

Distopía y deshumanización en el arte último: el ciberpunk. Un viaje a través del cine

María Salvador Cabrerizo*

Universidad de Granada

Nos encontramos en un tiempo en el cual las nuevas tecnologías se han instalado en nuestra rutina de manera incontestable. Sin embargo, la literatura, y también el arte, se hicieron eco de esta posibilidad hace décadas. El advenimiento de la ciencia ficción, y más aún del ciberpunk, delataba las inquietudes que suscitaban en el ser humano las consecuencias de la revolución tecnológica. No sin una cierta dosis de verosimilitud, se nos mostró -y se nos muestra- en el arte y literatura ciberpunk una sociedad distópica, brutalmente dominada por algún tipo de totalitarismo (capitalista o gubernamental), donde las emociones quedaban tamizadas por la máquina. La necesidad de cambio y evolución en busca de una ruptura con ese ambiente opresor se manifiesta en el enlace con la tecnología, en la mutación humana y la construcción del concepto de cyborg como complicadas metáforas del rechazo a un presente que, en ciertos aspectos, no se halla tan alejado del mostrado en la obra de arte. Todo este imaginario anti-utópico fomenta en el espectador un desasosiego apoyado en esa verosimilitud: ¿quién no tiene acceso a Internet?, ¿a cuánto estamos de conseguir una hibridación real con las máquinas?

La concepción negativa de la tecnología y el impacto de un mundo globalizado se funden en la creación de meta-mundos y de personajes anti-heroicos que devienen mesías en pos de la salvación de una sociedad que no sabe que lo necesita, pero que se aniquila, creando pseudoemociones cibernéticas, dando lugar a personas que se encierran y viven una vida exclusivamente virtual. Más aún, este género plantea la posibilidad de una réplica de nosotros, de una recreación no ya de la inteligencia -tan trabajada por los científicos de hoy en día-, sino también de la sensibilidad humana, o incluso la promesa de una vida eterna en la

* aliciapomme@gmail.com

clonación virtual de nuestra esencia inmaterial y su posible implantación en la máquina.

El ciberpunk expone, de esta manera, una serie de miedos, posibilidades, e incluso preguntas de carácter ontológico a un público masificado, que apenas es consciente de las ideas que está absorbiendo en el visionado de la que tal vez sea, simplemente, su película favorita.

Todos conocemos el género de la ciencia ficción. A través del imaginario *mainstream* ha penetrado en nuestras vidas de una manera u otra; al fin y al cabo, ¿quién no conoce *La guerra de las galaxias*? Sin embargo, cuando se trata de aproximarse a una de sus muchas ramificaciones, como es el caso del ciberpunk, la cosa se complica, aunque no son pocos los estudiosos anglosajones que se han acercado a este mundo intentando establecer una definición. No obstante, como bien apunta Michael Fiegel¹, ni siquiera mediante la definición etimológica del término es fácil llegar a una comprensión exacta de su significado, pero sí queda clara su constitución en un género en sí mismo. No es el momento de hacer una historia del ciberpunk; por el contrario, procederemos a analizar, mediante una serie de películas, uno de los aspectos más relevantes del género: el fenómeno cyborg, la relación del hombre y la máquina y las consecuencias que plantea: la relación del ser humano consigo mismo y con el mundo que, a día de hoy, está construyendo.

Ya desde el *Neuromante* de Gibson se hizo la distinción inherente al ciberpunk entre carne y tecnología. El cuerpo humano se convierte en una frontera finalmente salvable y manipulable, que llevará al sujeto a una transformación que puede tomar diferentes caminos. Siguiendo el libro *Cyborg* de Igor Sádaba, este híbrido carne-metal supone “el resultado de que la mediación técnica pase de ser exterior a ser interior” (Sádaba 2009, p. 228), de manera que se rompa “la esclavitud frente a la máquina” y se idee “una relación mucho más horizontal” (Sádaba 2009, p. 25.). Este autor nos cuenta que el origen del término cyborg está en la ciencia aeroespacial de mediados del siglo XX, cuando se buscaban formas de mejorar las posibilidades del hombre en la aventura espacial. Asimismo, nos pone sobre aviso de que es en la tecnología militar donde más se avanzó en este aspecto, siendo la ciencia ficción la responsable de la expansión y aceptación social no sólo del término cyborg en sí, sino de las connotaciones positivas y negativas que conlleva. En este sentido, Sádaba nos informa de tres métodos de alcanzar este estado de hibridación: la maquinización del hombre, la humanización de la máquina y la modificación genética (Sádaba 2009, p. 40), no sin detallar que toda relación con la máquina, ya sea física -mediante prótesis, por ejemplo- o cognitiva -como la utilización de ordenadores para proyectarnos al ciberespacio- entran dentro de la definición.

1 Como vemos en FIEGEL, Michael, “Defining cyberpunk” en su tesis *Cyberpunk and the New Myth*, publicación online [http://www.aeforge.com/~aeon/thesis/thesis0.shtml], consultada a 30 de noviembre de 2010.

En la sociedad que vivimos es habitual una relación estrecha con la máquina y la técnica: la utilización de gafas, los automóviles, los ordenadores personales o los teléfonos portátiles están en la vida diaria de casi todos. En el momento en que la máquina pasa a formar parte del cuerpo del sujeto, se da una maquinización del ser humano, una transformación de su existencia física aunque sea a niveles aparentemente inocentes, como la necesidad de un marcapasos. En el cine ciberpunk dos películas nos muestran ejemplos muy interesantes de esta micro-modificación, que puede incluso llegar a convertirnos en mayoritariamente artificiales: *Repo Men* (Miguel Sapochnik, 2010) y *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995). Si en la primera nos encontramos con que todos los órganos del cuerpo humano son susceptibles de ser contruidos por el hombre, de manera que se consigue no sólo dar una segunda oportunidad a todo aquel que necesitara el trasplante de un órgano vital, sino también realizar auténticas “actualizaciones” del cuerpo humano mediante injertos de súper-oídos o visión mejorada, en la segunda presenciamos unas mejoras similares -manifestadas en el cuerpo de Jane, interpretada por Dina Meyer- que llegan a ser la causa última de una afección que amenaza la salud pública. Sin embargo, el máximo exponente de estas mejoras es la que posee el propio Johnny, ese chip que le permite almacenar datos en su cerebro, no exento de riesgos. Sádaba pone de manifiesto cómo esta película tratará “la deshumanización del hombre, adulterado y trastocado por implantes cibernéticos para mejorar sus prestaciones” (Sádaba 2009, p. 71): es la búsqueda de un hombre más eficaz y completo, aunque sea a expensas de lo que nos hace humanos.

En el visionado de estas películas nos hemos percatado de un hecho curioso: el papel asignado a la mujer. En ambos casos, tanto el personaje de Jane en *Johnny Mnemonic* como el de Beth en *Repo Men*, poseen una mayor cantidad de implantes que sus compañeros masculinos. En el caso de Jane, la tradicional imagen de la mujer débil que ha de ser rescatada deja pasar a una *femme fatale* que hace las veces de guardaespaldas del propio Johnny, gracias a las habilidades que le conceden sus mejoras tecnológicas. Beth, por el contrario, mantiene esa fragilidad: su cuerpo es la quintaesencia de la relación entre la tecnología y el ser humano: ni sus ojos, ni sus oídos o rodillas le pertenecen realmente, siendo herida en una de las escenas de acción del filme. Debido a su construcción semi-artificial, se ve forzada a vivir escondiéndose, ya que no ha podido pagar el precio de sus órganos y The Union no dudará a la hora de extirpárselos. Las connotaciones que adquirirá este personaje son especialmente interesantes si nos fijamos en la escena imaginaria en la que Remy, el protagonista, la abre en canal para cancelar las deudas de los órganos. Es una escena de sangre y pasión, pues mientras va pasando cada parte artificial por el lector, la besa y acaricia en una escena que nos remite por sus connotaciones a la relación con la máquina y el metal que retrataba David Cronenberg en *Crash* (1996).

En este sentido, la imagen del cyborg-mujer es, quizás, la más antigua del imaginario cinematográfico, apareciendo en la réplica androide de María en *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927). En la literatura uno de los referentes más famosos y

semilla de estas investigaciones sería el *Frankenstein* de Mary Shelley, el cual encontraría su réplica femenina en el cine en *La novia de Frankenstein* (James Whale, 1935), convirtiéndose, al igual que el personaje de Lang, en uno de los iconos más famosos del género². Otros ejemplos serían *The Stepford Wives* (Bryan Forbes, 1975, con un remake por Frank Oz en 2005 protagonizado por Nicole Kidman), donde las mujeres han sido reemplazadas por robots sumisos a los hombres, en la que a nuestro modo de ver es una interesante metáfora de la sociedad, y *Weird Science* (John Hughes, 1985), quizás más conocida entre las generaciones más jóvenes por la adaptación a la televisión emitida entre 1994 y 1997. Para describirla, utilizaremos las palabras de Manuel Dos: “nos encontramos ante una comedia disparatada que adopta los modos de fantasía adolescente y que no duda en invocar todos los ingredientes necesarios para alcanzar la aprobación masiva del público al que va destinada” (Dos 2004, p. 30), enfrentándose así al más elaborado concepto de los replicantes de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) para satisfacer el simple deseo de entretenimiento por parte del espectador.

Precisamente el feminismo, en la figura de Donna Haraway, se ha apropiado del término cyborg en pos de una disolución de las diferencias sociales que entrañan los términos de género, raza y clase. Es una idea muy interesante que, sin embargo, ha sido utilizada con términos despectivos, con unas consecuencias nefastas que contrastan con el optimismo de las palabras de Haraway, en uno de los capítulos del *revival* de la clásica serie de la televisión británica *Doctor Who*, donde el ejército de cyborgs denominados *Cybermen*, compuestos de un cuerpo de metal y un cerebro humano al que se le inhibe la capacidad de sentir, proceden a “actualizar” al resto de la humanidad diciéndoles que así no habrá más distinciones entre raza y género³.

Este ejército tendrá su origen, sin embargo, en otro capítulo, “Rise of the Cybermen”⁴, donde se explica que son el producto del dirigente de una empresa, Cybus, cuyo máximo deseo es alcanzar la inmortalidad. Nos atrae así a uno de los factores más importantes a nuestro modo de ver de la teoría y la utilización del cyborg, pues no es el único caso en el que la simbiosis máquina-ser humano podría significar la llegada de una nueva trascendencia. Más significativa en este sentido sería la serie *Caprica* (2009, precuela de *Battlestar Galactica*, iniciada en 2004), en la cual el personaje de Zoe Graystone consigue duplicar su esencia espiritual -su mente- en el espacio virtual construido por su propio padre y al que se accede mediante unos aparatos denominados holobandas, que nos recuerdan en su utilización al “wire” con el que traficaba Lenny Nero en *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995). Así, a pesar de la muerte del personaje, éste pervive en la red, logrando, gracias a la tecnología de la empresa rival, transportar esa esencia al interior de un robot, el *cylon*, mostrando así la posibilidad de la supervivencia a través de la unión entre el espíritu y la tecnología. El colectivo religioso y

2 A este respecto, consultar Dos 2010, pp. 20-33.

3 Capítulos finales de la segunda temporada: “Army of ghosts” y “Doomsday”, emitidos originariamente el 1 y el 8 de julio de 2006, respectivamente.

4 Quinto episodio de la segunda temporada. Emitido el 13 de mayo de 2006.

terrorista *Soldiers of the One* se percatará de las posibilidades de este logro técnico, queriendo mostrar a la humanidad que, finalmente, se ha encontrado esa trascendencia prometida en el Evangelio, con un pequeño detalle: la resurrección no será de la carne, sino de la máquina. El concepto de cyborg supondría, por tanto, un reto a las religiones tradicionales en el caso de hacerse real, al traer de nuevo a colación preguntas como qué es el alma o quiénes somos, pudiendo finiquitar una de las funciones principales de las creencias teístas: el consuelo ante la muerte: ¿qué necesidad habría de Dios en un mundo donde la humanidad se perpetúa a través del tiempo gracias a su propia creación?

Caprica no constituye el único ejemplo donde la mente puede ser duplicada en algún sentido mediante la tecnología. En la propia *Blade Runner* la replicante Rachael es única en su especie: posee los recuerdos de una humana, viviendo como si se tratara de ella. ¿Supone eso que nuestra identidad se basa en los recuerdos? Según apunta Kevin McCarron, el ciberpunk cuestionará hasta qué punto esto no es así en las obras literarias de Philip K. Dick, en las que se basa el filme *Total recall* (Paul Verhoeven, 1990), donde los humanos tienden a seguir esta creencia en oposición a las palabras del mutante que dice que “un hombre se define por sus acciones, no por sus recuerdos” (McCarron 1996, p. 266).

La segunda vía para llegar al cyborg la compone la humanización de la máquina. No es en absoluto insólito el comprobar cómo las relaciones de la gente con sus ordenadores, etc., les lleva a ponerles nombres, decorarlos e incluso tratarlos con cariño, estableciendo una relación íntima con ellos. En el ámbito de la ciencia ficción, ésto se llevará a su máxima expresión al dotar al ordenador de una inteligencia similar a la humana que será capaz no sólo de las mayores atrocidades, sino también de sentimientos como el miedo. En este sentido, el fenómeno más famoso sería el que da título a uno de los capítulos del libro de Sádaba⁵: HAL 9000, el malévolos ordenador de *2001: Una odisea en el espacio* (Stanley Kubrick, 1968). Este supondría un primer escalón al establecer esa relación máquina-humano desde uno de los componentes más importantes y básicos: la suposición de que la inteligencia artificial conllevará a la emulación o a la creación de una mente equiparable a la humana. Sabine Heuser se pregunta si esto es acaso posible, si la inteligencia, en tanto que característica definitoria del ser humano, “puede ser artificial, construida, incluso hecha por el hombre”. Es interesante cómo esta autora considera que, dada esa simulación que constituye la inteligencia artificial, ésta puede suponer “una expresión del sueño de la raza humana de perpetuarse y recrearse sin las limitaciones del cuerpo humano como órgano reproductivo” (HEUSER, 2007).

No son pocos los ejemplos en la historia del cine que hacen de la máquina algo similar al ser humano. La propia *Blade Runner* con sus replicantes ofrece el beneficio de la duda a las creaciones de la Tyrell Corporation: de tan similares a nosotros, son indistinguibles a simple vista. Creados para realizar los trabajos que

5 SÁDABA, Igor, “Biomáquinas: HAL 9000 y robots que casi viven” en op. cit., pp. 109-132.

los humanos no queremos, se amotinan sangrientamente, provocando la caza que llevará a Deckard a enfrentarse a ellos. Desde el inicio de la película se nos muestra que la manera de determinar si se trata o no de replicantes es mediante un complejo interrogatorio que revelará la existencia de emociones equiparables a las humanas, es decir, un replicante poseerá el aspecto y la inteligencia humanas, pero no así las emociones, no así la empatía más básica. Sin embargo, esto será desafiado no sólo por el personaje de Rachael, replicante con recuerdos humanos implantados, sino por el propio Roy Batty, cuyo discurso final conmovió a todos y cada uno de los espectadores: “yo... he visto cosas que vosotros no creeríais... atacar naves en llamas más allá de Orión, he visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir”. El propio motín que los lleva a ser perseguidos nos hace plantearnos cuál es la auténtica naturaleza de los Nexus-6, nombre técnico de esta clase de cyborg, llevándonos a una cuestión ineludible: ¿quién es más humano, el replicante que desea ser libre de su esclavitud, o su creador, el hombre, que lo domina y destruye, programando incluso la duración de su vida?

Otros ejemplos igualmente conocidos serían el de *Terminator* (James Cameron, diversas fechas) y el de *El hombre bicentenario* (Chris Columbus, 1999). En el primer caso, nos encontramos con dos tipos de cyborg diferentes: por un lado, tenemos el T-800, interpretado por Arnold Schwarzenegger, que consiste en una estructura mecánica recubierta por auténtica carne, de manera que su aspecto externo es el de un ser humano; por otro, el más avanzado T-1000, que tiene la particular característica de estar construido con una polialeación mimética de metal líquido que le permite cobrar la apariencia de cualquier ser humano u objeto, además de nanochips que le posibilitan la auto-regeneración⁶. Sádaba apunta que en *Terminator 2* la imagen tradicional -iniciada, quizás, por la propia HAL 9000 o la versión robótica de María en la *Metrópolis* de Lang- de la máquina como algo malévolo se invierte gracias a la figura del T-800 que viene a salvar el mundo.

En *El hombre bicentenario*, Andrew, cyborg interpretado por Robin Williams, no sólo tiene emociones y capacidad artística, sino que, además, se hace a sí mismo a imagen y semejanza de los humanos, llegando incluso a ser considerado como tal. Este personaje muestra así un deseo contrario al que tiende a impulsar al hombre en el tipo de historias que tratamos: no es ya el deseo de mejora, sino el de humanizarse, el de ser “normal”, como los demás, aunque eso suponga una “desactualización”, para utilizar términos equivalentes. Este afán de llegar a ser humano también lo demostrará el niño-cyborg David en *Inteligencia Artificial* (Steven Spielberg, 2001), una suerte de Pinocho del futuro cuyo anhelo de cariño le lleva a desear esa metamorfosis con todas sus fuerzas, hasta el punto del intento de suicidio. Esta desesperación resulta interesante en una máquina, llevándonos a la pregunta que se hace Brian McHale: “¿quién (o qué) es humano?”

⁶ Esta información la hemos tomado del artículo correspondiente al T-1000 en Wikipedia, [<http://es.wikipedia.org/wiki/T-1000>].

¿en qué punto deja una máquina de ser una “mera” máquina y empieza a contar como un ser humano?” y, por supuesto, esta pregunta también es posible en el sentido inverso, gracias sobre todo a las prótesis: “¿en qué punto deja el ser humano de ser humano y empieza a contar como máquina?” (McHale 1992, p. 160).

Si la tercera vía la constituye la intervención genética, en este punto nos alejamos incluso de la relación estricta de fusión de máquina y hombre, interviniendo ésta únicamente en el proceso. A este respecto, Sádaba habla de la película *Gattaca* (Andrew Nicol, 1997) como muestra de esos cyborgs de ingeniería genética, humanos perfectos que dejan atrás a los “hijos del amor”, aquellos concebidos de manera natural, instituyéndose así un desalentador futuro de clasificación genética y marginación social que, a nuestro modo de ver, constituye una mayor deshumanización de la sociedad que la hibridación con la máquina. Otro ejemplo que hemos encontrado al respecto entra aún más en el ámbito de la ciencia ficción: se trata de dos episodios de la ya citada serie de la televisión británica *Doctor Who*, concretamente “The Empty Child” y “The Doctor Dances”⁷, donde unos entes minúsculos, llamados nanogenes, tienen la misión de reparar heridas, con la mala fortuna de reconstruir erróneamente a un niño al no conocer la auténtica estructura de su ADN. Así, fusionarán el cuerpo del niño con la máscara de gas que portaba en el momento de su muerte, construyendo un híbrido de la carne y la técnica, completamente perdido en esta amalgama genética sin sentido.

Como hemos visto, la idea del cyborg conlleva en sí misma la expresión de algunas de las preguntas más clásicas de la humanidad, desde las que se refieren a su identidad como las que le asaltan con respecto a la muerte, amparándose así en la tecnología no sólo en la perpetuación de su existencia durante la que sería su vida natural, como sucede en *Repo Men*, sino también en la consecución de la inmortalidad. Asimismo, la propia naturaleza humana es cuestionada al comparar la sensibilidad de los hombres con la que se atribuye a la máquina, generalmente considerada meramente inteligente, incapaz de emularnos en lo que nos hace más humanos pero que, quizás, no consiga más que demostrarnos cómo los genuinamente malvados somos nosotros, al desviar la técnica de su propósito en el momento en que creamos una criatura tecnológica llamada a ser despreciada en tanto que temida por sus mayores capacidades físicas, tan admiradas por el hombre pero incapaz de adquirir para sí mismo si no es, precisamente, con el auxilio del metal o la ingeniería genética. Esto supondría, así, una paradoja según las representaciones del género; mientras los humanos tienden a la máquina, la máquina tiende a lo humano, o así es cómo los creadores han deseado verlo: si la íntima relación con la máquina es el camino a la soledad, como demuestran aquellos que pasan horas conectados a su ordenador, la vía inversa no es sino el camino a la aceptación: en el fondo, por más que soñemos con mejores capacidades o vidas más largas, el ser humano no desea ser más que humano.

7 Episodios 9º y 10º de la 1ª temporada, emitido por primera vez el 21 y el 28 de mayo de 2005, respectivamente.

Referencias

- Dos, Manolo. 2010. “Almas de metal. La mujer como creación científica en el cine” en *Dossiers Feministes*, 14, pp. 20-33.
- Featherstone, Mike y Burrows, Roger (ed.). 1996. *Cyberspace /Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London : Sage Publications Ltd.
- Fiegel, Michael, “Defining cyberpunk” en su tesis *Cyberpunk and the New Myth*, publicación online
[<http://www.aeforge.com/~aeon/thesis/thesis0.shtml>].
- Haraway, Donna, “Manifiesto cyborg”, online
[<http://manifiestocyborg.blogspot.com/>].
- Heuser, Sabine. 2007. “(En)gendering Artificial Intelligence in Cyberspace”. En: *Yearbook of English Studies*, vol. 37, nº 2. Acceso a través de Questia [www.questia.com].
- McHale, Brian. 1992. “Elements of a poetics of Cyberpunk”, en *Critique*, vol. 33, nº 3.
- Sádaba, Igor. 2009. *Cyborg*, Barcelona: Península.