

<https://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «POSIBLES»

Narrativas antropológicas de la alteridad maquínica en los albores de las teorías poshumanas y transhumanas. Una primera aproximación desde el cine y las series *streaming*

Sonia Ríos Moyano

Universidad de Málaga

Leticia Crespillo Marí

Universidad de Málaga

Javier González Torres

Fundación Victoria

Fecha de presentación: enero 2023

Fecha de aceptación: junio 2023

Fecha de publicación: julio 2023

Cita recomendada

Ríos Moyano, Sonia; Crespillo Marí, Leticia; González Torres, Javier. 2023. «Narrativas antropológicas de la alteridad maquínica en los albores de las teorías poshumanas y transhumanas. Una primera aproximación desde el cine y las series *streaming*». En: Pau Alsina y Andrés Burbano (coords.). «Posibles». *Artnodes*, no. 32. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i32.411228>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Resumen

Este ensayo tiene como objetivo el análisis narrativo de las representaciones contemporáneas más paradigmáticas de autómatas, robots, androides/ginoides, cibernéticos o replicantes existentes en los ámbitos cinematográfico y televisivo. A través de diferentes técnicas –como el *Matte Painting*, 3D, VFX, CGI o *Motion Capture*–, los ejemplos escogidos provocan la más inquietante y desgarradora distopía posible: la del humano-no humano; unos engendros cuyos cuerpos se rinden a la voluntad del propio artificio, tendiendo en algunos casos hacia su transformación final en un complejo algoritmo. Para ello, se han seleccionado una serie de títulos a través de los cuales exploraremos diferentes vías: tanto la trasposición corporal de lo diferente en una serie de universo(s) futuro(s)

imaginado(s), como la deconstrucción de la realidad-real, fuente de todo mundo alternativo –metaverso–; así como la disociación de identidades, elemento que supone el primer paso hacia la deconstrucción total del ser, cobrando forma bajo los parámetros narrativos, iconográficos y estéticos del cine. Para ello, se ha optado por la aplicación de una metodología analítico-estructuralista e interpretativa, propia de la disciplina de las artes y las humanidades. Su desarrollo conducirá al planteamiento de una sugestiva conclusión procedente del estudio textual de esas presencias: la existencia de una singular profecía en la que el ser humano, que ya no lo es tanto, puede eternizarse para así vencer su obsolescencia natural y biológica otorgada desde su tradicional nacimiento.

Palabras clave

lenguaje cinematográfico; plataformas *streaming*; cultura visual; iconografía; cambio tecnológico; autómatas

Anthropological narratives of machinic otherness at the dawn of posthuman and transhuman theories. A first approach from movies and streaming series

Abstract

The aim of this text is the narrative analysis of the most paradigmatic contemporary representations of automatons, robots, androids/ginoids, cyborgs or replicants in film and television. Through different techniques – such as Matte Painting, 3D, VFX, CGI or Motion Capture – the chosen examples provoke the most disturbing and heartbreaking dystopia possible: that of the human-not-human; creatures whose bodies surrender to the will of the artifice, tending in some cases to their final transformation into a complex algorithm. To this end, we have selected a series of titles through which we will explore different paths: both the bodily transposition of the different into a series of imagined future universes, and the deconstruction of the real-reality, source of every alternative world – metaverse –; as well as the dissociation of identities, an element that is the first step towards the total deconstruction of the self, taking shape under cinema's narrative, iconographic and aesthetic parameters of cinema. To this end, we have opted for the application of an analytical-structuralist and interpretative methodology, typical of the discipline of arts and humanities. Its development will lead to the proposal of a suggestive conclusion from the textual study of these presences: the existence of a singular prophecy in which the human being, who might no longer be so, can eternalize himself, thus overcoming the natural and biological obsolescence granted to him since his traditional birth.

Keywords

cinematographic language; streaming platforms; visual culture; iconography; technological change, automataons

Introducción

Este ensayo reflexiona sobre la evolución que el autómata tiene en la representación audiovisual contemporánea; en especial, la del humano/no humano transfigurado en robot, ciborg, replicante, clon o congeniado mediante inteligencia artificial. Su particular configuración le permite superar la obsolescencia vital tradicional para marcar renovados límites temporales a su corporalidad, su fisiología y capacidad cognitiva. Al respecto, la historia de la humanidad está marcada por los avances científico-tecnológicos derivados de la voluntad de los hombres y mujeres de dominar la indómita naturaleza. El enfrentamiento con ese entorno los lleva a hacer posible lo imposible gracias al dominio de herramientas perfeccionadas que son derivación de su propia evolución sociobiológica, superando así, a lo largo de extensas épocas, las cortapisas de su entorno. Visto en perspectiva, tal avance se

sustenta en tres conceptos desarrollados en grado máximo: inteligencia, longevidad y bienestar (Martinho-Truswell 2018; Serra 2021, 61).

El cine –y, con posterioridad, el resto de medios audiovisuales–, presto a servirse de cuantas apariciones novedosas fuesen necesarias, incorpora desde sus inicios a su narrativa el discurso sobre estos progresos mecánicos, construyendo relatos en los que el cuerpo humano –diferenciado por su genealogía frente a lo animal– se propaga hacia la automatización más radical; un proceso que culminará en su desintegración unitaria para transmutarse en un crucial algoritmo codificado: un cerebro ubicuo, pensante y sintiente. Surgirá así, a la postre, el humano-no humano total, «el ensamblaje que desplaza el cuerpo natural hacia la artificialidad del autómata sin serlo del todo» (Durán 2016, 62).

Cualquier aproximación a la representación icónica del «monstruo prospectivo» culmina en el terreno de la ciencia ficción; una cosmovisión empírica que no emula la realidad-real pero que sí permite que la

casualidad de la extrañeza y lo incomprensible queden unidos. Con ello, la contradicción que el ser humano experimenta ante el impacto visual y casi mimético ligado al «yo humano-mecánico» convierte cualquier interacción en una atmósfera siniestra. Una sensación que es similar a la que percibiera en otros momentos de la historia ante la deformación, el enanismo, el gigantismo, la deformidad o los gemelos siameses, entre otras rarezas. Este concepto de lo otro/lo diferente, la «otredad» entendida desde lo siniestro categórico, está relacionado con el reconocimiento del monstruo futuro. Moreno (2011, 474-488) argumenta que esa relación suscita una pérdida del sentido vital en la persona, en tanto que el cuerpo trasciende hacia una especie de simulación o metaforización de toda acción que escapa de cualquier control racional, generando inquietud, ansiedad y desasosiego.

1. Hipótesis, objetivos y metodología

La aproximación planteada entre lo distópico y el monstruo prospectivo que le caracteriza da cuenta de la implicación que el post- y el transhumanismo tienen en el proceder narratológico del audiovisual actual. La ciencia ficción se ha entendido siempre como un subterfugio para el desarrollo de visiones críticas que permiten al público ligar su presente a un futuro hipotético en el que el humano se diluye ante los avances tecnológicos, siendo superado, en cualquier caso, por una forma de vida superior.

Desde el punto de vista metodológico, se han seleccionado una serie de discursos audiovisuales para realizar sobre ellos una lectura crítica de su contenido. Esta selección responde a una suerte de mecanismo retórico que implica «posibles otredades» en la concreción visual del monstruo futuro, la intranquilidad que genera y, sobre todo, la metaforización de la conciencia bajo el efecto del acelerado ritmo de cambio marcado en la actualidad por la tecnociencia. El análisis visivo-referencial nos sitúa ante la imagen ontológica absoluta del ser ficcional futuro en el contexto de la tecnología ilimitada, haciendo que «la propia representación de personajes comparables entre ficción y realidad trasciendan, incluso, muchas veces, el comportamiento humano bajo estructuras mayores cuyas señales no estamos dispuestos a identificar por simple miedo existencial» (Telotte 2012, 230-231). Por tanto, el cine y las series de ciencia ficción se convierten en un fenómeno de descubrimiento y de especulación como texto, tanto formal como estético, que acaba por impactar en la propia sociedad, a través de su idiosincrático sistema lingüístico-visual.

En tal sentido, partimos del análisis estético/semiótico –interpretativo e instrumental– propio de las humanidades y de la historia del arte. Al respecto, se trabajan una serie de textos fínicos bajo las condiciones de la enunciación estructuralista para centrarnos en la narración como

elemento de significación visual; en especial de la distopía, el maquinismo o la antiutopía post- y transhumana bajo la que se caracterizan estos metafóricos personajes (Barceló 2008, 48-49). Con ello, se deja patente las cualidades expresivas y dialógicas que el formato visual tienen para/con el público y, como estas, «configuran imágenes eficientes y convincentes en las que se desarrolla el concepto de alteridad» (Aguirre 2021, 28-31) creado por el propio ser humano.

2. Imágenes de la extrañeza en el ámbito cinematográfico y en las plataformas *streaming*

La máquina humanizada –mezcla orgánica, mitológica y tecnológica–, o la identificación de parámetros físicos humanos a través de un artificio mecánico, provoca aversión e incertidumbre en el público. Así lo advierte Marisa Merlos (2005, 98-100) al referirse al autómatas suavizado o somatizado, capaz de trascender hacia la totalidad cuántica intangible de un sistema computacional superior que escapa a todo entendimiento. En definitiva, la problemática del cuerpo construido y su extensión técnica hacia una especie de organismo maquina que no tiene una genealogía humana –pero tampoco es, de por sí, una máquina– plantean una cuestión evidente: la reivindicación de su propia voluntad para convertirse en un sujeto independiente –algo ya representado en *Metrópolis* (Fritz Lang 1927)– y que puede entenderse como el prólogo de lo que a continuación se expone.

M3GAN (James Wan 2023) es el ejemplo más reciente en una producción audiovisual:¹ una muñeca creada a partir de inteligencia artificial que tiene por objetivo convertirse en la mejor amiga de la infancia. Provista de forma humana, una sucesión de hechos le lleva a adquirir conciencia propia, lo que produce efectos letales para la familia a la que pertenece; no en vano, se erige en protectora/madre de la protagonista, tomando decisiones poco éticas desde una perspectiva humanizada. Esta aparición no es un fenómeno nuevo, pues recuerda tanto al robot Tay² y a sus peculiares pensamientos respecto a las cualidades intrínsecas que hacen a las personas seres únicos, así como al terrorífico muñeco diabólico Chucky (*Child's Play*, Tom Holland 1988).

Cuadrado Alvarado (2022, 13-22) indica que las nuevas técnicas audiovisuales –*Motion Capture*, el CGI o los VFX, entre otros– permiten la representación del autómatas del siglo XXI cual figura robótica con alma. Esto revive viejos conflictos relacionados con los metafísicos conceptos del libre albedrío o el robo de identidad –el doble digital e, incluso, el *doppelgänger*–, ligando el cuerpo imaginado a tales parámetros de realidad que sustituyen al sujeto natural a través de cuestiones que trascienden lo finito.

Archive (Gavin Rothery 2020) ofrece la imagen de un prototipo de androide creado por un ingeniero robótico que, una vez terminado, es

1. Estrenada en cines entre finales de diciembre de 2022 y principios de enero de 2023.

2. Creado por Microsoft en marzo de 2016 por encargo de Twitter. Su controvertida puesta en marcha llevó a la red social a cancelar su «presencia» transcurridas 16 horas de su puesta en funcionamiento.

prácticamente idéntico a un ser humano. Su ambientación en 2049 provoca un curioso solapamiento temporal con *Blade Runner* (Denis Villeneuve 2017). De hecho, la primera parte de esta película, estrenada en 1982, ya adelantaba cómo sería un replicante y qué consecuencias tendría para la humanidad: de una parte, el androide/ginoide es programado computacionalmente, manteniendo un vínculo estrecho con el autómatas barroco, debiendo cumplir, al menos, las tres leyes de Asimov; y, por otra parte, el replicante está formado por materia orgánica manipulada genéticamente –su fisionomía y anatomía es idéntica a la de cualquier persona–, pero no tiene por qué obedecer ni respetar mandatos humanos. Así, la ciencia ficción se apropia de tales recursos para encarnar profecías/distopías que pudieran afectar al mundo civilizado, trasgrediendo parámetros racionales. Y, desde esa incertidumbre (Bonachera 2017, 51-60), también se aprovecha para actualizar el trágico castigo del mítico Prometeo.

Las producciones *Raised by Wolves* (Ridley Scott 2020), *Altered Carbon* (Laeta Kalogridis 2018), *Westworld* (Jonathan Nolan 2016) *Autómata* (Gabe Ibáñez 2014), *Eva* (Kike Maíllo 2011), *La Isla* (Michael Bay 2005), *Inteligencia Artificial* (Steven Spielberg 2001), *Bicentennial Man* (Chris Columbus 1999), *Robocop* (Paul Verhoeven 1987) o *The Terminator* (James Cameron, 1984), entre otras, tienen un punto en común: el mito del autómatas se ve reflejado en el anhelo humano de superación vital y trascendencia natural a través de la creación de máquinas fetiche con un físico cercano a las personas reales (Ferrer 2022, 119-154). Así, en los albores del posthumanismo, todo cibernético se aleja del autómatas como ser dirigido para dar pie al androide-replicante; este representa esa otredad que, si bien se entiende como monstruosa, también atrae en una estrategia similar a la de aquellos *freaks* del pasado. No en vano, la lucha entre estos seres contemporáneos y los más tradicionales es similar: desafían y confrontan lo desconocido a través de la percepción de la realidad –de ahí las imágenes de lo inimaginable que emergen del mundo cotidiano–, en un discurso en el que el cuerpo tecnológico es el principal *leitmotiv* para olvidar el pasado y superar un presente incierto.³

3. Distopías, alteridad técnica, identidad diluida y otredad: inteligencia artificial y metaverso

La elaboración de mundos virtuales parte del miedo que todo ser humano experimenta ante la muerte (Andrade 2022, 119-124). Si contextualizamos tal cuestión en los albores del siglo XXI, se debe hacer mención a un triple condicionamiento: el desarrollo de la sociedad tecnointeligente, la puesta en marcha de la inteligencia artificial y la creación del metaverso. Un escenario en el que cualquier deidad virtual, digitalizada y poscibernética aniquila la fisicidad material del ser,

abriendo un nuevo sentido del concepto de yo. Es decir, alumbrando a una novedosa e inquietante presencia: la del avatar. En este sentido, es necesario recalcar lo argumentado por Méndez (2019, 97):

«Nos enfrentamos a una nueva frontera humana: el nacimiento de una nueva singularidad; un nuevo hombre, el posthumano o transhumano, el ciborg, el replicante, la tecnopersona [...] y es la literatura, la ciencia y las nuevas narraciones tecnológicas las que intentan dar respuesta al sueño de la trascendencia o la inmortalidad del ser humano en una época en la que domina el nihilismo y que la filósofa Hanna Arendt denominó ‘tiempos de oscuridad’».

La conceptualización del materialismo viene de antiguo: no hay mente sin cerebro, no hay somática sin razón. El ser humano camina hacia su aniquilación en un proceso computacional complejo. López Corredoira se refiere a ello como «automatismo de las bestias» (2019, 130-190) pues el sujeto pensante acaba convertido en una máquina donde lo «natural» se pierde. Pero, también, suscita preguntas sobre las funciones de la memoria y la abstracción sofisticada. En este sentido, ya no hablamos del acto de creación de otro ser, sino de la materialización de un espacio alternativo de interacción social, marcado por la intangibilidad de los códigos de conducta y la ruptura de la finitud. Superado el tradicional humanismo, la tecnología médica confía en las prótesis biomodificadas para así mejorar dolencias congénitas o traumáticas, ampliando en el tiempo la existencia natural del cuerpo. El reflejo fílmico de ello se aprecia, por ejemplo, en *Alita: Battle Angel* (Robert Rodríguez 2019), *Ex-Machina* (Alex Garland 2014), *Elysium* (Neill Blomkamp 2013) o *I Robot* (Alex Proyas 2004). En esas cintas, los espacios construidos coadyuvan a una socialización cibernética en un mundo virtual en el que todo es posible. Suponen, incluso, una reencarnación en red en las que las «personalidades» se amplifican y multiplican cual rizomas, con lo que se cumple la profecía de Baudrillard en *Cultura y simulacro* (1981) al apostar por un gran espectáculo virtual.

En el futuro distópico –no muy lejano– que plantea *Osmosis* (Audrey Fouché, 2019), una empresa muestra los implantes diseñados para el encuentro y la unión de almas gemelas. El chip tiene la capacidad de conectar a «parejas perfectas» gracias a la exactitud de unos cálculos matemáticos que cruzan datos de internet, determinando a quién se debe amar para siempre. *The One* (Jeremy Lovering, Catherine Morshad, Brady Hood 2021) lo hace a partir de hisopos de ADN bucal. No dista demasiado el capítulo tres «The Entire History of You», de la primera temporada de *Black Mirror* (Jesse Armstrong 2016): una realidad alternativa en la que a los seres vivientes se les inserta al nacer un dispositivo electrónico a través del cual graban todos los momentos de sus vidas, lo que les permite reproducir aquellos que deseen junto con sus consecuencias intrínsecas. Y estas siempre son complejas, puesto que, como indica Corredoira (2019, 190), el cerebro es un órgano de difícil domesticación y las pulsiones irracionales no pueden aprenderse al provenir de patrones esquematizados biológicamente.

3. Piedra Alegría (2016) denomina H+ al transhumanismo, refiriéndose a esa perfección o ser superior en términos tecnobiológicos. No se trata de un *Homo sapiens* mejorado sin más, pues trasciende la vejez, la muerte o desmemoria.

La posibilidad de construir un entorno alternativo donde realizar cualquier actividad cotidiana, contrapuesta a la desidia del mundo real, es representada de manera magistral en *Ready Player One* (Steven Spielberg 2018). La paradoja de la simulación reside, principalmente, en la propia evasión del ser humano de su hábitat, motivado por su propia determinación y finitud. Oasis —el entorno verosímil construido en esta película— remite al clásico mito de la caverna de Platón: un mundo en el que las personas se identifican con su doble digital —en su sempiterno anhelo de «ser»—, en un constante carácter antihumanista previo a la singularidad tecnológica (Andrade 2022, 127-137). Es precisamente en la actualidad cuando eclosiona el concepto de *metaverso*, una evolución de los juegos de rol por ordenador como *Habbohotel*, comercializado en 2000. Somos nosotros mismos, los hombres y las mujeres de hoy, los que cobramos vida en esa cosmovisión alterna que captura el alma humana para sumergirla en la red, entendida cual entorno vital dominado por el simulacro. Marie Laure Ryan lo califica de «sugerente falsificación» (2004, 46), en la medida en que dicha construcción no oculta la verdad porque, simplemente, esta es inexistente.

Un caso paradigmático de este hecho lo ofrece *Gamer* (Mark Neveldine 2009). El mundo alternativo construido por el villano Ken Castle incluye a personas de carne y hueso —presidarios— que son controladas por millones de usuarios a través de un sistema en línea multijugador en primera persona. El concepto de *identidad robada* y *automatismo* se refleja en la representación física del protagonista, Kable (Gerard Butler), dirigido a su antojo por una interfaz por Simon (Logan Lerman), un chaval de 17 años. Podría entenderse así, quizás, que el juego plasma la perfecta ilusión de sustitución en la que la representación es absorbida por el creador del personaje virtual, derivado de una voluntad artificial (Ferrer 2022, 137-138). A su vez, uno de los ejemplos más reconocidos que sigue una pauta similar es *Los sustitutos* (*Surrogates*, Jonathan Mostow 2009); película en la que los humanos, con tal de vivir libres de todo dolor o peligro, utilizan representaciones robóticas para socializar entre sí.

Hemos de entender que, en las últimas décadas, la condición ontológica humana y la de sus coordenadas situacionales se han desplazado, amplificándose los puntos de vista: hoy, la relación se posiciona a medio camino entre lo natural y lo tecnológico; o lo que es lo mismo, en lo posthumano.⁴ Autómatas, robots, androides-ginoides o ciborgs mejoran la taxonomía del ser en la medida en que perfeccionan lo imposible —extremidades, órganos artificiales, lentes, audífonos o interfaces, por ejemplo (Diéguez 2017)—, en una línea evolutiva que supera a todas luces el amplio catálogo caracterológico de los superhéroes clásicos. Así se asiste a una *res extensa* en la que la liberación de lo físico-fisiológico se abre paso en pos de lo posible cuántico (Koval 2011, 1-15), lo que convierte al transhumanismo en camino idílico para alcanzar un fin máximo: la artificialidad total del sujeto o *Mind Uploading*.

4. Transhumanismo: ¿humano-algoritmo o algoritmo-humano? Singularidad tecnológico-sensible y pervivencia cuántica

Claudia Suárez (2022, 45-54) defiende que la ética cinematográfica, por sí misma, plantea un extenso debate sobre la significación del ser humano desde una perspectiva futurista: nanotecnología, robótica, experimentación genética, inteligencia artificial, interfaces o prótesis. Elementos que, en su conjunto, hacen del cuerpo del sujeto natural un ente ampliamente biológico, no primario, que deviene en uno primitivo, en cierta medida sintético, que ansía en el futuro alcanzar la eternidad. Un deseo que es prácticamente atemporal, puesto que tanto el automatismo medieval como los experimentos posteriores de la Edad Moderna se consideran intentos de gestación transhumana primitiva. Ejemplo paradigmático de ello podría ser el *Gallo de Estrasburgo* (1352-1798), pieza integrante del reloj astronómico de la catedral de esta ciudad francesa, cuyo modelo a seguir pudo ser un autómatas instalado en la abadía de Cluny (1340) que mezclaba sonido y movimiento (Moñux 2001, 55).

«La conciencia, el alma o el ser, han sido objeto de estudios por parte del ser humano desde siempre» (Garrido 2021, 1-9). Es algo tan subjetivo que es casi imposible precisar desde cuándo. La computadora es incapaz, hasta la fecha, de neuromodular emociones. El ser humano aprende de la propia experiencia vital a sentir, producir, comprender y responder ante situaciones concretas para mostrar expresiones. ¿Cómo es posible obtener los *qualia* necesarios —subjetivos y cualitativos del observador— e implementarlos en un modelo computacional complejo con el que adquirir conciencia de sí y para sí? Hoy aún es imposible, pese a que existan experiencias de simulaciones categóricas programadas y modelizadas bajo parámetros de probabilidad (Garrido Merchán *et al.* 2021, 3-6). Aunque esto no tiene un recorrido extenso, es cierto que parte de la premisa del denominado *Data Uploading* y que tiene que ver con la transferencia de una conciencia humana —fenoménica— a un ordenador. La trasposición audiovisual es *Transcendence* (Wally Pfister 2014); largometraje en el que el doctor Will Caster —interpretado por Johnny Deep—, máxima autoridad en inteligencia artificial, experimenta con la singularidad tecnológica —transcendencia o transbiomorfosis⁵—, lo que permite superar los límites corpóreos del ser humano para transformarlos en una máquina sintiente, sin límites físicos. Es decir, un algoritmo cuántico o pura información (Aqueveque 2022, 59-64).

No es tan diferente, aunque en este caso sea más positiva, la historia del capítulo 4, «San Junipero» de la tercera temporada de *Black Mirror* (Owen Harris 2016). La transición final del cuerpo deviene en un gran servidor cibernético de TCKR Systems en el que, gracias a la transferencia e instalación de la conciencia de ambas protagonistas, vivirán para siempre en un entorno virtual que adopta el nombre del mi-

4. Es el caso del artista-activista Neil Harbisson (Mataró, Barcelona, 1982), autodenominado el «primer hombre ciborg».

5. Proceso por el cual se traducen las redes neuronales de la mente humana a la memoria de un ordenador.

sionero franciscano medieval. Este transhumanismo –regado siempre desde lo emocional– apela a lo sensible, tanto de lo humano como de las realidades artificiales construidas y/o procesadas. López Corredoira (2019, 130-190) afirma que la transferencia y la codificación mental, así como su traslado a un «sustrato artificial», siguen siendo una propuesta monstruosa por cuanto supone mezclar biología y tecnología sin entender ni dominar cuál será el final de tal combinación.

Lucy (Luc Besson 2014) es una memoria sobrenatural que deviene de la asimilación por accidente de un novedoso psicotrópico; un USB capaz de estar en todas partes, anulando los límites espaciotemporales aplicados naturalmente al sujeto. En la medida en que se describe el proceso de transcendencia, la joven-máquina acaba viviendo en una realidad virtual perenne en la que el concepto de identidad reconstruye radicalmente su «yo», en un entorno en el que los límites realidad/simulación no existen. Estas singularidades tecnológicas (Gayopzzo 2021) que se reflejan ampliamente en la cinematografía y en las series televisivas invitan a reflexionar sobre el nuevo imaginario sociocultural derivado de los progresos que preludian la ya conocida como «quinta revolución industrial»: basta con hacer uso de las aplicaciones Mid-Journey o ChatGPT para entender la rapidez con que la inteligencia artificial evoluciona, adquiriendo habilidades humanamente complejas con las que crear y expresar ideas (Andrade 2022, 119-124).

Sin embargo, hoy, el transhumanismo está ligado a un imaginario subversivo y utópico cuyos rasgos se conceptualizan a través de la imagen audiovisual, configurando el anhelo de aquello que aún no podemos ni imaginar. Es decir, la configuración futura e inmediata de una sociedad perfecta según parámetros intrínsecos de la biomedicina, la nanotecnología, la cibernética –a través del *Data Mining*– o la propia tecnología computacional 3D –metaverso-NFT-Cryptos–. Así, se superarían los límites históricos y naturales defendidos por las disciplinas científicas tradicionales, con tal de esquivar a la muerte y conseguir el anhelo de la inmortalidad (Domingo Moratalla 2020, 48).

El arquetipo cinematográfico del ser artificial siempre parte de la premisa de insatisfacción humana motivada por la herencia recibida de su cuerpo biológico, como ocurre con el fenómeno *freak* ligado a lo salvaje, lo grotesco, la rareza biológica o lo diferente e inusual. Ya no hablamos de deformaciones o protuberancias, sino del icono distópico o utópico ligado al humano-no humano –mitad biológico y artificial– que camina hacia la desmaterialización física completa. Una cuestión que, como indica Beatriz Coto Megido, permite «liberarnos de los dualismos cartesianos y las identidades estándar» (2018, 76).

La correlación humano-posthumano-transhumano, finalmente, plasma las ansias innatas de quien se siente creador, pues se ve superado por su propia obra. Lo antropomorfo –al igual que lo extraño, lo deforme, lo raro o lo excéntrico y diferente– potencia la mística y, con ello, las supersticiones. Lo orgánico destruido y superado por una «ecología robótica» en la que la fisicidad corpórea natural desaparece, símbolo de consumación del idealismo subjetivo, queda sepultado bajo el innovador paradigma de la información algorítmica (Aguilar 2009, 10-12).

Es esta extrañeza de la ciencia ficción la que puntualiza Moreno Serrano (2011, 474-488); la misma a la que nos referíamos al citar a los monstruos prospectivos al inicio de esta aproximación. La visualidad estética y la representación retórica del híbrido humano-no humano se forja paradójicamente a través de los avances científicos y, con ello, bajo la inquietud presente y el miedo por la pérdida de control. Los monstruos ya no se limitan a lo corpóreo, sino que trascienden las barreras de lo mental, lo somático y lo absoluto. El «yo» no existe, pierde consistencia, metaforizándose a través de la simulación, de la otredad y de la existencialidad ubicua. En definitiva, el fenómeno en sí mismo.

Conclusiones

Como se ha expuesto en líneas precedentes, a modo de primera aproximación, el audiovisual contemporáneo –a través del cine y las series *streaming*– plasma la casualidad de lo incomprensible y la contradicción de la distopía. El monstruo maquina, alternativo a la genealogía humana, se erige en protagonista actoral, herramienta narrativa, recurso retórico y en consecuencia estética del cambio de paradigma tecnocientífico que experimenta la sociedad presente. Esta anhela un destino forjado en el antihumanismo radical que será alcanzable gracias a la aparición de un sujeto mejorado cuyo cerebro eléctrico inserto en un cuerpo sublimado evitará la acostumbrada obsolescencia biológica. La fascinación por lo humano-no humano está escribiendo así un nuevo capítulo que se añade a la sucesión histórica de estos experimentos iniciados en la Antigüedad. No en vano, la estética y la visualidad de los productos cinematográficos y televisivos continúan proporcionando prototipos iconográficos tan sugestivos como, en determinados momentos, fueron el autómatas, el robot, el androide-ginoide, los ciborgs, replicantes o el híbrido singular-cuántico deconstruido e hilvanado por ordenador.

De esta manera, la aportación que el lenguaje audiovisual realiza al debate científico-ético que, en paralelo, lleva a cabo el mundo actual –bajo los condicionantes socio-culturales del posthumanismo tecnointeligente del siglo XXI– no puede entenderse solo desde la óptica del entretenimiento ni bajo criterios estrictamente comerciales. La materialización icónico-estética de realidades artificiales imaginadas, así como la preocupación por la posible alteración del orden colectivo, es un ejercicio distópico e inquietante, pero, también, necesario. La extrañeza extrema que provoca la deconstrucción de lo humano a favor del artificio y la resituación de aquellos límites espaciotemporales en los que desarrolla de manera acostumbrada su quehacer diario, superando la inevitable muerte natural, remarca la conciencia inmarcesible de que la vida, siempre, se abre paso por muy hostil que sea su entorno.

Reconocimientos:

Esta investigación del I Primer Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Málaga se desarrolla en el marco de las investigaciones de los grupos de investigación HUM-130 / HUM-0283

(TIEDPAAN) de la Universidad de Málaga-Junta de Andalucía y del HUM-362 de la Universidad de Granada-Junta de Andalucía así como del GrPIE22-165 (estrategias STEAM-H).

Referencias

- Aqueveque Tillería, Leopoldo. «Transhumanismo e Inteligencia Artificial: el problema de un límite ontológico». Griot: *Revista de Filosofía, Amargosa*, vol. 22, n.º 1, (2022): 59-67. DOI: <https://doi.org/10.31977/grifi.v22i1.2539>
- Aguilar García, Teresa. *Ontología Cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Editorial Gedisa, 2009.
- Aguirre-Gaitán, Leonardo Andrés. *Reflejos de un futuro para nosotros: análisis de los conceptos de Alteridad, Distopía y Red en Nier: Automata*. Trabajo de grado. Bogotá: Universidad pedagógica Nacional, 2022. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/16887/Reflejos%20de%20un%20Futuro%20para%20Nosotros.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Andrade, Ricardo. «Los sueños de la inmortalidad engendran máquinas: desesperación, ciberproneiteismo y transhumanismo». *Ethika+*, n.º 5, (2022): 119-138. DOI: <https://doi.org/10.5354/2452-6037.2022.66221>
- Barceló, Mikel. *La Ciencia Ficción*. Barcelona: Editorial UOC, 2008.
- Bonachera García, Ana Isabel. «Vida artificial: el ciborg, representación posmoderna de nuestras ansiedades». *Revista de Filología de la Universidad de la Laguna*, n.º 35, (2017): 51-72.
- Coto Mengido, Beatriz. *Salvajes, ciborgs y alianzas multiespecie. Nuevos imaginarios para inapropiadas/inapropiables*. Tesis. Granada: Universidad de Granada, 2018. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=180102>
- Cuadrado Alvarado, Alfonso. «El imaginario de la creación de vida artificial y los personajes virtuales. Comunicación». *Revista Internacional De Comunicación Audiovisual, Publicidad Y Estudios Culturales*, vol. 1, n.º 2, (2022): 13-27.
- Diéguez Lucena, Antoni. *Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Barcelona: Herder, 2017.
- Domingo Moratalla, Tomás. «Transhumanismo: entre ideología y la antropología. Una mirada cinematográfica». *Iglesia Viva: revista de pensamiento cristiano*, n.º 281, (2020): 43-62.
- Durán Castro, Mauricio. «Cuerpo y cine. El cuerpo en el cine y el cuerpo del cine». *Arkadin: Estudios sobre cine y artes audiovisuales*, n.º 5, (2016): 56-71.
- Ferrer Ventosa, Roger. «El artista demiúrgico. Creación de vida autónoma: de las estatuas animadas a los autómatas, homúnculos y replicantes». *Anales del instituto de investigaciones estéticas*, vol. 34, n.º 120, (2022): 119-154. DOI: <https://doi.org/10.22201/ii.18703062e.2022.120.2772>
- Garrido Merchán, Eduardo César. «Transhumanismo y conciencia fenoménica». *Relecciones: Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Humanidades*, (2021). DOI: <https://doi.org/10.32466/eufv-rel.2022.9.744.109-126>
- Gayozzo Huamanchumo, Piero Arturo. «Singularidad tecnológica y transhumanismo». *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, vol. 18, n.º 2, (2021): 195-200. DOI: <https://doi.org/10.5209/tekn.74056>
- Koval, Santiago. «Convergencias tecnológicas en la era de la integración hombre-máquina». *Razón y Palabra*, n.º 75, (2011): 1-17.
- López Corredoira, Martín. «Materialismo, mecanicismo y transhumanismo». *Naturaleza y Libertad: Revista de estudios interdisciplinarios*, n.º 12, (2019): 179-190.
- Martinho-Truswell, Antone. «To automate is human». *AEON* (2018). <https://aeon.co/essays/the-offloading-ape-the-human-is-the-beast-that-automates>
- Mayor, Adrienne. *Gods and robots. Myths, machines, and ancient dreams of technology*. Princeton: University Press, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1515/9780691185446>
- Méndez Pérez, Francisco Javier. «El sueño del ciborg». *Revista Telos. Fundación Telefónica*, n.º 111, (2019): 94-101.
- Merlos, Marisa Adriana. *Imaginando el cuerpo del futuro. La figuración del cuerpo en el Cine de Ciencia Ficción. Autómatas. El Robot, el androide y el ciborg. Tan parecido, tan diferente*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 2005.
- Moñux Chércoles, Diego. *Historia de la Automática. Una introducción al estudio de los autómatas y el control desde la historia de la tecnología*. Valladolid: Universidad de Valladolid, 2001.
- Moreno Serrano, Fernando Ángel. «El monstruo prospectivo: el otro desde la ciencia ficción». *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, n.º 20, (2001): 471-496. DOI: <https://doi.org/10.5944/signa.vol20.2011.6275>
- Piedra Alegría, Jonathan. «Transhumanismo: hacia un nuevo cuerpo». *Daimon: Revista Internacional de Filosofía*, sup. 5 (2016): 489-495. DOI: <https://doi.org/10.6018/daimon/270011>
- Ryan, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Planeta, 2004.
- Serra, Miquel Ángel. «Human enhancement and functional diversity: Ethical concerns of emerging technologies and transhumanism». *Mètode Science Studies Journal*, n.º 12, (2021): 61-67. DOI: <https://doi.org/10.7203/metode.12.20676>
- Suárez, Claudia (2022). «Ciborgs ficticios y reales: notas sobre literatura, cine, tecnociencia y psicoanálisis». *Ética & Cine*, vol. 12, n.º 2, (2022): 45-54. DOI: <https://doi.org/10.31056/2250.5415.v12.n2.38327>
- Telotte, Jay P. *El cine de Ciencia Ficción*. Madrid: Ediciones Akal, 2012.

CV

**Sonia Ríos Moyano**

Doctora en Historia del Arte. Profesora titular del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Málaga

srios@uma.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5727-3507>

Profesora titular de Historia del Arte de la Universidad de Málaga, donde imparte asignaturas relacionadas con el diseño y diseño editorial en distintos títulos de la Universidad de Málaga. Pertenece al grupo HUM 130 (UMA), y ha coordinado y colaborado en más de una decena de proyectos de innovación educativa. Obtuvo el premio «A la innovación, calidad y buenas prácticas docentes», Premio a la mejor docente en la Facultad de Filosofía y Letras en la categoría general (Universidad de Málaga, 2019). Actualmente, es investigadora de cuatro proyectos de investigación de temática variada: uno sobre estampa y cultura visual; uno sobre elaboración de materiales audiovisuales para la formación docente; y dos sobre soluciones tecnológicas en el ámbito de las ICC. Es codirectora de la revista *Evitema*, secretaria de redacción de la revista *Boletín de Arte* y editora de la revista *Proyecta 56*. Ha desempeñado distintos cargos de gestión, desde secretaria académica de departamento hasta coordinadora del título de graduado/a en Historia del Arte (2013-2015), además de cargos de representación desde el año 2013 hasta la actualidad. Desde el año 2004 investiga sobre temas que abordan múltiples aspectos del diseño desde la perspectiva y la metodología del historiador del arte, además de otros temas afines como la fotografía publicitaria, la comunicación visual o la industria editorial, y otros en coautoría en torno a estudios iconográficos, cultura audiovisual, didáctica de las ciencias sociales o la ilustración. Tiene numerosos capítulos de libros, artículos y aportaciones a congresos que así lo atestiguan.

**Leticia Crespillo Marí**

Doctora en Historia del Arte. Investigadora contratada en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Málaga

lcrespillom@uma.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8367-6580>

Doctora en Historia del Arte (2015) y diplomada en Turismo (2009) por la Universidad de Málaga. Cursó el máster en Desarrollos Sociales de la Cultura Artística (UMA) y máster en Patrimonio Virtual (Virtualización y Restauración del Patrimonio) de la Universidad de Alicante (2019-2020). Forma parte de varios grupos de investigación dirigidos por la Dra. Nuria Rodríguez Ortega, como investigadora. Desde febrero de 2019 es investigadora contratada del Departamento de Historia del Arte de la UMA. Es especialista en virtualización del patrimonio y restauración virtual. Ha participado como ponente en diversos congresos y seminarios relacionados con la cultura visual y las nuevas tecnologías en el ámbito del museo. Ha escrito artículos relacionadas con las posibilidades que la realidad virtual y el 3D ofrecen al ámbito de la recepción del arte, sobre todo, en relación con manifestaciones de carácter intangible (presencia, percepción, desarrollo emocional, coparticipación en la obra, psicología y fenomenología de la percepción individual).

**Javier González Torres**

Fundación Victoria

javier.gonzalez@fundacionvictoria.edu.esORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9983-6657>

Doctor en Historia del Arte por la Universidad de Málaga (sobresaliente *cum laude*, 2016). Su labor investigadora se centra en la Edad Moderna, destacando el estudio de la arquitectura, las artes plásticas y decorativas, iconografía, iconología y simbología; en la era tecnológica actual, analizando la cultura visual y las diferentes vías de la creación plástico-edificatoria, medios de masas y redes sociales; en innovación docente; y en construcción social de género. Es profesor del Departamento de Ciencias Sociales de la Fundación Victoria (Málaga) desde 2003, institución de la que depende el Instituto Santa Rosa de Lima, en el que imparte docencia en bachillerato. En este centro, está adscrito al grupo de innovación educativa, impulsando la renovación metodológica y experiencial de las enseñanzas ligadas al arte y a las humanidades. En el ámbito universitario, es miembro del grupo de investigación HUM362 (UGR) y de los PIES-UMA 102 y 146. Desde el curso 2016/2017, ejerce labores de tutor de prácticas del máster de Profesorado de ESO, Bachillerato y FP (especialidad de Ciencias Sociales), impartido por la Universidad de Málaga y la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía. Desde 2019 es editor de la revista *Eviterna*, publicación sostenida por UMA-Editorial.