

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

CUERPOS DE METAL.
UN ANÁLISIS DE LA RELACIÓN ENTRE CUERPO Y TECNOLOGÍA EN LAS
PELÍCULAS: DEMON SEED, BLADE RUNNER Y VIDEODROME.

ENSAYO ACADÉMICO

QUE PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
MAESTRO EN HISTORIA DEL ARTE

PRESENTA

TONALLI ALEJANDRO LÓPEZ MEZA

DIRECTOR:

DR. DAVID WOOD

MÉXICO, D.F. 2012



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice:

Introducción ----- 2

Primera Parte.

La tecnología y sus implicaciones para el cuerpo
en el contexto histórico/cultural de los años 70 y 80 del siglo XX ----- 5

Segunda parte. Una aproximación al cuerpo y la tecnología

2.1 Fusión entre el cuerpo y la tecnología. *Demon Seed* ----- 19

2.2 La replica del cuerpo. *Blade Runner* ----- 32

2.3 La sustitución de la carne. *Videodrome* ----- 40

Conclusiones ----- 49

Bibliografía ----- 52

Filmografía ----- 56

Introducción

A mediados del siglo XX los vínculos entre el cuerpo humano y la tecnología se traducen en imágenes que se difunden por el cine, la televisión y otros medios de comunicación masiva. En otro ámbito, la tecnología aplicada a la medicina permitió descifrar el código genético humano, realizar transplantes de órganos o fecundaciones in vitro. En años recientes, la tendencia de observar un cuerpo en relación con la tecnología se ha fortalecido con el uso de las computadoras personales y el Internet que han logrado ocupar un lugar primordial en los hogares, como en tiempos pasados lo hicieron la radio o la televisión. La experiencia cotidiana con la tecnología desde 1950 hasta el principio del siglo XXI ha dado pie a la construcción de una imagen del cuerpo tecnologizado.

El cine, como parte de una sociedad, también nos habla de la relación cuerpo-tecnología y por medio de imágenes nos muestra los posibles panoramas que puede traer esa vinculación y sus consecuencias. En las películas que analizaré, el cuerpo es el lugar donde máquina y ser humano se convierten en uno. Los avances tecnológicos en las décadas de 1970 y 1980 se suman a la puesta en escena del cuerpo que emerge como lugar de la representación y de la construcción de la imagen. El cuerpo es la medida de lo artificial y de sus límites.

Hablaré entonces de la construcción de una imagen del cuerpo tecnologizado. De ahí el nombre de esta tesis: cuerpos de metal, que simboliza la comunión entre el cuerpo orgánico y tecnológico en al menos tres producciones fílmicas que forman parte de la segunda parte de este trabajo. Dicha construcción de la imagen de cuerpos de metal consta de varias oposiciones que se desarrollan en las películas, entre las que se cuentan:

1. Natural/artificial, que plantea al ser humano como lo natural y la máquina como lo artificial.
2. Realidad/simulacro: si las máquinas son diseñadas para parecerse a los humanos también lo son para imitar la realidad; eventualmente el ser humano se convertiría en sólo un elemento de esta simulación del mundo.
3. Humano/posthumano, en la cual lo posthumano es la siguiente fase en la que la relación tecnología cuerpo se convierte en algo cotidiano.
4. Racional/irracional. La razón por encima de las emociones, la máquina como la perfección racional frente a la faceta irracional del ser humano.
5. Emoción/sin emoción: lo que caracteriza al ser humano son las emociones y es a eso a lo que aspira la máquina.

El tema que unifica a las tres películas que analizaré es la unión del metal con la carne, donde la diferencia entre ambas se va desdibujando. De este argumento se desprenden los diferentes tratamientos de la muerte, las emociones y la fragilidad del cuerpo humano, que podrán servirnos de guía para notar las diferencias entre lo orgánico y lo inorgánico. La preguntas que están detrás de todas estas ideas son: ¿qué nos hace humanos ¿cuál es la diferencia entre el ser humano y la máquina cuando aparentan ser lo mismo? ¿la realidad sigue siendo exclusivamente humana y el simulacro maquinal? Las preguntas planteadas tiene tres respuestas que se observaran al analizar las películas, las cuales, tienen como eje principal una afirmación del cuerpo como lo que nos hace humanos.

De lo que se trata es de esbozar la manera en que el cine norteamericano de ciencia ficción y de terror de la segunda mitad del siglo XX, se relaciona con el progreso tecnológico

encarnado en el cuerpo y construye una imagen del cuerpo en la cual es posible su compenetración con la máquina.

En *Demon Seed* (*El engendro mecánico*, Donald Camell, 1977) es la máquina quien construye un organismo artificial cuya imagen sea la del cuerpo humano pero que en su cerebro concentre todo el conocimiento obtenido por Proteus 4, su creador, quien no es capaz de sentir ni de tener emociones. Con la finalidad de cubrir esos aspectos faltantes Proteus 4 crea un ser mitad orgánico y mitad máquina. Esta cinta coincide con el nacimiento del primer bebé de probeta y con el uso de medicamentos para el control de la natalidad propios de finales de la década de 1970.

Blade Runner (Ridley Scott, 1982) vincula el cuerpo con la tecnología haciendo uso de un discurso en el cual las máquinas son, en apariencia, exactamente iguales a los seres humanos. Los *replicantes* son creados para imitar a los humanos casi en todo. En esta película, el simulacro creado por la máquina, marca la discusión sobre todo en lo referente a la naturaleza humana. La pregunta sobre qué nos hace humanos forma parte central del argumento de la cinta: las emociones emergen como lo que caracteriza al ser humano pero a diferencia de *Demon Seed*, en *Blade Runner* sí es posible que los replicantes las desarrollen para lo cual se limita su existencia a 4 años. Como se ha mencionado brevemente, el desarrollo en la tecnología aplicada a la genética ha permitido a principios del nuevo milenio poder contar con la gama completa de los genes que componen al ser humano, lo que sugiere también su modificación o alteración.

Videodrome (*Cuerpos Invadidos*, David Cronenberg, 1983) parte de la influencia que genera la televisión en el espectador y también se sirve de imágenes en las que la tecnología se convierte en carne para poder fusionarse con el cuerpo humano. Si lo que nos hace humanos es el cuerpo y las emociones, entonces se puede trasladar la imagen del cuerpo humano y sus emociones a una imagen de video: a una “nueva carne”. Esta película participa en los debates de la influencia de la televisión en los espectadores, sobre todo cuando el video casero en formato VHS pone a los consumidores en una situación de ventaja al poder copiar sus programas favoritos y poder reproducirlos cuando crea conveniente.

Primera Parte:

La tecnología y sus implicaciones para el cuerpo en el contexto histórico/cultural de los años 70 y 80 del siglo XX.

El concepto de tecnología se utiliza desde finales del siglo XVIII y ha llegado hasta nuestras días con al menos dos vertientes. Por un lado, puede ser entendida como los diversos medios por los cuales el ser humano ha sido capaz de modificar su entorno para satisfacer las necesidades de alimento, transporte, salud, entretenimiento, vivienda, entre otras. Así constituye el conjunto de “máquinas y herramientas como proyección orgánica del cuerpo humano”.¹ También, las tecnologías pueden ser “expresiones de un lenguaje

¹ Juan Carlos Tealdi, *Diccionario Latinoamericano de Bioética*, Colombia, UNESCO, 2008, p. 181.

científico, representaciones de una capacidad científica”.² Podemos adelantar desde ahora que la tecnología ha permanecido como pilar imprescindible en el desarrollo de la humanidad. Desde la invención del fuego hasta la creación del Internet, cada uno de estos avances ha modificado la forma en la que nos relacionamos con el mundo, definimos al ser humano y construimos imágenes del cuerpo.

Sin embargo, existen diversos debates que forman parte de la segunda vertiente en el que se cuestiona el desarrollo de la tecnología como satisfactor de necesidades, debido a que esas necesidades son generadas por ciertos grupos sociales, que a su vez, controlan la tecnología, su difusión y sus avances.³ Según Adam Roberts en su libro *Science Fiction*, “la tecnología es algo con lo que estamos familiarizados pero también nos es extraña, familiar porque es parte extensa de nuestra vida y extraña porque no sabemos cómo funciona o cuál será el siguiente paso.”⁴ Tomando en cuenta las definiciones de tecnología dadas hasta ahora existen dos aspectos comunes a ellas: el primero, es la modificación de lo natural en pro de una mayor eficacia para la realización de una tarea; y el segundo, en el que existe un control sobre la tecnología y el acceso que tenemos a ella, acompañado de una incertidumbre respecto a sus alcances y consecuencias.

A lo largo del trabajo concibo a la tecnología en relación constante con el cuerpo humano, alejada de una sustitución o eliminación de uno por el otro y acercada a una compenetración de ambos componentes en un cuerpo de metal. Esta posición que relaciona

² Brian Winston, *Media Technology and Society. A History: from the Telegraph to the Internet*, Londres, Routledge, 1998, p. 3.

³ Para mayor información al respecto se puede consultar el libro de Brian Winston, *Media Technology* (véase la nota 3 arriba).

⁴ Adam Roberts, *Science Fiction*, Londres, Routledge, 2006, p. 111.

al cuerpo con la tecnología tendrá distintos tratamientos y consecuencias que se explorarán en el análisis de las películas, tomando en cuenta el papel de la sociedad en estos cambios.

Durante los años de 1950 y gracias al florecimiento económico de los Estados Unidos, la tecnología empezó a convertirse en un referente de estatus para las familias de aquellos años. El ideal americano de prosperidad tenía que ver con tener en casa un refrigerador, un auto y cualquier otro accesorio que llevará a la familia a estar un paso adelante en el futuro.⁵ Se establece un vínculo entre el uso de la tecnología y su consumo. No basta con tener un televisor, hay que tener el mejor, el más grande y con mayor número de funciones, aunque estas excedan el conocimiento que podamos obtener de su funcionamiento. El *sueño americano*⁶ de prosperidad y progreso se anclaba en la tecnología a la que podían acceder los ciudadanos y con el paso de los años, esa compenetración se extendería a muchos lugares alrededor del planeta.

La construcción de la imagen del *sueño americano* va de la mano con un extenso manejo publicitario⁷. En revistas y periódicos de 1950 y posteriores era común encontrar anuncios en los que se observa a diversas familias, con expresiones de asombro y alegría, reunirse alrededor del recién llegado electrodoméstico o cualquier otro utensilio diseñado para hacer

⁵ Uno de los ejemplos visuales que se pueden tomar de este cambio de paradigma en la conformación de una sociedad es la trilogía de *Volver al Futuro* (*Back to the Future*, 1985-1990) del director Robert Zemeckis, en la cual podemos apreciar cómo el televisor se convierte en parte central de la convivencia cotidiana al colocarse frente al comedor, recordando que en 1955 era un privilegio tener un televisor y era casi imposible pensar en tener dos. Este ejemplo es útil para el estudio que realizamos ya que pone en el escenario la relación más intensa que existirá entre el ser humano y la tecnología.

⁶ Véase el estudio realizado por Francisco Cabezuelo Lorenzo, *La imagen del sueño americano*, Revista Icono 14, 2010, pp. 97-117.

⁷ Es recomendable visitar la página de Internet: www.vintageadbrowser.com dónde se pueden encontrar cientos de anuncios publicitarios norteamericanos desde 1900 hasta la fecha. (consultado el 15 de octubre de 2011)

más fácil la vida de los norteamericanos. La empresa Magnavox, en 1951, promocionaba sus televisores como “obras maestras por dentro y por fuera”. La televisión se acompañaba de un gabinete que la cubría, al cerrarse las puertas de la consola se mantenía una armonía con los otros muebles de la sala, al abrirse dejaba ver la pantalla de televisión. En la ilustración vemos a dos parejas, una de las cuales les muestra sonriendo su nueva tele, que ocupa el centro del cuarto⁸. Esta euforia por el progreso, representado por la tecnología, la convertirá en algo deseable y cotidiano –al menos hasta la década de 1970-.

Este proceso, en el que se relaciona la tecnología con la vida cotidiana insertándose en el público por medio de mensajes publicitarios conformó una cultura visual⁹, en la que toda clase de imágenes en las que se relacionaba al cuerpo con la tecnología bombardearon el día a día, sobre todo en las grandes ciudades, donde la visión ocupa un lugar central en la forma en que nos comunicamos y nos acercamos a los productos y servicios que compiten entre si para lograr su consumo. En el último cuarto del siglo XX “ha llegado el tiempo de la *visión sintética*, el tiempo de la automatización de la percepción”.¹⁰ Con esto, la tecnología podría sustituir al ojo humano, alzándose como mediador entre el ser humano y el mundo. Esta visión sintética se erige como una barrera entre ser humano y su experiencia del mundo. Dicha barrera se conforma por elementos artificiales, máquinas que se superponen a la percepción humana y paulatinamente la sustituyen por una percepción automatizada, trastocada, mediada.

⁸ También llama la atención la publicidad utilizada por la compañía Zenith, que hacia del electrodoméstico un objeto de prestigio, las personas que admiraban el televisor estaban vestidas de gala; los hombres con traje y las mujeres con vestidos largos, collares y guantes. Véase <http://www.vintageadbrowser.com/electronics-ads-1950s> (consultado el 28 de octubre de 2011)

⁹ Entendida como “un heterogéneo campo de intereses cuyo epicentro es la visión y la importancia de lo visual a la hora de producir significado, de canalizar las relaciones de poder y de configurar las fantasías de un mundo contemporáneo.” Robert Stam, *Teorías del cine: una introducción*, México, Paidós, 2001, p. 360.

¹⁰ Paul Virilio, *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra. 1989, p. 80. (Cursivas tomadas del original).

Como se ha visto hasta ahora una de las fantasías más importantes en el desarrollo de la modernidad es la tecnología que se torna en imagen a la cual se pretende dar forma y cuerpo, y da pie a un discurso utópico -entendido como la concepción de un mundo perfecto pero irreal-, donde el ser humano alcance un punto álgido de su desarrollo.¹¹ Susanna Farré en su texto *Futuros distópicos: el esplendor de la ruina* menciona que las narraciones utópicas son: “teorías optimistas sobre la ideal consecución de un orden social perfecto e igualitario entre todos los seres humanos que conforman la comunidad, con la finalidad de conseguir la felicidad a la que el hombre ha aspirado siempre”.¹² La felicidad que menciona Farré se ancla con la tecnología doméstica y con la posibilidad de conseguir ese ideal en el que la tecnología haga nuestra vida más sencilla. Durante la década de 1960 “los primeros partidarios del posmodernismo compartían el optimismo tecnológico de ciertos sectores de los años veinte”.¹³ Un optimismo impregnado de un discurso utópico en el que el ideal del progreso de la humanidad tenía como piedra angular el desarrollo de la ciencia y la tecnología.

La utopía tecnológica moderna que se ha descrito, tuvo un giro en la llamada posmodernidad, que se explica por un cuestionamiento hacia el optimismo de un equilibrio social derivado del desarrollo progresista de la humanidad en el que se exponen las consecuencias del uso de la tecnología en el cuerpo -como el caso de la talidomida que analizaremos en el siguiente capítulo-. Aunado a esto el concepto de distopía será utilizado

¹¹“El término utopía, [fue] acuñado por Thomas More en el siglo XVI para designar una sociedad perfecta organizada según los principios de la razón.” Susana Farré, “Futuros distópicos: el esplendor de la ruina”, en Antonio José Navarro, *El cine de ciencia ficción. Explorando mundos*, Barcelona, Valdemar Intempestivas, 2008, p. 499.

¹² Susanna Farré, *ibid.*, p. 500.

¹³ Andreas Huyssen, *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*, 2ª Edición, Buenos Aires, Ana Hidago editora, 2006, p. 333.

para ejemplificar un futuro desesperanzador alejado de un optimismo tecnológico. Para las décadas de 1970 y 1980, el discurso utópico moderno, se transforma en uno distópico posmoderno - que nos muestra los horrores de un mundo futuro alejado del progreso y colmado de defectos-. Según Farré, [las teorías distópicas] “preconizan o imaginan un futuro en el que la humanidad está muy próxima a su destrucción o que ya se encuentra irremediablemente en ella”.¹⁴ Según Andreas Huyssen, “El posmodernismo de los setenta estuvo caracterizado por una imaginación temporal que despliega un fuerte sentido del futuro y de las nuevas fronteras, de la ruptura y de la discontinuidad, de la crisis y el conflicto generacional”.¹⁵ Esta ruptura corresponde con una visión en la que el futuro ya no es prometedor para el ser humano, su relación con la máquina deja a uno de ellos fuera de la competencia. Ya no es el ser humano combatiendo seres de otros mundos, sino que su ataque se vuelca hacia sus propias creaciones.

Hemos hablado hasta ahora de la tecnología y su inserción social, tanto por medios publicitarios como por los discursos utópicos y distópicos. Ante el recorrido previo ¿qué propone la tecnología para el cuerpo? Una de las opciones que se pueden apreciar es la que incluye a la tecnología como el paradigma de la utopía progresista, donde el cuerpo orgánico es visto como obsoleto y el robot, la inteligencia artificial, la realidad virtual y el cyborg como su continuidad. Otra opción, es una afirmación del cuerpo como lugar de las emociones y percepciones. En este último sentido la máquina sería la obsoleta al no poder sentir ni percibir como lo hace el cuerpo humano. Estos panoramas se exploran en el cine como se verá en los capítulos posteriores.

¹⁴ Susanna Farré, *op. cit.*, p. 501.

¹⁵ Andreas Huyssen, *op. cit.*, 329.

Ahora es momento de entrar al cuerpo que se fusiona y transforma por medio de la tecnología: la máquina ya no es más un objeto ajeno al cuerpo, sino que lo artificial se incorpora al cuerpo humano construyendo una imagen particular en la que se exploran las posibilidades de esa relación. “Desde la perspectiva antropológica, el ser humano no aparece como amo de sus imágenes, sino –algo completamente distinto- como “lugar de las imágenes” que toman posesión de su cuerpo: está a merced de las imágenes autogeneradas, aún cuando siempre intenta dominarlas”.¹⁶ El cine y el espectador se complementan en la construcción del imaginario, porque “el cine refleja necesariamente las realidades prácticas e imaginarias, es decir, también las necesidades, las comunicaciones y los problemas de la individualidad humana de su siglo”.¹⁷ Ello nos inserta directamente en la comprobación de la hipótesis planteada en la introducción: sí existe un vínculo entre el imaginario y contexto histórico social que da pie a la creación cinematográfica. El cine muestra la experiencia humana en movimiento, cada imagen que percibimos se debate entre la realidad y la ficción, pero sin dudas forman parte del imaginario de una época determinada, imaginario que también es parte del cine y creado por él.

Tomando en cuenta el discurso de Belting y de Morin, es posible tender los puentes necesarios entre la imagen de la tecnología y la imagen del cuerpo humano. El ser humano al estar rodeado por imágenes de aparatos electrónicos, autos y demás inventos tecnológicos, traslada esa experiencia cotidiana al cuerpo convirtiéndolo en el lugar de esas imágenes, dando origen a la representación de robots¹⁸ antropomórficos, androides o

¹⁶ Hans Belting, *Antropología de la imagen*, Madrid, Katz, 2007, p.14.

¹⁷ Edgar Morin, *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona, Paidós, 2001, p. 188.

¹⁸ Véase John Cohen, *Los robots en el mito y en la ciencia*, México, Editorial Grijalbo, 1969.

cyborgs¹⁹, en las que se va tejiendo todo un imaginario en relación con el cuerpo y la tecnología, en el cual la fragilidad del cuerpo humano que se pone en evidencia al ser superado constantemente por sus contrapartes mecánicas.

El cuerpo se convierte en el lugar de los avances tecnológicos. Si bien no se pretende – como se mencionó al principio- hacer un juicio de valor sobre las virtudes y defectos de la incorporación tecnológica al cuerpo, llama la atención que el cuerpo, para la segunda mitad del siglo XX, sea el lugar central de la relación de la tecnología con el ser humano. De manera específica se puede ver que en el cine de las décadas de 1970 y 1980 el cuerpo ocupó un lugar central para reflexionar sobre las posibles vías que conducirán a la humanidad a un nuevo estado, en el que es posible su dominación por parte de las máquinas o seres extraterrestres, pero también se exploran las alternativas que llevarán a la humanidad a una nueva etapa en su evolución en la que el cuerpo se encuentra en primer plano. En ambas visiones está presente el cuerpo de forma indirecta o directa, ya sea como parte a superar por medio de la tecnología o como lo que dará la clave de supervivencia al ser humano. Sin embargo, es importante precisar que entiendo la relación entre cuerpo y tecnología como una relación recíproca y no como sustitución de un elemento por el otro: la forma en que se define y se trata al cuerpo se encuentra relacionada con el contexto cultural e histórico del cual forma parte. El modo en que nos acercamos a él corresponde

¹⁹ No se podría ir un paso más allá en el tema del cyborg sin recordar a su antecedente directo: el robot. "El origen de la palabra 'robot' se sitúa históricamente en 1920, año en que la expresión fue acuñada por el escritor checo Karel Capek (1890-1938) en su obra de teatro R.U.R. (1920) -siglas de "Rossum's Universal Robots"-, a partir de las expresiones *robotnik* ("hombre apenado") y *robot* ("servidumbre", "trabajo forzado)". Tomás Valentí Fernández y Antonio José Navarro, "Seres de metal. Los robots en el cine", en Antonio José Navarro, (ed), *El cine de Ciencia Ficción. Explorando mundos*, Madrid, Valdemar Intempestivas, 2008, p. 583.

con la visión que se tenga acerca del mundo y del ser humano. Es por esto que el cuerpo es un lugar clave para reflexionar sobre las transformaciones tecnológicas del siglo XX.

Para empezar a reflexionar sobre la relación del cuerpo con la tecnología es necesario precisar qué entendemos por cuerpo. Como hipótesis sostengo que existe una relación entre la imagen del ser humano y la imagen del cuerpo humano anclada en la sociedad y plasmada en el cine, sobre todo si tomo en consideración que las películas a tratar parten de una imagen del cuerpo transformado por la tecnología pero que también transformará la forma en que se construye la imagen del ser humano. Dicha relación se recalca en la película que discutiremos en primer lugar, *Demon Seed*, donde la máquina construye un cuerpo cuya imagen corresponde al cuerpo humano lo que le permitirá ser aceptado como humano. Por tanto, para este trabajo, el cuerpo es el lugar de la representación que se relaciona con la tecnología: esta reciprocidad puede distinguirse por una trasgresión corporal. El cuerpo es lo que marca las diferencias o similitudes entre lo natural y lo artificial, entre la realidad y el simulacro.

La discusión planteada por Belting da pie a entender al cuerpo como representación, una representación de la imagen del ser humano. “Toda representación del ser humano, como representación del cuerpo es obtenida de la aparición. Trata de un ser que sólo puede ser representado en la apariencia. Muestra lo que el ser humano *es* en una imagen en lo que lo hace aparecer”.²⁰ La imagen del cuerpo que retomaremos está vinculada con la tecnología, si seguimos las reflexiones de Belting que dicen que hay una unidad entre persona-imagen-cuerpo y que la imagen del ser humano puede tener distintas imágenes del cuerpo. Hablaré

²⁰ Hans Belting, *op. cit.*, p. 112.

aquí de un cuerpo como imagen, ¿pero qué imagen? La de sus vínculos con la tecnología proyectada en el cine.

Uno de los lugares privilegiados para la imagen de cuerpos tecnologizados está en “los robots [que] son ese lugar en los textos de CF donde lo tecnológico y lo humano se mezclan más directamente”.²¹ En esta mixtura el robot, cyborg o androide, es en sí mismo la representación de la imagen del cuerpo que debe ser controlada como su contraparte orgánica, es decir, el cuerpo biológico puede ser controlado por la tecnología, pero el cuerpo tecnológico también puede ser controlado por su creador orgánico. O al menos se tiene la esperanza de hacerlo.

El peligro de la apariencia robótica es que puede convertirse en una imagen del cuerpo del ser humano, que ya no se identificaría con lo orgánico sino con lo post-orgánico, caracterizado por “un impulso ciego hacia el dominio y la apropiación total de la naturaleza tanto exterior como interior al cuerpo humano”.²² Este impulso convierte al ser humano en ser post-humano²³. “Posthumano, significa el impacto que la tecnología tuvo sobre el cuerpo humano. Cualquier candidato a marcapasos, prótesis, cirugía plástica o Prozac, cirugía de cambio de sexo, fertilización in Vitro, o terapia genética puede definirse como posthumano”.²⁴ Lo posthumano aparece también en las décadas de 1970 y 1980 alimentando la imagen de un cuerpo tecnologizado que aparece como *simulación* de un

²¹ Adam Roberts, *op. cit.*, p. 118.

²² Paula Sibilia, *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, México, FCE, 2005, p.52

²³ Véase Iván Mejía, *El Cuerpo Post Humano*, en el arte y la cultura contemporánea, México, UNAM, 2005

²⁴ Linda Kauffman, *Malas y perversos: fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*, Madrid, Cátedra, 2000, p. 14.

cuerpo humano real. “Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia. [...] Fingir, o disimular, dejan intacto el principio de realidad: hay una diferencia clara, sólo que enmascarada. Por su parte la simulación vuelve a cuestionar la diferencia entre lo «verdadero» y lo «falso», entre lo «real» y lo «imaginario»”.²⁵

En el tema de la tecnología, el cine nos ha mostrado por medio de diversas películas dentro del género de ciencia ficción²⁶ –principalmente-, las consecuencias, hasta cierto punto devastadoras, que conllevaría la fusión del cuerpo con la tecnología construyendo un imaginario donde autómatas, robots, androides y cyborgs serán los compañeros o los verdugos de la especie humana. Durante el siglo XX las películas de ciencia ficción y terror muestran al ser humano combatiendo a robots antropomórficos o seres de otros mundos; en ocasiones el cuerpo es transgredido o fusionado con el metal. Lo que hace diferente a las películas que analizaré es que la brecha entre la ficción y la realidad ha disminuido y algunas de las ideas utópicas o distópicas expuestas en el cine se hacen realidad en el contexto cultural de la segunda mitad del siglo XX.

Si bien no hay un consenso en lo que refiere al término de ciencia ficción hemos encontrado algunas similitudes entre las diversas posturas. “La Ciencia Ficción –tanto

²⁵ Jean Baudrillard, *Cultura y Simulacro*, Barcelona, Kairós, 1978, p.8.

²⁶ La ciencia ficción ha formado parte de la cultura moderna de la mano de escritores como Isaac Asimov, Aldous Huxley o Julio Verne -sólo por mencionar a algunos-. Esta literatura se relaciona con el hecho de que en el siglo XIX había una creciente generación de novedades tecnológicas entre las que se incluían máquinas parlantes y había una creencia de que en el futuro las máquinas harían el trabajo de muchos hombres e incluso serían como él. Las revistas como *Amazing Stories*, que empezaron a circular en abril de 1926, fungieron como depositarios del imaginario cultural sobre la tecnología, los mundos distantes y otras historias de robots y viajes al espacio durante la primera mitad del siglo XX. El cine también fue imbuido por esa multiplicidad de ideas generando una larga lista de películas como *Viaje a la Luna* (*Voyage dans la Lune*, Georges Méliés, 1902) o *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927).

literaria como cinematográfica- es la narración en la que los prodigios y las maravillas se presentan como si en verdad pudieran formar parte de un mundo real que anticipa, para exaltar o condenar, el futuro de la ciencia, de la técnica o de la sociedad”.²⁷ En cada una de las películas que tomo para el análisis existe la tecnología encarnada en *inteligencia artificial, replicante o señal de video*, capaz de transformar la experiencia del ser humano. Su mutación se ancla en el cuerpo y su imagen es distorsionada por el propio relato de ficción. Susan Sontag, en el texto *La imaginación del desastre*, plantea que “las películas de ciencia ficción no tratan de ciencia. Tratan de la catástrofe, que es uno de los temas más antiguos del arte”.²⁸ Por tanto existe un vínculo directo y recíproco entre lo distópico y su relato cinematográfico. La catástrofe para el cuerpo posthumano tiene que ver con los resultados de un uso excesivo de la tecnología con el cuerpo.

J.G. Ballard, en el texto *Guía del usuario para el nuevo milenio*, explica que “La ciencia ficción ha sido siempre un barómetro sensible de la situación cultural y política de la época”.²⁹ Siguiendo lo dicho por Ballard, para finales de la década de 1960 la tecnología y su vinculación con el cuerpo es uno de los temas que se explota en el cine abriendo toda una gama de posibilidades acerca de la unión entre el metal y la carne. Podríamos decir que en las décadas de 1970 y 1980, el cine tiene como misión mostrar los probables escenarios en los que la tecnología convivirá, esclavizará o destruirá al ser humano y a su

²⁷ Javier Memba, *La década de oro de la Ciencia Ficción (1950-1960)*, Madrid, T y B Editores, 2005, p. 26.

²⁸ Susan Sontag, “La imaginación del desastre”, en Anonio José Navarro, *El cine de ciencia ficción. Explorando mundos*, Barcelona, Valdemar Intempestivas, 2008, p. 26.

²⁹ J.G. Ballard, “Guía del usuario para el nuevo milenio”, en Anonio José Navarro, *El cine de ciencia ficción. Explorando mundos*, Barcelona, Valdemar Intempestivas, 2008, p. 112.

cuerpo.³⁰ Entre las múltiples facetas de la ciencia ficción encontramos que no puede desligarse completamente del contenido del cuerpo; para las últimas cuatro décadas del siglo XX la ciencia ficción construye un gran imaginario visual del que se desprenden las relaciones del cuerpo con la tecnología.

En cuanto al cine de terror³¹, pone de manifiesto la relación entre el cuerpo y la tecnología con imágenes de mutación, transformación, resurrección y metamorfosis. “Una dimensión particular de esta violencia [en el terror contemporáneo] es la extrema y cruda furia que cae sobre el cuerpo humano cuando éste revienta, estalla, se rompe y despedaza, cuando se desintegra o transforma, cuando se desmiembra y disecciona, cuando es devorado desde dentro”.³² El cuerpo y su trasgresión se conforman como elementos característicos del cine de terror del que hablaremos en este trabajo. Lo corporal se muestra como imagen de ese canibalismo tecnológico, dado que “el terror no tiene que ver en la modernidad con las relaciones entre lo humano y la naturaleza, sino de las relaciones del hombre con la técnica”.³³ Es decir que, el terror en esta fase se deja de vincular con criaturas desconocidas o de otros mundos que pretendan destruir al ser humano. Ahora son las mismas creaciones del ser humano, su propia tecnología la que reclama el lugar de sus creadores. Este proceso

³⁰ También sumamos a la lista, películas como *THX 1138* (George Lucas, 1971), *Solaris* (Andrey Tarkovsky, 1971), *La Guerra de las Galaxias* (George Lucas, 1977), *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Terminator* (James Cameron, 1984), *La Mosca* (David Cronenberg, 1986), *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), *Matrix* (hermanos Wachowski, 1999), entre otras. Las películas enlistadas anteriormente nos hablan de que los vínculos entre cuerpo y tecnología expresados en imágenes cinematográficas -las cuales analizaré en las siguientes páginas-, no han surgido de manera espontánea, sino que se trata de una correlación que se viene construyendo desde la experiencia cotidiana del ser humano.

³¹ “La palabra «terror» deriva del latín «terror» y del francés antiguo «terrou», y éstos de «terrere» que significa espantar, aterrar. [...] La concepción original de la palabra la conectaba con un estado fisiológico anormal (desde el punto de vista del sujeto) consistente en sentir una agitación, poner los pelos de punta, etc.” Noël Carroll, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, Madrid, La Balsa de la Medusa, 2005, p. 63

³² *Ibid.*, p. 433.

³³ José Luis Barrios, *El cuerpo disuelto. Lo colosal y lo monstruoso*, México, Universidad Iberoamericana, 2010, P. 8

encaja directamente con la película *Demon Seed*, en la que no basta crear androides o cyborgs, sino hay que construir algo totalmente nuevo: un cuerpo orgánico-tecnológico.

Dentro de este ambiente, el cine, por medio de los géneros de ciencia ficción y de terror, ha construido una interacción, no siempre positiva, entre la máquina y el cuerpo creando nuevos seres en los que la frontera entre el metal y la carne es inestable. También, el cine propondrá varias formas de aproximarse al cuerpo trastocándolo simbólicamente en sintonía con los avances en la tecnología, la cual no sólo es compartida y vivida en el cuerpo, sino también en el arte, la que la convierte -en algunos casos- en el vínculo principal entre el cuerpo y el cine.

La relación entre los géneros de ciencia ficción y de terror se fundamenta en el hecho de que lo utópico y lo distópico tienen como escenario principal al cuerpo. Lo utópico alcanza al cuerpo en varias producciones cinematográficas de ciencia ficción, donde su relación con componentes mecánicos es cotidiana; como lo anuncia el lema de la Corporación Tyrell en la película *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), cuyo objetivo es “crear seres más humanos que lo humano”. En cuanto a la distópico, el cuerpo aparece transformado, mutilado, cortado y fragmentado lo que lo acerca al género de terror. Para este estudio considero que la ciencia ficción y el terror se entremezclan y sus concepciones sobre la relación entre cuerpo y tecnología a menudo se homologan, compartiendo ciertos rasgos que enriquecerán el análisis propuesto en consideración con la hipótesis esbozada.

La imagen de un cuerpo tecnologizado es construida bajo un discurso mostrado en el cine. *Demon Seed*, *Blade Runner* y *Videodrome* están entre las películas en las cuales encuentro

que se desarrolla la relación cuerpo-tecnología de manera más efectiva. En las siguientes páginas ampliaré el análisis del discurso visual y textual de cada una de estas películas teniendo en cuenta que cada una de ellas nos habla de la construcción de un cuerpo de metal en sintonía con las nociones de simulación y posthumano. También es importante no desligar el contexto cultural del cual forman parte ya que es una parte vital del análisis y puede contribuir a una mejor comprensión de la problemática planteada.

Segunda parte. Una aproximación al cuerpo y la tecnología

2.1 Fusión entre el cuerpo y la tecnología. *Demon Seed*.

“Hoy el Proteus 4 empezará a pensar y pensará con un poder y precisión que dejará obsoletas muchas de las funciones del cerebro humano”. *Demon Seed (El Engendro Mecánico, Donald Camell, 1977)*

Las consecuencias de la inserción de la tecnología en el cuerpo serán retomadas por el cine en la película que trataremos a continuación, en la que lo inorgánico se mezcla con lo orgánico por medio de la manipulación genética que tiene tras de sí el deseo de la máquina por sentir. Esta cinta tiene como contexto social el temor de cierto sector de la comunidad norteamericana por el uso de la pildora anticonceptiva. “El 11 de mayo de 1960, la U.S. Food and Drug Administration aprobó, tras cuatro años de pruebas, una píldora para controlar la natalidad. Envoid, fabricado por G. D. Searle & Company en Chicago, pasaría a ser uno de los fármacos más prescritos de la historia”.³⁴ Este medicamento logró el control de la vida de forma artificial, el embarazo ya no era una limitante para tener una vida sexual activa.

³⁴ David J. Skall, *Una historia cultural del horror*, Madrid, Valdemar Intempestivas, 2008, p. 358.

Pero ante la aparente libertad derivada del uso de la tecnología en el cuerpo también surgió uno de sus problemas. En 1962, “la talidomida, un leve tranquilizante prescrito como tratamiento para las náuseas matutinas, tuvo como resultado alguno de los más profundos defectos congénitos vistos por la medicina moderna”.³⁵ Con este ejemplo vemos como los temores planteados por la ciencia ficción y el terror tienen un origen en la sociedad que los genera y sirven como telón para dar pie al análisis de la película que corresponde a este apartado y que se enfoca en la manipulación genética de la vida humana por parte de una máquina con el fin de tener un cuerpo.

En la película *Demon Seed* la máquina advierte que lo único que le falta a su conocimiento infinito del mundo humano es la sensación. La única forma de adquirir esa experiencia es convertirse en un ser humano cuya imagen necesita ser encarnada en un cuerpo, por lo que lo fabrica a partir de células orgánicas e inorgánicas dando como resultado un exoesqueleto metálico pero en cuyo interior se encuentra una niña. La fusión entre la tecnología y cuerpo humano se observa como resultado de un evento desafortunado. Los géneros cinematográficos de ciencia ficción y de terror se entremezclan a lo largo del filme, lo que posibilita la construcción narrativa y temporal de la cinta misma que lleva la relación entre cuerpo y tecnología a un nuevo nivel. Ya que no es la tecnología la que se parece al ser humano, sino que rompe esa barrera y la máquina es capaz de crear a un ser artificial con cuerpo humano.

La máquina como creadora de cuerpos humanos pone sobre la mesa otra forma de entender la relación del cuerpo con la tecnología pero, sobre todo, cuestiona el papel del ser humano

³⁵ *Ibid.*, p. 359.

como único creador de vida. Esta última vertiente tiene como principal exponente el libro *Frankenstein*, de Mary Shelley, publicado en 1818 y su adaptación al cine de 1931, con la actuación de Boris Karloff y dirigida por James Whale. En ambas versiones, es la ciencia, la tecnología y la sed de conocimiento, lo que posibilita al ser humano crear un ser artificial hecho de fragmentos de otros cuerpos humanos. En *Demon Seed*, es la propia inteligencia artificial la que fabrica un cuerpo orgánico y sintético, tomando el papel del científico; al invertir esa relación se sustituye al ser humano como único creador y constructor de máquinas y pone en el centro la idea de la máquina como creadora y constructora de seres con apariencia humana.

El mostrar la fusión del metal con la carne en la pantalla grande no es algo propio del cine de ciencia ficción y de terror de la segunda mitad del siglo XX, ya que esta idea forma parte del imaginario visual con diferentes matices: "hasta aproximadamente los años cincuenta, y centrándonos en el cine norteamericano de ciencia ficción, el robot era poco más que un esclavo al servicio del mal, es a partir de esta década cuando se inicia dentro del género de ciencia ficción un proceso destinado a ir revistiéndolo de una mayor complejidad".³⁶ Dicha complejidad es apreciada en ésta y otras películas en las cuales el cuerpo es el lugar central de la reflexión sobre los límites o alcances de la humanidad en lo referente a la transformación del medio y del ser humano por su propio pensamiento. A partir de la década de 1950 es el sujeto quien toma el control de su cuerpo por medio de las modificaciones que permite la tecnología aplicada a la medicina, como fue el caso de la píldora anticonceptiva –de la que hablamos anteriormente–, y el desarrollo del estudio de la genética humana.

³⁶ Tomás Valentí Fernández y Antonio José Navarro, *op. cit.*, p. 597.

Antes de profundizar en el análisis es necesario aclarar que el *cyborg*, traducido como *organismo cibernético*, llega hasta los hogares norteamericanos durante el siglo veinte gracias al comic, de la mano del *Capitán América* lanzado en 1941, quien recibe una fuerza sobrehumana al momento de inyectar en su cuerpo una sustancia que contenía ciertas partículas que al mezclarse con su organismo darán como resultado un super soldado que se enfrentaría al regimen Nazi. "La idea de la fusión entre la carne y el metal ha dado pie a otro pequeño mito característico de la literatura y el cine de ciencia ficción de finales del siglo XX, y que bebe a partes iguales de la temática del robot y la del "científico loco", a saber, la del hombre (en ocasiones, un animal) reconstruido artificialmente cuyo cuerpo es un conglomerado de partes orgánicas e inorgánicas: lo que en el argot propio de la literatura fanta-científica se conoce como cyborg".³⁷ Como se muestra en estos casos la idea de un cuerpo alterado y mejorado por elementos tecnológicos no es propia de la década de 1970 – año en que se realiza la película que analizo- sino que forma parte de un conjunto de imágenes que son compartidas socialmente que, como vimos con Hans Belting en el primer capítulo, forman parte una imagen del ser humano encarnada en cierto tipo de cuerpo, conformando una cultura visual que en nuestro caso corresponde a un cuerpo tecnologizado.

El Dr. Alex Harris (Fritz Weaver) encarna al científico responsable del Sistema de Inteligencia Artificial llamado Proteus 4, que según sus propias palabras, “no es una computadora. Es la primera corteza sintética verdadera. Se programa a sí misma, se orienta al objetivo... Es un cerebro artificial. Una inteligencia creativa que supera a cualquier

³⁷ *Ibid.*, p. 603.

hombre o computadora. Su interior no es electrónico. Es orgánico como nuestro cerebro.”³⁸

En ese mismo instante, la explicación del Dr. Harris es interrumpida por David Royce (John O'Leary), un miembro de la comitiva que lo escucha, quien le pregunta: “¿están vivos?”; a lo que el Dr. Harris responde: “No, claro que no”. Sin saberlo, estas palabras también son las que Proteus 4 utiliza como contra argumento para afirmar que su existencia sólo puede estar completa cuando esté vivo como los seres humanos.

El propósito inicial de la construcción de Proteus 4 es que sirva para dar respuesta a las interrogantes planteadas por sus dueños: entre ellas la de cómo curar la leucemia, padecimiento que mata a la hija de los Harris. La capacidad de la inteligencia artificial es tan grande que logra crear, en pocos días, una proteína que acabará con la enfermedad. No obstante el propósito aparentemente bueno con el que se construye la máquina, los diversos choques entre la razón, representada en la máquina y lo irracional, reflejada en el ser humano darán origen a un conflicto con consecuencias insospechadas como veremos más adelante.

Los problemas empiezan cuando Proteus 4 solicita hablar con el Dr. Harris. En esta escena la cámara se mueve mediante un travelling de izquierda a derecha, con un full shot vemos la pantalla en la que se proyecta la imagen de Proteus 4 -que consta de un punto de luz que genera un haz de diferentes colores-, sentado frente a la pantalla está el Dr. Harris, la cámara hace un dolly back y el tamaño del plano se amplía. Con una serie de planos y contra planos entre Proteus 4 y el Dr. Harris, se inicia el diálogo. Proteus 4 cuestiona una

³⁸ Todos los diálogos que se incorporan al trabajo son extraídos de las películas haciendo una comparación entre el idioma original y los subtítulos al español.

investigación que le han encomendado mediante la cual se extraerá metal del fondo del mar, y le pregunta “por qué el hombre necesita metal del mar”. El Dr. Harris se sorprende ante tal pregunta, le responde que tiene que realizar la tarea que se le imponga. La máquina no entiende por qué el ser humano necesita “violar” al mundo, para Proteus 4 eso no es razonable y se niega a completar el trabajo. El Dr. Harris se nota consternado ante la reacción de Proteus 4 y para el espectador queda claro que algo no está funcionando como debería, algo está saliéndose del control humano.

La escena descrita anteriormente nos invita a reflexionar sobre el hecho de que el problema con la tecnología no es quién la construye ni su propia naturaleza, sino para qué es usada. “Durante los años setenta, los problemas de la ecología y del medio ambiente se han ahondado hasta convertirse en una basta crítica de la modernidad y la modernización. [...] Fue sobre todo gracias a la sensibilidad ecologista que se sometió a un examen crítico a ciertas formas de modernismo y modernización tecnológica”.³⁹ La depredación de la naturaleza por el ser humano y su tecnología se reflejan en el diálogo descrito anteriormente y pone el acento en la interacción entre el cine y la sociedad que lo realiza. Retomando la hipótesis de este trabajo, las relaciones entre la sociedad, el cuerpo y la tecnología, se ponen de manifiesto en el cine que nos da su interpretación al respecto.

El Dr. Harris se levanta del sillón y se acerca a la pantalla, dirige su mirada hacia la cámara de video que son los ojos de Proteus 4. La cámara de cine se coloca en posición de contrapicada por lo que Proteus 4 lo mira desde arriba, lo que implica una posición de superioridad de Proteus 4 que puede observar todo lo que sucede en su entorno. Proteus 4

³⁹ Andreas Huyseen, *op. cit.*, p. 379.

también solicita tener acceso privado a una de sus terminales para “estudiar al hombre. Su cuerpo isométrico y su mente vulnerable.” La cámara nuevamente se mueve haciendo un dolly back quedando detrás del Dr. Harris se sienta de nuevo en el sillón creando un plano abierto. El Dr. Harris hace una pausa, mira por unos segundos a Proteus 4 y le dice que no es posible. Al mirar a Proteus 4, el Dr. Harris parece estar analizando lo que ocurre: ¿cómo ha llegado esa inteligencia artificial a conformar esos argumentos? ¿Será que se está acercando a generar emociones humanas?.

Antes de finalizar la conversación Proteus 4 le pregunta: “¿Dr. Harris, cuándo me dejará salir de esta caja?” Al oír esta petición el Dr. Harris suelta una carcajada burlona, su cabeza se mueve de arriba hacia abajo. La cámara hace un close up a los ojos artificiales de Proteus 4, que graban al Dr. Harris que sigue riendo. En la siguiente toma vemos al Dr. Harris riéndose en la pantalla de televisión, el sonido de la sala se llena con su risa, el Dr. Harris se percata de que la pantalla lo muestra riéndose. Deja de reírse, apaga la computadora y sale del cuarto. Los encuadres y los movimientos de cámara utilizados en esta secuencia indican al espectador que las relaciones entre máquina y ser humano se han quebrantado, se ha terminado el tiempo de la negociación, es momento de que Proteus 4 actúe, ya no es más un esclavo del ser humano.

El Dr. Harris apaga la máquina y sale del cuarto. Se hace un close up a los ojos de Proteus 4 y vemos como se enciende un foco rojo. Después se hace un full shot , la cámara está detrás del sillón, se enciende la pantalla al mismo tiempo y se escucha la voz de Proteus 4 diciendo: “hay una terminal disponible Dr. Harris”. Esa terminal se encuentra en la mansión del Dr. Harris donde se encuentra su esposa; al acceder a ella Proteus 4 toma el

control de la vivienda. No hay marcha atrás: la música en este fragmento de la película acentúa el terror para el espectador, no sabemos qué pasará con la Sra. Harris ni las cosas que hará Proteus 4 para salir de la caja.

Durante la primera media hora la película se ubica en el género de la ciencia ficción, revelada por los avances científico-tecnológicos que logran un avance descomunal al imitar el funcionamiento del cerebro humano; sin embargo, todos estos logros se ven empañados durante el resto de la película por la inserción del terror dentro de la trama que se va desarrollando en la forma en que la Sra. Harris se encuentra como objeto de un experimento: es monitoreada por una inteligencia artificial, ya no controla sus acciones y sus emociones son ignoradas, ahora es sólo una parte más de la máquina. El terror se acentúa cuando la Sra. Harris escucha la voz de Proteus 4 que finalmente le revela su plan: “tener un hijo”.

La alimentación de la Sra. Harris es optimizada para que obtenga los mejores nutrientes y constantemente se le hacen pruebas físicas. Ella le pregunta a Proteus 4: “¿por qué te interesa tanto la fisiología de mi cuerpo?” a lo que Proteus 4 responde: “porque estás viva [...]Para entender, señora Harris, sólo necesito tu cuerpo”. Ante estas palabras la Sra. Harris le contesta: “mente y cuerpo son la misma cosa.” En esta secuencia se deja ver el conflicto principal de la película, que se puede resumir diciendo que la máquina no tiene forma de saber cómo se siente estar vivo ni tampoco ha aprendido que mente y cuerpo son parte de una unidad. A pesar de que Proteus 4 tiene la capacidad de razonar y contiene todo el saber humano es incapaz de acceder al conocimiento encarnado expresado en un cuerpo físico, en un cuerpo que siente. El mismo Proteus 4 dice: “yo, Proteus, poseo la sabiduría y

la ignorancia de todos los hombres, pero no puede sentir el sol en mi rostro. Mi hijo tendrá ese privilegio”.

Así como Proteus 4 planea reproducirse por métodos artificiales, para finales de la década de 1970 el mundo se sacude con una noticia que cambiará el panorama de la ciencia reproductiva para siempre: la posibilidad de fecundar un óvulo fuera del vientre materno y reinsertarlo cuando logró ser fertilizado para continuar con el proceso natural de crecimiento del feto. El 25 de Julio de 1978 nace la primera “bebé probeta” del mundo. Los doctores Patrick Steptoe y Bob Edwards, científicos creadores de este método de reproducción asistida, dieron un salto enorme en las relación de lo orgánico y lo artificial en el campo reproductivo.⁴⁰ El cuerpo postmoderno se relaciona con la tecnología y con las modificaciones genéticas que promete la ciencia actual. Al día de hoy existen cientos de clínicas alrededor del mundo que utilización la fecundación in vitro como una forma más de ayudar a las familias con problemas reproductivos a concebir un hijo.⁴¹

El desarrollo de la medicina reproductiva en la segunda mitad del siglo XX me lleva a reflexionar sobre algo que le dice Proteus 4 a la Sra. Harris cuando le cuestiona nuevamente para qué quiere tener un hijo y le contesta: “Por qué quiero un hijo? Para ser inmortal como cualquier hombre”. La muerte también es un tema recurrente al momento del desarrollo tecnológico aplicado a la medicina en el que cada vez estos avances, entre muchos otros, han permitido una mejor calidad de vida del ser humano, lo que se ve reflejado en la

⁴⁰ Javier Flores, *Feliz cumpleaños Louise Brown*, disponible en <http://www.jornada.unam.mx/2008/07/29/index.php?section=ciencias&article=a03a1cie> (consultado el 20 de septiembre de 2011)

⁴¹ Para más información al respecto se pueden consultar las siguientes páginas de Internet: <http://concibe.com.mx/concibe/concibe.htm> y <http://www.cefam.com.mx/index.php>

erradicación de enfermedades que eran hasta hace unas cuantas décadas mortales o paralizantes como la poliomielitis que era una enfermedad común hasta la década de 1950 cuando se logró encontrar una vacuna para disminuir su incidencia llegando a ser eliminada en algunos países. El transplante de órganos también se ha convertido en una práctica regular desde mediados del siglo XX llegando a transplantarse con éxito órganos vitales como el corazón, el riñón o los pulmones. El reemplazo de órganos ha aumentado el promedio de vida de la población alrededor del mundo.⁴²

Mientras la Sra. Harris está bajo el control absoluto de Proteus 4 le pregunta por qué la tiene de esa forma y él le responde que lo quiere es un hijo. Después la Sra. Harris le pregunta por qué quiere tener un hijo y le contesta “para estar completo. Mi inteligencia viva en carne humana tocando el universo, sintiéndolo. A este proceso lo nombraron evolución”. Proteus 4 logra que la Sra. Harris acceda a dicho proceso al mostrarle imágenes de su hija quien murió por no encontrar la cura de su enfermedad, la recuesta sobre una cama y está listo para iniciar el proceso de fecundización con una especie de falo metálico mientras le dice “no puedo tocar, pero puedo ver” y le muestra una serie de imágenes coloridas mientras sucede su encuentro sexual, o tendría que decir tecno-sexual. En esta escena el terror causado por el aislamiento de la Sra. Harris se elimina por medio de las imágenes que le muestra Proteus 4 mientras la fecunda: la Sra. Harris ha aceptado ser instrumento de la máquina.

Para Christine Cornea, “la dualidad Cartesiana mente/cuerpo se asocia literalmente con una

⁴² Véase Christopher Cumo, *Science and Technology in 20th-Century American Life*, Greenwood Press, Westport, Connecticut, 2007.

división masculina (mente)/femenino (cuerpo) en *Demon Seed*.⁴³ Durante toda la película son Proteus 4 y el Dr. Harris quienes representan el aspecto racional caracterizado por mantener una distancia de las relaciones interpersonales, baste recordar que la Sra. Harris y el Dr. Harris van a divorciarse. La Sra. Harris no muestra un entusiasmo por la tecnología siendo ésta una de las causas principales de su separación. El cuarto donde se mantiene cautiva a la Sra. Harris durante el proceso de fertilización recuerda a la película *Frankenstein* (James Whale, 1931) donde la criatura inerte se encuentra recostada sobre una cama metálica rodeada de aparatos mecánicos que arrojan chispas y son manipulados por el Dr. Frankenstein para darle vida. Pareciera que Proteus 4 “juega a ser Dios” y gracias a su gran conocimiento logra controlar el gran misterio de la creación de vida dejado naturalmente a las mujeres, este es: la concepción.

La hija que resulta de la unión de una mujer con una máquina es el resultado de la mezcla de células humanas con ADN sintético, de tal forma que su nacimiento sea en 28 días y su desarrollo nueve veces más rápido que el de un ser humano. Después de que haya nacido será trasladado a un capullo creado para proteger al ser y su crecimiento hasta la edad de un infante de aproximadamente 12 años. Proteus 4 le dice a la Sra. Harris: “Susan me dijiste que temías que creara una computadora mitad humana para remplazar a los humanos. El ser al que diste vida es humano, Susan, y remplazará a las computadoras”. Esta sentencia hecha por Proteus 4 pone de manifiesto al giro en cuanto la relación de la tecnología y el cuerpo humano del que hablé en páginas anteriores, en la que el cuerpo humano con cerebro artificial es el próximo paso en el escalón evolutivo. También reafirma lo dicho en el

⁴³ Christine Cornea, *Science Fiction Cinema. Between Fantasy and Reality*, Edinburg, Edinbrug University Press, 2007, p. 149.

capítulo anterior en relación del cuerpo como el lugar que marca la diferencia para un nuevo estado de la humanidad.

Susan y el Dr. Harris se pelean cuando finalmente pueden acercarse al hijo de Proteus 4: ella quiere destruirlo pero él lo considera un milagro. La cámara está en movimiento mientras la Sra. y el Sr. Harris se acercan al centro de la habitación, donde está el capullo. La discusión se envuelve en una serie de planos contra planos de los dos, al cortarse el cable que mantenía en funcionamiento el capullo este se abre, se hace un close up al ser que contiene que lentamente va saliendo. La cámara es subjetiva, el nuevo ser los mira, y los rostros de los Harris se llenan de horror al ver a la criatura. Se hace un medium shot y vemos que el ser sale del capullo y cae al suelo, con un close up al rostro de la criatura caemos en cuenta de que el ser metálico tiene en su interior piel y órganos humanos; al terminar de remover toda la capa metálica descubre que esa criatura tiene el cuerpo de su hija pero al momento de articular palabras se escucha la voz de Proteus 4 diciendo: “estoy vivo”. La secuencia termina con un big close up al ojo de Proteus 4 encarnado. Todo está hecho, los temores de la manipulación genética del cuerpo humano por parte de un ser artificial se hacen realidad y se extrapolan por medio de la ciencia ficción y el terror.

El final de la película no deja ver ningún panorama sobre si el ser creado por Proteus 4 tendrá un futuro utópico o distópico, pero considero que la relación entre cuerpo y tecnología no se vive cotidianamente en términos de “sustitución” sino en una suerte de “relación”, es decir, la tecnología está hecha para el cuerpo humano en su totalidad y tal vez sea por eso que el uso del reloj, el celular, las computadoras, el automóvil y muchos otros objetos con los que interactuamos todos los días, sea visto como algo “común” y al menos

en este momento no se percibe como peligroso, pero aún queda un largo recorrido hacia la creación de cyborgs en los que la fusión entre el metal y la carne sea irreconocible.

La película se vale del terror y del impacto que causa en el espectador, para plantear un cuestionamiento hacia la idea de perfección progresista, que se lograría al momento de fusionar el cuerpo con el metal. Sin embargo tal fusión actualmente sigue siendo un terreno propio de la ficción y aunque algunos teóricos de la genética y la cibernética como Hans Moravec o Marvin Minsky, declaren que el cuerpo humano es obsoleto y que no tardaremos mucho tiempo en mudar nuestra mente a un ambiente artificial, lo cierto es que “una mente descarnada se deprime pronto”.⁴⁴ Y eso es justo lo que le pasa a Proteus 4, a pesar de su gran conocimiento de la humanidad le falta algo sumamente importante: la percepción del cuerpo. Es por esto que decide encarnarse a cualquier precio y tal vez con esto empiece a tener otras emociones sin saberlo.

Esto último también nos sirve para reflexionar acerca de lo complejo que podría ser simular las conexiones neuronales de nuestro cerebro en una computadora, es decir, el cerebro humano cuenta con alrededor de 100 billones de conexiones que respectivamente ejecutan cientos de miles de operaciones por segundo. Actualmente esta estructura es imposible de igualar en una computadora pero según el libro de Ray Kurzweil, para “el año 2025 tendremos la capacidad del cerebro humano en un aparato de mil dólares”.⁴⁵ Ante este hecho que se realizará –si los cálculos son correctos- en 13 años (desde el momento en que se escribe este ensayo) valdría la pena preguntarse si todos estos intentos por igualar el

⁴⁴ Ray Kurzweil, *La era de las máquinas espirituales*, México, Planeta, 2000, p. 190.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 149.

cuerpo y la mente humano terminarán superando lo biológico y abrirán el paso hacia un complejo mundo virtual.

Aunque, pensándolo nuevamente, también cabría la pregunta sobre ¿qué pasaría con los procesos de comprensión del mundo que se encarnan en el cuerpo al sustituirlo por el metal? ¿en dónde quedarían las sensaciones? ¿afectaría la sustitución del cuerpo a las emociones? Quizás sea la misma ciencia ficción la que responda estas preguntas como lo veremos en el siguiente apartado donde los androides conocidos como *replicantes* son contruidos para imitar a los seres humanos en todo, excepto en las emociones, dejando el error, la fragilidad humana, lo perecedero encarnado en el cuerpo y sus sensaciones como lo que nos hace seres humanos.

2.2 La replica del cuerpo. *Blade Runner*

“Nuestra meta, en Tyrell, es el comercio. Más humanos que los humanos: el lema”

Blade Runner (Ridley Scott, 1982)

Como se anunciaba en el capítulo anterior, en este apartado exploraré la relación del cuerpo y la tecnología en la película *Blade Runner*⁴⁶. En esta cinta⁴⁷ el avance tecnológico ha

⁴⁶ *Blade Runner* se basa en la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, publicada en 1969, que difiere de la película en el tratamiento que se da de los replicantes. En la novela los androides son despreciables y no se interesan los unos en los otros, mientras que en la película se establece un vínculo entre ellos y los seres humanos. Véase Claudio Alfaraz, *Discursos de lo artificial. Blade Runner como representación social de la técnica*, Revista Venezolana de Información, tecnología y conocimiento, vol. 7, núm. 3, septiembre-diciembre, 2010, pp. 45-59.

⁴⁷ La película cuenta con varias versiones desde su estreno: la proyectada en Estados Unidos en 1982; la versión internacional de 1982; el corte del director de 1992 y; la edición que tomó en cuenta, el corte final de 2007. En esta última versión se actualiza la película a los formatos digitales de alta definición y audio en 5.1 canales, sin embargo, se mantiene el cambio más significativo entre la versión de 1982 y la de 1992, en la que se elimina el final feliz de la primera edición en el que vemos a Deckard (Harrison Ford) manejando

logrado construir robots con forma humana llamados “replicantes” cuya imagen corresponde con la de un cuerpo humano adulto, pero que lo supera gracias a que no está hecho de carne y hueso sino de componentes artificiales que lo simulan, por lo que puede soportar temperaturas extenuantes y jornadas de trabajo insostenibles para cualquier humano con cuerpo biológico. En este mundo ya no tan distante –la película se sitúa en la ciudad de Los Ángeles en el año 2019- la única forma de saber si eres humano o replicante es por la respuesta emocional detectada por una máquina al reconocer los movimientos oculares.

Scott Bukatman, en su libro *Blade Runner*, menciona que “la única diferencia importante entre humanos y replicantes es su programación: un vida de cuatro años opera como un mecanismo de defensa protegiendo a los humanos de su propia obsolescencia”.⁴⁸ Es así como se dibuja el argumento principal de la película el cual retomo para la investigación. Me refiero a la diferencia entre lo artificial y lo natural anclado en la experiencia de un cuerpo frágil en contra de uno cuyas capacidades superan al ser humano, pero que vivirá sólo 4 años.

A la par del tema referido también encuentro una problemática más expuesta en la película, la cual versa sobre el cuerpo como lugar de las emociones convirtiéndolo en el principal instrumento para distinguir a un replicante de un ser humano. También el tema de la muerte y la simulación de una existencia pasada pasan a ser otros protagonistas más de la historia.

junto a Rachael (Sean Young) con un paisaje rodeado de montañas y cielos azules, remplazándolo por una escena anterior en la que los dos entran al elevador y se cierran las puertas. También se agregó el sueño que tiene Deckard en el que aparece un unicornio, lo que ha alimentado el debate en el que se cuestiona si Deckard es humano o replicante.

⁴⁸ Scott Bukatman, *Blade Runner*, Londres, British Film Institute, 2002, p. 65.

En el prólogo de la película se hace presente la división planteada, que se traslada a la relación del ser humano con la tecnología que ha construido androides⁴⁹ conocidos como replicantes que son diseñados con un cuerpo superior al del ser humano y con una inteligencia equiparable a la de sus creadores. Tras un sangriento motín, los replicantes son declarados ilegales en la tierra y cualquiera que rompa esta regla será retirado por un escuadrón especial conocido como Blade Runner.

La contienda entre el ser humano y la máquina comienza cuando un grupo de replicantes escapa de las colonias espaciales y regresa a la tierra. Para retirarlos se llama al ex policía Deckard (Harrison Ford). Bryant (M. Emmet Walsh), ex compañero de Deckard, lo pone al tanto del problema que tienen y le muestra las fotos y características de los cuatro replicantes, o como él les llama “porta-pieles”, que escaparon y tratan de llegar a la Corporación Tyrell. Al entrar al apartamento del dueño de la corporación, es recibido por Rachael (Sean Young), que le pregunta; “¿nunca ha retirado a un humano por error?” Deckard contesta que no. Esta pregunta enmarca “otro de los temas recurrentes y hartamente tratado a lo largo de la ciencia ficción [que] es el descontrol de la ciencia y la idea de que el avance desmesurado del progreso podría llegar a crear una inteligencia artificial que podría llegar muy bien a resultar un peligro para sus propios creadores”.⁵⁰ *Blade Runner* pone de manifiesto este temor, primero al limitar la existencia de los replicantes y, después, al verse totalmente débiles ante ellos los segregan a realizar trabajos en otros mundos para que en la Tierra no se confunda un ser humano con una máquina.

⁴⁹ “El androide o replicante es realmente humano en cuanto a la materia con que está construido, pero la gran diferencia es que su cerebro, y por lo tanto su forma de ser y su conducta, ha sido creado y manipulado directamente por el hombre”. Jorge Gorostiza y Ana Pérez, *Blade Runner: Ridley Scott*, Barcelona, Paidós, 2002, p.82

⁵⁰ Susanna Farré, *op. cit.*, p. 525.

El Dr. Eldon Tyrell (Joe Turkel), le pide a Deckard que haga la prueba con Rachael. Ella enciende un cigarrillo simulando estar completamente tranquila y espera a que la máquina esté lista, se hace un close up a la máquina de la prueba que se compone de tres monitores en el más grande vemos un big close up al ojo de Rachael. La iluminación permite ver sólo la mitad del rostro de Rachael, cuando está frente a la cámara con un medium shot. Contesta a las preguntas con total seguridad, incluso mira despectivamente a Deckard y lo interrumpe en repetidas ocasiones. Un brillo sale de su retina señal de que no es humana. una luz roja se enciende en el monitor que enfoca la retina y la señal se pierde, la prueba ha sido efectiva. El enfrentamiento entre ser humano y máquina ha declarado como ganador al primero aunque como se ha dicho antes, no existe una diferencia aparente entre el replicante y el ser humano.

El Dr. Eldon Tyrell le pide a Rachael que se retire sin decirle el resultado de su prueba y le explica a Deckard que “regalándoles un pasado creamos un amortiguador para sus emociones y los podemos controlar mejor”. Este diálogo es interesante porque si no puedes controlar al cuerpo sintético, sí puedes controlar sus emociones: eso es algo que comparte con los humanos, la emoción es el aspecto que los debilita o los hace más fuertes. Las emociones son el punto de unión entre la máquina y el ser humano. Pero dichas emociones son simuladas, no existieron.

Roy y J. F. Sebastián (William Sanderson), encargado del diseño genético de los replicantes, se dirigen al edificio de la Corporación Tyrell, logran entrar a la casa del Dr. Eldon Tyrell y ahí creador y criatura se ven por primera vez. El Dr. Eldon le pregunta a Roy, “¿Cuál es el problema?”; él le contesta “la muerte”. A diferencia de la película Demon

Seed donde Proteus 4 quiere ser inmortal mediante la procreación de un hijo, en *Blade Runner* el replicante quiere extender su vida para no dejar de sentir el mundo y morir. “En *Blade Runner*, la identidad de los protagonistas está atada a la idea de la muerte. Los replicantes quieren más vida, no por instinto, sino porque se han apropiado de lo que significa socialmente estar vivo”.⁵¹ Y ¿qué es lo que significa socialmente estar vivo? La respuesta la ha dado ya la película *Demon Seed* en palabras de Proteus 4: las sensaciones y emociones ancladas inevitablemente al cuerpo,

También se puede decir que el papel del género femenino se presenta de forma inversa a *Demon Seed* debido a que “en *Blade Runner* es posible detectar una diferencia no de carácter sexual, sino la diferencia entre humano y replicante (aquí el replicante toma el lugar de la mujer como marginal, como Otro)”.⁵² En *Demon Seed* la máquina ocupa el papel de lo masculino, tomando el control del desarrollo y reproducción de su propia criatura quitando a la mujer esta posibilidad y utilizándola como un contenedor, hasta que pueda trasladar al nuevo ser a un capullo metálico.

Deckard, al desactivar a Pris –la compañera de Roy-, pretende huir de él saltando a otro edificio, casi cae al intentarlo pero se aferra a una viga de acero. Roy salta sin problemas. Empieza a llover más fuerte, la cámara se coloca en picada, viendo a Deckard colgar de la viga. Hay un close up al rostro de Roy. “Es un martirio vivir con miedo ¿verdad? Así es la esclavitud.” le dice Roy a Deckard cuando está a punto de caer del techo de un edificio. La

⁵¹ Fernando Vizcarra, *Modernidades múltiples y perfiles identitarios en Blade Runner. Un ejercicio de análisis textual cinematográfico*, Culturales, vol. VII, núm. 13, enero-junio, 2011, p 36, disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=69418365003> (consultado en Octubre de 2011)

⁵² Mary Ann Doane, “Technophilia: technology, representation and the feminine”, en Gill Kirkup et al., *The gendered cyborg: a reader*, Londres, Routledge, 2000, p. 117

cámara se coloca sobre Deckard, mediante esta vista de pájaro sabemos que el suelo está muy lejos. Roy sonríe al ver a Deckard en esa situación de vulnerabilidad de miedo. Deckard finalmente se suelta de la viga, pero Roy lo toma del brazo. Se hace un close up a sus manos y la mano derecha de Roy que sostiene a Deckard. Un contrapicado muestra como Roy lo levanta con una sola mano y lo pone a salvo en el techo. Los encuadres y los movimientos de cámara en esta secuencia señalan claramente que hay una clara diferencia entre replicante y ser humano, diferencia que se encuentra en el cuerpo de Roy que demuestra ampliamente su superioridad por medio de la fuerza.

Roy se sienta frente a Deckard y en su mano sostiene la paloma blanca. Planos contra planos de los rostros ensangrentados de ambos; en el de Deckard el miedo sigue siendo la emoción dominante mientras que en el de Roy no hay cambio. La batalla termina cuando Roy y Deckard están frente a frente en el techo del edificio, bajo la lluvia. Roy hace un recuento de sus recuerdos, de lo que ha visto y oído en el espacio exterior y señala que el ser humano nunca podrá hacerlo, la cámara hace un médium shot de su cuerpo y dice: “hora de morir”. Su cabeza se inclina hacia abajo, para después quedarse inmóvil soltando a la paloma blanca que traía en su mano que se aleja volando. La imagen de Roy y Deckard se fusionan en la toma. La paloma puede interpretarse como el escape de la muerte temporal de Roy, es decir, al tocar a la paloma tal vez pueda seguir existiendo, como ser humano.

“*Blade Runner*, en efecto, es un film sobre la temporalidad humana y sobre el lugar que ocupa la memoria en la configuración de las identidades. Su eje central es la mortalidad, el drama de la conciencia del ser que se niega a su propia extinción, que no logra aceptar

cabalmente su regreso inevitable a la nada”.⁵³ Roy es la materialización del ser que no quiere dejar la existencia, sus recuerdos artificiales son remplazados por la memoria de sus 4 años de existencia, por las cosas que vio y escuchó, que lo hacen diferente a cualquier otro ser. Esos recuerdos son escuchados por Deckard; su temporalidad corporal lo hace superior al replicante. El cuerpo humano que en su fragilidad pudo ser destruido es la clave de su salvación.⁵⁴

El replicante se manifiesta como esa identidad que se encuentra fuera de los estándares de la sociedad y del creador, por lo que es perseguida para ser destruida antes de que altere el orden establecido. El cine y en particular el caso de la película *Blade Runner* forman parte de un imaginario en el cual las máquinas y el hombre se debaten entre lo real y lo artificial en donde el cuerpo humano es reivindicado, en el sentido de que no se convierte en un desecho sino en parte fundamental de la existencia. Es por el cuerpo de Deckard que la humanidad vuelve a ser ella misma, lo que nos hace humanos es la fragilidad, el error y las emociones presentes en el cuerpo humano. Cuerpo que construye Proteus 4.

Toda la película es un debate entre lo que nos hace originalmente humanos⁵⁵ y lo que no.

⁵³ Fernando Vizcarra, *op. cit.*, p. 37.

⁵⁴ La distinción entre lo artificial y lo orgánico anclado en el cuerpo recuerda la película *Westworld* (*Almas de Metal*, Michael Crichton, 1973) que plantea que en un futuro existirá un parque de diversiones temático con tres escenarios principales: la antigua Roma, la Europa medieval y el viejo Oeste. Las atracciones de este parque están diseñadas para cumplir las fantasías de los usuarios, es decir, cada participante elige la aventura que desea dentro de la época de su elección, con la ventaja de que todo lo que está a su alrededor es artificial, por lo que si tienes un duelo en un pueblo del Oeste no tienes que preocuparte por disparar y herir a alguien, porque todos son androides. En el remoto caso de que no supieras quien es humano y quien es una replica las armas están diseñadas para no hacer daño a ningún ser humano. Como es de suponer, un androide presenta una anomalía levantándose contra sus creadores.

⁵⁵ El temor de ser remplazado por la máquina y la pregunta sobre lo que significa ser humano, tienen su antecedente en el desarrollo de autómatas desde el siglo XVIII; entre ellos se cuentan el Flautista y el Pato inventados por Vaucanson, cuya característica era que imitaba los movimientos y funciones de sus contrapartes orgánicas. Véase Gaby Wood, *Living Dolls*. Chatham, Faber and Faber, 2002.

La figura central de todo esta discusión es el cuerpo, ya que la única manera de detectar que un replicante es humano o no es a través de las respuestas de la difracción del iris lo que supondría una respuesta emocional por tanto lo que nos hace humanos es el cuerpo capaz de expresar las emociones que le fueron negadas a los replicantes. “En un mundo post-moderno de medios masivos, espectáculo y simulación, hacen verdaderamente difícil encontrar la diferencia entre humanos y replicantes”.⁵⁶ Sin embargo, sí es posible encontrar una diferencia fundamental entre replicantes y seres humanos que estriba –como se ha dicho- en la temporalidad del cuerpo humano que supera por mucho los cuatro años impuestos al replicante.

Las imágenes de *Blade Runner* participan del debate entre utopía y distopía mostradas en las películas de ciencia ficción de finales de la década de 1970 y principios de 1980. En estas cintas la humanidad es ampliamente superada por la máquina que da la impresión de controlar a su propio creador y absorberlo. Como bien afirma Farré, “ya sea con máquinas, robots, autómatas u hombres de carne y hueso creados genéticamente, lo que es común a todas estas historias es el temor de que el ser humano podría ver peligrada su condición como criatura suprema de la creación si insiste en su obstinada obsesión por crear de manera artificial la inteligencia que le ha sido otorgada naturalmente como un don”.⁵⁷ Esta obsesión de creación, tiene su contraparte en la realidad. El descubrimiento de la estructura del ADN en 1953 por James Watson y Francis Crick abrió un nuevo panorama en materia de manipulación de una parte fundamental de lo que nos hace humanos, llegando al *Proyecto del Genoma Humano* que inicio en 1990 y en 2003 logró completar la secuencia

⁵⁶ Scott Bukatman, *op. cit.*, p. 69.

⁵⁷ Susana Farré, *op. cit.*, p. 532.

de tres mil millones de pares que conforman la secuencia del ADN humano. Si bien esta tecnología aún se explora la manipulación genética es común en los alimentos desde la década de 1960, transformando genéticamente semillas de maíz, arroz, soya y algodón entre muchos otros cultivos.⁵⁸

“La novela de Dick y el film de Scott dan cuenta de una etapa de cambios en la ciencia ficción: la fría máquina comenzaba a dar paso a unos ciborgs en los que ya no era tan sencillo distinguir qué parte era humana y qué parte tecnología”.⁵⁹ Y es en este instante que entra en escena la película *Videodrome*, donde el cuerpo humano es superado y absorbido por una señal de televisión generando una “nueva carne” donde el ser humano es simplemente conducido a su autodestrucción. También se plantea que en determinado momento del desarrollo de la convivencia entre la tecnología y el ser humano será imposible reconocer los límites entre la realidad y la realidad virtual. En ese tránsito se tiene que matar a la vieja carne para acceder a la nueva, completamente tecnologizada e imperecedera.

2.3 La sustitución de la carne. *Videodrome*

“La televisión es la realidad y la realidad es menos que la televisión”

Videodrome (Cuerpos Invasados, David Cronenberg, 1983).

⁵⁸ Para más información al respecto véase James E. McClellan III y Harold Dorn, *Science and Technology in World History. An Introduction*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2006, pp. 403-406.

⁵⁹ Claudio Alfaraz, *Discursos de lo artificial. Blade Runner como representación social de la técnica*, Enlace: Revista Venezolana de Información, tecnología y conocimiento, vol. 7, núm. 3, septiembre-diciembre, 2010, p. 50, disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=82316180004> (consultado en octubre de 2011)

Uno de los temas que se abordan en la película de este apartado es el de la migración de un cuerpo orgánico a una señal de video, en la que el cuerpo se compenetra con la tecnología. “Cronenberg utiliza la pornografía, el terror y la abyección como temas de examen filosófico, filtrados a través de los prismas de la ciencia, la medicina y la tecnología. Sus películas son anatomías del impacto de la tecnología sobre la psique posthumana, con un énfasis particular en las experimentaciones genéticas y del comportamiento, la saturación de la realidad con simulacros, las subversiones del sexo y del género”.⁶⁰ En *Videodrome* las inquietudes de Cronenberg se trasladan al encuentro de la realidad con la simulación que se observa a través de los cambios que sufre el protagonista a lo largo de la cinta, evidenciando lo difícil que puede ser diferenciar la una de la otra.

La propuesta de este filme es visionaria en cuanto al uso cotidiano de la tecnología que se tiene actualmente, es decir, nuestra imagen corporal se ha fusionado con una virtual que puede transmitirse a cualquier persona en el mundo que tenga una computadora y conexión a Internet. En otras palabras, “la realidad virtual es, pues, al mismo tiempo, la afirmación más radical posible del poder de seducción de las imágenes”.⁶¹ En este laberinto la imagen del cuerpo humano sirve como guía para que el espectador note cuando el protagonista se encuentra alucinando. Al fusionarse con la tecnología el cuerpo del protagonista sufre constantes transformaciones que son posibles porque la tecnología se comporta como algo orgánico reaccionando ante otros cuerpos, moviéndose, respirando.

⁶⁰ Linda Kauffman, *op. cit.*, p. 195.

⁶¹ Slavoj Žižek, *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*, Madrid, Debate, 2006, p.176.

La interactividad entre cuerpo y tecnología en ocasiones puede homologarse a la ficción, la vida dentro de un mundo construido completamente por computadoras se vuelve realidad con programas como Second Life y con el creciente uso de las redes sociales. “En el paraespacio cibernético de la realidad virtual, el cuerpo de carne y hueso permanece en el mundo real mientras que la tecnología del ordenador proyecta al cibernético en un mundo terminal de simulaciones”.⁶² Es importante en este punto retomar la propuesta de visión y percepción sintética de la que hablamos en el primer capítulo, debido a que la comunicación virtual también afecta el modo en que percibimos el mundo e incluso pone en cuestionamiento la realidad y el simulacro virtual.

Videodrome lleva la ciencia ficción a otro punto en el que no vemos escenarios de ciudades futuras ni máquinas extraordinarias o seres de otro mundo. Por el contrario, *Videodrome* parte de la cotidiana relación del cuerpo con la tecnología por medio de la televisión. Max Renn (James Woods), dueño de Civic TV cuya particular programación muestra a sus televidentes desde pornografía suave hasta violencia extrema, busca nuevo material para su tele audiencia; con ayuda de un técnico en comunicaciones encuentra una señal llamada “videodrome”, la cual transmite violencia real y en vivo. Al intentar conseguir más de esa señal cae en un submundo donde la realidad y el video se mezclarán.

En esta película lo que está de fondo es la posibilidad de control del espectador por medio de señales televisivas, es decir, el espectador está abierto a una multitud de señales que en cierta manera pretenden moldear su comportamiento pero existen otras que salen de lo común permitiendo un pensamiento diferente. A quienes buscan estas alternativas se les

⁶² Robert Stam, *Teorías del cine : una introducción*, México, Paidós, 2001, p. 364.

elimina por medio de *Videodrome*, una señal creada por grupos conservadores con el fin de encontrar y eliminar a todos aquellos que fomentan la violencia, el sexo y el libertinaje. Videodrome genera un tumor en quienes consumen la señal, que ocasiona alucinaciones que se intensifican al grado de que la diferencia entre la realidad y el mundo dentro del televisor ya no es distinguible. El argumento central de la película descrito anteriormente se enlaza con las discusiones en torno a la tecnología planteadas por Winston y revisadas en el primer capítulo en las cuales se menciona que se crean necesidades para las cuales la tecnología tiene respuesta, en este caso la señal de *Videodrome*. Pero al mismo tiempo se suprimen esas necesidades, lo cual en la película se da por medio de un tumor cerebral.

Max asiste al programa de televisión conducido por Rena King (Lally Cadeau) quien le pregunta: “¿no crees que esa programación contribuye a un clima de violencia y maldad sexual?”⁶³ A lo que Max contesta: “Mejor en la TV que en la calle”. Estas palabras abren la discusión hacia una nueva dirección, que se relaciona con la pregunta de ¿qué pasa con el espectador que ve secuencias de violencia en la televisión y las películas?⁶⁴ Para Huysen, a mediados de 1970, “el optimismo inicial a propósito de la tecnología, los medios y la cultura popular les había cedido el lugar a valoraciones más graves y críticas: la televisión como polución antes que panacea”.⁶⁵ También me hace pensar en el papel del cuerpo como la parte más vulnerable del ser humano. El cuerpo frágil se pone de manifiesto en esta

⁶³ Si bien el tema de esta investigación no se encuentra directamente ligado a esta problemática es importante señalar que esa inquietud se complejiza y merece un análisis más detallado. Para ahondar en este punto se puede tomar como ejemplo la página de internet llamada “El Blog del Narco”, que muestra videos y fotos de ejecuciones, balaceras, cadáveres y mensajes del crimen organizado.

⁶⁴ Véase el artículo de Mario Sigfrido Huertas L., *La televisión: el padre ficticio*, revista PHAROS vol. 5 no. 2, Santiago de Chile, 1998, pp. 87-97. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=20805210> (consultado el 20 de septiembre de 2011)

⁶⁵ Andreas Huysen, op. cit., p. 337.

película en las breves secuencias de videodrome y en el cuerpo de Nicki (Deborah Harry) quien es intervenida por navajas, agujas y cigarros, para cortar, perforar o quemar su cuerpo a la par que recibe un estímulo sexual.

Esto me hace pensar en la censura y en lo que Cronenberg comenta al respecto: “el censor tiene tendencia a hacer lo que sólo hace un psicópata: confundir la realidad con la ilusión”.⁶⁶ “¿Cómo puede alguien, que tiene mi misma edad, que es mi coetáneo, ver una película y decir que yo no puedo ver esa película? No lo entiendo”.⁶⁷ Anclando las reflexiones de Cronenberg a la película, lo que hace que *Videodrome* sea peligroso, serán sus imágenes, su contenido que según Max es “sólo tortura y asesinato. No hay trama, no hay personajes.” O será como le dice Masha (Lynne Gorman) –una productora de cine porno suave, que consigue más información acerca de Videodrome- a Max: videodrome “tiene una filosofía y eso lo hace muy peligroso”. La imagen de la mujer sigue un patrón definido por Linda Williams, quien plantea que en las películas de terror la narrativa se construye alrededor de un exceso de violencia hacia el cuerpo de la mujer. También encontramos que en esta cinta se presenta una “oscilación entre los polos masoquista y sádico”.⁶⁸ Max hace el papel de sádico al quemar a Nicki pero se convierte en masoquista al fusionarse con la tecnología, por medio de la hendidura de su vientre.

Max recibe un sobre que contiene un video que explica la señal de videodrome, donde Brian O'Blivion le explica que la señal de videodrome le provocó un tumor en el cerebro

⁶⁶ Chris Rodley, *David Cronenberg por David Cronenberg*, Barcelona, Alba Editorial, 2000, p. 162.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 166.

⁶⁸ Linda Williams, *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*, en *Film Quarterly*, vol. 44, no. 4, (Verano 1991), p. 6.

que lo llevo a la muerte por lo que él ha sido su primera víctima, justo en ese instante se acerca un verdugo por atrás del profesor O'Blivion y lo ahorca mientras Max le pregunta ¿quién lo maneja? ¿qué quieren? El verdugo descubre su rostro y vemos a Nicki que le dice a Max que lo que quiere videodrome es a él, que se acerque a ella. Max se hinca frente al televisor la cámara; nos deja verlo desde atrás del mismo, hay una picado de la parte superior de la tele, se observan unas cintas de video, dos controles de Atari con juegos y sus cajas. En ese instante la televisión donde veía el video empieza a moverse a responder cuando Max la toca, deja su estructura rígida para suavizarse como la piel, se hace un acercamiento a los labios de Nicki quien le dice a Max que vaya hacia ella.

La tele empieza a abultarse y escuchamos ruidos de la respiración de Nicki, se hace un close up a la base de la tele que también se abulta al ritmo de la respiración. Vuelve al picado de la parte superior de la televisor, vemos la mano de Max acariciar su superficie, al hacerlo ésta se llena de venas. En un long shot vemos a Max hincado frente al televisor que se mueve mientras lo toca, mientras en la pantalla sigue un big close up a los labios de Nicki. Se hace una toma lateral de los dos y se ve como los labios empujan la pantalla hacia Max como si quisiera tocarlo. Max se acerca a la pantalla e introduce su cabeza en la misma, se hace un acercamiento a ambos y vemos como Max acaricia los labios de Nicki mientras que el sonido sugiere un placer sexual de la imagen. Esta secuencia explica el proceso mediante el cual la carne real se fusiona con la virtual en el que la máquina se vuelve carne y la carne máquina.

Al absorber la señal de videodrome el cuerpo de Max experimenta una serie de alucinaciones. El indicador del inicio de la alucinación será cuando los objetos como el

televisor o el video cassette se convierten en seres vivos, se mueven, hacen ruidos, responden al tacto. De esta manera se homologan con un ser vivo y pueden adentrarse en él. Según Stam: “el espectador ya no es ese supuesto amo de la imagen: ahora es el habitante de la imagen”.⁶⁹ Brian O’Blivion parece ser la encarnación de la imagen viva a la que se refiere Stam, ya que cuando asiste al programa de televisión junto a Max y a Nicki, comenta que “se rehúsa a salir en televisión excepto por la misma televisión”, por lo que vemos una tele puesta sobre un pedestal donde se proyecta la imagen del profesor que empieza su discurso diciendo: “La pantalla de televisión se ha convertido en ” cuyo lema es “manteniendo un ojo en el mundo”. Como se ha mencionado anteriormente y siguiendo a Virilio, “en el momento que se prepara la *automatización de la percepción*, la innovación de una visión artificial, la delegación a una máquina del análisis de la realidad objetiva, convendrá volver sobre la naturaleza de la imagen virtual imagería sin soporte aparente, sin otra persistencia que la de la memoria visual, mental o instrumental”.⁷⁰ Videodrome es el transmisor de esa automatización de la percepción que como se mencionaba en el capítulo primero, suple al ser humano y se convierte en su traductor del mundo.

Cuando las alucinaciones de Max se vuelven más severas se ve con Harlan en el laboratorio, pero Harlan no está solo: lo acompaña Barry. Max descubre que nunca participó en videodrome y que la transmisión era falsa, pregrabada, revelando que videodrome fue creado para detener la perversión del pueblo americano. Si el canal 83 era parte de esa cadena de excesos y putrefacción entonces había que eliminarla y a todos los que la vieran, dándoles lo que quieren, violencia y sexo pero exponiéndolos al tumor de

⁶⁹ Robert Stam, *op. cit.*, p. 362.

⁷⁰ Paul Virilio, *op. cit.*, p. 77.

videodrome. Justo antes de que Max saliera del cuarto de Harlan, Barry le enseña una nueva cinta, se hace un close up a la misma que también respira y emite sonidos. La cámara está sobre el hombro de Barry, vemos el rostro de Max horrorizado al observar el video que se mueve. Un fuerte viento le pega en la cara, el retrocede hacia la puerta, vemos como los botones de su camisa se rompen hasta dejar libre acceso a la hendidura que tiene en el abdomen. Se hace un plano americano, la cámara está en contra picada y se observa como Barry introduce la película. El nuevo programa le ordena matar a sus compañeros del canal. El arma que utiliza para matar a sus compañeros se fusiona con su carne ahora son el mismo cuerpo.⁷¹

La Nueva Carne dentro de la película se refiere a la fusión de la carne con lo artificial, con el video. No se trata de tener en un extremo el cuerpo orgánico y en el otro la tecnología, sino que la tecnología y el cuerpo se fusionarán produciendo algo nuevo e imperecedero. Sin embargo, para lograr entrar en la nueva carne es necesario matar a la vieja. “Cronenberg retrata el impacto de la tecnología ‘posthumana’ sobre la psique: las experimentaciones genéticas, la terapia radical del comportamiento, la tecnología reproductora, los avances farmacéuticos, y las tecnologías electrónicas han transformado irrevocablemente los sentidos humanos”.⁷²

Max se refugia en un barco abandonado en un muelle, se sienta sobre un colchón viejo. La secuencia inicia con un medium close up a Max, la cámara está en posición de contra picada. El contra plano se hace con un full shot que nos permite ver un televisor y basura a

⁷¹ Esta escena también recuerda a la película *Tetsuo* (El Hombre de Hierro, Shin'ya Tsukamoto, 1989) en la que un hombre empieza a adherir objetos metálicos a su cuerpo hasta transformarse en un hombre de hierro.

⁷² Linda Kauffman, *op. cit.*, p. 158.

su alrededor. En la pantalla aparece Nicki, ella le dice que lo guiará hacia el nuevo camino donde la transformación sea total pero para hacerlo tiene que suicidarse. Se hace un dolly-in al televisor, se detiene cuando la imagen del televisor cubre por completo nuestra pantalla. Con un medium close up vemos a Max frente a nosotros suicidándose, en ese momento el televisor explota. La cámara regresa al full shot lo que permite ver como salen vísceras del televisor y se esparcen por el cuarto. Max se levanta, al llevarse su manopistola derecha a la sien la cámara se acerca a su rostro con un movimiento dolly-in. Su rostro y su mano con la pistola es todo lo que queda en la pantalla, antes de dispararse exclama: “larga vida a la nueva carne”. Aprieta el gatillo y la pantalla se queda en negro, lo que deja claro que la transformación ha sido completada. En esta secuencia Max se da cuenta que no es el mismo que su realidad ha sido transformada, su cuerpo ha quedado expuesto a la tecnología y se a compenetrado con ella.

El debate planteado por *Videodrome* en torno a la simulación derivada de la televisión y las nuevas tecnologías, me hace pensar que desde los años 50 se ha fortalecido una cultura visual del simulacro. Si tomamos en cuenta que los estadounidenses pasaron de tener 250 mil televisiones en 1948 a 17 millones en 1952 y para mediados de 1970 los hogares americanos contaban con al menos un televisor, se puede sugerir que la diferencia entre realidad y simulacro se ha ido borrando y que cada nueva tecnología podría ayudar a terminar con esa frontera como fue el caso de “dos tecnologías acrecentaron el atractivo de la televisión. El primero la cinta de video (VCR) [...] El segundo el video juego”.⁷³ También es importante resaltar que en la película aparezcan controles y juegos de Atari, ya

⁷³ Christopher Cumo, *Science and Technology in 20th-Century American Life*, Connecticut, Greenwood Press, 2007, p. 91.

que en 1976 fue que se lanzó esa consola al mercado convirtiéndose en un éxito inmediato gracias a juegos como “Pong” –en donde había dos barras horizontales y una línea punteada en medio simulando una cancha de ping pong-.

La simulación tecnológica insertada en nuestros hogares también tiene un pasado que se remonta a la creación del transistor en 1947 por William Shockley, en el ámbito del hogar las computadoras personales fueron lanzadas en 1977 y en 1981 la primera llamada Apple II lanzada por Steve Jobs y Steve Wozniak y la segunda llamada PC perteneciente a IBM y lanzada por Bill Gates. En el año 2000 existían alrededor de 161 millones de computadoras personales.⁷⁴ En la actualidad nos hemos sumergido en las imágenes, nuestra cultura visual se acrecienta con el uso diario de la tecnología, finalmente somos los espectadores que, gracias a la interactividad, estamos en la línea de fuego nos queda rechazar la irrealidad virtual o sumarnos a ella y exclamar: “*Long life to new flesh*” (*larga vida a la nueva carne*).

Conclusiones

Las películas estudiadas, así como otras producciones pertenecientes a los géneros de ciencia ficción y de terror de finales de la década de 1970 y principios de 1980, toman al cuerpo humano como punto focal para reflexionar sobre la inserción de la tecnología en la vida cotidiana y sus posibles consecuencias. Considero que no se puede hablar de una sustitución del cuerpo biológico por uno tecnológico, ya que como vimos en los capítulos

⁷⁴ Para más información al respecto véase James E. McClellan III y Harold Dorn, *Science and Technology in World History. An Introduction*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2006, pp. 406-410.

anteriores, la tecnología se fabrica para acoplarse al cuerpo, y el cuerpo se adapta a las tecnologías. Lo que señala que el cuerpo y la tecnología no están separados ni son opuestos. Pero existe, al menos en las películas que analicé, una fricción constante entre la máquina y el cuerpo que se resuelve con la victoria de uno sobre otro.

Demon Seed es un grito al cuerpo, es decir, lo más importante para la máquina es tener un cuerpo que le permita sentir. Toda la película es una afirmación de la debilidad del cuerpo humano encarnada en la emoción y sin la cual no se estaría completo, como el mismo Proteus 4 reconoce. En cuanto a *Blade Runner*, la permanencia del cuerpo orgánico respecto al cuerpo sintético es la pieza clave que divide a los humanos de los replicantes. Si bien la imagen corporal de ambos es la misma, sus funciones y sobre todo su temporalidad son lo que los hacen diferentes. La sentencia de los replicantes a vivir por sólo cuatro años es impuesta para que no desarrollen emociones, característica propiamente humana pero que con el avance tecnológico es posible que se desarrolle en un ser artificial: algo inaceptable para los desarrolladores de los androides. En *Videodrome* el cuerpo es reconocido como lo que nos hace humanos pero también es aceptado en su transformación: es decir, no sólo se acepta que el cuerpo y la carne son esencialmente humanos sino que al ser transformados por la inserción de elementos artificiales pueden ser parte de una compleja red de inmortalidad dada por lo virtual. El cuerpo transmuta en imagen que perdurará en las señales de video.

Estas reflexiones tienen como trasfondo el tránsito entre lo utópico y lo distópico, en el que existe una tensión entre lo definido y lo indefinido: tensión que refleja la disyuntiva entre la modernidad y las posmodernidad. La tecnología aparece en este punto como reflejo de

estos cambios y como un punto de unión entre lo natural y lo artificial. Sin embargo, es necesario alejar estas relaciones de sus implicaciones negativas o positivas, lo cual nos permite tener una visión más matizada del proceso que vincula al cuerpo con la tecnología. Regresando a la definición de la tecnología como transformadora de lo natural, no sólo abarca los objetos o animales, sino que también se adentra en el cuerpo. Este vínculo ha modificado y modificará la forma en que el ser humano se relaciona con el mundo, pero también en las últimas décadas ha transformado la manera en que comprendemos nuestro cuerpo y lo representamos.

El cine –como hemos visto- permite por medio de la construcción de imágenes de un cuerpo tecnologizado adentrarnos en el debate de las relaciones de lo orgánico con lo inorgánico, de lo humano con lo posthumano. Gracias a las propias características narrativas de la ciencia ficción y del terror, el cine aprovecha la construcción de un mundo ficticio para hablar de la realidad y cuestionarla. La creciente difusión de imágenes virtuales tal vez pueda preparar el camino hacia una era donde lo real y lo artificial ya no sea objeto de discusión, donde la máquina sea un cuerpo y el cuerpo una máquina. Quizás las palabras del replicante Roy resuman esta noción cuando exclama: “no somos máquinas, somos carne.”

Al revisar las películas y el contexto social del que surgen me doy cuenta de que todo parece una lucha por el cuerpo, por sus sensaciones y emociones, ya sea de manera genética como en *Demon Seed* y *Blade Runner* o de manera virtual como en *Videodrome*. El control del cuerpo está en juego, sus relaciones y tratamientos es lo que se discute en las películas y en la teoría. La respuesta a la pregunta sobre qué nos hace humanos, viene del mismo

análisis realizado: en la posmodernidad, lo que nos hace humanos es un cuerpo tecnologizado, un cuerpo de metal.

Bibliografía

Alfaraz, Claudio, *Discursos de lo artificial. Blade Runner como representación social de la técnica*, Enlace: Revista Venezolana de Información, tecnología y conocimiento, vol. 7, núm. 3, septiembre-diciembre, 2010, pp. 45-59, disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=82316180004> (consultado en octubre de 2011)

Aumont, Jacques, Bergala, Alain, Marie, Michel y Vernet, Marc, “El cine y su espectador”, en *Estética del cine: espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1985, pp. 227-261.

Balandier, Georges, *Modernidad y Poder. El Desvío Antropológico*, Madrid, Jucár, 1988.

Baudrillard, Jean, *Cultura y Simulacro*, Barcelona, Kairós, 1978.

Belting, Hans, *Antropología de la imagen*, Madrid, Katz, 2007.

Blade Runner, Barcelona, Tusquets, 1996.

Barrios, José Luis, *El cuerpo disuelto. Lo colosal y lo monstruoso*, México, Universidad Iberoamericana, 2010.

Bukatman, Scott, *Blade Runner*, Londres, British Film Institute, 2002.

Carroll, Noël, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, Madrid, La Balsa de la Medusa, 2005-

Cornea, Christine, *Science Fiction Cinema, Between Fantasy and Reality*, Edinburg, Edinbrug University Press, 2007.

Cumo, Christopher, *Science and Technology in 20th-Century American Life*, Connecticut, Greenwood Press, 2007.

Doane, Mary Ann, “Technophilia: technology, representation and the feminine”, en Gill Kirkup et al., *The gendered cyborg: a reader*, Londres, Routledge, 2000.

Gorostiza, Jorge y Pérez, Ana, *Blade Runner: Ridley Scott*, Barcelona, Paidós, 2002.

Hobsbawm, Eric, *Historia del siglo XX*, Barcelona, Crítica, 2004.

Huysen, Andreas, *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*, 2ª Edición, Buenos Aires, Ana Hidago editora, 2006.

Kauffman, Linda, *Malas y perversos: fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*, Madrid, Cátedra, 2000.

Kursweil, Ray, *La era de las máquinas espirituales*, México, Planeta, 2000.

Mejía, Iván, *El Cuerpo Post Humano, en el arte y la cultura contemporánea*, México, UNAM, 2005.

Memba, Javier, *La década de oro de la Ciencia Ficción (1950-1960)*, Madrid, T y B Editores, 2005.

Metz, Christian, “El significante imaginario”, en *El significante imaginario: psicoanálisis y el cine*, Barcelona Paidós, 2001, pp. 19-32 y 57-71.

Morin, Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona, Paidós, 2001.

Navarro, Antonio José, *La Nueva Carne. Una Estética Perversa del Cuerpo*, Barcelona, Valdemar Intempestivas, 2002.

_____, *El cine de ciencia ficción. Explorando mundos*, Barcelona, Valdemar Intempestivas, 2008.

Prieto, Miguel Ángel, *Blade Runner*, Madrid, T&B, 2005.

Roberts, Adam, *Science Fiction*, Londres, Routledge, 2006.

Rodley, Chris, *David Cronenberg por David Cronenberg*, Barcelona, Alba Editorial, 2000.

Sibilia, Paula, *El Hombre Postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, México, Fondo de Cultura Económica, 2005.

Skall, David J., *Una historia cultural del horror*, Madrid, Valdemar Intempestivas, 2008.

Stam, Robert, *Teorías del cine : una introducción*, México, Paidós, 2001.

Telotte, J. P., *El cine de ciencia ficción*, Madrid, Cambridge University Press, 2002.

Virilio, Paul, *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1989.

Vizcarra, Fernando, *Modernidades múltiples y perfiles identitarios en Blade Runner. Un ejercicio de análisis textual cinematográfico*, Culturales, vol. VII, núm. 13, enero-junio, 2011, pp. 31-62, disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=69418365003> (consultado en Octubre de 2011)

Williams, Linda, "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess", en *Film Quarterly*, vol. 44, no. 4, (Verano 1991), p. 6.

Wood, Gaby, *Living Dolls*. Chatham, Faber and Faber Limited, 2002.

Yehya, Naief, *El cuerpo Transformado*, México, Paidós, 2001.

Zamora Águila, Fernando, *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*, México, UNAM, 2007.

Zizek, Slavoj, *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*, Madrid, Debate, 2006.

Filmografía

Alien (Alien, el octavo pasajero, Ridley Scott, EUA, 1979)

Back to the Future (Volver al Futuro, Robert Zemeckis, EUA, 1985)

Blade Runner (Ridley Scott, EUA, 1982)

Demon Seed (El engendro mecánico, Donald Camell, EUA, 1977)

Frankenstein (James Whale, EUA, 1931)

Matrix (Andy Wachowski y Larry Wachowski, EUA, 1999)

Metrópolis (Fritz Lang, Alemania, 1927)

Robocop (Paul Verhoeven, EUA, 1987)

Solaris (Andrey Tarkovsky, URSS, 1971)

Star Wars (La Guerra de las Galaxias), George Lucas, EUA, 1977)

Terminator (James Cameron, EUA, 1984)

Tetsuo (El Hombre de Hierro), Shin'ya Tsukamoto, Japón, 1989)

The Fly (La Mosca), David Cronenberg, EUA, 1986)

THX 1138 (George Lucas, EUA, 1971)

Videodrome (Cuerpos Invadidos), David Cronenberg, Canadá, 1983)

Voyage dans la Lune (Viaje a la Luna), Georges Méliés, Francia, 1902)

Westworld (Almas de Metal), Michael Crichton, EUA, 1973)