

## Reseña de libros

### *La condición poshumana: Camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia*

Santiago Koval | Editorial Cinema | 2008

Irene Cambra Badii\*

Universidad de Buenos Aires



ESTUDIO PRELIMINAR *por Diego Levis*

PRÓLOGO

ÍNDICES DE REALIDAD

CLIMA CIENTÍFICO

Integración exógena e integración endógena

CLIMA IMAGINARIO

Robots y androides en el cine

Ciborgs y poshumanos en el cine

EL ALGORITMO DE DIOS

Superación cualitativa

¿Realidad científica o metáfora ficcional?

Singularidad tecnológica

Dualismo cartesiano y el problema mente-cuerpo

Inteligencia artificial dura

Ascensión poshumana

Resumen de las posturas

Consideraciones finales

### La condición poshumana

*La condición poshumana. Camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia* (Santiago Koval, 2008) aborda los encuentros y desencuentros entre los seres humanos y las máquinas para pensar los adelantos tecnológicos. Para ello, el autor, Santiago Koval, propone una doble vía: a través del imaginario de la ciencia y del cine.

En una primera parte (Clima Científico), se aborda lo relativo al discurso de la ciencia y los adelantos tecnológicos que permiten pensar lo *tecnológico realizable* y lo *tecnológico concebible* como una compleja relación que incluye pensamientos previos a la materialidad tecnológica

desde una dimensión mitológica y discursiva. Mediante las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), y teniendo en cuenta que el aumento cuantitativo de elementos tecnológicos que permiten mayor nivel de integración tecnológica, sobre todo a partir de la década de 1970, la realización material de viejos sueños científicos llevaría a un salto cualitativo que cambiaría la condición del ser humano y de la máquina.

En una segunda parte (Clima Imaginario), Koval hace una lectura de distintos filmes para abordar la problemática de la relación del ser humano con la máquina. Sin lugar a dudas, el cine es un vehículo fundamental del imaginario tecnológico (Koval, 2008, p.

\* cambraadii@psi.uba.ar

36) y permite representar adelantos existentes o posibles teniendo en cuenta la realidad tecnológica circundante y las posibilidades que brindan las tecnologías de la imagen y el sonido.

Estos abordajes son realizados mediante una clasificación original, que diferencia dos tipos de articulación entre los seres humanos y las máquinas. La primera de ellas, la *integración endógena*, incluye la lógica de construcción extensiva, buscando potenciar las capacidades del hombre en una tendencia hacia la maquinización o mecanización del ser humano: el humano tiende a la máquina y deriva en el hombre mecánico aquí encontramos a los ciborgs. La segunda, la *integración exógena*, es el resultado de una lógica mimética, mediante la cual se busca reproducir la naturaleza del organismo humano: se trata de la *humanización de la máquina* (Joy, 2000) por medio de la cual la máquina tiende al hombre y deriva en máquina humana donde encontramos a los robots<sup>1</sup>.

A partir de esta diferencia fundamental en relación a la condición ontológica de la entidad original, Koval propone una lectura de diversos filmes siguiendo esta clasificación. En cada uno de los apartados se describe brevemente al personaje o la circunstancia que ameritaría ser analizada en relación a una integración endógena o exógena del ser humano con la máquina.

#### 1) Integración exógena:

a) Seres mecánicos: *Metrópolis* (F. Lang, 1926), *El misterioso doctor Satanás* (Witney y English, 1940), *El día que paralizaron la tierra* (R. Wise, 1951), *El planeta prohibido* (McLeod Wilcox, 1956), *Alphaville* (Godard, 1965), *2001 odisea en el espacio* (Kubrick, 1968), *THX 1138* (G. Lucas, 1971), *Naves misteriosas* (Trumbull, 1972), *La guerra de las galaxias* (G. Lucas, 1977).

b) Seres biotecnológicos: *El Golem* (Galeen y Boese, 1920), *El doctor Frankenstein* (Whale, 1931), *El mundo del Oeste* (Crichton, 1973), *Alien, el octavo pasajero* (R. Scott, 1979), *Androide* (A. Lipstadt, 1982), *Blade Runner* (R. Scott, 1982), *Terminator* (J. Cameron, 1984), *Terminator 2* (J. Cameron, 1991), *El hombre bicentenario* (C. Columbus, 1999), *Inteligencia Artificial* (Spielberg, 2001), *Yo, robot* (A. Proyas, 2004)<sup>2</sup>.

#### 2) Integración endógena:

a) Prótesis corporales: *Las manos de Orlac* (Freund, 1935), *La espía que me amó* (L. Gilbert, 1977), *RoboCop* (P. Verhoeven, 1987), *Soldado Universal* (R. Emmerich, 1992).

b) Prótesis mentales: *El coloso de Nueva York* (E. Lourié, 1958), *THX 1138* (G. Lucas, 1971), *El vengador del futuro* (P. Verhoeven, 1990), *El cortador de césped* (L. Brett, 1992), *Matrix* (Wachowski, 1999).

## La condición posmoderna

El título del libro que nos ocupa, *La condición poshumana*, nos remite directamente a hablar de *La condición posmoderna* (Lyotard, 1984), mediante la cual se supone el fin de los metarrelatos que enunciarían una verdad.

Si bien el término *posmoderno* recibió algunas críticas en función de que no se trata de un cambio radical de estructuras, como la ruptura de la Edad Media hacia la Edad Moderna, de todas maneras nos permite pensar en la Verdad de la Razón Moderna, que queda diluida en la estructura del lenguaje<sup>3</sup>. En el clima de época posmoderno se incluye la pregunta por la verdad y por el saber, sobre todo en el discurso científico:

La pregunta, explícita o no, planteada por el estudiante profesionalista, por el Estado o por la institución de enseñanza superior, ya no es «¿es eso verdad?», sino «¿para qué sirve?» En el contexto de la mercantilización del saber, esta última pregunta, las más de las veces, significa: «¿se puede vender?» Y, en el contexto de argumentación del poder «¿es eficaz?» Pues la disposición de una competencia performativa parecía que debiera ser el resultado vendible en las condiciones anteriormente descritas, y es eficaz por definición. Lo que deja de serlo es la competencia según otros criterios, como verdadero/falso, justo/injusto, etc., y, evidentemente, la débil performatividad en general (Lyotard, 1984, p. 94).

Como plantea Lyotard, la cuestión de la utilidad y de la eficacia se convierte en el centro de la cuestión en un contexto de mercantilización. Los filmes sobre la integración del ser humano y de la máquina lo siguen al pie de la letra. En los casos analizados, se pueden ver a los ciborgs y robots creados con una finalidad específica que relaciona utilidad y costo: la ayuda doméstica, la mano de obra, la habilidad para la guerra, etc.

Sin embargo, estos aparatos tecnológicos no son meros instrumentos comercializables, sino que median representaciones con lo imaginable y lo posible o, en palabras de Koval, entre lo realizable y lo concebible.

La misma función puede articularse con respecto al cine, que puede ser considerado un ordenador imaginario de las ideas. A través de la narrativa cinematográfica, uno de los aportes de la modernidad, podemos ver un movimiento dialéctico entre las cuestiones sociales que determinan eventos científicos, y viceversa. A su vez, el cine produce eventos científicos y sociales en relación a lo que muestra en pantalla, vehiculizando el imaginario tecnológico y representando el *clima imaginario* producido por las TIC<sup>4</sup>. Lo posible y lo imaginario se alimentan mutuamente. ¿El discurso del cine absorbe los cambios científicos y también los promueve?

ve? Esta doble espiral produce la sensación de retroalimentación entre los movimientos sociales, la tecnología y el cine, como si cada uno de los tres se alimentaran de las ideas de los demás, con el objetivo de buscar nuevos horizontes narrativos frente al fin de los metarrelatos de la posmodernidad.

### La condición humana

Coincidentemente con el desarrollo del libro de Koval, consideramos necesario incluir dentro del análisis de la integración del ser humano con las máquinas, al interrogante fundamental por la epistemología subyacente a cada postura filosófica, que responde a dos preguntas: ¿A qué llamamos poshumano? ¿Qué consideramos que es el ser humano?

La noción de poshumano, introducida por Hayles (1999), incluye una variedad de elementos:

El transhumanismo defiende la idea de un ser humano posbiológico y esto con arreglo al advenimiento, en las próximas décadas, de posibilidades tecnológicas antes inalcanzables: el bienestar emocional a través del control de los centros del placer, el uso de píldoras de la personalidad, la nanotecnología molecular, la ampliación de la expectativa de vida, la interconexión reticular del mundo, la reanimación de pacientes en suspensión criogénica, la migración del cuerpo a un sustrato digital, etc. (Koval, 2008, p. 84)

Esta heterogeneidad de elementos que vincula mitos y posibilidades respecto a desafíos científicos e imaginarios, se vincula con la idea *deciborg*, propuesto por Haraway (1995) como una categoría política inmersa en el *tecnobiopoder*, noción relacionada con el biopoder foucaultiano. En este caso, no se trata solamente de un ejemplo de integración exógena, sino una posibilidad de superar el dualismo de la cultura occidental mediante el tecnobiopoder: ya no se trata del poder sobre la vida, sino del poder sobre una plataforma tecnoviva, resultado de una implosión irreversible de sujeto y objeto, natural y artificial, masculino y femenino.

Si, tal como afirma Le Breton (2007, pp. 28-29), *artificio y naturaleza no son ya categorías opuestas (claro, nunca lo han sido, pero jamás su proximidad había sido tal): ambos se confunden*, entonces, ¿cuál es la diferencia fundamental entre los seres humanos y las máquinas? ¿Qué es lo que define al ser humano como tal?

Tanto el clima científico como imaginario, ya sea desde la literatura de ciencia ficción como desde los filmes que abordan específicamente lo poshumano, remiten a estas preguntas, ya que el ser humano actúa como una referencia constante, tanto para la integración

exógena como endógena, incluso frente a la amenaza de pérdida de las fronteras taxonómicas entre humanos y máquinas.

La condición humana ha sido un interrogante pensado por Heidegger, Arendt, Sartre, y Ortega y Gasset, entre otros. Si bien no podríamos hablar de una condición humana incondicionada y ahistórica, es necesario buscar los elementos mínimos de que permitirían definir a un ser humano como tal. ¿Cuáles serían éstos? ¿La materialidad y las formas corporales? ¿La elaboración simbólica?

La condición del ser humano debiera trascender la consideración por lo exclusivamente corporal o mental, siguiendo los pasos del dualismo cartesiano.

Según Le Breton (2007), la historia de la filosofía incluye un *odio* por lo corporal. El pensamiento dualista ha rechazado las representaciones o los interrogantes sobre el cuerpo de los seres humanos. El tiempo presente es descrito como un extremo contemporáneo de aquel odio filosófico, en el cual el progreso tecnocientífico otorga lugar a proyectos para corregir o eliminar los cuerpos:

El cuerpo se convierte en afirmación de sí, puesta en evidencia de una estética de la presencia. No se trata ya de conformarse con el cuerpo que se tiene, sino de modificar sus cimientos para completarlo o transformarlo conforme a la idea que nos hacemos de él (Le Breton, 2007, p.25)

Teniendo en cuenta que el cuerpo trasciende la materialidad de la carne, y considerando los discursos posmodernos que lo atraviesan y que Hayles introduce en relación a lo poshumano, ¿por qué entonces las ideas de modificaciones corporales, tanto en el cuerpo del ser humano como de las máquinas?

Para Le Breton (2007), el móvil de la lucha o el odio hacia el cuerpo proviene del miedo a la muerte. Esto nos da la pista que el ideal de separarse de la idea del cuerpo, y poder aislar la *res cogitans* cartesiana, dejando por fuera las sensaciones, dolores, olores, etc., no es otra cosa que querer articular la asepsia conceptual y teórica con la inconmesurabilidad del ser humano y su experiencia. Esto se ve en cada uno de los filmes citados por Koval y los que desarrollamos brevemente en el presente artículo. El hecho de articular emociones y angustias propias del vivenciar humano con las máquinas, puede funcionar a la manera de una proyección de cómo el ser humano se piensa a sí mismo, y qué cosas quiere ver o lograr. Las tecnologías nuevas reeditan viejos cuestionamientos, que reclaman una visión holística mediante la cual no se reduzca al ser humano únicamente a un cuerpo antropomórfico o a una cadena de pensamientos.

## Nuevos filmes, viejas preguntas

A continuación mencionaremos brevemente una serie de films que no han sido incluidos en el desarrollo de Koval. En primer lugar, se trata de dos películas no muy difundidas, previas al estreno de *Metrópolis* (F. Lang, 1927), en donde se puede observar la integración exógena entre el hombre y la máquina:

*The Master Mystery* (Harry Grossman, Burton L. King, 1919): Editada como una miniserie de 15 capítulos de cine mudo, cuenta con el protagonismo de Harry Houdini en el papel del agente Quentin Locke del Departamento de Justicia, quien debe investigar un poderoso cártel protegido por un robot (denominado “El autómatas”) y el uso de un arma de gas llamada “La Locura Madagascar”. El robot de hierro aparece como una figura temible (*the iron terror*).

La misma caracterización tiene el robot del film *L'uomo meccanico* (André Deed, Italia, 1921), que relata, bajo la forma de una parodia y en evidente relación con el film de Houdini, la historia de una villana que roba a un científico el robot que había creado, y lo programa para cumplir sus siniestros deseos.

En segundo lugar, teniendo en cuenta que el libro se editó en 2008, proponemos a continuación incluir los filmes posteriores en la mencionada clasificación de Koval.

*Surrogates* (Identidad sustituta, J. Mostow, 2009), protagonizada por Bruce Willis, propone un contexto futurista con una estética que recuerda a la trilogía *Matrix*. Los seres humanos viven a través de sustitutos robóticos, que combinan la durabilidad de la máquina con la elegancia y la belleza de un cuerpo humano haciendo del mundo un lugar más seguro. A partir del primer homicidio luego de 15 años, se cae en la cuenta que incluso utilizando un *sustituto* se puede morir.

En *Real Steel* (Gigantes de acero, Shawn Levy, 2011), el escenario vuelve a ser futurista, ambientado en 2020, cuando las peleas de box ya no son protagonizadas por humanos sino por robots gigantes diseñados para luchar. Un exboxeador se encuentra nuevamente con su hijo de 11 años y, tratando de superar adversidades económicas, busca un robot de pelea desechado. A partir de la sugerencia del niño: necesita tus movimientos, tus órdenes, entrena al robot mediante un mecanismo de mímica de movimientos del ser humano con el que se hará invencible.

*Eva* (Kike Maíllo, 2011) es una película catalana también ambientada en un tiempo futuro, en la cual los seres humanos viven junto a criaturas mecánicas, utilizadas con fines domésticos o de entretenimiento, muchas veces sin notar las diferencias entre ambos. El protagonista, Alex, es un científico que regresa a la Universidad local para liderar un proyecto de robótica y crear un *niño robot*, con un software de control emocional armado a través de una herramienta táctil tridimensional. A través de un triángulo amoroso y de una historia familiar no resuelta, irá adentrándose en una trama que combina conflictos y dilemas de los seres humanos y de los robots, en relación a la filiación, los límites de la ciencia y la muerte.

Por último, el argumento principal de *Robot & Frank* (Jake Schreier, 2012) es sobre la relación entre un hombre mayor y un robot articulado de poco más de un metro, que fue programado para asistirlo por medio de una rutina para mejorar su salud. El robot no sabe mentir y tiene una memoria que puede reiniciarse. Frente a la soledad de las personas mayores, el film propone la pregunta: ¿Qué pasaría si tuvieran un robot como compañía? Frank, el protagonista, llama a su robot doméstico simplemente Robot, pero comienza a tener un vínculo con él que trasciende la mera compañía en su vejez, al enseñarle al robot un antiguo oficio, y aprender de él las rutinas diarias del cuidado de la salud y la posibilidad de contar con otro. El robot, que no sabe mentir, nos confronta con los límites de las máquinas de acuerdo fundamentalmente a la segunda ley de la robótica de Isaac Asimov (retratadas también en I, Robot<sup>5</sup>): *Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto si estas órdenes entran en conflicto con la Primera Ley* (la primera ley indica que *Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, permitir que un ser humano sufra daño*).

La integración de lo exógeno y lo endógeno tiende a unirse en los últimos filmes mencionados. En estos dos últimos filmes, además, podemos observar una cuestión interesante que tiene relación con los robots y los ciborgs analizados por Koval. Las máquinas dependen de los seres humanos para ser construidas y para ser destruidas, para comandar cada una de sus acciones, para decidir sobre la vida y sobre la muerte. La paradoja de los ciborgs y robots no reside en su independencia con respecto de los seres humanos, sino más bien en su dependencia existencial y moral.

## Referencias

- Haraway, D. (1995). Manifiesto para Cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX. En *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid: Cátedra. Págs. 251-311.
- Hayles, K. (1999). *How we became posthuman: virtual bodies in cyberspace, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Koval, S. (2008). *La condición poshumana. Camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia*. Buenos Aires: Editorial Cinema
- Le Breton, D. (2007). *Adiós al cuerpo. Una teoría del cuerpo en el extremo contemporáneo*. Colonia del Valle: La Cifra.
- Michel Fariña, J (2011) *La probation a través del cine, o el valor de las ficciones en el encuentro del sujeto con la Ley*. Buenos Aires: Editorial Koyatun.

---

<sup>1</sup> Según Koval, ambos caminos podrían llevar al surgimiento de una singularidad tecnológica, es decir, al surgimiento de seres que borrarán las fronteras taxonómicas entre máquinas y seres humanos, para convertirse en seres artificiales homogéneos a las entidades originales: el androide (seres mecánicos idénticos al ser humano) y el poshumano (seres humanos idénticos a una máquina).

<sup>2</sup> En este film, inspirado en los relatos de Isaac Asimov, se conjugan en rigor elementos de integración exógena y endógena. Abundan los robots, pero el detective Spooner, que aborrece de ellos, tiene medio cuerpo reconstituido cibernéticamente. El film presenta justamente la paradoja subjetivo-tecnológica.

<sup>3</sup> De este tema se ocupan extensamente Heidegger, el segundo Wittgenstein, Gadamer, Derrida, entre otros.

<sup>4</sup> Esto es explicitado por Koval en su libro, en una referencia de Levis (2009), quien señala que “pocas veces se ha prestado atención a la importancia que tiene el discurso imaginario como productor y amplificador de lo materialmente realizable. Lo concebible, discursivo por definición, ofrece recursos narrativos a lo realizable, material por excelencia, que éste utiliza con el fin de promover o amplificar su alcance y significación”.

<sup>5</sup> Tal como menciona Michel Fariña en *La probation a través del cine, o el valor de las ficciones en el encuentro del sujeto con la Ley*, Jornadas sobre los 15 años de la Probation en Argentina: responsabilidad jurídica y responsabilidad subjetiva. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Psicología, 2010. Inédito.