



DOSSIER

EL POSTHUMANISMO EN EL CINE

TOMÁS MARTÍN HERNÁNDEZ

El debate científico y filosófico sobre el *posthumanismo* ha sido desarrollado ampliamente por el cine a partir de tres grandes tradiciones. En primer lugar estaría la fusión entre hombre y máquina desde el modelo clásico del *cyborg* hasta la reciente nanotecnología. Ejemplos de esta tendencia serían la serie de televisión *El Hombre de Seis Millones de Dólares* (K. Johnson, 1973-78) o *Iron Man 3* (S. Black, 2013) en las que el superhéroe-*cyborg* se enfrentaba a villanos mejorados con nanotecnología. En segundo lugar habría que hacer referencia a la inteligencia artificial y a la realidad virtual representadas por títulos como *El Hombre Bicentenario* (C. Columbus, 1999) o *Inteligencia Artificial* (S. Spielberg, 2001). Una tercera línea argumental sería la propiciada por la biotecnología, de la que *Blade Runner* (R. Scott, 1982) y *Splice: Experimento Mortal* (V. Natali, 2009) serían títulos bastante representativos.

La historia de estas tres líneas argumentales es muy compleja y los títulos documentados son muy abundantes. Se inició con clásicos del expresionismo alemán como *Metrópolis* (F. Lang, 1927), en los que una mujer es literalmente convertida en robot. Otra referencia obligada es Frankenstein, uno de los arquetipos más tratados por el cine, quien es especialmente recordado por títulos de la Universal como *El Dr. Frankenstein* (J. Whale, 1931). Si la película que emulaba el ascenso del nazismo dio lugar a toda una serie de seres mecánicos, el segundo título citado fue el origen de una pléyade de seres biotecnológicos que han llegado hasta la actualidad. En ambos casos se hace patente el que los temas centrales a los que alude el *posthumanismo* han sido tratados por el cine desde sus inicios.

Buscar el origen de la primera tradición argumental que el cine ha explotado en relación con el *posthumanismo* nos llevaría a los autómatas de la Antigüedad y la Edad Media, o al concepto de *androide* que ya aparece en la

Enciclopedia de Diderot y D'Alembert. Más adelante, la idea de *robot* surgiría en la obra de teatro de 1921 *RUR* de Karel Capek. Pero es en 1960 cuando Mamfred E. Clynes y Nathan S. Kline introducen la idea de un astronauta mejorado tecnológicamente y lo denominan *cyborg*. Todos estos conceptos han sido utilizados muy ampliamente por el cine con estilos y propósitos muy diversos.

Uno de los casos más conocido y utilizado como ejemplo es el de la saga *Terminator* en la que la fusión del ser humano con la máquina alcanza las mayores cotas tanto de espectacularidad como de debate crítico. Otro referente ineludible dentro de la moderna ciencia ficción es la serie de películas sobre el personaje *Robocop*. En el remake de 2014 podemos contemplar la interesante, y a la vez inquietante, escena en la que un músico toca la guitarra con unas manos robóticas. Por su parte el reciente auge del cine de superhéroes nos ha proporcionado muchos ejemplos de *posthumanidad*. Quizás de entre ellos destaque *Lobezno*, uno de los protagonistas de la saga *X Men*. Este popular personaje cuyo poder mutante de curación lo hace prácticamente inmortal dispone también de un mejorado esqueleto artificial, lo que lo asemeja a un *cyborg*.

Todo este caudal de títulos cinematográficos relacionados con la fusión del hombre con la máquina podría quedar organizado en dos grandes conjuntos: la *integración endógena* partiría del hombre, siguiendo una lógica extensiva, para posibilitar una expansión artificial del ser humano dando lugar al humano mecánico relacionado con las prótesis, los *cyborgs* o los *posthumanos* propiamente dichos; mientras que la *integración exógena* partiría de la máquina, siguiendo una lógica mimética, buscando una simulación artificial del ser humano para llegar a la máquina humana relacionada con los autómatas, los robots y los androides. Un excelente ejemplo del primer tipo es la secuencia de *Robocop* (J. Padilha, 2014) en la que dramáticamente su protagonista es informado de su nueva condición de *cyborg*. Mientras que la escena en la que el androide femenino de *Ex Machina* (A. Garland, 2015) llega a adquirir apariencia humana sería un claro ejemplo del segundo tipo de eje argumental.

Otra de las grandes corrientes del *posthumanismo*, explotadas por el cine y posibilitadas por el desarrollo de las TIC, es el de la “inteligencia artificial” y el de la “realidad virtual”. El primer concepto fue utilizado por primera vez en 1950 por John McCarthy y el segundo nació de la mano de Jarol Lainer en 1968.

Desde el punto de vista cinematográfico la inteligencia artificial nos remitiría a la historia del robot en el cine o al ordenador HAL 9000 de la película *2001, una Odisea del Espacio* (S. Kubrick, 1968). Por su parte, la realidad virtual en el cine estaría representada por diversos títulos: *Desafío Total* (P. Verhoeven, 1990)

y su remake, en la que lo real y lo virtual llegan a confundirse, o *El cortador de Césped* (B. Leonard, 1992) en la que un disminuido psíquico intenta ser mejorado virtualmente con trágicas consecuencias.

Por su parte, la traslación a la pantalla de la conexión directa entre cerebros humanos y tecnología, conocida con el nombre de *interfaz neural*, ha producido también notorios títulos. De entre ellos destaca la conocida serie *Matrix*, o películas como *Johnny Mnemonic* (R. Longo, 1995), en la que su protagonista es literalmente convertido en un *pendrive humano*, o *El Hombre Terminal* (M. Hodges, 1974), en la que un ingeniero informático tiene que controlar sus impulsos sexuales y violentos mediante unos electrodos instalados en su cerebro y conectados a un ordenador.

Sin embargo, la propuesta más arriesgada y polémica relacionada con las TIC y su fusión con los seres humanos fue la realizada por Ray Kurzweil en su obra de 1998 *La Era de las Máquinas Espirituales*. Esta estaba íntimamente vinculada a la rápida evolución que se preveía de la inteligencia artificial y que permitía vaticinar la posibilidad de la vida humana dentro de un ordenador. Tal opción tecnológica ha sido explorada recientemente por el cine en la película *Transcendence* (W. Pfister, 2014) en la que la mente de un genio de la informática continúa viviendo en un ordenador tras su muerte biológica. Las consecuencias del experimento resultan bastante catastróficas y sirvieron para reabrir un ya viejo debate en el que algunos científicos y filósofos han vuelto a recordar la total imposibilidad de tal *descarga*.

Finalmente, el tercer eje argumental propuesto por el cine sobre el *posthumanismo* es el que surge de la biotecnología. Esta consiste en una serie de aplicaciones tecnológicas en el ámbito de la biología y que se inician en los años 80 del siglo xx con la ingeniería genética. Algunos de los resultados más espectaculares de estas innovaciones tecnológicas han sido la clonación de la oveja *Dolly* por Ian Wilmut en 1996 o la creación de la bacteria sintética *Sintia* por Craig Venter en 2007.

Aunque la filmografía que estas posibilidades de la técnica ha propiciado en relación con el *posthumanismo* es muy abundante podría quedar reflejada en tres principales ejes temáticos: El caso de la *mutación*, natural o artificial, del genoma humano, nos llevaría a la serie de películas sobre los *X Men* o a títulos como *Waterworld* (K. Reynolds, 1995) en la que su protagonista desarrollaba branquias y membranas interdigitales al vivir en un mundo acuático. Otra opción tratada por el cine es el de la *hibridación* con otras especies como en el caso de *The amazing Spiderman* (M. Webb, 2012) en la que el conocido hombre-araña se

enfrentaba a un hombre-lagarto, o en la saga *Species* en las que se exploraba la fusión del genoma humano con el de seres extraterrestres. Sin embargo, el caso más controvertido ha sido el de la clonación explotado por el cine tanto en la vertiente más espectacular en títulos como *El 6º Día* (R. Spottiswoode, 2000) y *La isla* (M. Bay, 2005), o, con un sentido mucho más crítico, en *Nunca me abandones* (M. Romanek, 2010).

Las posibilidades de la biotecnología han generado todo un complejo debate bioético que también ha sido trasladado a la pantalla. En la citada, y muy estudiada desde la filosofía, *Blade Runner* (R. Scott, 1982) se reflexionaba sobre la diferencia entre seres humanos de origen natural y los originados por la tecnología. Otro título muy significativo de esta polémica es *Gattaca* (A. Niccol, 1997) en la que se nos proponía un futuro humano en el que habría que sumar a la genética como otra de las causas de discriminación entre personas.

Muchos otros son los casos de *posthumanismo* que el cine ha tratado desde muy diversas perspectivas. En títulos como *Soldier* (P.W.S. Anderson, 1998) o *Soldado Universal* (R. Emmerich, 1992) se exploraba las posibilidades de los soldados mejorados genéticamente. En *Los Sustitutos* (J. Mostow, 2009) o *Avatar* (J. Cameron, 2009) se contaba con cuerpos de reemplazo para los humanos, tanto en la versión robótica como en la de organismos extraterrestres. En la película *Lucy* (L. Besson 2014) una mujer llegaba a expandir al máximo sus facultades mentales mediante la farmacología. En *Eternal* (T. Singh 2015) la muerte se sustituía por el cambio de un cuerpo por otro más joven. O el caso del humano artificial denominado La Visión, personaje del universo Marvel surgido en *Los Vengadores*. Así, *La era de Ultrón* (J. Whedon, 2015), podría convertirse en el nuevo arquetipo del *posthumano* cinematográfico.

Si la corriente *posthumanista* no ha cesado de generar controversia y crítica, su traslación al cine ha continuado también en esta línea. Se han planteado polémicas de índole política en películas como *Elysium* (N. Blomkamp, 2013), en la que su protagonista, convertido en *cyborg*, vive en una sociedad donde la tecnología sólo es accesible a las clases altas. Una perspectiva diferente es la del rechazo a la fusión de la biología humana con la tecnología, puesta de manifiesto en títulos como *Engendro Mecánico* (D. Cammell, 1977), donde una *inteligencia artificial* secuestra a una mujer para reproducirse originándose un ser anunciado en el título de la película. Por su parte, en *La Mosca* (D. Cronenberg 1986) su protagonista terminaba por fusionarse no solo con el insecto con el que comparte genoma sino con la capsula tecnológica en la que se realizaba el experimento. El aberrante resultado de tal unión se ha interpretado como el símbolo de los

resultados de determinadas propuestas del polémico *posthumanismo*. Y es que cuando el cine ha utilizado ideas cercanas a esta corriente siempre lo ha hecho, a pesar de lo espectacular de algunas de sus propuestas, desde la controversia y el debate ético.

BIBLIOGRAFIA:

- KAKU, Michio (2011): *La física del futuro. Cómo la ciencia determinará el destino de la humanidad y nuestra vida cotidiana en el siglo XXII*. Barcelona. Debate (2011)
- KOVAL, Santiago (2009): *La condición poshumana. Camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia*. Buenos Aires. Editorial Cinema.
- NELSON, Sue-HOLLINGHAM, Richard (2004): *Cómo clonar a la rubia perfecta. Una crónica de la ciencia a comienzos del siglo XXI*. Madrid. Nowtilus.
- NICHOLLS, Peter (Ed.) (1991): *La ciencia en la ciencia ficción*. Barcelona. Folio.
- SÁDABA, Igor (2009): *Cyborg. Sueños y pesadillas de las tecnologías*. Barcelona. Península.
- YEHYA, Naief (2001): *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*. Barcelona. Paidós.