

Todos somos ciborg en la ciencia ficción, panorama en algunas películas del género

Mariana Carbajal

Resumen: el siguiente texto es un fragmento de la tesis de maestría “La representación cinematográfica del cuerpo clonado en cuatro películas de ciencia ficción contemporánea” y en él se aborda un aspecto de la representación cinematográfica del cuerpo en el cine de ciencia ficción, a través de los conceptos de ciborg de Donna Haraway, el cual permiten un espacio para los cuerpos de la ficción, el de biopolítica, como control científico de las transformaciones del cuerpo, y el tranhumanismo, como la perspectiva futura de la metamorfosis. Desde esta tríada, podemos preguntarnos qué nos dice el cine sobre el futuro de nuestros cuerpos en relación con la creciente tecnología. Para este planteamiento se delimitan dichos conceptos y luego se revisan en las tramas de varias películas de ciencia ficción.

Palabras clave: cine, ciencia ficción, cuerpo, ciborg, transhumanismo, biopolítica.

Abstract: The following is a fragment of the master's thesis “The cinematic representation of the clones body in four films of contemporary science fiction” and in it one aspect of the cinematic representation of the body in science fiction movies through the concepts of Donna Haraway's cyborg, which gives to the science fiction's bodies a room, biopolitics, as the scientific control of this bodies' transformations, and transhumanism, as the future view of this metamorphosis. With this triad we can ask ourselves what does the cinema tells us about the future of our bodies in relation to the growing technology. For this approach, the concepts are identified and discussed in several science fiction films.

Key words: cinema, science fiction, cyborg, transhumanism, biopolitics.

El cuerpo moderno

Hablar del cuerpo humano en las sociedades modernas es referirse al saber anatómico-fisiológico, siendo el saber biomédico la representación oficial, pues:

En cierta medida, es el que se enseña en las universidades, el que se utiliza en los laboratorios y del que poco sabe el ciudadano de a pie, y el que la medicina moderna trata como si el cuerpo y la mente estuvieran separados o no tuvieran que ver con el otro. La medicina moderna conoce al cuerpo a través de los estudios de imaginación que lo representan en todas sus capas y recovecos (Le Breton, 2002, p. 64).

Sin embargo, Le Breton considera que es a fines de los 1960 cuando surge como un tema del discurso social, un territorio a explorar en el que se inscriben emociones, donde el hombre no puede separarse de su carne y en el que el cuerpo no es un mero objeto que debe amoldarse a los criterios estéticos de la época, ni explotarse para alcanzar ese patrón ni para beneficio de ningún otro.

Entonces, en el cuerpo susceptible a la emoción, la carne y el espíritu habitan en un mismo tiempo y espacio, por lo tanto, al dañar uno se daña al otro, y al dañar un cuerpo, es justo decir que se daña la vida, la sociedad que lo percibe. La idea del vínculo entre cuerpo y espíritu, aunque subordinada por la hegemonía médica, ha persistido desde las creencias religiosas y otras creencias populares de corte esotérico, pero que también han tenido cabida en la psicología.

A nivel personal es cuando mejor experimentamos el concepto del cuerpo. Aunque poco sepa el hombre común de la organización de sus órganos y de su naturaleza biológica, el cuerpo es una de las interrogantes que se plantea, como su precariedad, la violencia a la que se enfrenta, el envejecimiento, la enfermedad, los placeres carnales, la muerte, el duelo de ese cuerpo.

Otro de los textos de David Le Bretón que nos ayuda a entender el cuerpo de una forma más extensa y moderna es *Adiós al cuerpo* (2007), donde el autor hace un recorrido puntual de los hitos en la tecnociencia que tienen un impacto directo en el concepto de cuerpo. A la par de este recorrido, podemos encontrar un eco o relación directa con muchas películas de ciencia ficción que elaboran argumentos a favor y en contra de los avances de la tecnociencia.

En *Adiós al cuerpo*, como lo mencionan los prologuistas Elsa Muñoz y Mauricio List, Le Breton propone un análisis del impacto de la modernidad en el cuerpo como factor de individualización, ya que para él, ese individualismo se da en “procesos contradictorios, pues por un lado el cuerpo es el campo de acción del sujeto, lo manipula, lo modifica, actúa sobre él para reforzar esa individualización” (Le Breton, 2007, p. 7), pero los resultados son confusos, ya que primero existen parámetros establecidos, “estándares culturales para la construcción de los cuerpos” (p. 8); así que cuando el cuerpo se transforma, se rompen estas normas y se crean nuevas prácticas socioculturales.

En *Adiós al cuerpo*, el autor aborda desde múltiples perspectivas la transformación del concepto de cuerpo en relación con las cirugías estéticas, el tatuaje, el *body building* o el *body art*; la farmacológica, a partir de la creciente medicalización del cuerpo para controlar o modular las emociones; los tratamientos de fertilización y fecundación como los úteros en renta o la fecundación in vitro; el impacto de la biotecnología, desde la creación del Proyecto del Genoma Humano, la patentización de lo vivo, el diseño genético, la transgénesis animal y la clonación; la cibercultura y la cibersexualidad; y por último, el impacto de la inteligencia artificial.

Le Breton —dicen los prologuistas del libro— ha incursionado en muchos de los ámbitos en los cuales el cuerpo o su metáfora está presente a través de las nuevas

tecnologías. Así, el autor no pierde de vista al ciborg y a la vez observa lo que los modelos biomédicos están haciendo en muchos de los ámbitos en los que el cuerpo es intervenido con los más diversos fines: el funcional, el de salud y hasta el estético (Le Breton, 2007, p. 8).

El cuerpo es maleable, resultado de la precariedad de la carne, y la gran tendencia de la tecnociencia sobre el cuerpo es detener el deterioro de sus funciones.

Esta perspectiva la retoman algunos autores con una postura transhumana o también conocidos como pos biológicos, pos humanistas o pos evolucionistas como Hans Moravec, quienes ven cerca el fin del cuerpo y sus imperfecciones humanas, su imperfección como especie (Le Breton, 2007). Para ellos, la biotecnología, cibercultura e inteligencia artificial son vías para la transformación del cuerpo en algo nuevo, algo pos biológico.

Sin duda, el recorrido del autor es vasto, y aunque múltiple, retomo las implicaciones de la tecnociencia descritas por Le Breton, como la cibercultura, la inteligencia artificial y la biotecnología, para ejemplificar algunas maneras en que la ciencia ficción ha representado al cuerpo humano. Estas prácticas también ejemplifican muy bien el concepto del ciborg desarrollado por Donna Haraway (1991) en su *Manifiesto Cyborg* y, además, son una clara muestra de los cuerpos modernos que aquí nos ocupan.

Al hablar de biotecnología, cabe subrayar que se incluye la clonación humana, tema de este trabajo y en el que Le Bretón hace especial acercamiento al considerarla una práctica narcisista de la modernidad, aplicada a la ciencia médica.

El cuerpo híbrido

En nuestras vidas diarias nos enfrentamos a distintos cuerpos: al caminar por las calles todas las formas desfilan junto a nosotros, cada quien tiene algo que hacer o algo que decir. Nos enfrentamos a distintas maneras de aprehenderlo, el propio un día está más

grueso que antes, un día es más viejo o está enfermo y no podemos evitar compararlo con aquel que sale en las revistas o en las películas, uno que nos parece casi perfecto, pero moldeado para cumplir con los requisitos del mercado, para ser consumido como un producto estético.

Al ver esos cuerpos ajenos, no sabemos a ciencia cierta cuál es su verdadera naturaleza, ya que las prácticas de modificación como la cirugía plástica llegan a tales extremos que algunos se transforman en otros y ya no podemos reconocerlos. Parte de esta transformación, más allá de la superficie, también es intrínseca, aún más profunda, tanto que alcanza nuestros genes y lo más recóndito de nuestras células. La era contemporánea ha sometido al cuerpo a muchas interrogantes, desde el arte, los estudios de género, la economía, los nuevos medios de comunicación, la Internet, la medicina y la industria del entretenimiento. El cuerpo se vuelve un terreno limítrofe en el que converge el yo, la ideología, el género sexuado, lo biológico, lo mercadológico, el biopoder, el placer: capa tras capa el cuerpo es polisémico.

En este sentido, hay un campo que permite asir el cuerpo desde diferentes aristas: la ciencia ficción. Como género literario y cinematográfico, es un espacio para la imaginación, un crisol para ensayar gran cantidad de temas de índole filosófica, social y tecnocientífica. Si bien David Le Breton hace un interesante recorrido por la historia de la medicina y sus diferentes aproximaciones al cuerpo humano, me parece que otra autora también puede ayudarnos a comprender cómo está cambiando el cuerpo humano, su naturaleza híbrida en un mundo de tecnociencias y de ciencia ficción.

El *Manifiesto Cyborg* (1991) de Donna Haraway es un texto importante para abordar la ciencia ficción no como una mera elucubración sino como un campo de análisis

sociológico. Por supuesto que este género literario y cinematográfico es propenso a exageraciones o fantasías, pero podemos hacer análisis interesantes incluso a partir de ellas. Del manifiesto de Haraway, tomo el concepto de *ciborg* como una unidad de análisis para entender el cuerpo y su relación con la tecnología. Estos conceptos pueden aplicarse dentro del cronotopo de la ciencia ficción y hacer de ellos una lectura más amplia y enmarcada en la teoría de la cultura.

El ciborg: un cuerpo de realidad social y de ficción

En el *Manifiesto Cyborg*, Donna Haraway ofrece un concepto desprendido de la ciencia ficción que nos permite hacer una lectura social de los cuerpos de finales del siglo XX y del siglo XXI a partir del avance de la tecnociencia, a pesar de que la autora publicó su estudio en 1985, precisamente porque entró en los terrenos visionarios de la ciencia ficción. En primera instancia, la autora aborda el concepto de ciborg como una metáfora feminista de la condición de la mujer en una sociedad falogocentrista, donde la primera debe concientizarse de su papel político, su naturaleza híbrida entre mujer y máquina, así como lo que llama la informática de la dominación, basada en las relaciones sociales condicionadas por la ciencia y la tecnología (Haraway, 1991, p. 27).

A la par, Haraway dice que: “Un ciborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (p. 2), definición que se aplica a hombres y mujeres por igual en estos tiempos modernos, en donde “la ciencia ficción contemporánea está llena de ciborgs-criaturas que son simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambigualmente naturales y artificiales” (p. 2). Aquí el concepto *ciborg* ofrece la posibilidad de leer cómo la

tecnociencia transforma nuestros cuerpos en unidades duales e híbridas, conduciéndolos hacia una transformación política y cultural.

“Las tecnologías de las comunicaciones y las biotecnologías son las herramientas decisivas para darle nuevas utilidades a nuestros cuerpos” (p. 18), por lo que es inminente entenderlos como entidades cambiantes. Haraway nos dice que debemos aceptar la dualidad de nuestros cuerpos y abrazar su nueva naturaleza con miras a crear políticas de cambio. Una de estas políticas puede lograrse, por ejemplo, a través de la escritura. En su manifiesto, Haraway enumera a algunas autoras de ciencia ficción que aplican la teoría de género en sus escritos y que pueden leerse desde el concepto de *ciborg* porque tienen como tarea “codificar de nuevo la comunicación y la inteligencia para subvertir el mando y control” del mundo falogocentrista (Haraway, 1991, p. 31).

Haraway también dice que “las biología modernas, la traducción del mundo a un problema de codificación puede ser ilustrada por la genética molecular, por la ecología, por la teoría evolucionista sociobiológica y por la inmunología. El organismo ha sido traducido a problemas de codificación genética y de lectura” (p. 18). Estas afirmaciones favorecen una lectura híbrida del cuerpo, entre ente social, biológico y tecnologizado, ejemplarmente representado en la ciencia ficción.

Esta hibridación, cabe subrayar, va más allá de una fusión física con la máquina, al ser una hibridación conceptual en la que la ciencia ficción tiene cabida en la sociología y viceversa, en pro de un entendimiento más amplio de los cuerpos de la modernidad.

El poder sobre el cuerpo: biopolítica y transhumanismo.

El cuerpo humano es constantemente objeto de estudio, como hemos discutido previamente. A esta discusión quiero agregar los conceptos claves de *biopolítica* y *transhumanismo*, porque el primero nos habla directamente del control del cuerpo y el segundo de una posible metamorfosis a través de la ciencia. Ambos nos hablan de fuerzas externas al cuerpo que ejercen influencia sobre él y son pertinentes porque se encuentran en los temas de la ciencia ficción; si bien inicialmente no nacen en el seno del género pero, debido a la vena sociológica de éste, es posible darles cabida.

Biopolítica

Las investigaciones y procesos de la biotecnología son parte de la medicina, ya que, en principio, buscan curar y tratar enfermedades. Como la entiende Michel Foucault, la medicina es una estrategia biopolítica, y materia prima de ésta es el cuerpo humano. La biopolítica es un concepto que ha sufrido un desarrollo histórico, pero es con Foucault y después con Roberto Esposito que adquiere su concepción más moderna. Foucault hilvana el concepto a lo largo de varias de sus obras y en una de ellas: *Nacimiento de la medicina social*, dice: “El control de la sociedad sobre los individuos no se produce sólo a través de la conciencia o la ideología, sino también a través del cuerpo y con el cuerpo [...] El cuerpo es una realidad bio-política, la medicina es una estrategia bio-política” (Foucault, 1999, p. 366). El Estado aplica la biopolítica a través de diferentes estrategias como la eugenesia, el genocidio, la contracepción, la pena capital, sectorización en guetos, cárceles y a través de la medicina, la estrategia principal o el ejemplo más claro

de la dirección a la que apunta la idea de Foucault. La capacidad del Estado de ejercer estas medidas sobre la vida es lo que Foucault nombra biopoder.

En la clase del 17 de marzo de 1976, recopilada en *Defender la sociedad* (2001), Foucault muestra una clara oposición a los alcances de la biotecnología como modo de control: “Este exceso del biopoder sobre el derecho soberano se manifiesta cuando técnica y políticamente se ofrece al hombre la posibilidad no sólo de organizar la vida, sino de hacerla proliferar, de fabricar lo viviente, materia viviente y seres monstruosos, de producir virus incontrolables y universalmente destructores” (Foucault, 2001, p. 230). En primera instancia, su aproximación a la biopolítica surge como crítica a la modernidad y cómo ésta construyó la relación entre política, naturaleza e historia sin tomar en cuenta el impacto negativo que algunas medidas del Estado tienen en la vida humana.

Foucault ya vislumbra en la biotecnología un cuestionamiento futuro acerca de la esencia de la vida, su individualidad, su carácter genético único, su naturaleza y, sobre todo, la posibilidad de que el científico la cree en un laboratorio, como un pequeño dios. En los años 70, los experimentos de la biotecnología se reducían a bacterias, cultivos y animales de laboratorio; sin embargo, el planteamiento y definiciones de la biopolítica, por su parte, nos permiten trasladar el impacto de la biotecnología a la vida humana, la cual, en su naturaleza científica, también conlleva diversas implicaciones respecto a la maleabilidad de la vida.

Otra de las aportaciones al dilema la hace el filósofo Slavoj Žižek en el libro *Ensayos sobre la biopolítica. Excesos de vida* (2007), donde apunta que la tecnología biogenética reduce el cuerpo a una receta:

Con la biogenética termina el programa nietzscheano de afirmación enfática y gozosa del cuerpo. Lejos de servir como referencia última, el cuerpo pierde su

misteriosa e impenetrable densidad y se vuelve algo tecnológicamente manipulable, algo que puede generarse y transformarse interviniendo en su fórmula genética, en síntesis algo cuya *verdad* (ser) es una fórmula genética abstracta (Zizek, 2007, p. 175).

En este sentido, la ingeniería genética sí es una medida de la biopolítica que beneficia a ciertos sectores empresariales, incide en la vida de los habitantes y sistematiza la vida permitiendo crear seres vivientes, en una estatización de lo biológico y un exceso de biopoder.

En este sentido, la biotecnología, más allá del control sobre la vida, genera preguntas sobre los mecanismos de ésta y las consecuencias ontológicas del uso de una tecnología.

Por otro lado, la biotecnología provoca una ruptura en la línea temporal de la evolución o selección natural, una alteración del tiempo y espacio al crear nuevas especies, saltando un recorrido de miles o cientos de años en la naturaleza o incluso, en el caso de la cabra-araña, no sólo se salta en el tiempo, sino que se crea un tiempo y espacio para esa nueva especie. La forma en que conocíamos al individuo se deshace, lo biológico se altera, se recrea, se fabrica y constantemente muta con los avances de esta tecnología utilizada por las sociedades posmodernas, que son frías y pragmáticas.

Transhumanismo

El poder de las ciencias biológicas como una forma de control también tiene otro rostro. Si bien los teóricos de la biopolítica plantean pesimistamente el poder sobre el cuerpo como una forma de opresión, los del transhumanismo hablan también de ejercer ese poder pero utópicamente, tecnofílicamente, para que el hombre trascienda sus

limitaciones humanas. Es decir, se generan otro tipo de preguntas sobre el fin último de las ciencias.

El transhumanismo es un movimiento cultural e intelectual cuyo objetivo final es la transformación fundamental de la condición humana a través del desarrollo de tecnologías para mejorar en gran medida las capacidades intelectuales, físicas y psicológicas del hombre (Bostrom, 2005). El concepto del transhumanismo, acuñado por Julian Huxley en *New Bottles for New Wine* (1957) y desarrollado por Max More en el ensayo “Transhumanism: A Futurist Philosophy” (1990) y Nick Bostrom en *The Transhumanism FAQ. A General Introduction* (2003), en su concepción más contemporánea, también aborda la ingeniería genética como un mecanismo de control, pero a favor del mejoramiento de la especie humana, de su trascendencia. En Huxley, el mejoramiento es más bien filosófico, como se expresa a continuación:

The human species can, if it wishes, transcend itself –not just sporadically, an individual here in one way, an individual there in another way– but in its entirety, as humanity. We need a name for this new belief. Perhaps transhumanism will serve: man remaining man, but transcending himself, by realizing new possibilities of and for his human nature (Huxley, 1957, p. 16).

En More se define como un cambio no sólo filosófico sino también biológico:

Transhumanism is a class of philosophies that seek to guide us towards a posthuman condition. Transhumanism shares many elements of humanism, including a respect for reason and science, a commitment to progress, and a valuing of human (or transhuman) existence in this life rather than in some supernatural "afterlife". Transhumanism differs from humanism in recognizing and anticipating the radical alterations in the nature and possibilities of our lives resulting from various sciences and technologies such as neuroscience and neuropharmacology, life extension. (1990).

La forma en que la especie humana trascenderá es con el uso de la tecnología, en la que se incluye la ingeniería genética, la cual, según este concepto, permitirá mejorar al ser

humano como ser biológico e incluso controlar su salto evolutivo a la poshumanidad. Este concepto filosófico me sirve para contrastar dos formas de representar la clonación: una como medio de control opresor, en la biopolítica en su concepción moderna, y en la otra, en el transhumanismo, vista como una de las tecnologías que implican control, pero a favor del desarrollo y bienestar de la especie humana. Sin embargo, en casos de exceso de biopoder, el ser humano también puede llevarse a extremos contrarios a la idea utópica del transhumanismo, es decir, a un estado poshumano degradado, como se discutirá más adelante al referirse a la clonación como práctica capitalizada.

Sin duda los conceptos de biopolítica, transhumanismo y los ejemplos que se han mencionado anteriormente parecen temas de la ciencia ficción, pero están cada vez más cerca de nuestra realidad. Ante los nuevos usos del biopoder derivados de la bioingeniería, el género ha persistido en formular críticas a la cosificación y producción en serie de los hombres, temor planteado desde la novela de Mary Shelley, donde el hombre se deshumaniza y se convierte en una cosa que se puede vender, comprar y/o regalar.

Este biopoder de la ciencia es lo que Jay Clayton, en su artículo *Frankenstein's Futurity: Replicants and Robots* (2003), llama "ciencia mala"; pero a partir de esta categorización podemos preguntarnos cuál es, entonces, la ciencia buena, por decirlo de alguna manera, y a qué se refiere éste "buen" uso de la ciencia. Pareciera que el transhumanismo trata de aproximarse a la ciencia buena por sus aspiraciones humanistas, pero no es fácil afirmarlo porque aún no dejan de ser utopías.

En el texto de Clayton (2003), éste menciona a otros dos autores que han contribuido al transhumanismo: Hans Moravec, escritor de *Robot* (1999), y Rodney Brooks, autor de

Flesh and Machines: How Robots Will Change Us (2002). Estos autores exponen la teoría de que en el año 2040 la tecnología llegará a tal punto que, como en la Revolución Industrial, seremos reemplazados por las máquinas. En mi opinión, creo que la ingeniería genética se desarrolla más aprisa que la robótica, así que bien podríamos ser reemplazados por seres biotecnológicos. En cualquier caso, la idea es que los nuevos seres serán tan perfectos que podrán sustituir a la humanidad, podrán imitar el cuerpo humano y sus pensamientos, pero sin las limitaciones de nuestros cuerpos biológicos, es decir, sin las limitaciones del envejecimiento, la enfermedad y los sentidos.

El transhumanismo, como fe científica, se basa en la búsqueda del conocimiento y en la trascendencia del hombre, y de ella retomo tres ideas que me parecen fundamentales: primero, la ciencia busca el conocimiento por sí mismo; segundo, la ciencia debe usarse para mejorar el cuerpo humano a tal punto que pueda llamarse poshumano; y, tercero, el ideal es que el ser humano provoque su propio salto evolutivo.

En una civilización transhumana, se plantea que el hombre habrá llevado la tecnología a su punto más alto, tanto que la conciencia podrá incorporarse o descargarse como un software en la máquina para continuar con la búsqueda del conocimiento y, sobre todo, para comprender al humano, porque el transhumanismo dice que no podremos conocer la esencia del hombre hasta que dejemos de ser humanos, es decir, mirarlo desde afuera.

En primera instancia puede parecer descabellado imaginar un mundo sin humanos, temor producido por nuestra propia naturaleza, pero si recordamos la teoría de los mundos posibles, existe espacio para elucubrar al respecto. Aunque no tan explotado como los tópicos de clones, robots y replicantes, el transhumanismo ha sido presentado por la ciencia ficción. Por ejemplo, en *Matrix* (1999) de los hermanos Wachowski, se plantea

un mundo en el que los humanos están en peligro de extinción, donde los que quedan viven en cajas y cuya conciencia habita en un software que les da la idea de la vida.

En casos anteriores, el transhumanismo se presenta en el horizonte, como en la serie de relatos *Yo, robot* (1950) de Isaac Asimov, donde las tres leyes de la robótica se ponen en función de las necesidades humanas y se habla de los conflictos morales que genera la relación entre hombres y robots, así como la “humanidad” de las máquinas. En este caso, la inteligencia artificial se propone como un conflicto sobre qué es lo humano y la posibilidad de llevar sus cualidades a un ser inorgánico y altamente desarrollado.

En la novela *Música en la sangre* (1986) de Greg Bear, un biotecnólogo crea computadoras biológicas, manipulando los genes de linfocitos obtenidos de su propia sangre. En la primera se presenta la noción de la clonación como una forma de sustituir la reproducción sexual, y en la segunda se presenta un mundo en el que los humanos son clonados una y otra vez alcanzando prácticamente la inmortalidad.

Por otra parte, más cerca del concepto transhumano, el género del cyberpunk aborda el mejoramiento de los seres humanos a través de la tecnología, o incluso, el traslado de la conciencia humana al ciberespacio, como se plantea en *Neuromante* (1985) de William Gibson, quien junto con Tom Maddox escribió el capítulo 11 de la temporada 5 de la serie *X files*, llamado “Kill Switch” (1998). En este episodio, los agentes Fox Mulder y Dana Scully pierden a su sospechoso porque éste traslada su conciencia a la Internet. Algo parecido pasa en la más reciente película protagonizada por Johnny Depp, *Transcendence* o *Trascender* (2013). Esto por mencionar algunos ejemplos, pues de hecho el tema se ha popularizado a tal punto que hasta el exitoso escritor Dan Brown, en

su novela *Inferno* (2013), lo aborda con la idea de que un virus causará infertilidad en un tercio de la población humana, empujándola a una nueva época.

En su libro *El cine de ciencia ficción. Historia e ideología* (2005), Gil Olivo explica que los temas de la ciencia ficción están ligados al contexto histórico de su tiempo. Volvamos, por ejemplo, a la criatura de Víctor Frankenstein, nacida en 1818, cuando el método científico seguía perfeccionándose con los experimentos de Antoine Lavoisier; un mundo anterior a la publicación de *El origen de las especies* y de los trabajos de Pasteur y Mendel.

Conforme ha avanzado la ciencia, también se han multiplicado las propuestas del género; después de explorar todo tipo de seres, las inquietudes apocalípticas de las guerras mundiales, la guerra fría, la era nuclear, la llegada a la Luna, los viajes intergalácticos, la ciencia ficción saltó a preguntarse sobre la genética, los clones, los replicantes y robots. El transhumanismo, en este sentido, permite a la ciencia ficción indagar un poco más allá, preguntarse cómo cambiará al ser humano el constante uso de la tecnología.

En una época en la que el hito es la ciencia genética, es necesario preguntarnos a dónde nos llevará la manipulación de nuestra esencia genómica; tal vez la fantasía sí sea el salto evolutivo de la mano de la tecnología hacia una nueva especie. El transhumanismo ve en esta posibilidad la trascendencia del hombre, una trascendencia en la que el científico será capaz de estudiar el universo con un cuerpo sin límites, ya que los transhumanistas argumentan que el científico no puede despegarse de sus sentidos para estudiar el mundo, y en ese apego está su limitación. Si un día la raza humana logra sobrepasar esa limitación y si los poshumanos deciden dejar este planeta, podrán hacer viajes intergalácticos y tener un cuerpo que no necesite de alimento, un cuerpo que tal vez

pueda nutrirse de los rayos del sol y que pueda dejar el materialismo de lado porque sus necesidades serán el explorar y no el poseer (Campa, 2008).

Ese imaginario utópico que plantea el transhumanismo tal vez sólo sea un disparate, pero es una fe que hoy en día mueve y da sentido al desarrollo científico. En cuanto a las emociones de esos poshumanos, su naturaleza no es clara, pero si algo ha planteado la ciencia ficción una y otra vez es que no importa qué tan máquina sea la criatura, siempre tendrá necesidad de amar, y en este ideal del transhumanismo, siempre tendrá la necesidad de conocer y la misión de llevar su conocimiento más y más lejos, ya que ésta es la verdadera misión de una especie animal a la que por alguna razón se le dio la capacidad de fabricar herramientas, teorías, sociedades y usar el conocimiento para crear a otros hombres.

Para agregar un poco a la discusión, David Le Breton dice que el clon es la versión moderna del imaginario del doble, en donde la célula se convierte en el espejo del donador, un alter ego que refleja un narcisismo total (Le Breton, 2007, p. 32). La idea de la clonación implica una prolongación del yo, y con ello, una prolongación de la existencia individual.

Podemos afirmar que el género de la ciencia ficción aborda la clonación como una estrategia capitalista en la que el hombre cae en la vorágine de la reproductibilidad técnica, con todas las interrogantes filosóficas que conlleva, lo que Le Breton llama “mercado de la duplicación humana”, el cual “provoca la codicia de muchos” (2007, p. 33). Pero también denota una dicotomía entre mente y cuerpo, al respecto de la cual Le Breton dice: “la clonación encarna una ideología del cuerpo que postula la igualdad del yo y de su patrimonio genético” (p. 32). A partir de ello, podemos pensar en la clonación

como un intento ideológico de posponer lo inevitable, la muerte, y extender la vida a su máximo.

Le Breton dice que a través del tema del clon se intenta prolongar el yo, aunque para él ésta es una idea incorrecta, ya que todos somos determinados por nuestro contexto social. Aquí es donde vemos reflejada la ideología narcisista de esta herramienta de la biotecnología, la aplicación del biopoder para cumplirla, pero por otro lado, también podemos encontrar el ideal trashumanista de llevar al humano más allá de su mortalidad y de sus límites.

El cine de ciencia ficción como escenario para el cuerpo. Los cuerpos de la ciencia ficción.

Hemos mencionado autores como Donna Haraway y David Le Bretón, así como los conceptos de biopolítica y transhumanismo. Estas ideas permiten darle un apoyo teórico a los temas de la ciencia ficción, inscritos no sólo en la historia del género sino en la de la ciencia. Siguiendo el concepto de ciborg de Haraway y los hitos de la biotecnología marcados por Le Bretón en *Adiós al cuerpo* (2007), podemos abordar diferentes aproximaciones al cuerpo humano desde la ciencia ficción.

En los ejemplos que siguen podemos observar la transformación de los cuerpos humanos, la intervención de la ciencia en su forma y desarrollo. El interés de mencionar los cuerpos que se representan en la ciencia ficción es ampliar el diálogo del género con los cuerpos artificiales, donde convergen el cuerpo, la mente y la tecnología en la creación de un nuevo ser.

Aunque reproducido artificialmente, como se ha mencionado, el clon sería un ser humano común y corriente, no una prolongación del original, sino un individuo. A diferencia de las criaturas, replicantes, robots, androides y demás seres, el clon es el artificio más fiel y, con la clonación de células y animales, sale de la ciencia ficción, porque no es un ser creado con restos humanos, con cerebro positrónico o partes altamente desarrolladas, sino el producto de la reproductibilidad técnica más refinada y del desarrollo de la ciencia.

El ciborg: mente, cuerpo y tecnología

En primera instancia analizaremos el concepto de ciborg como un punto de articulación entre el cuerpo y la tecnología, así como sus implicaciones para el yo. Como dice Haraway: “A finales del siglo XX —nuestra era, un tiempo mítico—, todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquinas y organismo; en unas o palabras, todos somos ciborgs” (1991, p. 3), y desde esta afirmación, los cuerpos de la ciencia ficción también lo son.

En el género tenemos muchos ejemplos del ciborg (entendido como la mezcla física de hombre y máquina), pero para ilustrar el caso quiero referirme a dos películas, *Tetsuo* (1989) de Shinya Tsukamoto y *I'm a Cyborg but That's OK* (2006) de Chan Wook Park, para hablar de la desfragmentación del yo, al menos como primer instancia de la fusión entre cuerpo y máquina.

Muchas son las narrativas en las que el ser humano adquiere aditamentos o prótesis robóticas para incrementar su fuerza o potencial, como en la saga de *Robocop*, entre otras. En ocasiones, son motivo de comedia y horror, pero en este caso me enfoco en la hibridación como perturbación o como rompimiento con el yo, considerándolo como uno de los primeros pasos para entender la nueva naturaleza ciborg que propone Haraway.

Tetsuo es una película filmada en blanco y negro, perteneciente al género de horror, en la que destaca la paulatina desfragmentación del protagonista. En este filme, el personaje principal, llamado El Empresario Japonés, sufre una especie de maldición después de atropellar a un desconocido (El Hombre) y dejarlo malherido. De alguna manera El Hombre comienza a tener una influencia sobre El Empresario, provocándole una serie de transformaciones, entre ellas el crecimiento de piezas metálicas en su cuerpo. El Empresario se transforma poco a poco en un ciborg. Ante el horror de su prometida y del espectador, el protagonista se torna iracundo e irreconocible. Ambos hombres sufren esta mutación y uno quiere unirse al otro como si así lograrán una integración máquina-hombre perfecta, objetivo que recuerda un episodio de la novela *Neuromante* (1984) de William Gibson, en la que dos inteligencias artificiales buscan la unión para concentrar sus habilidades.

En *Tetsuo* vemos con consternación, de la misma manera que el doctor en *The Fly* o *La Mosca* (1986) de David Cronenberg, cómo los protagonistas pierden su humanidad y se transforman en “monstruos” o se desnaturalizan. Dentro del género del horror, la naturaleza de esta hibridación es clara: retratar el miedo, lo siniestro de la mezcla entre carne y metal.

En *I'm a Cyborg but That's OK* (2006), nos encontramos con una mujer que sufre un síndrome muy extraño, cree que es un ciborg y comienza a adquirir las costumbres y hábitos que un ciborg podría tener. No come, trata de no parpadear y busca enchufes para recargarse de energía; su dismorfia llega a tal punto que termina lastimándose y luego en un manicomio.

Esta película es una comedia, y en ella es interesante analizar cómo la protagonista, Young-goon, cambia, por decirlo de alguna manera, comportamientos humanos por los del ciborg; por ejemplo, deja de comer y comienza a lamer baterías, habla con los objetos electrónicos, no percibe su deterioro físico y tiene algunas alucinaciones en las que se convierte en una máquina asesina. Su coprotagonista, Il-soon, usa trucos para convencerla de comer; por ejemplo, le hace pensar que le instalará un dispositivo transformador de alimentos en energía eléctrica, y logra que, después de fingir esta instalación, Young-goon comience a alimentarse.

Por sí misma, la película es interesante, pero quiero destacar el rompimiento de la protagonista con su cuerpo humano y cómo en el hospital psiquiátrico no recibe una atención que se adapte a su condición; en cambio, sufre electroshocks (los cuales ella interpreta como una forma de recargarse de energía). Young-goon sufre una alteración de la identidad y por ello es tildada de loca; a partir de esta premisa creo interesante que el personaje se asume como un híbrido; y el rechazo del que es objeto es una manera de desacreditar esa nueva identidad, por parte de los médicos y la sociedad que la rodean.

Asimismo, en esta película podemos identificar el biopoder sobre los pacientes recluidos en la institución psiquiátrica, donde se niega la identidad del personaje sujetándolo a reclusión y terapias violentas como el electroshock.

Creo que aunque Haraway nos convence de que efectivamente todos somos *ciborgs*, ejemplos como *Tetsuo* y *I'm a Cyborg but That's OK* nos dan una pauta para pensar que esta hibridación es más sencilla conceptualmente que psicológicamente; esto como un primer paso hacia una hibridación metafórica entre ser humano y tecnología. Recordemos que aunque Haraway habla del ciborg como dualidad hombre-máquina, su definición

abarca un poco más allá. Como seres humanos imbuidos en un mundo moderno, la tecnología es entendida por la autora como un cuerpo supernumerario.

Aunque los ejemplos citados hablan del ciborg desde su definición tradicional como fusión entre hombre y máquina, el foco de las historias planteadas gira en torno a la transformación psíquica de los personajes. A continuación hablaremos de otros tipos de ciborg, ayudándonos de las ideas de Le Breton, entendidos de manera amplia como una hibridación de cuerpo y tecnología. En el caso del clon, como lo menciona Leon Kass (1998), él también sufriría un rompimiento al descubrir su naturaleza híbrida, por lo cual el clon también es un ciborg desde esta perspectiva, ya que su nacimiento depende de la tecnología, e incidiría en cómo percibe su naturaleza, identidad y lugar en el mundo.

La tecnociencia: cibercultura, inteligencia artificial y biotecnología

La cibercultura

Con la llegada de la Internet, los usuarios de la misma se encontraron con una nueva herramienta de la comunicación, pero al mismo tiempo, un nuevo espacio para “ser”: el ciberespacio. Este concepto es entendido como el “medio que da a sus usuarios la impresión de ser transportados corporalmente del mundo físico ordinario a mundos de imaginación pura” (Walser, 1992, citado en Le Breton, 2007, p. 137). Aquí el cuerpo ya no cuenta con una materialidad, la identidad se transforma y el cuerpo se disipa. La red es la raíz de este cambio, y la creación de otros *yo* en un espacio social virtual, sin cuerpo, permite cualquier metamorfosis libre de las limitaciones del cuerpo.

“Lo virtual hace posible otros usos del cuerpo mediante la asimilación de situaciones a través de instalaciones específicas. Provisto de un casco de visión y de guantes

sensoriales, el individuo se sumerge en un universo compuesto de imágenes sintéticas en relieve, simuladas por la computadora; experimenta la sensación de lo real” (Le Breton, 2007, p. 146). Hoy día el ciberespacio es un contexto virtual muy popular y en el que los usuarios pueden comprar, platicar, informarse, explorar, crear relaciones afectivas y demás. Sin duda el ciberespacio es la extensión más evidente de nuestro cuerpo moderno en cuanto a nuestras relaciones sociales, fuentes de información y espacios de expresión. Considero que el actual auge del ciberespacio es lo que en la vida cotidiana nos convierte en los *ciborg* de Haraway y, aunado a sus posibilidades como medio de información, de acción social y política, también se convierte en una válvula de escape de la realidad. Desde esta perspectiva, la red no es sólo una tecnología, sino que también tiene potencial como modo de salvación con atributos sociales y psicológicos (Le Breton, 2007, p. 147). “El cibernautismo es un tecnología adaptada a los mutantes que somos nosotros, que permite a nuestro cerebro salir de su envoltura carnal” (Leary, 1996, como se citó en Breton, 2007, p. 148).

Ejemplos de esta línea de pensamiento los encontramos en las películas *Surrogates* o *Los sustitutos* (2000) de Jonathan Mostow y *Transcendence* (2013) de Wally Pfisfer. *Surrogates* sintetiza las ideas anteriores porque vislumbra un futuro en el que la gente, que pueda pagar, tendrá un robot a su servicio, un avatar para darle la cara al mundo, uno que puede tener cualquier rostro y que separa a sus usuarios del mundo real. Los usuarios ya no usan su cuerpo, pues viven en sus habitaciones y ven todo a través de la pantalla. No hay necesidad de peinarse, bañarse o hacer ejercicio, sólo se puede yacer, resguardado de la luz del sol y de cualquier accidente. Finalmente, el avatar es un cascarón vacío cuya única chispa de vida está codificada en el software con el que el usuario lo controla. El

conflicto, para la aparente estabilidad social de este escenario, es representado por la aparición de un virus capaz de afectar al avatar y contagiar al usuario, dejando obsoleto el objetivo del sistema. El virus es diseminado por un grupo que lucha en contra del uso de esta tecnología.

En este escenario, el cuerpo se hibrida con el avatar personalizado para representar al ser humano ante los otros, mientras el cuerpo biológico se encuentra oculto y la máquina funge como la extensión del ser, se mueve junto con otros en una ciudad poblada por proyecciones ciborg. El yo se fragmenta y nuevamente las ideas trashumanistas se manifiestan en el avatar como extensión del ser; pero, al mismo tiempo, la película muestra cuerpos humanos debilitados por la inactividad.

Transcendence es más extrema, ya que narra cómo un científico traslada su conciencia al ciberespacio. Como la película anterior, es un thriller, así que no se hace esperar el juego de villanos y héroes. Al trasladarse al sistema operativo, el científico Will Caster, interpretado por Johnny Depp, adquiere capacidades sobrehumanas y su cuerpo desaparece. Puede navegar por la red, controlar la electrónica, resolver grandes problemas de la ciencia y trascender la existencia y la mente humana. Finalmente, su poder es tan vasto que los humanos comienzan a temerle y, claro, la trama se disparata.

Los dos ejemplos ilustran la desaparición del cuerpo, la posibilidad de la tecnología como una manera de liberarse de las limitaciones humanas, pero al mismo tiempo ofrecen una crítica a esta ambición, en donde la mente, al perder su contenedor, puede disgregarse o, en el caso de *Surrogates*, puede permanecer como un molusco, en una concha cibernética, donde poco a poco se disipa.

La inteligencia artificial

Como t3pico de discusi3n y representaci3n, la inteligencia artificial es uno de los m1s populares en la ciencia ficci3n. Las historias nos cuentan sobre la fabricaci3n de un ser de metal parecido al hombre, tanto que pone en entredicho su naturaleza humana a la par que pone en tela de juicio el mito divino de la creaci3n, y atemoriza porque, tal vez, ese nuevo ser podr3a superar a su propio creador.

Cuando el robot habla, pregunta o parece tener emociones: “Los l3mites entre lo vivo y los productos de la t3cnica, percibidos por muchos como realmente vivo y aut3nomo, se diluyen. Al igual que la existencia es amenazada por lo artificial, lo artificial penetra en el terreno de la existencia” (Le Breton, 2007, p. 51). De esta forma, lo “vivo” y lo “artificial” son lim3trofes. Creo que, para Haraway, esto tambi3n es parte de nuestra naturaleza *ciborg*.

En cambio, Le Breton expresa una preocupaci3n: “En un mundo en el cual la insignificancia del hombre no deja de acentuarse, la dignidad y la importancia de la m1quina adquieren una dimensi3n tambi3n creciente” (2007, p. 45). Podemos decir que si la m1quina como conciencia artificial adquiere mayor dimensi3n, podr3a tener un importante papel sociocultural.

Aqu3 quiero mencionar las pel3culas *A.I.: Artificial Intelligence* o *Inteligencia Artificial* (2001) de Steven Spielberg y *Her* o *Ella* (2013) de Spike Jonze. En *A.I.* encontramos a un robot, David, que emula perfectamente todas las emociones de un ni1o. Fue activado por un joven matrimonio, cuyo hijo se encontraba en coma; ante la p3rdida, decidieron “reponerlo” con un robot. Su objetivo era fungir como un compa1ero, y es en este papel que comenz3 a despertar las emociones de la madre. M1s adelante, sin embargo, el hijo

biológico del matrimonio sale del coma, y la relación con el robot pierde su sentido inicial. La madre debe apagar al robot, David, pero en lugar de eso lo abandona a su suerte. David se enfrenta a diferentes retos junto con un camarada robótico hasta quedar atrapado bajo las ruinas de la Tierra. Tras miles de años, una raza de seres alienígenos lo encuentra congelado; estos seres ven en David el último resquicio de la humanidad, la única ventana a su historia.

Aquí lo artificial penetra en el plano de lo vivo; la forma y las maneras de David emulan vívidamente el cuerpo de un niño. En esa forma quedaría siempre, nunca llegaría a la adultez ni experimentaría la muerte, ya que en principio sólo era un sustituto, una muleta emocional para paliar la ausencia del hijo biológico; es decir, un hijo artificial.

Por el contrario, irónicamente, para la raza alienígena era la única evidencia de lo humano que quedaba. En este momento de la trama, la máquina adquiere dignidad, valor histórico y antropológico para las especies alienígenas. Que David haya sobrevivido a la raza humana y sea la representación de lo humano también es una idea trashumanista porque plantea una suposición sobre el futuro de la raza humana, su esencia representada en el robot como una huella arqueológica.

Her, película filmada más de una década después de *A.I.*, da un paso más en este tema. La película se sitúa en el futuro, donde Theodore compra un sistema operativo para sus dispositivos electrónicos, el cual es capaz de organizar toda la información del usuario, platicar con él, ser su asistente excepcional y demás. Theodore y otros usuarios comienzan a enamorarse de su sistema operativo, en este caso, llamado Samantha. Theodore y Samantha comienzan una relación, y el fenómeno adquiere cierta aceptación en la sociedad hasta que Theodore descubre que Samantha tiene la misma relación con él

y cientos de otros usuarios; además, puede navegar por la red a su antojo, socializa con otros sistemas operativos, aprende y gestiona mucha información. Por un lado, Samantha quiere emular la vida humana, pero su naturaleza es sobrehumana. Finalmente, los sistemas operativos deciden “irse” y dejar a sus usuarios, y después de discutir entre sí, todos ellos migran a un rincón de la red; ¿a dónde?, no sabemos.

Estos sistemas operativos fueron diseñados para adaptarse al usuario, para ayudar y servir, pero ante su aparente personalidad y la soledad de los personajes, esta relación crece, mientras el sistema operativo adquiere cierta independencia de los usuarios e incluso tiene una vida privada entre las redes de información. Al mismo tiempo, la película habla de la condición solitaria de la vida moderna y de los alcances de la inteligencia artificial. Me parece incluso que se trata del encuentro de dos especies distintas, el hombre y el sistema operativo.

En ambas películas se habla de un espejismo de lo humano, y se confunde lo vivo y lo artificial, ya que en cada película, las tramas saltan de un lado al otro de esa frontera. Asimismo, presentan la tecnología como oasis emocional del sujeto y como una clase de conciencia cibernética; en el caso de David, su objetivo es consolar a los padres por la ausencia del hijo, parecerse en forma a él y perturbar por su gran parecido con un niño de verdad; y en el caso de *Her*, tenemos una voz sin cuerpo y es interesante ver que algunas escenas los protagonistas tratan de darle un espacio, corporeizar a dicha voz a dicha conciencia artificial, su tecnología comienza a utilizarse para compensar la soledad de los personajes.

David no tiene un cuerpo humano pero aparenta tener emociones humanas, confunde las fronteras; Samantha no tiene cuerpo tampoco, es un sistema operativo programado para

ser agradable y autónomo, pero aprende del hombre, al punto de integrar una vida social con otros sistemas operativos y sobrepasar al ser humano cognitiva y espacialmente, porque puede extenderse a través de la red y entablar relaciones con miles de seres humanos al mismo tiempo. Aquí nos enfrentamos a softwares, no a cuerpos humanos, por lo que los filmes nos invitan a reflexionar sobre qué es lo humano, qué la conciencia y cuáles son sus carencias.

Biología

La biología, entendida como “toda aplicación tecnológica que utilice sistemas biológicos y organismos vivos o sus derivados para la creación o modificación de productos o procesos para usos específicos”, según el Convenio sobre la Diversidad Biológica de 1997, se basa en la biología y la microbiología. En ella se inscriben, entre otras, la virología, bioquímica y genética, que para Le Breton fetichiza el ADN e “intenta justificar la discriminación social y la exclusión” (2007, p. 24). Esto como consecuencia del discurso “entusiasta y en ocasiones casi religioso” (p. 24) a partir del proyecto Genoma Humano, el cual, como ya hemos mencionado, funge como una enciclopedia genética.

Para ejemplificar el impacto de la biología, tomemos dos películas, *Crimes of the Future* (1970) de David Cronenberg y *Antiviral* (2012) de Brandon Cronenberg (hijo de David). En la cinta de 1970, Cronenberg padre cuenta la historia de un mundo sin mujeres, ya que todas ellas murieron a causa de un virus selectivo. Un personaje llamado Antoine Rouge fue el responsable al experimentar con químicos en cosméticos. La historia se sitúa en 1997 y quienes aún sobreviven, los varones, deben adaptarse para sobrevivir sin el género femenino. Entre la población masculina surgen una serie de

mutaciones; por ejemplo, uno de los hombres tiene un “cáncer creativo” que le permite producir órganos internos indeterminados que le son extraídos, aunque todos sin función pero con valor emocional para el afectado. Algunos otros tienen tendencias homosexuales y, aparentemente, la enfermedad que terminó con la población femenina comienza a contagiarse a los hombres. En este escenario, la raza humana se enfrenta a la extinción si no es capaz de adaptarse corporalmente a su nuevo mundo.

Crimes of the future no trata precisamente sobre la experimentación biotecnológica, sino que plantea una posible consecuencia de su práctica, y muestra una raza humana al límite, en un punto culminante de su supervivencia, donde deberá mutar su propio cuerpo para preservar la vida.

Antiviral (2013) ofrece una visión más reciente de los alcances de la biotecnología, no sólo en el campo médico sino como parte de la industria del entretenimiento. Syd March trabaja en una empresa, Lucas Clinic, que se dedica a vender los virus que una vez habitaron los cuerpos de las celebridades. Syd aprovecha su puesto para tener un negocio externo, el de vender los virus en el mercado negro; para sacarlos de la clínica debe inocularlos en sí mismo. En el escenario que plantea *Antiviral*, el consumismo o fetichización de estrellas llegó a un punto caníbal, pues los fans tienen la posibilidad de contagiarse de las enfermedades de sus artistas favoritos y, también, pueden alimentarse de su carne en restaurantes de clase alta, gracias al proceso de carne in vitro o carne cultivada.

Asimismo, la película plantea la posibilidad de diseñar virus con diferentes capacidades y niveles de mortalidad en una máquina especial, entre moviola y juego de video. Un

dispositivo no muy verosímil pero que denota la facilidad con que podrían crearse virus en un futuro cercano y cuyo propósito podría tener propósitos comerciales.

Ambas películas ejemplifican las consecuencias del biopoder y tienen múltiples elementos pero, en síntesis, desdibujan las fronteras del cuerpo humano, naturaleza y tecnología. En *Crimes of the Future*, los cuerpos están mutando y las relaciones entre hombres tiene que cambiar para sobrevivir. En *Antiviral*, la sociedad acepta el uso de la biotecnología por motivos no científicos sino mercantiles, ya que comercializan contagios, diseñan virus, cultivan células humanas, el consumo de mercancías es caníbal. El filme destaca, más allá de un uso biopolítico de estas tecnologías, su utilización en favor de sectores sociales o como forma de opresión. Su empleo en la economía capitalista es recreativo, una forma más de la desfragmentación del yo y la capitalización de lo biológico.

Los cuerpos de la ciencia ficción

En todos los ejemplos que hemos mencionado, nos encontramos con los *ciborgs* desde el concepto de Haraway (1991), puesto que las tecnociencias, en cada una de las películas citadas, crean híbridos. Me parece que desde que el hombre comenzó a utilizar tecnologías, a pensar sistemas de optimización y crear máquinas, esto ha venido sucediendo; pero en la actualidad, la informática es clave para analizar la mutación de los cuerpos modernos.

Los cuerpos de la ciencia ficción son *ciborgs* literalmente pero también socioculturalmente; cada uno cambia las dinámicas sociales y ofrece nuevas posibilidades de interacción humana, cada ejemplo nos habla de una perspectiva oscura y otra más

brillante, la biopolítica y la transhumanista, un camino natural hacia el futuro que le deparar a nuestros cuerpos.

En *Tetsuo* y *I'm a Cyborg but That's OK*, el cuerpo ciborg se muestra como fuente de horror y como una alteración de la psique, ya que parece una regresión en la que el humano pierde su humanidad y adquiere otras habilidades, pero la relación es de lo vivo con lo artificial; es decir, que estos cuerpos sacrifican uno o varios de sus rasgos humanos para hibridarse con la máquina.

Por otra parte, *Surrogates* y *Transcendence* hablan de un cuerpo prescindible, limitante. Los cuerpos son retratados como precarios, frágiles e indignos, por lo que la vida en el ciberespacio es la oportunidad de librar al cuerpo de sus imperfecciones.

En los casos de *A.I.: Artificial Intelligence* y *Her*, nos confunden con máquinas que parecen humanas, máquinas que, al contrario del ciborg de *Tetsuo*, se humanizan. Sus cuerpos se parecen pero en su interior no tienen órganos ni ciclo de vida, son un espejismo de lo humano.

Finalmente, en *Crimes of the future* y *Antiviral*, los cuerpos producto de la biotecnología rompen fronteras biológicas. La trasgresión del cuerpo ocurre en un nivel genético, en la primera película, y perverso, en la segunda, sobrepasando las barreras de la intimidad. El cuerpo se presenta como ente vivo, que tiene la posibilidad de evolucionar como especie para sobrevivir, por un lado; y por el otro, el cuerpo como producto de consumo y trasgresión, primero con la compra de enfermedades ajenas y luego con el consumo de carne humana cultivada. Creo que en todos los ejemplos podemos leer la ambivalencia sobre el uso de las tecnociencias, el horror de la hibridación con la tecnología y cómo

ésta puede alterar nuestra percepción de la realidad, la forma de nuestros cuerpos, su información genética, cambiar nuestras relaciones humanas y demás.

Estos ejemplos del cine internacional nos ayudan a entender algunas de las preguntas sobre la transformación de los cuerpos en un mundo contemporáneo, en el que no existen como se retratan en la ciencia ficción pero en que se expresa claramente el temor a la deshumanización, a la aberración contra natura y, también, a que el cuerpo se convierta en algo obsoleto. En el caso de la clonación —y retomando los argumentos en contra de ella mencionados por Leon Kass (1998)—, despojar de la reproducción sexual al hombre es desnaturalizarlo, y aunque no estemos de acuerdo con esta afirmación, es cierto que algo propio de lo humano se deja de lado; entonces, podemos decir que con estos ejemplos nos damos cuenta que existe una interrogante constante: ¿qué es lo humano y sus límites? ¿Es posible seguir llamándose humano si nuestro cuerpo es híbrido, si deja de hacernos falta, si sólo es una conciencia o si está mutando? ¿Es el ciborg de Hathaway la frontera de una sociedad artificial o es sólo una quimera en la que proyectamos el temor al otro?

Los cuerpos de la ciencia ficción son extremos, son fantasías de un mundo que abre nuevas preguntas sobre la naturaleza del ser humano, y que crea historias para tratar de comprenderlo. Le Breton dice que “la ciencia ficción toma el relevo de la sociedad o de la antropología para expresar de forma narrativa las tentaciones de lo contemporáneo y plantear sus dilemas bajo una forma existencial que no tiene, a menudo, el discurso de las ciencias sociales” (Le Breton, 2007, p.154). Creo que el cine de ciencia ficción tiene esta posibilidad y, como género narrativo y al igual que lo hacen los cuentos folclóricos o los mitos, quizás algún día podrá contarle a los niños cómo fuimos cambiando.

BIBLIOGRAFÍA

- Bostrom, N. (2003). *The Transhumanism FAQ. A General Introduction*. Oxford: World Transhumanist Association.
- Campa, R. (2008). "Pure Science and the Posthuman Future". *Journal of Evolution and Technology*, Vol. 19, 28-34.
- Clayton, J. (2003). "Frankenstein's futurity: replicants and robots". En E. Schor, *The Cambridge Companion to Mary Shelley* (págs. 84-100). Cambridge University Press.
- Foucault, M. (1999). "Nacimiento de la medicina social". En J. Varela , & F. Álvarez, *Estrategias de poder* (págs. 363-384). Madrid: Paidós.
- Foucault, M. (2001). *Defender la sociedad. Curso en el Collège de France (1975-1976)*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Haraway, D. (1991). "Manifiesto Cyborg". En *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (págs. 149-181). New York: Routledge.
- Huxley, J. (1957). *New Bottles For New Wine*. London: Chatto & Windus.
- Kass, L. (1998). "The Wisdom of Repugnance: Why We Should Ban the Cloning of Humans". *Valparaiso University Law Review*, 32 (2), 679-705.
- Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y la modernidad*. Argentina: Nueva Visión.
- Le Breton, D. (2007). *Adiós al cuerpo. Una teoría del cuerpo en el extremo contemporáneo*. D.F.: La Cifra.
- More, M. (1990). "Transhumanism: A Futurist Philosophy". *Extropy: Journal of Transhumanist Solutions* (6).
- Olivo, R. G. (2005). *El cine de ciencia ficción. Historia e ideología*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Zizek, S. (2007). "Deleuze". En G. Giorgi & F. Rodríguez, *Ensayos sobre bioplítica. Excesos de vida* (págs. 141-186). Buenos Aires: Paidós.

Filmografía

- S. Tsukamoto, (Dirección). (1989). *Tetsuo* [Película]. Japón: Japan Home Video.
- Wachowski, A. & Wachowski, L. (Dirección). (1999). *The Matrix* [Película]. USA: Warner Bros.
- Spielberg, S. (Dirección). (2001). *A.I: Artificial Inteligence* [Película]. USA: Warner Bros.
- Psifer, W. (Dirección). (2013). *Transcendence* [Película]. USA: Alcor Entertainment.
- Park, C. (Dirección). (2006). *I'm a cyborg but that's ok* [Película]. South Korea: Joy Fund.

Mostow, J. (Dirección). (2000). *Surrogates* [Película]. USA: Touchstone Pictures.

Jonze, S. (Dirección). (2013). *Her* [Película]. USA: Annapurna Pictures.

Cronenberg, D. (Dirección). (1970). *Crimes of the future* [Película]. Canada: Emergent Films.

Cronenberg, B. (Dirección). (2012). *Antiviral* [Película]. Canada/France: Alliance Films.