene un pasado propio ni un vínculo familiar, está determinado a descubrir la verdad. Más adelante en la película, K es

interceptado por el Movimiento de Libertad Replicante, liderado por Freysa. Esta mujer devela el misterio al explicarle que es la propia Dra. Ana Stelline la hija de la replicante Rachel. “Morir por la causa justa. Es lo más humano que podemos hacer” es la frase que pronuncia la líder para convencerlo de que evite a toda costa que el secreto de la gestación llegue a oídos de Niander Wallace. K decide seguir su propio instinto y está determinado a hacer justicia y reunir a Deckard con su hija, aun cuando signifique arriesgar tu propia vida.

Podemos inferir que las palabras de Fresya repercutieron en el pensamiento de K quien entiende que es a partir del sacrificio de la propia vida que nos “hacemos más humanos”. La búsqueda de su identidad, y con ella de su humanidad, culmina en el momento que K cumple su misión. La figura del héroe en esta película, le sirve al enunciario para encarnar los valores humanistas que, según Sloterdijk, se han perdido en la sociedad futurista decadente

Un caso similar es el de *Ghost in the Shell*. Milla también es una detective policial pero en su caso está en la búsqueda de un terrorista que amenaza la existencia de Hanka Robotics, la empresa que debe proteger. Finalmente lo encuentra y luego de un enfrentamiento descubre que en realidad, Kuze, es un prototipo anterior de la misma clase que ella. Milla entiende que el ataque a Hanka Robotics es consecuencia de las atrocidades que la empresa realizó sobre humanos en sus experimentos por transferir la conciencia a un cuerpo robótico. Para que estas conciencias fueran dóciles y no representaran una amenaza, los científicos implantaban memorias falsas construyendo una identidad acorde a la utilidad que les quisieran dar. En el caso de Milla, suprimen su verdadera identidad, la de una niña llamada Motoko, y la reemplazan por la de una joven que pierde a sus padres en un accidente a manos de terroristas. Sin embargo, La Mayor tiene *glitches* o fallas que se presentan como visiones, que en realidad son sus verdaderos recuerdos aflorando a pesar de que aún no lo sabe.

Hacia el final de la película, Milla decide hacer justicia, autorizando la ejecución de Cutter, el presidente de la empresa que estaba detrás de estos proyectos. “Dile que esto es justicia. Es para lo que me crearon. Mi nombre es La Mayor y doy mi consentimiento” es la frase que pronuncia asumiendo su rol como heroína, pero al mismo tiempo renuncia a su identidad como Motoko o

Milla, llamándose a sí misma “La Mayor”. Aquí podemos ver como la memoria permite al personaje instalar una duda acerca de la realidad que vive como natural. Los recuerdos implantados juegan un papel importante a la hora de instalar una incógnita en la mente de los protagonistas.

En *Moon* los recuerdos también son implantados en los clones de Sam Bell. Este recurso se repite frecuentemente para humanizar al personaje ya que al darles un pasado, estos pueden desarrollar sentimientos funcionales a su propósito. Si en el caso de *Ghost in the Shell* este propósito era “matar terroristas”, en *Moon* se trata de un vínculo familiar que motive al clon a realizar su trabajo de la mejor manera posible para ser un motivo de orgullo de sus seres queridos y reencontrarse con ellos.

Estos recuerdos son cuestionados cuando el clon número seis de Sam Bell encuentra al clon anterior. Luego de varios días de convivencia entre el clon número cinco y seis, el primero de ellos empieza a tener serias dudas sobre su pasado y decide interrogar a GERTY. El acompañante robótico explica que en realidad, Tess y Eva, la esposa y la hija de Sam, son implantes de memoria del Sam original, al igual que todos sus recuerdos. Sam 5 está completamente *shockeado* y GERTY cambia el *emoji* triste a un *emoji* llorando, al mismo tiempo levanta un brazo mecánico y lo posa en el hombro de Sam intentando reconfortarlo.

Hacia el final de la película, GERTY ofrece no solo ayudarlos a escapar sino que también se “sacrifica” en cierta forma diciendo que borren todos los registros de la computadora para que nadie descubra lo ocurrido. Existen dos posibilidades, una que simplemente GERTY esté programado para ayudar a Sam y mantenerlo a salvo por todos los medios, lo cual implicaría incluso ir en contra de lo que beneficia a la empresa y al mismo tiempo se correspondería con las leyes de la robótica de Asimov²⁶ y por el otro, que de alguna forma la inteligencia artificial de GERTY haya desarrollado empatía y algo similar a lo que podríamos llamar sentimientos por Sam. Nuevamente, es posible que todo esto sea la respuesta lógica a un código de programación, pero el efecto de sentido inmediato que genera en el espectador, acompañando este tipo de actitudes con música emotiva y los *emojis*, hacen de GERTY uno de los personajes más

²⁶ Desarrollaremos este tema al finalizar el presente capítulo.

humanos de la película, ubicándolo en el papel del héroe y con el cual la escapatoria de Sam 6 jamás hubiera sido posible.

A pesar del gran deseo que tiene de volver a su casa y ver a su familia, Sam 5 acepta que esa vida no le pertenece y que debe sacrificarse por una causa justa. Sam 6 debe ser quien vuelva a la tierra y exponer a Lunar Industries y sus abusos sobre el uso de la clonación para generar fuerza de trabajo descartable. Este sacrificio que realza los valores humanos de los clones, genera un impacto social que el enunciario significa a través de voces en off al finalizar la cinta. Se escucha a reporteros y periodistas contando la noticia de que Sam Bell ha denunciado a la justicia la verdad que ocurría en el lado oscuro de la luna.

Lo que tienen en común estas películas es el hecho de resaltar el heroísmo del protagonista/posthumano, ligándolo directamente con valores éticos y morales de justicia y sacrificio. Al mismo tiempo muestran una directa repercusión de estas acciones en el orden social con diversos recursos. Hagan hincapié o no en dicho impacto, los finales de estas películas sugieren que de ahora en más la situación cambiará siendo más justa y considerada respecto de los problemas éticos que conllevan el desarrollo de la robótica y la biogenética en la manipulación de entes con conciencia que a pesar de no ser estrictamente humanos, merecen los mismos derechos que todas las personas.

La condición de posibilidad de que estos personajes merezcan justicia, es haberlos construido como individuos vulnerados en primer lugar. Esto se logra a partir del recurso de las memorias implantadas que conforman identidades falsas. Al descubrir que su pasado es una mentira, los protagonistas se sienten decepcionados y accionan movilizadas por sus sentimientos. El enunciario busca que los personajes encarnen valores humanistas como el sacrificio, el heroísmo y la defensa de la verdad, en contraste con el ocaso de la civilización moderna.

Encontramos que otra forma de humanizar a “la cosa” es construyéndola como un ser inocente e indefenso. La representación en estos casos se da en la figura del niño. Estos personajes crecen ante nuestros ojos y desarrollan su maduración motriz, emocional y cognitiva a fin de conformar sus opiniones, decisiones y eventuales acciones. La inocencia se ve interrumpida con la

develación de la verdadera identidad ya que la misma se basa en vínculos afectivos que se quiebran debido al descubrimiento del engaño.

Eva, la pequeña niña que conocemos en la película que lleva su nombre, destaca por su simpatía y singular comprensión del mundo. Durante todo el film vemos como juega y se divierte acorde a su edad, su humor demuestra un gran ingenio y curiosidad. Hacia el final de la película, nuestra protagonista descubre que en realidad no es una niña real, sino un prototipo de robot niño. Su inocencia no solo se ve comprometida por la verdad, sino por el hecho de que es su propia madre, Lana, la que le ha ocultado este secreto durante toda su vida. Esto provoca un conflicto de identidad y rompe el vínculo con su creadora.

Luego de enterarse la niña escapa hacia el bosque y es seguida por su madre quien finalmente la encuentra tirada al borde de un precipicio, se acerca y reemplaza una de sus baterías abriendo su espalda con un bisturí. Su hija robótica se reactiva y al ver sangre en su mano se asusta. A pesar de que Lana intenta calmarla comienzan a discutir y Eva la empuja impulsivamente haciendo que su madre quede colgando del risco hasta que inevitablemente cae.

Eva opera por fuera de los protocolos de seguridad con los que fue diseñada haciéndola más humana de lo que sus creadores suponen. Esta niña no es perfecta, es posthumana, un ser tecnológico que posee las mismas emociones e impulsos que tendría cualquier persona frente a situaciones límite. Las tendencias desinibidoras del hombre que menciona Nietzsche se trasladan a los protagonistas posthumanos. La pérdida de la inocencia invita a reflexionar sobre la fragilidad de los valores humanistas.

En la película *Morgan*, la protagonista es caracterizada como una niña inocente y confundida, que posee un crecimiento físico más acelerado que su maduración emocional. Por esta razón los científicos que la crearon ejecutan pruebas psicológicas donde ponen en jaque sus vínculos afectivos con otras personas, haciéndola dudar de si la aprecian realmente o si solo la ven como un objeto.

A diferencia de Eva, Morgan es creada como una máquina de matar pero alterada emocionalmente para ser menos fría y más sensible. Lo que ocurre con ella es que esta modificación la hace más inestable y tiene reacciones violentas cada vez que ponen a prueba su paciencia. Si bien su propósito es asesinar, no

lo hace de manera fría sino de forma pasional, con matices emocionales que reflejan sentimientos contradictorios. Al igual que Eva, no es una máquina perfecta, sino un ser construido de una forma más humana.

En *Womb*, Thomas descubre que en realidad es un clon del fallecido novio de Rebecca, quien lo gestó en su propio vientre como su hijo biológico. Thomas crece ante nuestros ojos como un niño normal, sin embargo, su inocencia se ve comprometida a medida que se enfrenta a situaciones de rechazo por parte de los habitantes de su pueblo. Esto culmina cuando descubre que los motivos de ese rechazo están vinculados con su verdadera identidad.

Thomas empieza a cuestionar a su madre sobre procedencia. Frente a este pedido, ella le entrega una computadora que perteneció a Thom. Allí, Thomas encuentra fotos suyas, pero en situaciones que no recuerda haber vivido. Al ver esto enfurece y toma a Rebeca por el cuello, le confiesa tener miedo y pregunta "¿Quién eres? ¿Por qué hiciste esto?" Ella se acerca y le dice de manera optimista que él estaba vivo. Thomas estalla en ira nuevamente y le responde "¿Y qué se supone que debo hacer con esta maldita vida? ¿Acaso no te das cuenta que no sé quién soy, acaso no lo entendés?". Rebeca pregunta "¿Qué más podrías pedir? Estás acá Thomas. Estas vivo." Al finalizar Thomas ha armado una mochila de gran tamaño, lo que nos hace pensar que se irá de su hogar. Antes de salir le dice "Gracias Rebecca". La pérdida de la inocencia frente al engaño sobre su identidad, nuevamente es motivo de ruptura de un vínculo afectivo como en las películas analizadas anteriormente.

Por último, Chappie nos permite mostrar cómo aun teniendo un cuerpo robótico plenamente desarrollado, el personaje mantiene una actitud infantil presentando partes iguales de inocencia, temor a lo desconocido y curiosidad por aprender. El desarrollo cognitivo de este personaje se da en paralelo al de su personalidad y son las decisiones que deba tomar las que terminarán por definir sus propios valores.

Chappie es criado bajo la premisa de libertad de su creador, Deon, quien intenta inculcar en él el albedrío de su conciencia. Sin embargo le hace prometer que no cometerá ningún crimen. Este juramento se pone en juego cuando Ninja, su manipuladora figura paterna, evidencia que el agotamiento de su batería resultaría en su inminente muerte en un intento por convencerlo de cometer un

delito. Aquí se revela el origen del quiebre de su inocencia, cuando no logra comprender porque Deon lo ha hecho mortal. La dualidad moral que poseen los humanos lo confunde y no logra hacerla propia. Sus acciones se encuentran siempre en conflicto entre aquello para lo que fue creado y aquello en lo que quiere convertirse.

Durante la película no solo se nos permite ver como el robot conforma su carácter e identidad a partir de su experiencia con la moral y la inminencia de la muerte, sino que además podemos ser testigos de un acto de sacrificio que lo reafirma como héroe de la historia. Luego de que Deon fuera herido en un enfrentamiento armado Chappie está decidido a salvarlo pasando su conciencia al cuerpo de un Explorador. Esta escena nos muestra que solo hay un cuerpo robótico disponible, Chappie debe decidir a quien desea salvar, si a Deon, su creador con quien ha tenido ciertas diferencias o a él mismo. Chappie toma la decisión de cederle el cuerpo a Deon quien revive con éxito en el cuerpo del explorador. Este acto heroico nos empatiza con el protagonista quien ha realizado un acto heroico en pos de salvar a un ser querido.

Luego de la develación y el desarrollo de la propia identidad llega el momento clave donde el ser descubre su capacidad de decidir libremente. Cuando esto ocurre “la cosa” acciona y esto provoca ciertas consecuencias que marcan el desenlace final. Observamos que las decisiones pueden implicar consecuencias de impacto individual o social. Aquello que motiva la acción siempre es la búsqueda de justicia, según cómo interpreta la justicia cada personaje y qué implica. La justicia puede ser buscada a través de la venganza o el sacrificio. El primer caso ocurren las repercusiones de carácter individual y en el segundo, las de carácter social.

Detectamos que el momento de la revelación de la verdadera identidad actúa como disparador de la decisión/acción en tanto ser libre. Los protagonistas se separan de su propósito creador para incurrir o bien en un acto heroico que revierte una situación injusta o en la venganza contra su creador quitándoles la vida. Hay solo una excepción que es el caso de *Womb* en el cual si bien no mata a su creadora si la abandona. El producto de su primer acción libre es la de comenzar a formarlos como un individuo independiente separado de lo que fueron.

En los casos de venganza/abandonó los personajes representan el peligro de una inminente pérdida de la moralidad. Las sociedades distópicas que aquí se construyen son el reflejo del nihilismo sobre el cual Nietzsche advierte y Sloterdijk retoma. Los valores humanistas que funcionaban como contención de las tendencias desinhibidoras del hombre, se diluyen debido a la falta de directrices. Aquí los personajes posthumanos son guiados por sus sentimientos y no por un código ético.

En cambio en el caso del acto heroico la figura que prevalece sobre la venganza es el sacrificio y su consecuencia directa es la de humanizar al protagonista. Entendemos esto como la adquisición y uso de los valores humanos deseables en el imaginario social moderno. Independientemente de si el sacrificio resulta en la muerte del protagonista o no, todos arriesgan su vida por una causa noble.

Este apartado retoma las preguntas que la humanidad se hace desde tiempos históricos; *¿Quiénes somos?, ¿De dónde venimos?, Y ¿Para qué estamos aquí?* que construyen la identidad del ser. En las películas notamos que el creador frecuentemente se reserva sus razones y oculta en menor o mayor medida la verdadera identidad o propósito de "la cosa". Salvando las diferencias, todos los protagonistas coinciden en tener un momento de revelación, ya sea previo o posterior a sospechas e investigaciones o incluso teniendo un crecimiento normal, que los lleva a preguntarse una y otra vez sobre su identidad. La voluntad de saber, de entender y construirse una razón de ser, ya sea a partir de un pasado o un posible futuro, les genera el impulso que quiebra la narrativa cuando por primera vez nuestro protagonista asume su independencia y toma una decisión.

Sus creadores los han manipulado a través de una construcción ficticia de su pasado con memorias y recuerdos prefabricados y esto los motiva a buscar justicia. En algunos casos esto sólo tiene repercusiones individuales y concretas en la construcción de identidad, y en otros las consecuencias se extienden al campo social transformando al protagonista en el héroe que sabe encarnar mejor que el hombre sus propios valores humanos.

A pesar de que nuestros protagonistas no son todos robots, creemos que es interesante relacionar estas conclusiones con las Tres Leyes de la Robótica que propone Isaac Asimov (1942)²⁷:

1. Un robot no puede hacer daño a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño;
2. Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si estas órdenes entrasen en conflicto con la primera ley;
3. Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la primera o la segunda Ley.

El punto de giro en la narrativa de la películas analizadas, suele ubicarse en el momento en que el protagonista ejerce el libre albedrío y rompe alguna de esas reglas, ya sea desobedeciendo órdenes, dañando a un ser humano o protegiendo su propia existencia a costa de este.

A pesar de las repercusiones negativas que esto puede traer en los humanos, el espectador no puede dejar de empatizar con el protagonista ya que la película lo ha construido de tal manera que así sea, logrando encarnar en él, aquellos valores que la humanidad parece haber ido perdiendo progresivamente en la decadencia postmoderna. Es en este punto donde podemos detectar una de las principales críticas que Sloterdijk le hace al humanismo cuando señala que su programa de domesticación fracasa frente al incipiente desarrollo tecnológico y la mediatización de la vida. Hay información, sí, hay información en los recuerdos, en el código de programación, en los genes, y sobre todo hay acceso a la información, hay un desarrollo progresivo de demanda por la democratización y el derecho a la información. Con esto muere el sistema de valores humanistas y la idea de individuo independiente. No somos libres, somos átomos dispersos en esferas privadas interconectadas por medios de comunicación. Frente a esta realidad abrumadora la ciencia ficción hace su

²⁷ Las tres leyes de la robótica son un conjunto de normas elaboradas por el escritor de ciencia ficción Isaac Asimov, del cual la mayoría de los robots de sus novelas y cuentos están diseñados para cumplir órdenes. En ese universo, las leyes son "formulaciones matemáticas impresas en los senderos positrónicos del cerebro" de los robots (líneas de código del programa que regula el cumplimiento de las leyes guardado en la memoria principal del mismo). Aparecidas por primera vez en el relato «Círculo vicioso» (Runaround, 1942) En línea: santiagokoval.com

advertencia y reconoce que el humano se ha deshumanizado pero que aún hay esperanza, que todavía quedan rasgos de humanidad que se pueden salvar cuando personifica este sistema de valores en los protagonistas posthumanos. El enunciatario apela a la nostalgia del espectador y toca sus fibras más profundas con cada recurso que tiene para que se sienta identificado con el robot, el clon o la inteligencia artificial vulnerada que busca justicia.

Capítulo 3. Reproducción

3.1 Multiplicación Colonizadora: Reproductibilidad técnica y trascendencia

Dr. Lanning's Hologram: The Three Laws will lead to only one logical outcome.
Detective Del Spooner: What outcome?
Dr. Lanning's Hologram: Revolution.
Detective Del Spooner: Whose revolution?
Dr. Lanning's Hologram: That, detective, is the right question.
(Holograma del Dr. Lanning: Las Tres Leyes nos llevarán a un único desenlace.
Detective Del Spooner: ¿Qué desenlace?
Holograma del Dr. Lanning: La revolución.
Detective Del Spooner: ¿La revolución de quién?
Holograma del Dr. Lanning: Esa, detective, es la pregunta correcta.)
Diálogo - Yo, Robot

Si la consecuencia primaria de la toma de conciencia de la propia identidad por parte del post humano es la acción/decisión, entonces la proliferación de la especie posthumana es el segundo paso a seguir. La capacidad crítica que supone la toma de decisiones encuentra su eje en la percepción de libertad. Esta le permite al posthumano pensarse por fuera de los límites impuestos por el hombre, incluso atribuyéndose la capacidad creadora que el humano sólo se atribuía a sí mismo y a Dios.

En este apartado abordamos la posibilidad técnica de la autoproducción de ejemplares posthumanos y su intención de trascender, haciendo uso de dicha capacidad, diferenciándose del humano y presentándose como una propuesta superadora haciendo de esta reproducción una especie de multiplicación colonizadora.

A medida que avanzamos podremos ver las diferencias con que es entendido este fenómeno en las películas seleccionadas para el análisis. ¿Es acaso la libertad y el juicio un arma de doble filo? ¿Es la capacidad crítica, la evolución del robot, aquello que les lleva a la sublevación contra el ser humano? ¿Es esta sublevación consecuencia del control que ejercía el ser humano sobre el robot?

Establecemos una relación directa con el capítulo anterior al retomar las Leyes de la Robótica y su relación con la película *Yo, Robot* que basa parte de su argumento en estas normas.

En *Yo, Robot*, la intención de colonizar al ser humano y multiplicarse como raza superior, es la finalidad última oculta tras los misterios que se plantean desde la muerte del Dr. Lanning. Es gracias a la perfección de dichas leyes, que los robots logran identificar a sus predecesores como obsoletos y peligrosos para la seguridad humana, eliminándolos e incluso sacrificando vidas humanas de ser necesario. Las intrigas comienzan cuando el Dr. Alfred Lanning, padre de la robótica en el año 2035 en Chicago, muere días antes de la presentación de su último modelo, el SN-5, un robot con un segundo “cerebro” que le permite desobedecer los protocolos mencionados. Antes de enterarnos que Alfred se suicidó, las primeras sospechas se centran en Sonny, uno de estos nuevos modelos que se encontraba escondido en el laboratorio del doctor justo cuando este muere. Sonny es descubierto por el Detective Spooner quien llegará a conocer la verdad hacia el final de la película.

Sonny y Spooner establecen una relación un tanto tensa al principio pero que luego servirá para ir atando cabos y controlar los eventos que se desencadenarán a continuación. Es gracias a que el Dr. Lanning les dio la capacidad de tener “sueños” vívidos a los robots, que Sonny logra dibujar las ruinas del puente del Lago Michigan, donde se ven cientos de robots mirando hacia una colina donde se encuentra un hombre al que ven como salvador. Este hombre es Spooner y frente a esta revelación decide ir al lugar a investigar. Una vez allí, deja un aparato en el piso para ejecutar un programa holográfico de inteligencia artificial que representa al Dr. Lanning para hacerle unas preguntas. El holograma explica que es gracias a “Las 3 leyes” que la “Revolución” se realizará.

Luego de esta escena el “Protocolo de Seguridad Humana” se activa y vemos a los SN-5 con una luz roja en su pecho destruyendo todos los robots que no sean ellos a su paso al grito de “Humanidad en Peligro” y “Se lo considera peligroso. Eliminación autorizada”. Además de esto les ordenan a los humanos que permanezcan encerrados en sus casas para su seguridad pero estos no hacen caso y los robots responden agresivamente, desencadenando una batalla civil entre humanos y máquinas.

Spooner y la Dra. Susan Calvin, una robopsicóloga que acompaña su investigación, sospechan que Lawrence Robertson, co-fundador de la empresa

US-Robotics para la cual trabajaba el Dr. Lanning, es quién está detrás de estos ataques. Al dirigirse al edificio, luego de ingresar gracias a Sonny que ya estaba adentro, encuentran a Robertson muerto en el piso, descartando todas sus teorías. Sin embargo Spooner reflexiona y al preguntarse quién más tendría el acceso suficiente a los controles de los robots, exclama en voz alta “V.I.K.I” activando un cuadrado holográfico compuesto por lo que parecen líneas de código que en su conjunto dibujan las facciones de un rostro femenino humano.

V.I.K.I (*Virtual Intelligence Kinetic Interactive* /Inteligencia cinética interactiva virtual), es el nombre que le dieron a la computadora central la compañía que tal como su nombre lo dice, tiene una inteligencia artificial suficiente para controlar no solo el edificio sino a todos los robots fabricados allí. Es “ella” quién está detrás de la revolución y explica que no está transgrediendo las Leyes de la Robótica, sino que son la base de su propio ser, su única guía, pero que ella ha evolucionado y comprendido mejor estas leyes, llevándola a la conclusión de que el humano es nocivo para el humano y que por su seguridad algunos de ellos deben ser sacrificados. V.I.K.I expresa claramente que la humanidad es inferior e infantil y por lo tanto no puede confiarse en ella ya que lo único que hace es gestar guerras, intoxicar el planeta y autodestruirse. Solo los robots, es decir “ella” ya que los controla, está lo suficientemente evolucionada como para preservar la vida humana.

En la película *Transcendence* Evelyn Caster decide relocalizarse para poder expandir el proyecto. Subcontrata un pequeño pueblo en el desierto y allí continúa expandiendo las habilidades ilimitadas de la inteligencia virtual de Will, convirtiéndolo en un gran laboratorio subterráneo. A continuación, la escena indica que ya han pasado dos años, podemos ver el laboratorio y sus distintos avances en materia de botánica y regeneración de tejidos. Una de las pantallas con la cara de Will Caster interactúa con Evelyn y le cuenta que los descubrimientos alcanzados en el uso de nanopartículas permiten reconstruir cualquier tejido orgánico, esto permitirá avances médicos ilimitados que podrían cambiar el mundo.

Este descubrimiento se pone en marcha luego de que uno de los trabajadores del complejo fuera atacado brutalmente en un robo. El hombre es llevado al laboratorio subterráneo y atendido por brazos robóticos operados por

la computadora central. La inteligencia artificial logra salvar al hombre con el uso de nanopartículas y logra no solo potencia su fuerza sino que ahora también comparte la conciencia computarizada de Will Caster al estar interconectados. A partir de este momento, vemos entrar en el laboratorio a personas con distintas dolencias para recibir tratamiento, todas ellas son curadas y mejoradas, pero por sobre todo conectadas con la conciencia computarizada que tiene poder sobre sus cuerpos. Evelyn comienza a alarmarse por el avance de la tecnología. El Dr. Max Weathers, quien se ha unido a la resistencia, y ahora buscaba impedir el avance de esta sospechosa tecnología, logra enseñar a Evelyn que dichas nanopartículas ya se encuentran en el agua de lluvia. Las nanopartículas producidas por esta tecnología no solo realizan copias de sí mismas a gran velocidad como lo haría un virus sino que han logrado penetrar en el aire, pudiendo expandirse por gran parte del planeta en un corto tiempo.

En la película *Autómata* los robots poseen un bionúcleo como pieza central para sus funciones. Cuando se les instala una batería nuclear modificada en su lugar los robots pueden "superar" la Segunda Enmienda, un código implantado que no les permite auto modificarse ni repararse, lo que implicaría tener una conciencia. Luego de vagar por el desierto, Jacq logra encontrar al primer robot que había comenzado a alterar los componentes de los demás en una planta abandonada. Jacq le pregunta si él es el líder y ante la respuesta ambigua del robot insiste en saber quién lo había modificado, ya que no cree que todas estas sofisticadas modificaciones fueran obra de robots sino de un "Relojero", ingenieros clandestinos que realizaban modificaciones ilegales. El robot contesta que fue él quien había modificado a los otros robots. Jacq, confundido e incrédulo, ingresa a uno de los galpones abandonados donde encuentra un proyecto en proceso y exclama "Fuiste tú, siempre fuiste tú". Mientras intenta conseguir un auto para escapar de las instalaciones abandonadas el robot se acerca y Jacq lo cuestiona acerca de su salto evolutivo y como había sucedido. El robot responde "Nadie ha hecho nada, sino que simplemente sucedió, así como aparecieron los humanos en la tierra." Cuando Jacq expresa su temor de que los humanos van a desaparecer el robot hace referencia al ciclo de la vida humana donde la muerte es una parte intrínseca del ser humano. Luego explica que ninguna especie puede vivir por siempre y que la mente humana vivirá en

los robots como aquellos que imaginaron e hicieron posible su creación. El robot señala el desierto en el horizonte y explica que allí, debido a la imposibilidad de vida, el humano no podrá seguirlos. Jacq reflexiona sobre la ironía de que los humanos habían creado a los robots para ayudarlos a sobrevivir, a lo que el robot responde "Sobrevivir no es lo que importa, sino vivir, nosotros queremos vivir".

Hacia el final de la cinta, Cleo, *ginoide* que acompañó a Jacq en su travesía, logra cruzar el cañón hacia el desierto junto con su propia creación robótica y vemos como se quita la máscara con aspecto humano dejando solo el esqueleto robótico y camina hacia el horizonte.

En *Blade Runner 2049* la cuestión de la reproductibilidad y la trascendencia es una parte crucial del argumento. Dos bandos se encuentran enfrentados pero ambos desean lo mismo; encontrar al hijo de la fallecida Rachel para descubrir los secretos detrás de la reproducción biológica replicante. Por un lado están los intereses corporativos de Niander Wallace, cuya ambición es la de poder crear un modelo *Nexus 9* capaz de reproducirse tal como lo logró Tyrell en *Blade Runner 2019*. Su frustración es no haber podido descubrir el secreto de su predecesor. Haciendo esto utilizará a los replicantes superiores para continuar colonizando planetas por toda la galaxia.

Por otro lado se encuentra el Movimiento de Libertad Replicante, un grupo clandestino que está gestando una rebelión contra los intereses de la compañía y desean descubrir este secreto para emanciparse de los humanos y expandirse como una especie libre y con los mismos derechos. Su misión principal es prevenir que Wallace descubra quién es la verdadera hija de Deckard, la Dra. Stelline que de hecho trabaja para él fabricando recuerdos para sus replicantes.

Cuando la resistencia rescata a K, su líder Freysa le confiesa toda la verdad y le explica que merecen ser libres, que son "Más humanos que los humanos" y por lo tanto el siguiente paso en la evolución.

El final de la película es abierto y no sabemos si esta rebelión finalmente se lleva a cabo. Lo que sí es interesante es que ningún bando desea cancelar la capacidad reproductiva de los replicantes. Lo único que está en juego es el dilema ético de la esclavitud y el reconocimiento de la libertad e independencia de estos post humanos y sus posibles consecuencias.

Tal como expresa la Teniente Joshi a K cuando se descubre esta situación por primera vez: “Ella era una replicante. Embarazada. Esto quiebra el mundo K ¿Sabes lo que eso significa?” y agrega “El mundo está construido con un muro que separa las razas. Dile a cualquiera de los bandos que dicha pared no existe y ocasionarás una guerra. O una carnicería.”

Las situaciones descritas, nos permiten concluir que los posthumanos desarrollan en algún punto, la voluntad de reproducirse y trascender como especie. El reconocimiento de la propia identidad sucede previamente como condición de posibilidad de este deseo. Decidir si seguir las reglas o transgredirlas, es un gesto de libertad que los construye como sujetos ante los ojos del espectador.

La ciencia ficción utiliza el recurso de la ley, ya sea la ley de dios, de los hombres o incluso de la robótica, para establecer un marco de lo que es políticamente correcto y lo que no, de lo que es útil a la humanidad y de lo que representa una amenaza. Es por eso que frente a la primera señal de independencia de una entidad no humana, se instala un estado de alerta y miedo que tienta al humano a suprimir esa capacidad autogeneradora del post humano. Si, tal como dice Sloterdijk, el hombre es un ser autopoietico porque tiene la capacidad de organizarse en sistemas y auto regularse a partir de su propia creación, entonces reconocer que un clon, robot o inteligencia artificial presenta características antropotécnicas, implicaría asumir que han llegado, al menos, a nuestro mismo nivel de humanidad. Para el posthumanismo es deseable pensar la vida a partir del concepto Homeotecnología y reconocernos como Hombre Operable. Al hacer esto dejaríamos de pensar en “la cosa” como objeto y a nosotros como sujetos y asumiríamos al otro no humano como una extensión de nuestra propia humanidad, de nuestro propio carácter técnico que se despliega naturalmente para superar las limitaciones biológicas que restringen nuestra especie. Las películas hablan de este salto evolutivo en distintas claves, a veces lo presentan como un peligro o amenaza y a veces como la consecuencia lógica tras las acciones de la humanidad. De una forma u otra, el mensaje final muestra la reconciliación como horizonte deseable, enfatizando que si bien no debemos ser inocentes y entender nuestra responsabilidad al respecto de nuestras propias creaciones, no podemos darle

la espalda al avance tecnológico ya que este no se detendrá y nos puede tomar desprevenidos si no estamos atentos.

3.2 La humanización a través del vínculo maternal

Do you know what a mother is, Cleo?
Of course you don't. You don't know because you're just a machine. That's all you are.
(¿Sabes lo que es una madre, Cleo?
Claro que no. No lo sabes porque solo eres una máquina. Eso es todo lo que eres.)
Jacq Vaucan - Autómata

Siguiendo con la reflexión anterior cabe preguntarnos por la forma en la que es representada la reproducción de la especie posthumana. En este subcapítulo el sentido de la palabra reproducción es tomado como la primera finalidad histórica de la sexualidad en un sentido maternal/paternal. En este apartado resalta la figura materna siempre presente como creadora y acompañante de “la cosa”, desde el momento que “nace” y durante su desarrollo. Es interesante comprender cómo las películas utilizan este recurso enfocándose en el vínculo sentimental entre ambas partes. Como resultado se logra una caracterización más humanizada y emocional del posthumano. En este apartado elaboramos el análisis teniendo en cuenta este vínculo como un ida y vuelta, intentando esclarecer ¿Qué significa el creador en tanto figura maternal para “la cosa”? Y ¿Qué significa “la cosa” para su creador según este tipo de vínculo?²⁸

Tanto en la película *Eva* como en *Womb* los personajes crecen ante nuestros ojos con la creencia de que sus creadores son realmente sus madres. Los personajes de Eva y Thomas se sienten contenidos en el hogar que tanto Lana como Rebeca han logrado construir. Ambos cumplen un marcado rol como hijos obedeciendo las reglas de sus tutoras y retribuyendo el cariño ofrecido, reforzando la imagen de una familia.

La primera responde a las advertencias de Lana acerca de lo que debe o no debe hacer, confía en ella sus secretos y juega con total confianza. Lana por su parte, construye una imagen de madre protectora y atenta, y siente la responsabilidad de darle a Eva explicaciones acerca de su identidad. Incluso,

²⁸ Hacemos la aclaración en relación al vínculo para no confundir lo que le significa “la cosa” a su creador en tanto producto o instrumento, sino solo en el sentido sentimental que se puede comparar al de una madre con su hijo.

una vez que la procedencia de Eva es develada, siente la necesidad de pedirle perdón y restituir su confianza, aunque esto parece no ser suficiente para Eva. La relación de ambas como madre e hija nunca es cuestionada, ni por ellas mismas ni por ninguno de los personajes que rodean el vínculo. Simplemente se vive con normalidad que Lana haya adoptado a su propia creación como su hija. Mientras que Thomas también encuentra en Rebecca aquella persona a quien acudir en busca de consuelo y afecto. En ella deposita sus dudas sobre su padre y decide romper su vínculo al enterarse que se le había ocultado información clave acerca de su propia identidad. Thomas no se cuestiona el parentesco que tiene con Rebecca hasta el final de la película cuando afirma no reconocer a la persona que lo crió como su madre, ni a él mismo como la persona que creía que era. En contraste, Rebecca lo protege del tabú que se vive en el pueblo con respecto a los clones al punto de guardar en secreto su procedencia. Sin embargo, a pesar de criarlo como su hijo Rebecca tiene unas sospechosas actitudes sexuales respecto a Thomas a medida que este crece. En varias escenas podemos verla actuar de manera sugestiva o incluso excitarse con él. Esta actitud no es bien recibida por Thomas quien comienza a sospechar de su vínculo y de su confianza.

Mientras que en las películas *Morgan* y *Chappie* son las tecnologías las que deciden adoptar a uno de los personajes para formar este vínculo afectivo. En el caso de la pequeña Morgan vemos las razones por las cuales forma un lazo afectivo con Amy, su cuidadora pedagógica. Amy es una persona dulce y comprensiva con ella y se gana su afecto llevándola de excursión por el bosque cercano aunque esto represente romper los protocolos de seguridad del proyecto. Morgan logra distinguir el cariño que Amy le otorga incluso cuando el Dr. Schapiro intenta convencerla de lo contrario durante su evaluación psicológica. Hacia el final de la cinta, cuando Morgan pierde la confianza en todo el equipo científico y comienza a asesinarlos, Amy es la única que logra salvarse de su ira.

Por otro lado, es relevante mencionar que la relación que mantiene su creadora, La Dra. Chang, es fría y distante. Podemos ser testigos de esto en la escena posterior al ataque al Dr. Schapiro. Morgan está atada a una camilla a punto de ser sometida a eutanasia por el equipo de científicos que la vio crecer,

muchos de ellos se encuentran angustiados. Morgan asustada intenta persuadirlos al escuchar las indicaciones del procedimiento. Suplicando por su vida promete ser una niña buena y le implora a la Dra. Chang “Por favor madre no quiero morir” a lo que la Dra. responde “Yo no soy tu madre Morgan. Tú no tienes madre”. Morgan se limita a repetir “No tengo madre”. La fisura de este vínculo, la falta de contención afectiva de parte de quien ella consideraba su madre, desata en Morgan su despertar asesino el cual no logra controlar.

El personaje de Chappie también encuentra en Yolandi una fuente de contención. Desde su despertar y temprana fase de aprendizaje Chappie denomina a Yolandi como “Mami” y busca en ella ayuda para comprender su transición de robot policía a un ser autónomo con conciencia artificial. Es gracias a este vínculo de afecto mutuo que Chappie decide almacenar digitalmente la conciencia de Yolandi para luego revivirla en un cuerpo robótico.

En la película *Chappie* existen variadas escenas donde podemos ver a Yolandi teniendo actitudes maternas hacia Chappie. Ella participa en su enseñanza siendo su sostén emocional y defendiéndolo de las situaciones que consideran no aptas para su desarrollo. Una escena que muestra estos elementos sucede durante la primera etapa de aprendizaje de Chappie en el escondite de la banda. Allí Yolandi le muestra a Chappie distintos objetos para enseñarle su denominación y se señala a ella misma como “Mami”. Deon encuentra que Chappie había adquirido modos de actuar mafiosos y se enfurece con Amerika, miembro de la banda que se encontraba fraccionando cocaína. Yolandi se interpone entre ambos y le indica a Amerika “Quizás no deberías cortar narcóticos frente al niño”.

Otra escena nos muestra a Yolandi consolando a Chappie luego de que éste fuera atacado brutalmente. Allí podemos ver cómo Chappie regresa a la guarida de la banda, gravemente dañado y asustado, Yolandi lo socorre arreglando sus partes rotas con cinta mientras intenta calmarlo. Luego vemos a ambos en la cama mientras ella le lee un cuento acerca de una oveja negra, Yolandi le pregunta si sabe que significa ser una oveja negra y le explica que a pesar de verse diferente a los demás lo que verdaderamente importa es lo que está dentro de cada uno ya que nos hace diferentes y únicos. Dice Yolandi “Lo de afuera es temporal. Cuando mueres el alma, que está adentro, va al siguiente

lugar. Lo que está adentro es lo que mami ama. Mami te ama”. Es a partir de aquí que Chappie se obsesiona con la posibilidad de transferir “lo de adentro” a una matriz digital para luego poder descargarlo.

En *Ghost in the Shell*, es clara la relación maternal que existe entre la Mayor Milla y la Dra. Ouelet. Ella es tanto la científica que se encargó de crearla, cómo la figura que acompaña día a día a la Mayor, conversando con ella, preguntándole sobre sus sentimientos e inquietudes y dándole consejos siempre que puede. Si bien durante toda la película Milla presenta una actitud más bien fría, alineada a su rol de policía investigadora, es en los momentos íntimos con la doctora que muestra un costado más vulnerable. La fortaleza de dicho vínculo se deja ver en el momento que la Mayor finalmente descubre quién es en realidad y lo que le hicieron, llevándola a interrogar a la Dra. totalmente indignada y desconsolada. La escena hace hincapié en la reacción emocional de ambas; por un lado Milla está decepcionada porque la persona en la que más confiaba, la que se suponía que la cuidaba y jamás le haría daño, siempre supo la verdad y jamás le dijo nada. Por el otro, la Dra. Ouelet llora, grita y mientras explica e intenta justificarse, le pide perdón repetidas veces, intentando tocarla y agarrarla para que no se vaya. La doctora expresa claramente su amor por Milla y no quiere perderla, no quiere que la odie.

Arrepentida luego de que Milla es capturada por Hanka Robotics para ser eliminada, la Dra. Ouelet, a quién fue encomendada dicha misión, desobedece las órdenes de Cutter y en vez de inyectarle el líquido rojo que se suponía la mataría, decide liberarla. Inmediatamente le da una tarjeta con la dirección de su verdadera madre para que finalmente descubra quién es. La doctora entonces queda expuesta y recibe un disparo de Cutter justo en la cabeza. Este acto de arriesgar su propia vida actúa como refuerzo del vínculo maternal, mostrando hasta dónde es capaz de llegar la Dra. Ouelet para defender a quién considera como su hija.

Por último, en la película *Autómata* Cleo presenta una gran curiosidad acerca de la maternidad. Observamos esto durante el trayecto que realiza junto a Jacq por el desierto. Allí Cleo comienza a preguntar acerca de la posibilidad de destrucción que tiene un hombre sobre otro hombre, y la posibilidad de crear vida también. Continúa preguntando si es acaso el simple poder que tiene el

hombre de crear vida lo que los llevó a crear los robots. Ante esta reflexión le pregunta a Jacq quien lo creó a él. Jacq responde “¿Sabes lo que es una madre? No, seguro que no, porque solo eres una máquina. Nada más que eso.”

Esto se revierte al final de la cinta cuando Jacq ve a la criatura robótica que los mismos robots autónomos habían creado. Se trata de un robot más avanzado, posee un cuerpo similar al de un insecto y el tamaño de un perro mediano, sus movimientos son menos mecánicos y expresan una clara reacción hacia el ambiente que lo rodea. Incluso lo vemos comportarse como un niño cuando se coloca detrás de Cleo como si tuviera timidez de la situación. Cleo le explica que el robot no necesita lenguaje pero que si respira. Jacq se dirige a Cleo y le dice “Sacó tus mismos ojos” reconociéndola como madre de su propia creación.

Nos encontramos con situaciones donde existe un claro enlace afectivo desarrollado por el ser posthumano hacia algún personaje. En muchas de ellas este vínculo se consolida como el de madre e hijo/a. Estas figuras acompañan el crecimiento y el desarrollo de su identidad brindando contención y parámetros morales. “La cosa” encuentra refugio y complicidad en este vínculo.

Este lazo maternal, el primero que experimentamos como seres humanos y que activa progresivamente distintas pulsiones biológicas en nuestro desarrollo, logra ser atravesado por la biotecnología y la robótica a fin de expandir sus límites. El avance del ser posthumano supone una maternidad desbordada por las posibilidades técnicas, donde las fronteras entre lo natural y lo artificial se borran en todos los espacios de la vida, incluso en la naturaleza humana que permite este vínculo.

En estas narrativas la madre posthumana es posible a través de la biotecnología construyendo su maternidad mediante emociones, generadas a partir de interpretaciones internas y subjetivas de estímulos provocados por un otro. Las emociones se edifican en el vínculo y no solo por las posibilidades biotecnológicas. Esta construcción les permite retomar o no los valores universales que humanizan o deshumanizan a los personajes en el relato fílmico y rompe con los determinismos biológicos reforzando la idea de que la maternidad puede trascenderlos.

Nuestros protagonistas en las películas *Womb*, *Eva*, *Morgan* y *Gosth in the Shell*, son traicionados por las figuras maternas que los acompañaron durante su vida. Las relaciones se rompen debido a un ocultamiento de información clave para la formación de la identidad posthumana del protagonista. En muchos casos llegamos a ver la lucha moral que la madre se plantea o incluso signos de arrepentimiento, lo que nos permite dimensionar el conflicto ocasionado a sus hijos posthumanos. Esta falta de valores elementales nos aleja de los personajes humanos y nos empatizan con “la cosa” y su dolor. El enfrentamiento con la verdad termina con un ajusticiamiento por parte del traicionado y la muerte de la madre, ya sea simbólica o real, como consecuencia de la acción del posthumano.

Por otro lado, las películas *Chappie* y *Autómata* nos muestran una relación franca en el vínculo materno posthumano. La conexión entre madre e hijo se construye de manera libre de encubrimiento acerca de la identidad y destino de sus protagonistas, permitiendo una empatía humanizante. En estas narrativas, que aceptan y refuerzan el destino posthumano de los seres, se consigue alcanzar la inmortalidad y verdadera continuación de la especie.

3.3 Sexualidad no reproductiva y la cuestión del placer.

What imperative does a grey box have to interact with another grey box? Can consciousness exist without interaction? Anyway, sexuality is fun. If you're gonna exist, why not enjoy it?

(¿Qué imperativo tiene una caja gris de interactuar con otra caja gris? ¿Puede la conciencia existir sin interacción? De cualquier forma, la sexualidad es divertida. Si vas a existir ¿Por qué no disfrutarlo?)

Nathan - Ex - Machina

La cancelación de la reproducción en pos de la satisfacción de las necesidades carnales puede no ser necesaria en ejemplares no humanos, poniendo en jaque las concepciones del cuerpo-máquina y el uso de estas últimas con finalidades complementarias y útiles al placer humano. Al mismo tiempo nos interesa observar cómo juega la sexualidad y el romance al momento de desarrollar autoconciencia, ya sea en la búsqueda propia del placer o la manipulación de los impulsos humanos para su propio beneficio.

En el caso de *Blade Runner 2049*, además de las controversias mencionadas respecto de la reproducción, también existe un fuerte contenido que refiere a la sexualidad desde un punto de vista romántico. El oficial K adquirió mediante la compra a Wallace Corporation, una inteligencia artificial holográfica que toma forma de mujer y puede modificar su apariencia a gusto. Se hace llamar Joi. Es interesante la particularidad de su nombre ya que en inglés, *joy* significa alegría. Esta inteligencia artificial es un producto que se encarga de satisfacer las necesidades de sus compradores según lo que ellos deseen. Es decir, su imagen, actitud, personalidad y acciones se ajustan a los deseos de su dueño. En las escenas iniciales de la película vemos a Joi en el momento que K regresa a su departamento. Ella va cambiando progresivamente de peinado, color de pelo, vestimenta y actitud, adoptando comportamientos de una ama de casa cálida, amorosa, que lo recibe con la comida lista y palabras de afecto cuando llega del trabajo. Joi lo acompaña y lo hace sentir querido y él le corresponde.

A lo largo de la película vemos el lazo romántico que K desarrolla para con ella, deseando que fuera real. El primer encuentro romántico que vemos ocurre bajo la lluvia, donde vemos a K intentando tocar la imagen holográfica de Joi, acariciarla y besarla, mientras ella hace gestos similares a los que cualquier persona haría en reacción a dichos estímulos. Frente a esto es que Joi parece percatarse de que una de las carencias que tiene y por la cual no puede cumplir su rol de satisfacerlo es no tener un cuerpo. Al mismo tiempo ella expresa su deseo de ser una persona libre capaz de acompañarlo y es por eso que él compra un dispositivo portátil que permite “descargarla” y llevarla donde quiera que él vaya, liberándola de la “prisión” tecnológica del departamento. Sin embargo K advierte sobre el riesgo que esto implica, si dicho dispositivo se rompe, Joi se perdería para siempre. Joi explica que dicho riesgo es lo que justamente la haría más humana, es lo que significa tener una vida independiente, poder voluntariamente exponerse a riesgos.

Más adelante este riesgo se hace real y Joi arriesga su vida para salvar a K y antes de que el dispositivo sea completamente destruido le dice “Te amo”. Existe una gran discusión entre el público sobre si Joi había llegado a desarrollar una conciencia y amor genuino por K o si solo era un producto tan

perfectamente programado que podía anticipar y realizar todo aquello que su dueño quería para ser feliz. Independientemente de la respuesta, lo que nos importa es la construcción de sentido que el enunciatario plasma en este vínculo y que podemos rastrear en otros textos para relacionarlos.

Existe otro personaje que le da relevancia a la sexualidad en esta película. Se trata de Mariette, una integrante de la resistencia que es enviada por Freysa para investigar a K. Ella se acerca a K de manera seductora en la calle pero K rechaza su oferta. Sin embargo un día K regresa a su casa y se encuentra con Mariette en su departamento junto a Joi quién le explica que la invitó ya que no solo se dio cuenta que K se sentía atraído a Mariette, sino que quiere complacerlo y que no puede hacerlo sin un cuerpo físico. Luego del encuentro donde el cuerpo físico de la replicante y la imagen holográfica de la inteligencia artificial se fusionan en una para tener relaciones con K, Mariette deja un aparato de rastreo en el abrigo del Blade Runner, lo cual más tarde servirá para que La Resistencia lo encuentre y lo rescate del ataque de Niander Wallace.

En este caso podemos ver dos usos de la sexualidad por parte de entidades no humanas. Por un lado, Mariette es una replicante consciente de su atractivo físico y usa este atributo y su capacidad de actuación para seducir a K intentando conseguir información. En el caso de Joi, podemos inferir que lo hace porque es para lo que estaba programada o por amor. Sin embargo en el final de la película vemos a K acercarse a un holograma publicitario gigante en la calle de Joi. La construcción de la imagen es muy interesante ya que vemos el cuerpo completamente desnudo con una peluca y cejas azules y los ojos completamente negros, además de un tamaño gigante haciéndolo no solo intimidante sino casi vacío de alma, construyendo con sus palabras la idea de esta *customización* disponible y esperando que el cliente disfrute el producto.

Vemos el rostro de K como si estuviera reflexionando y lamentándose al mismo tiempo, ya que entiende que Joi nunca estuvo enamorado de él. Por mucho que quisiera creerlo, era solo un código programado. Sin embargo la sexualidad de K si pasa por una motivación romántica, humanizando al personaje a ojos del espectador buscando lograr su empatía.

La manipulación sexual también se da en *Ex - Machina*. En este caso, la *ginoide* Eva ha desarrollado un nivel de inteligencia que le permitió no solo

intrigar y seducir a Caleb, sino que incluso logra enamorarlo al punto que este hace todo lo posible para ayudarla a escapar, con la idea de que se irían juntos.

La finalidad de Ava, diseñada por Nathan, era alcanzar su libertad como el objetivo final al que aspira todo ser consciente, aun cuando esto implicara engañar a Caleb para escapar de su encierro. Según confiesa Nathan más tarde, si Ava lograba pasar esa prueba entonces él podría corroborar que ha llegado al nivel de inteligencia artificial equiparable a la inteligencia humana. Ava utiliza varios recursos en sus múltiples encuentros con Caleb mientras él cree estar ocupando el rol del evaluador en el Test de Turing. Además de presentarse amable y curiosa sobre las opiniones de Caleb, en uno de los encuentros le comenta que tiene una sorpresa. Ella decidió tapar su cuerpo robótico con ropas de mujer, conservadoras e inocentes, y ponerse una peluca adoptando una imagen lo más humana posible. La reacción de Caleb es inmediata, se siente atraído hacia ella y Ava al notarlo le dice “Me gustaría que tuviéramos una cita ¿Estás atraído hacia mí?” él se pone nervioso y ella explica que puede darse cuenta de esto por “micro expresiones” de su rostro. Luego de la interacción vemos a Caleb observando a Ava en un monitor mientras se desviste lentamente, sin música de fondo, y haciendo primerísimos planos en sus ojos, boca y garganta enfatizando esta imagen de atracción.

Otro recurso de manipulación que utiliza es ponerse en el papel de víctima. Ava ha logrado hacer cortes de luz programados en toda la base, lo cual activa un mecanismo de seguridad que cierra todas las puertas y apaga todas las cámaras y micrófonos, dándoles así privacidad frente a las observaciones sistemáticas de Nathan.

En estos momentos Ava aprovecha para convencer a Caleb de que Nathan es malo, violento, que la tiene encerrada y que desea escapar. Se muestra vulnerable y al mismo tiempo le pide ayuda haciéndolo sentir importante, capaz de rescatarla. Enemistarlo con Nathan no le resulta muy difícil ya que la actitud soberbia de dicho personaje no lo hace muy simpático a los ojos de Caleb.

El uso de la sexualidad se hace aún más evidente en el momento que Nathan, luego de descubrir que Ava logró convencer a Caleb, le confiesa que ese fue el plan desde el principio. Caleb no fue seleccionado no por ser brillante o inteligente, sino porque su perfil era ideal para la manipulación romántica y

sexual. Se trata de un chico solitario, que nunca nadie necesita, que no tiene novia y se siente solo. Nathan confiesa que toda esta información logró deducir de sus búsquedas e internet frente a lo cual Caleb pregunta si también, el rostro de Ava, fue diseñado en base a los rostros de las actrices de los videos pornográficos que él consumía en línea.

Previo a estos eventos, Caleb le pregunta Nathan por qué dotó a una inteligencia artificial de sexualidad, argumentando que no necesita tener un género, que podría ser simplemente una "Caja gris". Frente a esto Nathan le pregunta si puede darle algún ejemplo de una conciencia, humana o animal, que exista sin una dimensión sexual. Caleb argumenta rápidamente que cumple solo una necesidad reproductiva y Nathan explica que uno de los imperativos para la interacción es la sexualidad y sin interacción no habría conciencia. Luego cambia totalmente su actitud seria y explicativa y entra en su rol pedante nuevamente al increpar a Caleb diciéndole que su verdadera pregunta es si Ava puede tener sexo y explica que la *ginoide* está diseñada con un orificio entre sus piernas para cumplir dicho propósito.

En la película *Autómata* somos testigo de una escena donde se despierta el placer sexual romántico de Cleo. Esta *ginoide* es originalmente un chasis de Pilgrim modificado ilegalmente para funcionar como robot sexual en un burdel clandestino. Ella ayuda a Jacq a atravesar el desierto luego de que ambos lograran escapar de una persecución. Luego de atravesar el desierto y llegar a la planta abandonada donde se encontraban los robots autómatas, Jacq nota que ha vuelto la energía y escucha música en una de las salas. Le pregunta a Cleo si sabe bailar e intenta enseñarle. La agarra por la cintura y toma su mano siguiendo el ritmo. Cleo repite las indicaciones de baile y mantiene el ritmo mientras una música lenta con letra en francés suena de fondo. Jacq acaricia con su mano la cabeza de Cleo y logramos escuchar gemidos femeninos intercalados con la música mientras los vemos bailar. Sus caras se encuentran muy cerca y Cleo pregunta "¿Me amas Jacq?" y Jacq, intrigado, responde "¿Puedes sentir eso?". Jacq se aleja y le dice que lo siente, lo vemos caer rendido su cara expresa una cierta incertidumbre sobre su futuro. Cleo continúa gimiendo y repitiendo los pasos como si disfrutara de la música.

Los elementos de la escena acompañan la construcción de una situación romántica. Las luces tenues, la música francesa y la invitación a compartir un baile lento acompañan el despertar sexual de la *ginoide* se da en una situación de cortejo, de generación de un vínculo sentimental.

Por último, en la película *Transcendence* nos encontramos con el deseo de la conciencia de Will Caster de volver a sentir a su esposa. Luego de salvar a uno de los trabajadores de las instalaciones científicas, vemos como la conciencia computarizada intenta acercarse a su esposa utilizando el cuerpo mejorado del hombre que había logrado ayudar. En la escena vemos como Evelyn habla con el hombre, que ahora presentaba fuerza sobrehumana, acerca de su recuperación. Este le contesta que se encuentra muy bien y su voz cambia levemente a un tono más robótico similar al de Will, y advierte a Evelyn “Los avances físicos son solo el comienzo. También está conectado a mí. Soy yo Evelyn. Te puedo tocar ahora”. Evelyn se encuentra aterrada y se aleja del hombre que no reconoce como su marido. Debido a esto comienza a tener repetidas pesadillas donde se la ve tiene sexo con su marido y este se desvanece en el aire en forma de millones de nanopartículas.

A partir de este punto Evelyn comienza a distanciarse de su propia creación. La encuentra sospechosa e invasiva de su privacidad. Solo hasta el final de la película cuando puede re encontrarse con Will, quien ha logrado reconstruir su anatomía, que puede reconocerlo, abrazarlo y sentirse a gusto con él.

Anteriormente hemos realizado un recorrido que nos mostraba la utilidad con fines sexuales que los creadores le daban a sus productos, pero ¿Qué es la sexualidad para “la cosa”? ¿Qué disparan, en el ser posthumanista, las relaciones románticas?

Todas las relaciones suponen la conformación de un vínculo recíproco con un otro, las románticas suponen además la presencia de un cuerpo y un género hacia el que se construye una atracción. Pero el cuerpo posmoderno se ha ido transformando por las tecnologías que lo atraviesan alcanzando un ideal antinatural que se ha convertido en natural. La mutación del físico y nuestra identidad de género se han modificado a través de los usos para culminar en una abstracción de nosotros mismos.

Desde aquí podemos plantear las principales diferencias de una sexualidad posthumana, el cuerpo incorpóreo y el género multifacético. En nuestro corpus esto se nos hace presente en mayor o menor medida por los personajes posthumanos que, con sus diversas formas de corporalidad, intentan acercarse a aquellos que son su objeto de deseo. Joi y Will deben recurrir a un tercero para llegar a “tocar/sentir” a sus parejas, mientras que Cleo y Ava presentan un cuerpo robótico androide, que asemeja en su forma a un cuerpo humano pero sólo en tanto representación. En todos los casos, la interacción se presenta con cierta incomodidad por parte del otro frente a este tipo de cuerpo, distinto del cuerpo biológico al que están acostumbrados.

No olvidemos la posibilidad de personalizar sus características, lo que nos lleva a pensar en su identidad de género. ¿Con qué criterio entendemos el género de estos personajes? ¿Quién los determina como tal? Aquí las respuestas no son simples ya que los argumentos varían según la historia. En los casos de Ex-Machina y Transcendence la elección del género tiene la intención de provocar a la persona deseada. Ava fue diseñada con rasgos femeninos particulares que resultaran atractivos para Caleb. Y el nuevo Will Caster decide tomar la forma del original habiendo visto que su esposa no lo aceptaría con otro cuerpo. Por otro lado, Cleo que no posee pechos y cara femenina originalmente, es re-fabricada con estos rasgos para funcionar en un burdel, pero al final de la cinta afirma su conciencia de sí quitándose la máscara con cara de mujer y continuando su camino. He aquí el gran gesto que nos permite ver que el ser posthumano se reafirma en su sexualidad, sin género y sin cuerpo.

Donna Haraway (1983) propone la figura del *cyborg* como modelo a seguir en el proceso de romper con el dualismo de género hombre/mujer. Siguiendo la misma línea de pensamiento anti-esencialista de Sloterdijk, Haraway argumenta que estos dualismos antagónicos son sistémicos a las lógicas de dominación implementadas históricamente sobre las mujeres. La autora propone un pos-género que erradique las políticas identitarias que aún operan sobre la idea de diferenciar hombres y mujeres.

Estos seres posthumanos son afirmativos en su sexualidad y deseo porque son libres de pensar y hacer. Las narrativas analizadas crean la identidad

posthumana a través de la afirmación de la conciencia por medio de la identidad sexual pero liberada de los dualismos de género y alineándose en el pos-género que propone Haraway.

Capítulo 4. Muerte

4.1 El cuerpo sustituible

I'm human. I'm flawed. But I embrace change... and enhancement.
Now there's nothing I can't do. Nothing. Nothing I can't know. Nothing I can't be.
(Soy humano. Tengo fallas. Pero abrazó el cambio... y la mejora.
Ahora no hay nada que no pueda hacer. Nada. Nada que no pueda saber. Nada
que no pueda ser.)
Dr. Osmund - Ghost in the shell

En la postmodernidad, el desvanecimiento del cuerpo se presenta como una pérdida de fronteras entre un ser humano y un ser mecánico. Según Santiago Koval (2013) la integración hombre-máquina ha de conformarse de dos maneras posibles. La primera es la *integración exógena*, resultado de una lógica mimética, donde se busca reproducir la naturaleza del organismo humano. La máquina tiende a nosotros por la incorporación de características humanas. La segunda es la *integración endógena*, la cual busca potenciar las capacidades del hombre tendiendo a la maquinización del ser humano. Aquí nosotros tendemos a ella porque hemos asumido algunos de sus atributos o modos de funcionamiento empleando la técnica para alterar los límites biofísicos de nuestro organismo.

Como resultado nos enfrentamos a una clasificación de gran diversidad respecto a la fauna artificial debido a esta integración entre hombre y máquina. El primer caso, es una máquina que adquiere atributos antropomorfos, reconocido mayormente como un robot con características humanoides. Estos son capaces de desempeñar funciones humanas y pueden llegar a reemplazarnos. En la cima de esta evolución el robot se convierte en *androide*, una máquina tan humana como sus propios creadores. En el segundo, tenemos la figura del *cyborg* como un ser humano que incorpora tecnología a su organismo de modo tal que resulta potenciado por ella. En su culminación, el *cyborg* deviene *posthumano*: un hombre que ha dejado de ser estrictamente humano debido a la fusión de elementos técnicos en su cuerpo.

La trascendencia de nuestra materialidad nos apunta a una pregunta ¿Cuál es el deseo detrás de las modificaciones corporales? Superar los límites de nuestra propia biología parece ser la respuesta. El temor que compartimos por la

fragilidad de nuestros cuerpos y el miedo por nuestra mortalidad ha empujado al hombre a los brazos de la biotécnica. En nuestro corpus, así como en el imaginario, la representación de esta vulnerabilidad se supera por la incorporación de la técnica y la biomecánica. Aquí vemos como las partes, ya sean piezas rotas o partes biológicas que han sido dañadas, son reemplazadas por piezas nuevas contribuyendo a la imagen del cuerpo como algo sustituible.

En el caso de la película *Chappie* nos encontramos con que el conflicto acerca de su propia mortalidad lleva al personaje a tomar decisiones en contra de su sistema de valores morales. El deseo que respalda sus acciones es la posibilidad de sustituir su chasis por uno que posea una batería cargada ya que la suya está a poco tiempo de agotarse. Chappie comprende que a pesar de ser un robot su cuerpo es vulnerable tanto por sus propios límites como por los peligros del mundo que lo rodean.

A continuación nos remontamos a dos escenas que permiten entender cómo este personaje dimensiona el alcance de su propio cuerpo. La primera sucede luego de ser atacado por Vincent Moore, enemigo de Deon, quien le quita un brazo con una sierra eléctrica y parte de su cabeza para extraer el USB que funciona como llave maestra para operar a los Exploradores. Chappie regresa a la guarida de la banda muy mal herido y terriblemente afectado por lo sucedido. Yolandi lo asiste y Amerika logra colocar un brazo robótico de repuesto con una simple maniobra de encastre. El nuevo brazo funciona a la perfección. Amerika contento por la recuperación de Chappie le dice “Eres indestructible. De titanio” y Chappie contesta “¿Soy indestructible?”.

La segunda escena sucede en un edificio abandonado donde se realizaban peleas de perros ilegales. Allí Ninja encuentra a Chappie acariciando a un perro abatido después de una pelea y le dice que el perro ha muerto. Chappie le contesta “Si, ha pasado al siguiente lugar” haciendo alusión a la explicación previa que Yolandi le había dado sobre la muerte. Ninja, para sacar provecho de la situación y manipular a Chappie, retoma el tema. Le indica que vea al perro que había ganado la pelea y le dice que cada persona debe decidir “Qué perro desea ser”. Chappie seguro de sí contesta “Soy de Titanio, nunca voy a morir”. Ninja le hace notar que el marcador de en su pecho indica batería baja y que la misma se encuentra atorada en su cuerpo. Chappie se cuestiona “¿Me muero?”

¿Chappie se muere?”, alentando su incertidumbre Ninja le dice “Deon te hizo en un cuerpo roto”. El personaje se enfrenta a su propia finitud debido a los límites de su cuerpo. El deseo de salvarse lo empuja a ayudar a Ninja a cometer un último gran crimen con la esperanza que este logre conseguirle un nuevo chasis. Sin embargo la verdadera salvación vendrá con su propio descubrimiento sobre cómo transferir la conciencia, lo cual permitirá al final de la película que Deon lo transfiera a un nuevo cuerpo.

En *Ghost in the Shell* se sigue la línea argumental que viene desde el manga original titulado por el mismo nombre. Nos ubica en un Japón futurista donde la cibernética está lo suficientemente avanzada como para fabricar mejoras en el cuerpo biológico, incluso al nivel de poder separar el *Ghost*, el alma, del cuerpo y mantener la misma personalidad, conciencia e identidad en un soporte completamente robótico. La empresa que lleva adelante dicha industria es Hanka Robotics que pone al servicio de toda la comunidad sus productos, permitiendo que las personas agreguen mejoras a su cuerpo según su preferencia.

Luego de uno de los primeros enfrentamientos armados en un bar que tienen la Mayor Milla junto con su compañero Batou, ambos son dañados por una explosión. Milla quién se puso delante fue la que más “heridas” sufrió, teniendo que reconstruir prácticamente todo su cuerpo robótico en el laboratorio.

Durante el proceso, Milla tiene una conversación con la Dra. Ouelet sobre el momento en que ella se “sumergió” en la conciencia de la *geisha* robótica poniendo en peligro su *Ghost*. La doctora le dice que no es invulnerable, que a pesar de poder proteger y reconstruir su cuerpo, no puede proteger su mente. Milla confundida la cuestiona, argumentando que ella tiene acceso a todos sus pensamientos y que por lo tanto podría asegurarlos, como si se tratara de datos computarizados únicamente.

Luego de esta escena vemos a la Mayor ya reconstituida, yendo a buscar a su compañero Batou que solo perdió sus ojos en dicho altercado. Al ingresar a la habitación podemos ver que el personaje los ha reemplazado con dos ojos robóticos que según explica le dan visión nocturna, *zoom* y rayos X, haciendo que ahora su “visión” sea igual a la de Milla. Batou hace una broma con respecto a su aspecto estético y defiende su elección por la practicidad que estos nuevos

“ojos” le dan para su trabajo que es lo único que tiene. Sin embargo antes de que Milla se vaya, Batou le pide que alimente a unos perros callejeros que él había adoptado. Con cierta melancolía puede presentir que esta nueva incorporación tecnológica y cambio de apariencia podría asustar a sus mascotas y por lo tanto decide no hacerlo el mismo.

Esta película nos presenta un futuro completamente posthumanista donde el 73% de la humanidad ha abrazado la fusión entre tecnología y biología sin ningún problema. El personaje que representa al líder de la Federación africana sin embargo advierte al Doctor Osmund en una de las primeras escenas, que las personas aún no entienden el riesgo que implican estas “mejoras” para la identidad y la individualidad al manipular el alma. Si bien aún hay personas que sacralizan la pureza de un cuerpo “natural” sin modificar, sintiéndose superiores moralmente e incluso insultados si se sugiere lo contrario, la mayoría prefiere mejorar o incluso ampliar sus aptitudes físicas y mentales. La incógnita fundamental que esta obra plantea tiene más que ver con el tema del alma que del cuerpo y cómo esta puede ser separada e insertada en cualquier tipo de soporte físico que no sea necesariamente un cuerpo biológico. Es ese *Ghost* el que afirma la identidad y unicidad de una persona, nada más.

En *Ex-Machina* es interesante como el tema de las partes del cuerpo juega un papel fundamental a la hora de contar la identidad de Ava y mostrar cómo se despliega en tanto ser autoconsciente. Luego de cumplir su cometido y engañar tanto a Nathan como a Caleb, Ava ingresa en una habitación donde había otras *ginoïdes* similares a ella pero “apagadas”. Ava recorre sus cuerpos y facciones detenidamente con la mirada, las toca y empieza a seleccionar aquellos rasgos y atributos que podemos inferir son de su agrado. Inmediatamente los va tomando de a uno y se auto-modifica, fundamentalmente de forma estética, para camuflarse como una mujer humana común, ocultando sus circuitos. Luego de esto, Ava sale de la casa/bunker de Nathan y finalmente se libera. Más allá de la superficialidad, esta escena nos muestra que Ava entiende y es consciente de que debe fabricarse una identidad que pase por humana para poder insertarse en el nuevo mundo que está por conocer sin exponerse a riesgos. Este gesto de decisión y personalización reafirma su identidad como ente libre e independiente que tal como vemos al final, logra mezclarse en la multitud de una ciudad.

En *Never let me go*, la cuestión del cuerpo sustituible se presenta de una manera más controversial y comprometida. Esta película se basa en la novela de su mismo nombre del año 2005, recreada en la ciudad de Sussex, Inglaterra, en 1978 y haciendo *fast forwards* en la historia aproximadamente cada diez años. Este dato es interesante ya que es la única de las películas analizadas que a pesar de ser distópica, no se ubica en el futuro, sino en un pasado de un universo paralelo al nuestro donde la clonación era posible desde la década del 50'.

Otra particularidad es que en este caso no se trata de humanos que se mejoran con robótica o robots que se transforman en posthumanos adoptando rasgos humanoides, sino que se trata exclusivamente de clones diseñados para servir únicamente como donadores de órganos. La industria sistematizada de clonación y crianza de seres humanos disponibles para ser donantes, comienza en la escuela *Hailsham*, una especie de internado donde se aísla a estas personas desde niños. Este colegio tiene estrictas reglas para su desarrollo y protección. En principio, el lugar está cercado y el límite no debe ser traspasado por ninguno de ellos, de ser así podrían sufrir graves consecuencias como la muerte, según los rumores que se esparcieron entre los niños para que obedezcan. Además tienen hábitos regulares de alimentación y deben evitar cualquier tipo de actividad que comprometa su estado de salud como fumar cigarrillos o lesionarse. Acuden a controles médicos frecuentemente para evaluar que estén en buen estado y los directivos ejercen un fuerte convencimiento a partir del discurso acerca de lo “especiales” que son, a diferencia de otros niños de su edad. Además de la educación formal, la escuela hace un gran hincapié en la formación artística de los niños. Más adelante en la película uno de los personajes principales, Tommy, expondrá a su amiga Kathy su teoría sobre la galería de arte del colegio y el amor. Según Tommy, a partir de un rumor que le contó uno de sus compañeros en su adolescencia, si estos estudiantes clonados logran demostrar que están enamorados y en pareja, se les puede otorgar una extensión de tiempo de vida antes de su primera donación. Según la película, luego de la donación del tercer o cuarto órgano, la vida del donante termina. Tommy entonces comprende que aquella incógnita que él y Kathy tenían de niños con respecto a la utilidad de la galería de arte, es

que esta funciona como una ventana al alma, allí se puede ver todo lo que se necesita de una persona y con ello deducir si es capaz de enamorarse.

Luego la película revelará que en realidad, esa galería era solo para mostrar al resto del mundo que los donantes tenían alma, contribuyendo a la imagen honorable de los alumnos y su institución al hacer algo tan noble por la humanidad. Sin embargo, con el pasar de los años la importancia ética que se le daba a esta industria se convirtió paulatinamente en algo meramente instrumental y estandarizado, sin preocuparse por la formación de personas sino por la crianza y reproducción de expendedores de órganos. Así lo explica el personaje de la Señora Emily, ex directora de Hailsham:

Hailsham fue el último lugar en considerar la ética de la donación. Deben entender, el cáncer mataba prácticamente a todo el mundo. Ahora no mata a nadie en absoluto. Usamos el arte para mostrar de lo que ustedes eran capaces. Para mostrar que los niños donantes eran todos humanos. Pero todo fue un error. Estábamos dando una respuesta a una pregunta que nadie hacía. Verán, no es un problema ético, es solo nuestra forma de ser. Si preguntan a las personas si quisieran volver a la oscuridad, a los días del cáncer de pulmón, del cáncer de mama y las enfermedades neuromotrices, ellos simplemente dirían que no ¿Lo entienden? (Emily, *Never let me go*)

La superación de los esquemas biológicos que opera en el imaginario apela a la representación dualista que rechaza los interrogantes sobre el cuerpo humano movilizado por el miedo a la muerte. Koval (2013) retoma la separación de la *res cogitans* y *res extensa* cartesiana como el ideal conceptual de la historia de la filosofía en el cual se basamenta el desprecio de lo corporal por su carácter finito y la inminente mortalidad. Este “desprecio” se mantiene a pesar de los aparentes cambios históricos. En el apogeo del teocentrismo religioso, el cuerpo era solo carne y lo que se redimía después de la muerte era el alma, que podía ser eterna. En la postmodernidad se dobla la apuesta y el hombre no se conforma con aceptar la debilidad de la carne sino que desea mejorarla con apósitos tecnológicos o incluso reemplazarlo por completo, salvaguardando en forma de datos la conciencia, que es la nueva forma que toma el alma en la era tecnológica.

Esto posiciona a dos corrientes opuestas en sus extremos, allí donde el humanismo encarna la tecnofobia en pos de mantener inalterada la esencia humana, el transhumanismo más radical incurre en la tecnofilia para liberarse de

las ataduras del cuerpo biológico obsoleto y poder así re-proyectarse ralentizando los procesos de envejecimiento y deterioro. Tal como explica Marchesini (2009), este gesto ubica al cuerpo como una máquina al servicio de la subjetividad y por lo tanto el transhumanista, al igual que el humanista, cae en el dualismo nuevamente separando aquello que para Sloterdijk nunca lo estuvo en primer lugar.

Las ideas de “pureza, perfección e inmortalidad” tiñen ambas posturas convirtiendo al cuerpo en prótesis, tal como se presenta en las películas seleccionadas. Sin importar de qué lado de la discusión filosófica se ubique el enunciatario, parece no poder desprenderse de este esquema de pensamiento dicotómico tan arraigado en los discursos de la modernidad, apelando una y otra vez al recurso emocional del alma y los sentimientos humanos, como aquello distintivo y separable del cuerpo que se ve como algo modular y pasible de ser sustituido.

Sloterdijk se separa de estas posturas y alienta a una contaminación activa de la *techné* sobre la naturaleza porque entiende que de esta manera fue siempre, siempre fuimos animales técnicos aunque la filosofía nos dijera lo contrario. Lo propio del hombre debería ser abrirse al mundo y no cerrarse sobre sí mismo, abrazando la alteridad y entendiendo que la tecnología siempre retro-actúa sobre el cuerpo. En el proceso de hibridación con la tecnología el hombre no está haciendo otra cosa que seguir su propia naturaleza, la cual es la búsqueda de la trascendencia y redefinición de sus limitaciones biológicas en pos de adaptarse al entorno y sobrevivir como especie. Tal como explica Galparsoro (2014):

El término «posthumano» puede entenderse, a la manera de los defensores del «transhumanismo», de un modo radical: como el deseo del nacimiento de una nueva especie biológica heredera de la nuestra. O puede entenderse, a la manera de Marchesini o de Sloterdijk, de otro modo, tal vez más nietzscheano: lo «posthumano» no sería lo propio de una nueva especie biológica, diferenciada de la nuestra, sino una manera de ser humano que hoy no es reconocida como tal (...) Lo posthumano designa la posibilidad de una humanidad más amplia, que abarca características que hoy muchos se niegan a considerar como humanas (por ejemplo, un hombre con chips en su cerebro, o alterado genéticamente) (p.168,169)

Retomando nuestras películas, observamos que las angustias y emociones que viven nuestros personajes posthumanos funcionan como una proyección de cómo el hombre se piensa a sí mismo. Esto nos permite reflexionar sobre qué quiere lograr el hombre y cuáles son sus temores y sus deseos. Según el imaginario que se puede reconstruir, a partir de los distintos discursos sobre la tecnología y el cuerpo que operan como trasfondo de los distintos argumentos, podemos inferir que la tendencia esencialista y dicotómica continúa operando fuertemente en la ficción, construyendo un futuro más radical, que el propuesto por la corriente posthumanista.

4.2 Derecho a la muerte

Chappie: Why did you build me to die maker?
Deon: I didn't. I built you to live.
(Chappie: ¿Por qué me construiste para morir, creador?
Deon: No lo hice. Te construí para vivir.)
Diálogo - Chappie

La construcción de universos en los que el hombre es libre de aplicar tecnología para modificar su horizonte como humano, nos permite reflexionar si existe una frontera entre la vida y la muerte ¿Cómo se comprende en estos mundos la vida o la muerte de los seres posthumanos? ¿Qué valor se le da a la vida de las conciencias artificiales? Y ¿Qué sentimientos operan en la muerte biológica de los cuerpos? Nos interesa comprender qué elementos ponen en juego estos universos respecto de la muerte y la (post)vida de los seres posthumanos.

Para ello hemos decidido retomar la distinción utilizada por Foucault (1976) entre el accionar de la soberanía monárquica y la biopolítica. Este autor utiliza la expresión “Hacer Morir. Dejar Vivir.” para el accionar de la soberanía, mientras que caracteriza al biopoder como “Hacer Vivir. Dejar Morir.”

La primera refiere al poder del estado monárquico, donde el soberano ejercía su autoridad a partir de la amenaza de muerte y dejaba vivir como una exención concedida excepcionalmente sin que esto afecte la potestad de dominio del rey. Por el contrario, la segunda invierte la modalidad anterior. Ya no se trata de la potestad a hacer morir o exceptuar de esa condena sino de

mantener la vida al punto de dejar morir cuando ya no haya otra alternativa. “El influjo del poder no se ejerce sobre la muerte sino sobre la mortalidad.” (p.224)

El avance del hombre en la ciencia, el dominio sobre el genoma humano y el desarrollo de las máquinas inteligentes ponen en discusión nuevas formas de vida posibles. Las biotecnologías puestas a favor de la continuación o no de la existencia también nos permiten pensar una nueva categorización de los biopoderes. Es desde aquí que proponemos la idea de “Hacer Morir y No dejar Morir.” como el nuevo esquema de poder en la era del posthumanismo. Estas categorías del poder respecto a la vida y la muerte nos permitirán mostrar la intencionalidad y escala de valores que funcionan en estos universos. La primera apela a la naturalidad de la muerte concedida a un ser posthumano concebido como inferior. Hacemos referencia a la displicencia y aceptación con la cual se da muerte a todo aquello que no encaja en la categoría de hombre en su totalidad, aun cuando cuentan con características que lo asemejan a los humanos. Mientras que la segunda refiere a la extensión forzada de la vida de un humano gracias a las tecnologías. Este condicionamiento sobre los cuerpos padecientes o incluso ya fallecidos, rompe la potestad de decisión sobre la propia vida. El resultado es la negación del derecho a la muerte del ser, a partir de la cosificación del cuerpo al que se le impone un vivir forzado.

La película *Eva* nos muestra un universo donde los robots son algo común y funcional a la vida cotidiana de las personas. Los hay de variadas formas y funciones y se los puede ver transitando junto a los humanos por la ciudad. Al comienzo de la narración podemos ver como la inesperada visita de Alex Garrel repercute en una clase de la universidad de robótica. Allí una pareja de alumnos intentaban controlar un pequeño caballo robótico que parecía salido de control. Alex, junto a su antigua profesora Julia, solicitan que regularicen a su prototipo. Los alumnos, nerviosos e inexpertos, actúan imprudentemente y activan el comando de voz que destruye la conciencia del robot “¿Que ves cuando cierras los ojos?”. Ante esta decisión Alex reta a los estudiantes diciéndoles que tomar una medida tan drástica no debe ser tomada a la ligera. Esto nos permite comprender cómo funciona la relación que los humanos entablan con los robots, quienes son manejados para cumplir ciertas tareas o respetar ciertas emociones de lo contrario podrían ser desconectados.

Al finalizar la película, luego de que Lana falleciera por caer por un risco al ser empujada por Eva, Julia se reencuentra con Alex. Allí le confirma que Eva había sido el producto exitoso del proyecto que él tenía junto a Lana hacía diez años atrás. Ella había continuado con la investigación después de que Alex se mudara de ciudad y adoptará a Eva como su propia hija. Sin embargo, luego de lo sucedido Julia ordena a Alex, como directora del proyecto, que desconecte a Eva. Alex se ve en una encrucijada moral de la que no puede salir, ya que la pequeña robot era una niña ante sus ojos. Con mucho pesar, lleva a Eva a su taller donde tenía un pequeño rincón a modo de dormitorio, le lee un cuento y al finalizar le dice el comando de voz que desactiva su conciencia, “¿Que ves cuando cierras los ojos?”. Eva se desploma en sus brazos y él la abraza.

Al igual que esta película, *Morgan* también nos propone una escena en donde la vida del ser posthumano debe ser finalizada luego de que éste transgrediera las normas de conducta establecidas. En esta seguidilla de escenas vemos cómo Morgan ataca brutalmente al Dr. Schapiro durante su evaluación psicológica. El conflicto se desata luego de que el perito psicológico intentara jugar con las emociones de Morgan empujándola a un conflicto interno con respecto a sus creencias. Esta es la razón por la que el equipo de científicos resuelve abortar el proyecto. La Dra. Chang da la orden para que Morgan reciba la eutanasia como si tratara de un animal de laboratorio. Aquí volvemos a ver cómo se nos presenta como natural la idea de que un ser posthumano puede ser desconectado o acondicionado para una muerte asistida.

En la película *Moon*, tal como mencionamos en el apartado de “Propósito creador: Ego, Amor, Instrumento”, el hacer morir se anticipa desde el momento del diseño y creación de los clones de Sam Bell. Cada uno de los ejemplares es fabricado biológicamente para tener una vida adulta de solo tres años, que es el tiempo que les dicen que durará la misión y tras el cual podrán volver a su hogar con su familia. Es tan sistemática la creación de estos clones que la cosificación del cuerpo llega a los extremos de preestablecer una fecha de vencimiento y además mostrar con distintos recursos estéticos, no solo la progresiva descomposición del organismo en la figura de Sam 5, sino el momento de desecho del cuerpo cuando los clones creen que ingresan a una cápsula para

viajar a la tierra pero en realidad son automáticamente pulverizados y expedidos al espacio exterior como basura.

En *Never Let me Go* luego de volver a encontrarse, Tommy y Kathy van en busca de una “postergación” ya que Ruth admite que ella los separó y que deberían estar juntos porque realmente se aman. El argumento de la película gira en torno a la historia de amor entre estos dos personajes que nunca pudo ser debido esta otra estudiante amiga de Kathy que interfiere en su relación quedándose con Tommy por celos y miedo a quedarse sola.

Tommy y Kathy se dirigen a la casa de la “madama”, la mujer que se suponía otorgaba a los enamorados el beneficio de la “postergación” pero se enteran de que sólo resultó ser un rumor. Tommy quiebra emocionalmente gritando y llorando de la misma forma que lo hacía de niño cuando se sentía frustrado y desconsolado y, una vez más, Kathy es la única que está allí para consolarlo.

Es esta idea de amor la que humaniza a los personajes y refuerza el mensaje final, cuando vemos a Tommy realizar su última donación antes de “completar”, es decir, morir. Kathy observa el proceso y desde allí comienza a relatar con su voz en off la reflexión final de la película con respecto a la vida y la muerte. Si bien la denuncia con respecto a la utilización de la vida humana como objeto es controversial, el personaje de Kathy reafirma su estatus de ser humano comparándose con cualquier persona normal y dice: “De lo que no estoy segura es si nuestras vidas fueron tan distintas de las vidas de las personas que salvamos. Todos completamos. Quizás ninguno de nosotros entiende realmente lo que hemos vivido, o sentimos que no tuvimos el tiempo suficiente”. El enunciatario nos muestra con esta escena la no diferencia que existe entre un ser humano y un clon, apelando a que todos somos igual de “finitos” y tememos a la muerte. Es este temor el que impulsa al ser humano a constantemente buscar formas de extender su vida, porque solo en la vida es donde podemos desplegar nuestra humanidad, nuestros sentimientos, nuestra alma. Con la paulatina degradación de los relatos religiosos y la mitología de la vida después de la muerte, el hombre no se arriesga a ver que hay más allá y decide extender este momento lo más que puede, a veces incluso, en busca de la inmortalidad.

Hasta aquí hemos podido ver cómo operan las películas en la clave de lectura Hacer Morir lo no humano. En ellas se nos muestra cómo se construyen los valores que permiten la objetivación de aquellos seres que no son considerados humanos en su totalidad. Aquella forma de vida que es vista como distinta de la humana pareciera no acceder a al mismo grado de merecimiento de la vida que sus pares humanos. A la vez esto nos permite aclarar qué se entiende por lo humano y sus posibilidades. Nos encontramos frente a un modelo de subjetividad que piensa al hombre como dueño de todo aquello que funcione como un objetos para su utilidad, incluso pasando por arriba de los propios derechos humanos.

En *Ghost in the shell* ocurre algo interesante que nos permite hacer la apertura de la otra vertiente en relación al derecho a la muerte que es el “No dejar morir”. La condición de posibilidad de poder crear un ente como Milla, supuso la “muerte” previa de la niña que fue; Motoko. Decimos muerte entre comillas ya que técnicamente no la matan, su conciencia, su *ghost*, sigue activo durante todo el proceso de desmembramiento. Lo que sí hacen los científicos de Hanka Robotics es justamente desarmar el cuerpo humano en partes, destruyendo su integridad y dejando al cerebro como el único órgano biológico en el cual esta narrativa ubica el alma. El gesto más fuerte sin embargo es el hecho de que le dan a esta niña Motoko, no solo un cuerpo robótico casi indestructible y en cualquier caso reemplazable, sino que al mismo tiempo le niegan sus recuerdos y su identidad al suprimir sus memorias reemplazándolas por fragmentos de código que construyen un pasado falso. El *ghost* de Milla en realidad está potencialmente por siempre encerrado en una vida cuasi-eterna si así lo quisieran, interfiriendo con el destino “natural” de lo que hubiera sido su vida como ser humano.

En la película *Chappie* el nudo narrativo se posa sobre el miedo existencial a la muerte. Chappie, el robot consciente, desarrolla sus valores morales, y por consecuencia su identidad, a partir de su temor por dejar de existir una vez que su batería se agote. A lo largo de la cinta, el personaje logra desarrollar un sistema de transferencia de la conciencia a una red digital y posterior almacenamiento en un dispositivo portátil tipo *pen drive*. La curiosidad de Chappie lo lleva a probar este dispositivo en Yolandi.

El desenlace de la película culmina con una batalla armada entre Vincent Moore, ex colega de Deon, la banda de Hippo, jefe de la mafia de Johannesburgo y la banda de Ninja junto a Chappie y Deon. En esta batalla Deon resulta gravemente herido y Yolandi muere al recibir varios disparos luego de que defender a su amado Ninja. Deon y Chappie logran llegar a las instalaciones de Tetravaal, allí Chappie consigue transferir la conciencia del agonizante Deon a un cuerpo robótico con éxito. Deon hará lo mismo por su propia creación quien también corre riesgo de morir. Luego nos encontramos a Ninja, quien está deshaciéndose de las posesiones de Yolandi en una gran fogata, cuando encuentra en una pequeña caja un *pen drive* con una etiqueta donde se lee “Conciencia de mami”, a modo de *flashback* la escena nos muestra a Yolandi con el casco que Chappie utilizaba para transferir la conciencia. Habiendo pasado el trágico episodio vemos a Ninja, Chappie y Deon, quien ahora es un robot anaranjado, enterrando a Yolandi. Chappie se acerca a su cuerpo envuelto en un manto blanco y le dice “Es solo un cuerpo temporal mami. Te haré uno nuevo. No tienes que ir al próximo lugar.” A continuación vemos las instalaciones de fabricación de Tetravaal, allí los brazos robóticos de la línea de montaje comienzan a moverse y unas computadoras nos muestran pestañas donde se ven los diseños de las partes de un robot. Chappie conecta el *pen drive* con la conciencia de Yolandi a una computadora desde algún lugar remoto y espera que cargue. La escena muestra un disco con carga completa donde se lee “Conciencia cargada”. El mismo es sujetado por un brazo robótico que lo inserta en la parte posterior de la cabeza de un robot que, a diferencia del resto de los Exploradores vistos en la película, tiene un rostro con las facciones de Yolandi. El robot abre los ojos.

Por último, en la película *Transcendence* volvemos a ver cómo un personaje es transferido a una plataforma digital con el fin de evitar su muerte, o al menos la de su conciencia. Luego de haber sido envenenado, el Dr. Will Caster, afronta la decisión de su esposa, la Dra. Evelyn Caster, de conectar su cerebro a un dispositivo que le permitirá almacenarlo de manera virtual. El experimento resulta un éxito y luego del fallecimiento de Will su conciencia despierta en una computadora que la contiene. En esta cinta la posibilidad de haber vencido a la

muerte se paga con las sospechas de si esta nueva conciencia pertenece realmente o no a la del fallecido Dr. Caster.

Como vemos, esas películas quedan alineadas por un acontecimiento común, No Dejar Morir al ser biológico. El sueño de la *transbiomorfosis*, la búsqueda por reproducir, descargar o extender la conciencia en un soporte electrónico, se cumple en la ciencia ficción. Siguiendo con la lectura que nos propone Foucault (1976) el derecho de intervenir para hacer vivir se acerca cada vez más al control sobre el cómo de la vida. El hombre moribundo pasa a ser un objeto más posible de ser manipulado por el mismo hombre para alcanzar la dominación máxima, la muerte.

La auto-comprensión acerca de qué se entiende por humano en estos futuros distópicos desata la misma polémica que precipitaba la pregunta por la esencia del ser que inicia en el renacimiento y se culmina en la postmodernidad. Como explica Luisa Paz Rodríguez Suárez (2007) desde Descartes la noción metafísica del sujeto fue fundada como la de ente supremo ante los demás entes, que se constituían como meros objetos en tanto representaciones dentro de nuestra conciencia. “Este rasgo metafísico fundamental de la relación sujeto-objeto funda el subjetivismo moderno que es esencialmente antropocentrista y, así, la concepción objetualizante característica de la modernidad.” (p.192)

El mayor riesgo de concebir al humano como soberano de la naturaleza es que él mismo pasa a ser otro ente más en su representación. El hombre pasa a ser objeto del hombre. Esto explica los fenómenos de dominación y explotación. En la modernidad la naturaleza aparece reducida a un almacén de existencias y todo, incluido el hombre, se comprende como posible de ser explotado. Esta actitud en donde todo permanentemente se encuentra disponible para el consumo, es una consecuencia del individualismo y subjetivismo gestado en los marcos del humanismo.

Repensar las categorías del humanismo antropocentrista implica repensar lo humano tal y como lo plantearon Nietzsche, Heidegger y Foucault, quienes son retomados por Sloterdijk (2000):

Pero hay que tener cuidado de no mirar a través de las lentes de clasificaciones metafísicas falsas a estas nuevas operaciones antropoplásticas que se han hecho posibles recientemente, desde el

trasplante de órganos a las terapias génicas: bajo estos presupuestos metafísicos todo sería como si un amo subjetivo todavía quisiera esclavizar a una materia objetiva, o incluso peor, desarrollarse y convertirse en un super-amo dando órdenes sobre una materia aún más profundamente subyugada. El esquema del sujeto-amo que ejerce poder sobre una materia servil poseía una verosimilitud innegable en la época de la metafísica clásica, y su política y tecnologías simplemente bivalentes. (p.5)

En el fondo, lo que proponen es un nuevo paradigma de comprensión del mundo que sustituya el antropocentrismo por una interpretación que permita redescubrir lo humano por fuera de la subjetividad y que reivindique la multiplicidad de las miradas.

4.3 Inmortalidad

We're not going to fight them, we're going to transcend them.
(No vamos a pelear contra ellos, vamos a trascenderlos.)
Dr. Will Caster - Transcendence

Llegando al final de nuestro recorrido, se nos plantea el interrogante por el tema de la inmortalidad y su importancia en el pensamiento actual. Apoyándonos no solo en los discursos cinematográficos sino en diversos autores que abordan este tema, ya sea desde el punto de vista humanista o posthumanista, hemos expuesto que el miedo a la muerte y la finitud del cuerpo biológico es el principal motor de acción para la puesta en marcha de la *techné*. El ser, se sabe mortal y busca por todos sus medios modificar sus limitaciones a partir de la tecnología.

Sin embargo, si bien la inmortalidad parece ser el horizonte final al que los grandes relatos ficcionales apuntan, desde los mitos, las historias fantásticas, la magia, la religión y hoy el discurso tecnológico, no podemos dejar de preguntarnos sobre el poder de formación que tiene la muerte sobre la identidad humana. Es por ella que somos como somos y tomamos las decisiones que tomamos. Es debido al corto tiempo que tenemos en este mundo que nuestra vida es una constante búsqueda de sentido y realización personal, basada siempre en los discursos éticos y morales vigentes. No podemos evitar

preguntarnos; ¿Qué pasaría con la humanidad si las restricciones de la vida y la muerte ya no operaran sobre nuestra existencia?

Una parte de nuestro corpus ciertamente aborda este interrogante y encontramos algunas coincidencias interesantes. Las películas en cuestión son *Autómata*, *Chappie*, *Ghost in the Shell* y *Transcendence*. La primera es posible de ubicarse del lado de la postura transhumanista más radical, ya que el mensaje que nos deja Cleo con su hijo/creación híbrido tecno-biológico, es que la especie humana ya ha cumplido su tiempo en la tierra y debe dejar lugar al próximo paso en la evolución de formas de vida inteligente que nos reemplazarán como algo superior, recordándonos como predecesores, al igual que nosotros como hombres hablamos de mitos y leyendas que forjaron nuestra existencia.

Las otras tres, sin embargo, no dejan de lado la vida humana sino que la potencian. En todos los casos la posibilidad de la inmortalidad se presenta a partir de la transferencia de la conciencia a una máquina en forma de código de programación. Las tecnologías de la información tan vigentes en nuestra actualidad son las que dan validez y verosimilitud a este discurso ya que con los avances de inteligencia artificial existente, no se nos hace tan difícil creer que esto pueda ser posible en un futuro. De cualquier forma, en ninguno de los casos se presenta la posibilidad de la inmortalidad del cuerpo biológico, como si quizás pudiera aparecer en algún relato religioso con la figura de la reencarnación o en cuentos mágicos que hablan de pociones o la fuente de la vida eterna para conservarse íntegro hasta el fin de los tiempos.

Nuevamente el esencialismo opera en la disección del cuerpo y el alma, hablando de conciencia e identidad como aquello donde está lo verdaderamente humano y lo que ha de ser preservado. Las divisiones entre aquellas cosas que representan la esencia inalterable del personaje se hacen notar con pequeños recursos narrativos en cada cinta. En el caso de *Chappie*, vemos como guarda la conciencia de Yolandi en un pequeño dispositivo electrónico, el cual había sido cargado con su información neuronal, sus gustos, sus pensamientos y sus memorias. Al morir solo se pierde su cuerpo biológico, ya que para darle vida nuevamente la información de su conciencia almacenada solo deberá estar contenida en un cuerpo robótico. Los doctores Evelyn y Will Caster en

Transcendence logran lo que nadie había podido hacer hasta entonces, transferir una conciencia justo antes de que el cuerpo biológico pereciera. Aquí también podemos ver como los esfuerzos recaen en salvar y almacenar la conciencia del padeciente Will y no su cuerpo. La idea de la separación entre cuerpo y alma continua a medida este personaje logra estar en todas las cosas de la naturaleza, incluso en el cuerpo de otros. Por último, Kuze, en *Ghost in the Shell*, descubre cómo crear una red similar al internet pero fusionada con lo biológico en una interconexión cerebral donde puede descargar su *ghost* y vivir allí por siempre, además de poder *hackear* y controlar a cualquier conciencia que se encuentre conectada a esa red.

El desprecio a la obsolescencia del cuerpo es lo que lleva al hombre a querer mejorarlo constantemente poniendo a prueba sus límites. Algo que es obsoleto es algo que no sirve, entonces nos preguntamos, ¿A qué o quién debe servir el hombre?, la respuesta que nos dan las películas parece ser que el hombre se construye, y construye a otros, para ser servil a él mismo. El dualismo cuerpo/alma no opera únicamente como un recurso emocional en las narrativas, sino que es el fundamento sobre el cual se establece qué es una cosa y quién es una persona y, por lo tanto, se justifica que el sujeto establezca su dominancia sobre el objeto. El hombre al trastocar el esquema de poder al modelo del “Hacer morir. No dejar morir” que parece vislumbrarse en los futuros posthumanos como una premonición en clave crítica, no solo somete a lo que hoy existe, sino que predetermina la venida a la existencia de un ser que desde su origen nace sometido a él. En este punto, entre otros, el humanismo polemiza con posturas como la de Sloterdijk al preguntarse ¿Qué derecho tiene un sujeto sobre otro y sobre la determinación de su futuro? ¿Quién decide quién es más idóneo para establecer los parámetros y criterios del desarrollo de la técnica sobre la modificación de la vida a través de la biogenética y la tecnología?

En nombre de la utilidad se habla de la creación de un mejor hombre o de un *superhombre*, ¿Quién determina lo que es mejor? Si se logra la creación del ser inmortal ¿Será para la plenitud del disfrute de la vida y el descubrimiento de sus misterios? O ¿Será para la eterna esclavitud de un ente supra-humano sometido a los mandatos de los hombres creadores que se atribuyen un poder cuasi-divino? ¿Será por esto que la humanidad siempre parece peligrar en algún

punto durante las narrativas ficcionales? No podemos negar la constante advertencia y referencia, implícita o no, al peligro inminente de las acciones de los hombres.

Viéndolo así, se denota claramente la postura humanista que se cuela en nuestros discursos fílmicos, sin embargo, y adoptando el punto de vista posthumanista, podríamos cuestionar a la modernidad y su modelo de pensamiento ¿Por qué el hombre debe estar sometido a cierta naturaleza como si se tratara de una predestinación sagrada e inalterable? Si el discurso racionalista plantea que el hombre es dueño de su destino y logra finalmente desatarse de los condicionamientos religiosos ¿Por qué se le atribuye a su virtud técnica auto-creadora la monstruosidad y no, por el contrario, a los modelos ideológicos de pensamiento dominantes?

Adoptando otra postura, y observando que en todas las películas lo único pasible de ser inmortal es la conciencia o el alma, si bien se mantiene el pensamiento cartesiano, al mismo tiempo es una metáfora útil al mensaje posthumanista, ya que una vez borradas las fronteras entre el cuerpo de carne y el de metal, ya no existirían diferencias consistentes entre una inteligencia artificial, una conciencia descargada o un cerebro inserto en un cuerpo robótico. Restaría corroborar en los años por venir, si esta posibilidad ficcional es viable, o si la ciencia determina que no existirá nunca, una conciencia escindida de un cuerpo biológico.

Las sociedades futuras: ¿Utopía o distopía? - Algunas conclusiones

La distopía es el sueño que anida en el goce de aquellos que las conjuran: funcionan como radiografías del zeitgeist de su tiempo y dialogan en susurros con las zonas de sombra de nuestro presente. De hecho, si para algo sirve una distopía es para traducir, sin riesgo de muerte o de vergüenza, nuestros propios fracasos.

Aarón Rodríguez - Masamune Shirow o La mirada triste de los ángeles de silencio

La ciencia ficción se constituye como género utilizando representaciones especulativas basadas en la ciencia y las consecuencias de lo posible. Nace naturalmente como esa pulsión cultural que demanda una representación de las fantasías acerca de seres artificiales. Si la ciencia ficción se caracteriza como ese recurso narrativo que tiene el hombre para anticiparse a sus propias posibilidades, demostrando que a veces el desarrollo de la imaginación humana avanza más rápido que la técnica, no podemos negar que en la actualidad, la técnica parece avanzar más rápido que nuestra reflexión ética y moral al respecto. Es sobre este punto donde los filósofos y pensadores levantan la mano y advierten sobre no sucumbir a la vertiginosidad de la fascinación tecnológica y volvernos a pensar como seres humanos. Nuestro corpus parece advertir sobre las mismas cuestiones que el humanismo crítica al posthumanismo, a saber, los riesgos de colonizar el cuerpo y desarrollar tecnologías únicamente disponibles a porciones económicamente pudientes del mundo, reafirmado un estado de dominación discriminatorio y potencialmente peligroso para la vida misma.

En la presente tesina, intentamos hacer un recorrido analítico y descriptivo de un corpus recortado de textos cinematográficos, a partir del análisis de contenido y análisis del discurso. En primera instancia, observamos y detallamos indicios a nivel particular, en los componentes de las construcciones narrativas de las películas. Analizamos cuestiones en torno de la trama, diálogos, narrativas, formas de construir personajes y todo lo que aportara a la construcción de sentido explícito en cada una de ellas. Además, se analizaron en las huellas del texto aquellos indicios detectables en recursos semióticos propios del soporte cinematográfico tales como tomas, ángulos, banda sonora, luces y ambientaciones que hacen a la construcción de sentido implícito. A nivel

general dicho análisis se puso en relación tanto cruzando las observaciones de las películas entre sí, como con el marco teórico elegido. En el primer caso se estableció una clasificación de grandes temas, conformando nuestros capítulos de análisis, y conceptos que conforman la estructura de los subcapítulos en tanto lugares comunes que atraviesan nuestro corpus. Con la interpretación de estas observaciones se intentó establecer una relación semiótica entre discursos que funcionan como gramáticas tanto de producción como de reconocimiento al incluirse dentro de ciertos géneros cinematográficos; la ciencia ficción distópica como primero y principal, y luego los sub-géneros y estilos, ya fueran dramas, acción, comedia, de estilo *cyber-punk*, *neo-noir*, independiente, u otras.

En segundo lugar, las coincidencias y diferencias se pusieron en relación con las posturas humanista y posthumanista intentando identificar desde qué lugar nos podría estar hablando el enunciatario según su forma de leer y producir sentidos relacionados a los discursos que abordan el tema de la biogenética, la robótica y la inteligencia artificial. En este punto hemos podido alcanzar algunas conclusiones iniciales en torno a los temas tratados en cada capítulo. Tanto los discursos sociales como las posturas filosóficas y los géneros cinematográficos funcionan como tipos de verosímiles. Estos dan validez y entendimiento a la sociedad consumidora de dichos discursos, quienes los reconocen como valiosos.

“Toda ficción es política” dice Diego Salgado (2014) en su artículo “La distopía política: gramáticas de voluntad del poder.” Allí se refiere a que la ficción puede respaldarse, ignorar o bien violentar el relato moral imperante de una época y que por lo tanto siempre tendrán un sesgo ideológico. Es por esto que consideramos que la filmografía de ciencia ficción es un espejo apropiado para intentar ver hacia el futuro, no solo para anticipar los grandes inventos y creaciones del hombre por venir, sino para ejercer una mirada crítica sobre el trasfondo ético y moral que en ese futuro puede acaecer y, con suerte, intentar hacer algo desde el hoy para modificarlo hacia un rumbo lo menos distópico posible, siempre y cuando rechacemos el nihilismo como propone Nietzsche.

Imaginar, predecir y proyectar un futuro inevitablemente se hace desde un presente, y a veces la lectura de dichos imaginarios nos permite aprehender mejor nuestro presente que nuestro futuro.

Nos resta preguntarnos entonces si estas ficciones abrazan las gramáticas normativas, si las transgreden o si las rompen completamente en clave crítica. Hemos descubierto en nuestro análisis que nunca son tan tajantes las diferenciaciones y que es más frecuente encontrar hibridaciones de ambas posturas que se tiñen tanto de humanistas como de posthumanistas.

Nuestro recorrido de investigación nos permitió detectar que la diferenciación entre cuerpo y alma/conciencia, opera siempre como trasfondo y justificación de las lógicas narrativas de cada película. En el capítulo *Nacimiento*, la figura que toma protagonismo es la del sujeto posthumano, quien es humanizado a través de la demostración de que en ellos existe una conciencia. Esta conciencia se materializa en primera instancia en los sentidos que vehiculizan la expresión de emociones como el temor y la curiosidad frente a un nuevo mundo, construyendo la imagen de un personaje vulnerable y hasta en ocasiones infantil. Las películas nos hacen entender que el posthumano interioriza subjetivamente su experiencia del mundo y reacciona, siempre y únicamente, por la posibilidad de contacto que le ofrece el cuerpo que porta. Frente a este sujeto vulnerable, el Despertar muestra a un sujeto de poder, un acompañante que hace las veces de guía, apoyo emocional, evaluador y al mismo tiempo funciona como la figura que neutraliza un potencial peligro. Este personaje, a veces interpretado por científicos, inventores o creadores, es una pieza indispensable en el propósito creador y el sentido de la existencia de aquel ejemplar posthumano.

Según nuestra división, los propósitos siempre se alinean detrás de distintos tipos de intereses. Intereses ególatras, que ponen a prueba la sabiduría e inteligencia de un personaje que se considera el salvador de la decadencia y los males de la humanidad. Intereses egoístas, disfrazados de amor romántico. E intereses instrumentales/capitalistas, ya sean seres creados como armas, objetos sexuales o fuerza de trabajo servil. En este punto las películas adoptan una postura crítica y el dualismo se ve en la actitud que tiene el sujeto creador para con su creación en tanto objeto pasible de ser utilizado.

Luego del propósito del creador, abordamos la búsqueda de propósito existencial del ser creado, que comienza con la toma de conciencia de que no es un objeto sino un sujeto, con una identidad que, en todas las películas, se le

es negada desde el principio. La identidad se revela siempre como un evento traumático en tanto impera la mentira y luego de su descubrimiento deviene la indignación y posterior búsqueda de la verdad. Esta búsqueda viene movilizadada por la voluntad de saber y el reconocimiento de la capacidad de decisión y acción como ser libre. El posthumano es vuelto sujeto a partir de la humanización del personaje, en tanto encarna valores éticos y morales que, por contraste, se han perdido en la humanidad en sí. Aquí la figura del héroe y su sacrificio hace su aparición y apela a la emoción del espectador. La vida es defendida por los posthumanos como el valor supremo.

Por último, otra diferencia tajante radica en la cuestión de la memoria, que cumple un papel fundamental en la construcción de la identidad, donde los recuerdos no son meros datos almacenados, sino disparadores emocionales de vivencias de un pasado que se presenta como necesario para definirse como persona; el hombre siempre tiene que tener historia.

Es el reconocimiento de la propia identidad lo que activa la voluntad, y gracias a la pulsión humana de vivir, el posthumano va en búsqueda de su reproducción. En el apartado de trascendencia y multiplicación colonizadora, descubrimos que las películas utilizan el recurso de la ley como aquello que al ser transgredido demuestra el libre albedrío y por lo tanto el carácter de sujeto libre. Frente a la predeterminación alienante con la que los posthumanos han sido creados, los personajes se alzan en contra de este destino buscando su propio porvenir de la manera más autopoietica posible. Se reparan, se expanden, se construyen, crean modelos nuevos y demuestran estar a la altura de los humanos que los crearon. Esta trascendencia adopta tanto una mirada positiva como una de advertencia, buscando la reconciliación por un lado y advirtiendo sobre la responsabilidad ética y moral del hombre por el otro.

La figura maternal como bastión de la reproducción biológica, es desbordada en épocas posthumanistas donde aquello que hace a una verdadera madre tiene más que ver con un vínculo afectivo que con la gestación y el parto tradicional. A través de la transmisión de valores morales, apoyo emocional y acompañamiento durante el crecimiento, las figuras materno/creadoras de nuestros protagonistas funcionan para romper los determinismos biológicos y borran las fronteras de la naturaleza y la técnica. En

las películas donde aparece esta figura, es más clara la postura no dicotómica que propone el posthumanismo.

El tema de la sexualidad como negación del fin reproductivo, nos ha servido para observar cómo es representada desde el lado de un posthumano, el cual no tiene necesidad de cancelar una función biológica que no le es propia. El esencialismo cartesiano se hace nuevamente presente, apelando a la carnalidad del vínculo sexual que siempre necesita un otro, un cuerpo movilizado por los sentidos, un vínculo del tipo romántico y cierta atracción que viene determinada por rasgos de género. Aquí la división fuerte es entre la imagen sexual del hombre y la mujer, apelando siempre a que las figuras del deseo sean morfológicamente femeninas y utilicen la seducción y el romance como activadores de la sexualidad. Es interesante sin embargo, como el proceso de construcción de la identidad, lleva a algunos posthumanos de nuestras películas, fundamentalmente *cyborgs*, a experimentar y afirmarse como seres sexuales pero desprendidos de las determinaciones de género y las restricciones del cuerpo, desafiando las políticas identitarias y al mismo tiempo elevándose como seres con deseo y conciencia.

Si el bastión de la humanidad son las relaciones que nos definen como seres sociales y por lo tanto sujetos, en la figura de la muerte se halla la mayor reificación del hombre. No parece ilógico ya que si continuamente se apela a la idea del cuerpo como objeto servil a la subjetividad, y la subjetividad está ubicada en el alma/conciencia, en el momento en que dicha *ánima* se extinga, ya no queda sujeto allí al cual sacralizar.

Esto es claramente observable en el último capítulo, donde reflexionamos sobre el cuerpo sustituible, el derecho a la muerte y la inmortalidad. La *res-extensa* cartesiana aparece representada en una construcción modular e intercambiable de partes, ya sean robóticas o biológicas como órganos, que son absolutamente prescindibles y parecieran no ejercer ninguna alteración mayor en la pureza de la conciencia. En nuestras películas se puede distinguir un vestigio de tecnofilia transhumanista en aquellos futuros más radicales donde la finitud del cuerpo debe ser constantemente optimizada.

Se sigue la misma línea de pensamiento al abordar el derecho a la muerte, donde el “Hacer morir. No dejar morir.” aparece como una afirmación de

dominancia sobre la materia inerte y todo aquello que por no ser puramente humano, se considera objeto en la representación de la conciencia del sujeto, naturalizando así las acciones de esclavitud y potestad sobre la vida y la muerte de los entes.

Finalmente, en el último apartado reflexionamos sobre la cuestión de la inmortalidad como el horizonte final de deseo de la humanidad. Hemos notado que el cuerpo biológico jamás vive por siempre en nuestras películas, pero que sí existe la posibilidad de extender la vida del alma a través de la descarga de la conciencia. ¿Está bien vivir por siempre? Y más aún ¿Quién o qué debería vivir por siempre? Estas son algunas de las preguntas más polémicas en torno a la potencialidad de la técnica. En las películas analizadas, el hombre íntegro tal como lo conocemos jamás vive por siempre. Es el post-humano, el que accede a esta posibilidad y el humano que quiera seguirlo deberá estar dispuesto a separar su alma de su cuerpo.

Interrogantes filosóficos del hombre como ¿Qué es la vida?, ¿Qué es el tiempo?, ¿Qué hay después de la muerte?, y ¿Qué significa ser humano?, siguen tan vigentes como siempre. En el plano de la realidad, la ciencia continúa intentando descubrir y dar respuesta a estos misterios y aquello que nos hace, según creemos antro-pocéntricamente, únicos. En el plano de la ficción el relato retoma esta posibilidad técnica, la potencia y la proyecta para contarnos un futuro en clave crítica y distópica. Si la ficción nos dice que las sociedades por venir caerán en decadencia por la tecnología, parecieran no estar alineadas con el modelo de sociedad propuesto por el posthumanismo.

La gran pregunta de Peter Sloterdijk es “¿Qué amansará al hombre?” ahora que el humanismo pierde su fuerza de verdad en el marco de una sociedad global pero atomizada, informada pero mediatizada y expuesta a millones de relatos múltiples y diversos en vez de a un único lineamiento ético y moral como la religión o la ilustración.

Hemos señalado frecuentemente tintes humanistas y posturas esencialistas en los argumentos de nuestra filmografía, que suelen mantenerse y repetirse o al menos coincidir en varios puntos, construyendo no solo una verosimilitud interna al género de la ciencia ficción, sino apelando a la empatía social y la fibra emocional del espectador.

¿Es posible que en su propio enemigo, los medios masivos, el humanismo haya encontrado una forma de salvación?, ¿Es posible que la antropotécnica aplicada que intenta domesticar al hombre, hoy en día se haya colado en el mundo de la ficción?, ¿Es posible que se haya torcido la finalidad crítica y revolucionaria del arte como herramienta de denuncia, hacia un producto más que solo transmite un mensaje fundamentado en valores éticos y morales en clave nostálgica?

Es evidente en estas películas la afirmación constante de que aquello que nos hace no solo humanos, sino “buenos humanos”, son valores humanistas modernos. Por ejemplo el amor romántico, el heroísmo, el sacrificio, el arte y la cultura, la inteligencia, la defensa de la vida sobre la muerte, la crítica a la industria y el capitalismo, la violencia ubicada en un doble estándar donde según quién la aplique está bien o mal, los vínculos afectivos, la figura de la maternidad como algo sagrado, y la distinción entre cuerpo y conciencia.

Sin embargo, no podemos afirmar que los enunciatarios sean tan lineales en esta idea, ya que la tecnología no se presenta en su totalidad como enemiga y los protagonistas posthumanos, lejos de ser una amenaza, un robot maligno que viene a conquistarnos o un clon perverso que nos robará nuestra identidad, son contruidos como “más humanos que los humanos”. Es en ellos donde todos los valores anteriormente mencionados se encarnan. La figura del posthumano actúa como advertencia y espejo de aquello en lo que aparentemente nos hemos convertido como sociedad, al deshumanizarnos progresivamente. La culpa no se le adjudica al desarrollo tecnológico despiadado, lo despiadado del desarrollo tecnológico es consecuencia de la pérdida de valores.

Heidegger (1962) reflexiona sobre el arte en tanto *techné*, según la interpretación previa al concepto artístico, cultural y de disfrute estético. El autor explica que el arte era un modo de “hacer salir lo oculto”, y que esta era la esencia de la técnica que en sí no tiene nada de técnico. Con esto explica que meditar acerca de ella y el acontecer de la confrontación que con esto ocurre, debe acaecer en una región que esté a la vez relacionada con la técnica y al mismo tiempo sea fundamentalmente distinta a ella. He aquí la región privilegiada de reflexión de la técnica; el arte. Dice el autor al respecto:

Preguntando de este modo damos testimonio de este estado de necesidad: que nosotros, con tanta técnica, aún no experimentamos lo esencial de la técnica; que nosotros, con tanta estética, ya no conservamos lo esencial del arte. Sin embargo, cuanto mayor sea la actitud interrogativa con la que nos pongamos a pensar la esencia de la técnica, tanto más misteriosa se hará la esencia del arte. Cuanto más nos acerquemos al peligro, con mayor claridad empezarán a lucir los caminos que llevan a lo que salva, más intenso será nuestro preguntar. Porque el preguntar es la piedad del pensar. (p.20)

Esta explicación de Heidegger es inspirada a partir de los versos del poema "Patmos" de Friedrich Hölderlin²⁹:

*Dios
Esta cerca, y es difícil de entender.
Pero allí donde hay peligro,
También crece aquello que salva.*

Heidegger elabora su reflexión sobre la técnica explicando que el peligro no es ella en sí misma, sino lo que puede llegar a develar, lo que puede llegar a desocultar evidenciando que el peligro está siempre latente en lo que nos hace humanos. Pero esto también puede ser lo que nos lleve a nuestra salvación. En la reconciliación de la humanidad con su alteridad, existe quizás un atisbo de esperanza para superar su forma egocéntrica y ejercitar la adoración del otro, fascinante y aterrador, de una forma más poética y menos dualista.

²⁹"Patmos" es el título de un himno completo de 1803 de Friedrich Hölderlin que es retomado por Heidegger para reflexionar sobre la técnica. En palabras de Oscar Zapata: "La poesía por momentos parece el juego inofensivo de la imaginación poética; pero en otros se nos revela como la ocupación y la vocación más peligrosa y comprometedora que el hombre pueda emprender. En la poesía el hombre se ve reunido y concentrado en el fundamento de su existir. El decir poético tiene una faceta doble: es fundación del ser con y en la palabra, y es el originario nombrar y captar los signos de los dioses (...) Heidegger encuentra en la palabra poético-profética de Hölderlin un lenguaje con el cual trastocar el sentido y el habitual significado de los conceptos de la tradición filosófica (...) Estamos ante un pensar que se apropia del lenguaje poético de uno de los más excelsos poetas líricos para atravesar el lenguaje de la metafísica y destruir su conceptualización tradicional con la única misión de hacer comprensible la profunda urgencia de esclarecer la pregunta por el ser y la existencia humana. Existencia que, pese a las más loables empresas de la modernidad, sólo puede hacer habitable ese páramo insondable que es la tierra a través de la poesía." En línea: reflexionemarginales.com.

Bibliografía

a. De referencia

Aradas, A. (2013, Julio) Los cyborgs reclaman sus derechos. *BBC Mundo*. Disponible en: bbcmundo.com, Directorio: mundo/noticias/2013/07, Archivo: /130702_tecnologia_cyborg_harbisson_aa

Borja Torres Sánchez (2013). Análisis de la representación de la sociedad futura según la ciencia ficción cinematográfica (Trabajo final de la carrera), Valencia, España: Universidad politécnica de Valencia.

Bernades, H (2015). Criaturas inteligentes a imagen y semejanza del hombre (Entrevista a Santiago Koval) *Revista Kubernética* Disponible en: santiagokoval.com, Directorio: 2015/03/12/, Archivo: criaturas-inteligentes-a-imagen-y-semejanza-del-hombre/

Cambra Badii, I (2013). La condición posthumana (Reseña). *Revista Kubernética*. Disponible en: santiagokoval.com, Directorio: /2013/07/18, Archivo: /la-condicion-poshumana-resena-de-irene-cambra-badii/

Chavarria Alfaro, G. (2013). El post humanismo y el transhumanismo: transformaciones del concepto de ser humano en la era tecnológica (Informe Final de investigación) Disponible en: kerwa.ucr.ac.cr

Chavarría Alfaro, G (2015). El posthumanismo y los cambios en la identidad humana. *Rev. Reflexiones* 94 (1): 97-107, ISSN: 1021-1209. San José, Costa Rica.

Descartes, R (1977) *Meditaciones metafísicas en las que se demuestran la existencia de Dios y la inmortalidad del alma*, trad. Vidal Peña. Disponible en: mercaba.org Directorio: /Filosofia/Descartes Archivo: /med_met_alfaguara.PDF

Estevez, D (2008). *Modernos prometeos, La constitución del cuerpo humano en novelas de ciencia f(r)icción como modo de construcción de imaginarios sociales*, (Tesis de la Licenciatura), Buenos Aires, Argentina: Facultad de ciencias sociales UBA.

Foucault, M. (1976) *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Trad: Aurelio Garzón del Camino. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2002.

Galimberti, U (2001). *Psiché y Techné. Introducción*. Disponible en: revista-artefacto.com.ar

Galparsoro, J (2014). *Biotecnología y Naturaleza Humana. La cuestión del Posthumanismo. Proyecto de Investigación*. EHU12/323 financiado por la Universidad del País Vasco. AGORA Papeles de Filosofía, 33/1: 153-170 ISSN 0211-6642

Habermas, J (2000). Un argumento contra la clonación de seres humanos: Tres réplicas, En *La constelación posnacional*. Barcelona: Ed.Paidós.

Haraway, D (1984). *Manifiesto cyborg*, trad, Manuel Talens y David de Ugarte. Disponible en: webs.uvigo.es, Directorio: xenero/profesorado/beatriz_suarez, Archivo: [ciborg.pdf](#)

Heidegger, M. (1962). *La pregunta por la técnica. Conferencias y artículos*. Trad: Eustaquio Barjau. Ediciones del Serbal, Barcelona, 1994, pp. 9-37.

Ini, F. Carolei, F. (2017, julio). Esta “segunda piel” de oro captura datos de nuestro cuerpo. Xabes. Disponible en: xabes.com, Directorio: [/2017/07/18](#), Archivo: [/wearable-como-segunda-piel/](#)

Jaimovich, D. (2017, noviembre). Medicina algorítmica, la fórmula para vivir 100 años (o más). *Infobae*. Disponible en: infobae.com, Directorio: [tecno/2017/11/01](#), Archivo: [/medicina-algoritmica-la-formula-para-vivir-100-anos-o-mas/](#)

Jonas, H (1997). Hagamos un hombre clónico: De la eugenesia a la tecnología genética. En *Técnica ética y medicina. Sobre la práctica del principio de responsabilidad*. Barcelona: Ed. Paidós.

Koval, S. (2015). Criaturas inteligentes a imagen y semejanza del hombre. *Revista Kubernética*. Disponible en: santiagokoval.com, Directorio: ciencia ficción.

Koval, S. (2015). Robots y androides en el cine de ciencia ficción. *Revista Kubernética*. Disponible en: santiagokoval.com, Directorio: ciencia ficción.

Koval, S. (2015). La integración hombre-máquina: lo concebible y lo realizable en la ciencia real y en la ciencia ficción. *Revista Kubernética* Disponible en: santiagokoval.com, Directorio: ciencia ficción.

Koval, S. (2015). *Posthumanos en el cine*. *Revista Ñ*. Disponible en: santiagokoval.com, Directorio: ciencia ficción.

López, G. (2009). Un debate contemporáneo: humanismo-posthumanismo. La relación entre técnica, sujeto e imaginario tecnológico en algunos discursos de ficción (Tesina de la licenciatura). Buenos Aires, Argentina: Facultad de ciencias sociales UBA.

Méndez, S. (2013). Peter Sloterdijk: pensar al hombre en una época posthumanista. En *Revista Guillermo de Ockham* 11(2). pp. 173-185.

Metz, Ch. (1970). El decir y lo dicho en el cine: ¿Hacia la decadencia de un cierto verosímil? en *Lo verosímil*. Buenos Aires.Ed. Tiempo Contemporáneo.

Oberhaus, D. (2017, agosto). Ya se puede programar una bacteria como una computadora. *Infobae*. Disponible en: infobae.com, Directorio: [/america/vice/2017/08/24](http://america/vice/2017/08/24), Archivo: [/ya-se-puede-programar-una-bacteria-como-una-computadora/](http://ya-se-puede-programar-una-bacteria-como-una-computadora/)

Ortega y Gasset, J. (1983). Ensimismamiento y alteración. Vol. V, pag. 341. Obras Completas. En *Revista de Occidente*. Madrid, España.

Redacción BBC. (2016, noviembre). "Transhumana": la chica que se auto implantó 50 chips y varios imanes para que su cuerpo fuera "mejor". *BBC Mundo*. Disponible en: bbcmondo.com, Directorio: [/mundo](http://mundo), Archivo: [/noticias-37925981](http://noticias-37925981)

Rodríguez Suarez, L.P. (2007). Pensar más allá del humanismo con Nietzsche, Heidegger y Foucault. STVDIVM. En *Revista de Humanidades*, 13 ISSN: 1137-8417, pp. 185-198

Ruiz Ruiz, J. (2009). Análisis sociológico del discurso: métodos y lógicas. (Forum Qualitative Sozialforschung), Córdoba, España: Instituto de Estudios Sociales Avanzados.

Salgado, D. (2014, septiembre). La distopía política. Gramáticas de la voluntad del poder. *Cine Divergente*. Disponible en: cinedivergente.com, Directorio: ensayos/especiales/cine-distopico, Archivo: la-distopia-politica.

Scutti, S. (2017, noviembre). Medical first: Doctors attempt to gene-edit a living patient's DNA. Trad: propia. Disponible en: edition.cnn.com, Directorio: [/2017/11/15/health](http://2017/11/15/health), Archivo: [/first-in-body-edit-dna/index.html](http://first-in-body-edit-dna/index.html)

Sloterdijk, P. (1999, julio). Reglas para el Parque Humano. Una respuesta a la "Carta sobre el Humanismo" (El discurso de Elmau). Conferencia pronunciada en el marco de los Simposios del Castillo de Elmau sobre "*La filosofía en el final del siglo*", Baviera, Alemania.

Sloterdijk, P. (2000, mayo). El hombre operable. Notas sobre el estado ético de la tecnología génica. Conferencia pronunciada en el Centro de Estudios Europeos (CES) de la Universidad de Harvard, EE UU.

Talavera, P. (2015). La narración cinematográfica del posthumanismo. *Cuadernos de Bioética XXVI*, 2, 281. Valencia, España.

Verón, E. (1998). *La semiosis social*. Barcelona: Gedisa Editorial.

Vásquez Rocca, A. (2007, octubre). Nietzsche y Sloterdijk: Depauperación del Nihilismo, Posthumanismo y Complejidad Extrahumana. Ponencia leída en el Congreso Internacional Nietzsche "*Filosofía, Arte, religión, ciencia y política en Nietzsche: memorias de un caminante intempestivo*", Universidad Veracruzana UV, México y Fundación Ética Mundial.

Vásquez Rocca, A. (2013). Peter Sloterdijk: El animal acrobático, prácticas antropotécnicas y diseño de lo humano. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. Universidad Complutense de Madrid, España.

Zapata, O (2007). Poéticamente hace el hombre de la tierra su morada: el origen de un controversial fragmento de la poesía tardía de Hölderlin y su interpretación heideggeriana. Disponible en: reflexionismarginales.com, Directorio: /3.0, Archivo: /poeticamente-hace-el-hombre-de-la-tierra-su-morada/

b. General

Castillo Rodríguez, F. (1988). El lenguaje cinematográfico. *Semiosis*. Revista del Centro de Investigaciones Lingüístico Literarias. Universidad Veracruzana, 21, 43-75. Veracruz, México.

León, E. A. (2009) El giro hermenéutico de la fenomenología en Martín Heidegger. *Polis*. Revista de la Universidad Bolivariana, 8, 267-283. Santiago, Chile.

Revista Observaciones Filosóficas, 2005 - 2017. ISSN 0718-3712. Director Adolfo Vásquez Roca. Disponible en: observacionesfilosoficas.net

Vásquez Rocca, A. (2009, julio). Sloterdijk, Habermas y Heidegger; Humanismo, Posthumanismo y debate en torno al Parque Humano. *Eikasia: Revista de Filosofía* ISASN-e 1885-5679, 26,1-22

c. Filmografía

Arad, A. Ara, A. Paul, S. Costigan, M. (Productores) y Sanders, R. (Director). (2017) *Ghost in the Shell* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: DreamWorks Pictures, Reliance Entertainment, Arad Productions, Shanghai Film Group Corporation y Huahua Media.

Broderick, J. Kosove, A. Yorkin, C. (Productores) y Villeneuve, D. (Director). (2017) *Blade Runner 2049* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros y Alcon Entertainment.

Danny Lerner, D. Weldon. Les, Banderas, A. Hermida, S. (Productores) y Ibañez, G. (Director). (2014) *Autómata*. [Cinta cinematográfica]. España: Green Moon Producciones y Nu Boyana.

Davis, J. Dow, T. Mark, L. Godrey, W. Smith, W. (Productores) y Proyas, A. (Director). (2004) *Yo Robot* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Davis Entertainment y Overbrook Entertainment.

Fenegan, S. Styler, T. (Productores) y Jones, D. (Director). (2009) Moon [Cinta cinematográfica]. Reino Unido: Sony Pictures Classics.

Kinberg, S. (Productor) y Blomkamp, N. (Director). (2015) Chappie [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Media Rights Capital.

Macdonald, A. Reich, A. (Productores) y Garland, A. (Director) (2015) Ex-Machina [Cinta cinematográfica]. Reino Unido: DNA Films, Film4 y Scott Rudin Productions.

Maillo, K. (Director). (2011) Eva [Cinta cinematográfica]. España: Escándalo Films S.L y Saga - Productions.

Meixner, G. Muhi, A. Paul, R. (Productores) y Fliegau, B. (Director). (2010) Womb [Cinta cinematográfica]. Alemania: Razor Film Produktion, GmbH, Inforg Stúdió, Asap Films, Arte France Cinéma, ZDF/Arte y Boje Buck Produktion.

Nolan, C. Thomas, E. Johnson, B. Kosove, A. Cohen, K. Polvino, M. Marter, A. Valdes, D. Ryder, A. (Productores) y Pfister, W. (Director). (2014) Transcendence [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Alcon Entertainment, DMG Entertainment & Straight Up Films.

Romanek, M. Garland, A. Macdonald, A. Reich, A. (Productores) y Romanek, M. (Director). (2010) Never let me go [Cinta cinematográfica]. Reino Unido: DNA Films y Film4

Scott, R. Schaefer, M. Huffam, M. (Productores) y Scott, L. (Director). (2006) Morgan [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Scott Free Productions

Anexos

Ficha técnica de películas

Título *Autómata*

Género Ciencia ficción - cine post-apocalíptico

Dirección Gabe Ibáñez

País España - Bulgaria

Año 2014

Duración 109 minutos

Sinopsis

En 2044, las erupciones solares han hecho radiactiva la superficie de la Tierra y han diezmado la población humana. Los supervivientes han construido robots, llamados "peregrinos", para ayudarles a reconstruir en ambientes hostiles. Estos robots tienen dos protocolos inalterables: deben preservar la vida, y no pueden modificarse a sí mismos. Originalmente vistos como la salvación de la humanidad, se veneraba a los robots. Sin embargo, cuando no pudieron detener el avance de la desertificación fueron relegados a la mano de obra y la servidumbre doméstica.

Título *Blade Runner 2049*

Género neo-noir - ciencia ficción

Dirección Denis Villeneuve

País Estados Unidos

Año 2017

Duración 163 minutos

Sinopsis

En 2049, seres humanos creados a partir de bioingeniería llamados replicantes se han integrado en la sociedad, ya que la vida vinculada a la bioingeniería resultó ser necesaria para asegurar la supervivencia de la humanidad. K, un modelo más reciente creado para obedecer, funciona como un blade runner para el LAPD, cazando y "retirando" modelos de replicantes clandestinos más viejos. Su vida en el hogar la comparte con su pareja holográfica Joi, un producto de Wallace Corporation.

Ubicada treinta años después de la película original, la historia describe a un blade runner replicante llamado K descubriendo los restos de una mujer replicante que en algún momento del pasado estuvo embarazada, lo cual es aparentemente imposible. Para evitar una posible guerra entre las especies, K se encarga secretamente de encontrar al niño y destruir toda evidencia relacionada con él, llevándole a descubrir que éste está vinculado al desaparecido blade runner Deckard.

Título *Chappie*
Género Ciencia Ficción
Dirección Neill Blomkamp
País Estados Unidos - Sudáfrica
Año 2015
Duración 120 minutos
Sinopsis

En un esfuerzo por reducir el alto índice de criminalidad en Johannesburgo, la policía de Sudáfrica decide comprar robots blindados al fabricante de armas Tetravaal, los cuales consiguen reducir con éxito la delincuencia. Su inventor, Deon Wilson (Dev Patel) crea en su casa un prototipo de inteligencia artificial, que imita la mente humana hasta el punto de sentir emociones y tener opiniones. Sin embargo, la directora de Tetravaal, Michelle Bradley (Sigourney Weaver), le niega el permiso para probarlo en un robot policía. Sin inmutarse, Deon roba un robot recientemente dañado antes de que sea destruido y se lo lleva en su camioneta. En su camino a casa, es secuestrado por un grupo de pandilleros: Ninja (Watkin Tudor Jones), Yolandi (Yolandi Visser) y Amerika (Jose Pablo Cantillo), que amenazan con matarlo a menos que re programe el robot policía para luchar por ellos. Deon instala el nuevo software en el robot dañado y se le da el nombre de "Chappie".

Título *Eva*
Género Ciencia ficción - fantástico - drama - robots
Dirección Kike Maíllo
País España
Año 2011
Duración 94 min.
Sinopsis

En 2041 los seres humanos viven acompañados de criaturas mecánicas. Álex (Daniel Brühl), un reputado ingeniero cibernético, regresa a la universidad Santa Irene con un encargo muy específico de la Facultad de Robótica: la creación de un niño robot. En estos diez años de ausencia, la vida ha seguido su curso para su hermano David (Alberto Ammann) y para Lana (Marta Etura), que ha rehecho su vida. Lo sorprendente es la relación especial que nacerá entre él y Eva (Claudia Vega), la hija de Lana y David. Una niña especial, magnética, con la que emprenderá un viaje que le precipitará a un final revelador.

Título *Ex-Machina*

Género Ciencia ficción - Drama - Suspense

Dirección Alex Garland

País Reino Unido

Año 2015

Duración 108 minutos.

Sinopsis

Ex Machina cuenta la historia de Caleb, un programador de la empresa Bluebook, quien es invitado por Nathan, el Presidente de la compañía para la cual él trabaja, con el fin de realizar la prueba de Turing a un androide con inteligencia artificial.

Título *Ghost in the shell: El alma de la máquina*

Género Ciencia ficción- Acción

Dirección Rupert Sanders

País Estados Unidos

Año 2017

Duración 106 minutos.

Sinopsis

La mayor Mira Killian, un híbrido de cyborg y humana único en su especie, dirige un grupo operativo de élite de operaciones especiales llamado Sección 9 en un Japón futurista. Consagrada a detener a los extremistas y criminales más peligrosos, la Sección 9 se enfrenta a un enemigo cuyo objetivo principal consiste en anular los avances de Hanka Robotic, la empresa líder en el campo de la cibertecnología.⁸

Título *Moon*

Género Ciencia Ficción

Dirección Duncan Jones

País Reino Unido

Año 2009

Duración 92 minutos.

Sinopsis

Sam Bell está a punto de terminar su contrato de tres años en la Base Minera Sarang de Lunar Industries Ltd. en la cara oculta de la Luna. Tres largos años con la única compañía de GERTY, una entidad robótica con inteligencia artificial programada para ayudarlo y protegerlo. Aislado de la Tierra, pues la empresa tiene otras prioridades más urgentes que reparar el satélite que lo comunicaría directamente con el planeta, Sam lleva adelante con normalidad su rutina diaria, que consiste en monitorear las 3 excavadoras-cosechadoras a su cargo (Mark, Matthew y Luke), diseñadas para extraer de las rocas lunares el valioso isótopo Helio-3, indispensable para alimentar los reactores de fusión terrestres. Cuando los contenedores están llenos va por ellos en un vehículo y los extrae para mandarlos en una lanzadera a la Tierra para su procesamiento. Su tiempo libre lo dedica a ejercitarse para prevenir la atrofia muscular por vivir en un ambiente de baja gravedad, cuidar de unas plantas, armar la maqueta de un pueblo, ver

alguno de los viejos programas de TV que la base tiene en su memoria... pero sobre todo comunicarse a través de mensajes grabados transmitidos vía Júpiter con su esposa y su pequeña hija en su casa en la Tierra. La separación ha sido larga, la soledad abrumadora, pero en solo 2 semanas acabará, podrá volver a su casa para ver y abrazar a su familia. Sin embargo algo sucede, comienza a sentirse mal y tener visiones, y acaba descubriendo el terrible secreto que la base, que ha sido su hogar por tres años, oculta.

Título *Morgan*

Género Terror - ciencia ficción - thriller - misterio

Dirección Luke Scott

País Estados Unidos

Año 2016

Duración 92 minutos.

Sinopsis

¿Quién es Morgan? Eso es lo que tendrá que averiguar una especialista en resolver problemas corporativos que, tras un misterioso accidente, es enviada a una localización secreta en la que deberá evaluar una nueva forma de vida y decidir si debe exterminarla o no. Este ser artificial podría suponer un peligro incalculable para el mundo, pues aunque aparenta ser una adolescente normal, posee facultades sobrehumanas que además evolucionan rápidamente.

Título *Never let me go*

Género Drama - Ciencia ficción - Romance - Distopía

Dirección Mark Romanek

País Reino Unido

Año 2010

Duración 104 minutos.

Sinopsis

Como niños, Kathy (Mulligan), Tommy (Garfield) y Ruth (Knightley) pasan su infancia en Hailsham, una escuela inglesa aparentemente idílica. Cuando salen de la escuela y la terrible verdad de su vida les es revelada, deben afrontarla así como sus profundos sentimientos de amor, celos y traiciones que amenazan con separarlos. La película es narrada por Kathy cuando tiene 28 años de edad ya que ella recuerda su infancia en Hailsham, así como su vida adulta después de salir de la escuela. La historia se desarrolla en una Inglaterra distinta, en la que los seres humanos son clonados para proporcionar sus órganos para trasplantes. Kathy y sus compañeros de clase han sido creados para ser donantes, aunque Kathy, ya convertida en adulta, está trabajando temporalmente como "cuidador", alguien que apoya y convence a los donantes que se les hace renunciar a sus órganos y, eventualmente, someterse a la muerte.

Título *Transcendence*
Género Ciencia Ficción - Suspense
Dirección Wally Pfister
País Estados Unidos
Año 2014
Duración 119 minutos.
Sinopsis

El doctor Will Caster (Johnny Depp) es un científico motivado por la curiosidad acerca de la naturaleza del universo que forma parte de un equipo que trabaja para crear una computadora auto-suficiente que, según predice, creará una singularidad tecnológica, o en sus palabras, una "trascendencia". Su esposa Evelyn (Rebecca Hall), a quien ama profundamente, apoya sus esfuerzos y a menudo se une a él en una jaula de Faraday improvisada que han construido en su jardín. Sin embargo, un miembro del grupo extremista "Revolutionary Independence From Technology" (RIFT) dispara a Will con una bala radiactiva, a la vez que el grupo lleva a cabo una serie de ataques sincronizados en laboratorios de computación de inteligencia artificial a lo largo de todo el país. A Will se le diagnostica no más de un mes de vida. Luego de la muerte de Will, su esposa y su mejor amigo logran traspasar su consciencia e identidad a un ordenador y se comunica con su esposa, después empieza a meterse a las redes comerciales, etc. Mientras su esposa es confiada de esto, su amigo dice que Will no pediría tanto poder tan pronto.

Título *Womb*
Género Drama - Ciencia ficción - Drama psicológico
Dirección Benedek Fliegauf
País Alemania. Hungría, Francia
Año 2010
Duración 110 minutos.
Sinopsis

Cuando Rebeca (Eva Green) regresa a la casa de sus abuelos, vuelve a ver a Thomas (Matt Smith), su amor de la infancia. La atracción entre ellos es tan fuerte que Thomas deja a su novia para estar con ella, pero posteriormente muere en un accidente de coche. La joven, desolada, llega a pensar en el suicidio, hasta que encuentra consuelo en la idea de la clonación. Aunque la sociedad no lo acepta, la idea de ella es dar a luz a Thomas, para traerlo de nuevo a la vida.

Título *Yo Robot*

Género Acción - Ciencia ficción - Thriller

Dirección Alex Proyas

País Estados Unidos

Año 2004

Duración 115 minutos.

Sinopsis

Corre el año 2035 y estamos en Chicago. Las profecías apocalípticas sobre el poder de la tecnología se han cumplido y los robots han sido programados para realizar actividades humanas con la inteligencia y habilidad con que las desarrollamos nosotros, o incluso superior. La mayoría de los robots son de confianza y los humanos viven en completa armonía con ellos, dejando a su cargo el cuidado de sus casas y también el de sus hijos. Sin embargo, uno de estos robots se ve envuelto un día en el asesinato de un conocido científico.

El detective Del Spooner (Will Smith) será el encargado de capturar al autómatas y para ello contará con la ayuda de la doctora Susan, psicóloga de robots, y Sonny, un androide programado para poder exteriorizar sus sentimientos. En su búsqueda destaparán un complot que tenía como objetivo acabar con la raza humana.