

CUANDO EL FUTURO SE PROYECTA EN NEGATIVO

ENSAYO SOBRE LA IDENTIDAD EN LAS
DISTOPÍAS FÍLMICAS



CECILIA ESPAÑOL DÍEZ

Imagen de portada:

Fotograma extraído de Metrópolis (Fritz Lang, 1927)

Ateneo Riojano

Muro de Cervantes, 1-1º 26001-Logroño

941251938

ateneo.riojano.ac@gmail.com

SOFIRA (Sociedad de Filosofía de La Rioja)

sofira3@gmail.com

Depósito Legal: LR-153-2017

*If thinking could be blown away
yet tis remain the dwelling-place
of those with a sense for simple space.*

*[Si el pensamiento pudiera esfumarse
pero este fuera aún el lugar que habitar
de quienes son sensibles al espacio sin más.]*

Wallace Stevens, *Ideas de orden*

Tomado según las instrucciones, Ubik le depara un sueño ininterrumpido y un despertar libre de molestias. Con Ubik, usted se levantará fresco como una rosa y dispuesto a enfrentarse a esos pequeños problemas que le preocupan.

No exceder la dosis recomendada.

Philip K. Dick, *Ubik*

Ubik es inesperado, es vida, es la única esperanza. Ubik se anuncia en la prensa y en la televisión, se comercializa en distintos formatos y es inofensivo si se toma según sus indicaciones. Ningún otro elemento de esta novela de Philip K. Dick será inocuo, y es especialmente lacerante su visión de un futuro donde, antes de morir, a los casi difuntos se les ingresa en unas *friovainas*, congelando el proceso hacia la muerte. Estas almas atrapadas, esperando la visita de un ser querido que las despierte durante unos minutos, que les pida consejo para solucionar un problema, produce vértigo. Porque estas almas almacenadas y esta semivida se parece mucho a la nuestra, y sus pequeños accesos al mundo, pellizcando por momentos un futuro incierto, es lo que llamamos distopía.

Nosotros, como los personajes de K. Dick, experimentamos un destino sumergido en categorías contradictorias. Vivimos un momento de explosión tecnológica y demográfica, de investigación genética y desmoronamiento medioambiental, de omnipre-sencia de pantallas virtualizantes de la realidad y de realidades que nos atosigan por la fisicidad de la violencia que plantean. Sin embargo, la proyección de todos estos elementos problemáticos hacia el futuro llena salas, vende palomitas, y produce unos ingresos millonarios.

Hasta la fecha, la película de la historia del cine que más dinero ha recaudado es *Avatar* (James Cameron, 2009), casi tres mil millones de dólares. ¿Con qué elementos juega el cine distópico para originar esta paradoja, por la que millones de espectadores asisten al espectáculo de su futura decadencia con gozo, y con hambre?

La digitalización de la imagen y las infinitas posibilidades técnicas de los últimos años han redundado en el fantástico con fuerza, y en especial, en estas historias proyectadas hacia el futuro donde el hombre lidia con lo que temería que podría llegar a pasar. Y quizá una forma de convertir el género en *mainstream* tenga que ver con consignas de fondo que, lejos de alimentar la duda o la sospecha en el espectador, apacigüen su conciencia, convirtiendo la esencia del subgénero en acomodaticia y conservadora, más allá de sus superficiales signos críticos.

Lo que viene a continuación es un intento por analizar este tipo de discurso, que remite a la concepción del individuo que percibimos en el *blockbuster* distópico, inserto en parámetros conservadores y esencialistas, deudores de antropologías dualistas, cercanos a las estructuras del racionalismo clásico.

Recibamos entonces *en pleno rostro el haz de tiniebla* que genera nuestro tiempo, como reclamaba Agamben a lo contemporáneo, y escudriñemos en la potencialidad del cine para configurar la imagen que proyectamos de nosotros mismos.

***Black Mirror* y los escondites del alma en la pantalla**

El audiovisual encuentra en la serialidad los requisitos idóneos para un consumo individual y dúctil a la multiplicación de pantallas que nos rodean. Muchas de estas series tienen argumentos de temática distópica. *Black Mirror* (2011-) es una de ellas: un proyecto llevado a cabo por Charlie Brooker que ya ha generado dos temporadas y este año estrena la tercera.

Empecemos, pues, con una secuencia que transcurre en torno al minuto 30 del capítulo *White Christmas* (Carl Tibbetts, 2014), último de la

segunda temporada. Cuenta la posibilidad de la duplicación de las actividades cerebrales de un cliente. Su clon virtual, tras asumir su condición y sus funciones, será el perfecto asistente/gestor para el hogar del sujeto que contrata dichos servicios.

Analicemos detalladamente la secuencia objeto de nuestro estudio. El arranque de la misma narra con imágenes la separación de alguien de sí mismo. La cliente está en la camilla de un hospital. Lleva un accesorio pegado a la sien, una especie de adhesivo de forma circular. Tras una cuenta atrás en la que la protagonista acusa el efecto de la anestesia, con la pantalla prácticamente fundida a negro comenzamos a oír una voz en off, impotente: *I can't. I can't see*¹. Con la misma oscuridad, la voz sigue preguntando: *Where am I? What's that noise? Why can't I see?*² Surgen unos destellos y la cámara subjetiva se desplaza en un travelling out por un túnel de luz orgánica, de tonos rosados y venosos. La voz sigue desubicada y gritando hasta que el plano se abre para descubrir que acabamos de salir de una herida donde antes se alojaba la pequeña pegatina circular. El rostro de la paciente queda ahora a la vista, levemente iluminado en un entorno por lo demás oscuro. La voz dice entonces: *That's me! That's me! Oh, my god!*³ Y en este momento, la sensación es de que hemos cruzado un umbral; que el cuerpo de una mujer yace muerto

¹ No puedo. No puedo ver.

² ¿Dónde estoy? ¿Qué es ese ruido? ¿Por qué no puedo ver?

³ ¡Soy yo! ¡Soy yo! ¡Oh Dios mío!

en una camilla y que “algo” que se identifica con ella está flotando a su alrededor. Las herramientas son modernas, el lenguaje, digital; pero esta muerte es muy conservadora, expresa la descorporización del alma. Algo que habíamos visto ya muchas veces.

Eso sí, si el analógico tenía que recurrir a yuxtaponer la imagen traslúcida del propio cuerpo desasiéndose del cadáver o la cámara elevándose con una grúa y dejando los despojos materiales a sus pies, la tecnología digital nos permite “penetrar” la transición, darle la mano a la muerte, ver con sus ojos y oír por sus oídos. Pero, ya sin cuerpo, ¿dónde están esos ojos?, ¿cuáles son esos oídos? y ¿con qué voz articula sus súplicas?

El más allá

La ilustración del sueño/muerte/nacimiento al que asistimos al comienzo de la secuencia anterior nos asoma a esa capacidad del digital de expresar el paso siguiente al cambio de estado, de mirar al otro lado, de alcanzar el más allá. Es la posibilidad de un medio que bebe de su propia inmaterialidad para transitar por densidades que antes entraban dentro del terreno de la elipsis o la metáfora.

Antes de continuar profundizando en el análisis de sus consecuencias, me gustaría contraponer estas potencialidades del cine contemporáneo a aquellas que Epstein expresaba

del analógico en su libro *La inteligencia de una máquina. Una filosofía del cine* allá por el año 1946. Para él, las cualidades de la filmación permitían disolver dicotomías que hasta entonces parecían irreconciliables. Comienza hablando de la doble naturaleza de la luz: *discontinuidad de proyectiles y flujo ininterrumpido de ondas*. Sigue con las posibilidades del cine de difuminar esa línea hasta entonces nitidísima de la vida y la muerte, explicando que *la aceleración del tiempo vivifica y espiritualiza, y la ralentización del tiempo mortifica y materializa* [es decir, la vida es un engaño visual del tiempo], *el cinematógrafo nos ayuda a intuir la relatividad y la unidad de otra pareja que ordinariamente se dividía por un antagonismo: materia y espíritu* [espíritu como corolario aristocrático de la materia] para concluir: *Igual que entre lo viviente y lo no-viviente, no hay, entre la materia y el espíritu, barrera infranqueable, diferencia esencial. Es la misma realidad, profundamente desconocida, la que se revela viviente o inanimada, provista o desprovista de alma, según el tiempo en el cual se la considere.* (EPSTEIN, 2015: 33)

Si el cine analógico se entendía como posibilitador de una nueva experiencia temporal que permitía cambiar y disolver dualismos, el tratamiento del digital quizá sugiera una vuelta a la delimitación de las dicotomías que, lejos de relativizarse, vuelven a alzarse con todas sus paradojas y contradicciones.

Apariencias del alma

Pero las consecuencias que el cambio de paradigma cinematográfico ha tenido sobre todo en el terreno en el que nos movemos no se limita a esta capacidad de colocarse en un más allá virtual que hasta ahora debía resolverse en una puesta en escena matérica. También hay un nuevo tratamiento del tiempo que se licúa, se torna elástico, adquiere velocidades insospechadas o puede dar cabida a millones de movimientos en instantes. Volvamos a nuestro ejemplo: tras la secuencia anterior, en la que “alguien” era extraído de sí mismo, en los siguientes planos la oscuridad del quirófano/morgue dará paso a una estancia bañada de luz donde el clon será aleccionado por un empleado de la agencia Smartelligence. Analizaremos un poco más adelante su despertar a la conciencia. Abordemos ahora el aprendizaje al que se somete para poder comprender que a partir de ese momento deja de ser un individuo para convertirse en una conciencia duplicada encargada de llevar a cabo las funciones domésticas. Y a esta “doma” particular podríamos denominarla “conductismo temporal”. Si al protagonista de la *Naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) se le obligaba a ver imágenes violentas en la pantalla mientras se le administraban drogas que le provocasen un profundo rechazo físico, en *Black Mirror* el castigo pasa por abandonar al “espíritu” damnificado en el vacío temporal y espacial más absoluto, sin nada que mirar ni que hacer, durante la periodicidad que el entrenador escoja, sean días

o semanas. Y esto nos despierta cierta repugnancia, porque sabemos que el mismo individuo que se ha hecho replicar es quien causa esta tortura a ese otro yo que es él mismo. Y que sea el propio sujeto quien escoja, quien compre, quien desee duplicarse para ser esclavo, para sufrir las consecuencias de una existencia sin sentidos y sin luz y sin tiempo, como la muerte que Santo Tomás describía allá por el siglo XIV, no dice mucho del concepto que tenemos de nosotros mismos.

Pero además, y de mucha más pertinencia cinematográfica, nos asalta otra duda: ¿Cómo se puede mostrar visualmente el sufrimiento de una conciencia cuyo castigo es tiempo puro, sin propósito? Pues la solución visual es también antigua; se le da la apariencia de cuerpo. Eso sí, cuerpo pequeñito –en algo se tiene que diferenciar de aquel del que ha sido extirpada.

Y este cuerpo pequeñito torturado con el tiempo ya se nos muestra comprensiblemente desesperado, despeluchado, con maquillaje ojeroso, y gritón, que para eso ha tenido que pasar varias semanas sin saber qué hacer y sin poder dormir... Mientras el *coach* come una tostada, el liliputiense virtual ha sentido el discurrir de 21 días, y en este mostrar la coexistencia de dos tiempos distintos en la misma secuencia, amén de otras virguerías relacionadas con la suspensión o la eternización temporal, encontramos otra de las consideraciones útiles a nuestro discurso, porque el comentario que nos asalta a propósito de esta

vivencia del tiempo tiene que ver con su íntima relación con el espacio.

Supongamos que el cine digital posibilita la plasmación de mundos donde el tiempo y el espacio transcurren de forma diferente. Si con *no-tiempo*⁴ hacemos referencia a una posible maleabilidad temporal que podría acercarnos a una no-vivencia del mismo y, por lo tanto, a una especie de fuga hacia el infinito; con la otra condición kantiana del conocimiento sensible nos vendría a pasar algo similar. Ante la capacidad máxima de manipulación del espacio, este se dobla, se metamorfosea en lo más presente o en lo más ausente, casi de un instante al siguiente.

El espacio tiene un vínculo muy fuerte con la extensión. En cuanto que somos seres corpóreos, vivimos en nosotros el “ocupar un lugar”, la experiencia de mantener una presencia en el mundo que nos posibilita interactuar con él. Así, el hecho de que el digital nos permita jugar con estas categorías hace pensar que está facilitando también una concepción espuria de la vivencia del propio cuerpo. Es decir, si podemos ilustrar con facilidad la manipulación, aparición, desaparición, mutación o metamorfosis de lo espacial, esto es, de lo extenso, o sea, de lo material... lo que estamos haciendo es considerar aquello netamente material de lo humano como manipulable, cambiabile, diseñable a nuestra voluntad. Pero este

4 Según el concepto desarrollado por SÁNCHEZ, S. (2013) *Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*. Servicio de publicaciones de la universidad de Oviedo, cop.

fenómeno conlleva obligatoriamente una pregunta: ¿desde qué instancia alguien puede destrozar, duplicar o quitar o imponer a su cuerpo? ¿Qué otra dimensión del yo es la que se está considerando sujeto para, desde esa primacía, poder manipular el sustrato donde se aloja? Porque solo en el caso de que mi ser esté en otro lugar, a salvo de las manipulaciones, quizá haciéndolas servir a su antojo para que ese residuo matérico lo sirva propiamente y no con las imperfecciones a las que lo tiene acostumbrado, puede el individuo mantener una identidad. Pues bien, ¿cuál es esa otra dimensión?, ¿quién ordena?, ¿quién manda?, ¿en dónde se alojan la voluntad que puede manejar al cuerpo y doblegarlo, el deseo que quiere transformarlo, el inconformismo que lo aborrece, la inteligencia que lo organice y el ansia de conseguir de él mejores resultados? Todas estas características han tenido históricamente sólo un lugar donde refugiarse, y ese lugar ha sido el alma.

Cogito ergo sum, ¿o no?

Volvamos a la secuencia que nos ocupa, donde la puesta en escena es muy llamativa. En ella conviven dentro del mismo plano varios cuerpos de tamaños y densidades diferentes. La proporción está al servicio de la narración y depende del grado de realidad del personaje. También se hace patente la clonación, la posibilidad de duplicarse,

de que un sujeto se dé en dos cuerpos diferentes o de que un sujeto cree otro cuerpo a su imagen al que no reconoce como igual. Y a estas alturas es inevitable que surja la pregunta sobre la identidad.

Transcribo aquí parte del diálogo de la secuencia. El ente/copia pregunta quién es. El personaje que actúa como *coach* le explica:

—*That's what you are. A copy of you.*

—*But I am me.*

—*Try to blow on my face. You can't because you don't have a body. Where are your fingers? Arms? Face? Nowhere. Because you're code. You're a simulated brain full of code, stored in this little widget we call the cookie⁵.*

Para asistir a este discurso y comprenderlo, se da por supuesta una concepción del individuo bien concreta, la cartesiana, en la que el sujeto es alma (*res cogitans*) que se aloja en un cuerpo (*res extensa*). El método que elabora Descartes y que se considera punto de partida del racionalismo es bien sencillo: ante las dudas que me despierta la incapacidad de saber si mis sentidos, mi conciencia (de estar despierto) o incluso los conocimientos objetivos (científicos, matemáticos) son verdaderos, solo queda mi propia actividad intelectual para garantizar la

⁵ – *Esto es lo que eres. Una copia de ti.*

– *Pero yo soy yo.*

– *Prueba a soplar en mi cara. No puedes porque no tienes cuerpo. ¿Dónde están tus dedos? ¿Tus brazos? ¿Tu cara? En ningún sitio. Porque eres código. Eres un cerebro simulado relleno de código, situado en este pequeño artilugio que llamamos cookie.*

convicción sobre mi existencia. Y dicha actividad intelectual es la que me constituye como lo que soy, mi esencia. Yo soy un “ser que piensa”, el famoso *cogito*, donde habita mi razón, mis deseos, mis voliciones, mis sentimientos... esto describe perfectamente a la protagonista de nuestra secuencia. El problema es que esta aparente liberación que pasa por prescindir del cuerpo esconde realmente una atadura a una esencia que no tiene contacto con el mundo, el desgajamiento voluntario de nuestra única herramienta para percibir lo que nos rodea e interaccionar con ello. Como dice Steven Shaviro en su artículo *If I Only Had a Brain: Modern Western rationality begins with Descartes' self-mutilating gesture*⁶.

El propio Descartes localizaba una zona corporal para vincular la sustancia pensante a la corpórea: la glándula pineal. Es curioso que en películas como *Matrix* (*The Matrix*, Lana y Lilly Wachowski, 1999), junto a un lenguaje redencionista judeocristiano, esta dicotomía se muestra diáfana, y el punto de conexión entre el ser espiritual y el corporal de cada uno de los personajes se realice mediante la inserción de cableado en la zona exacta elegida por el racionalista.

Filosóficamente hablando, la postura cartesiana destila una problemática de difícil solución. Desde la modernidad hasta nuestros

⁶ *La racionalidad moderna occidental comienza con el gesto automutilador de Descartes.*

días, diferentes escuelas de pensamiento elaborarán distintas concepciones sobre la identidad, pero serán escasas las que dibujen un hombre tan escindido, tan limitado y tan ajeno a sí mismo. No es este el lugar para hacer un repaso de la antropología desde el siglo XVII; baste señalar la obvia dificultad en concebir al individuo como puramente espiritual, o sea, inmaterial, pero vinculado temporalmente a un mecanismo (el cuerpo) mediante un engranaje también material. Algo más complicado incluso que intentar meter agua en una cesta.

A modo de pincelada, citaremos a Jean-Luc Nancy quien en *58 indicios sobre el cuerpo* entrelaza el pensamiento profundo y la poesía para desvelar las paradojas a las que nos asomamos cuando intentamos expresar lo que somos con unas categorías tan problemáticas:

12. El cuerpo puede volverse hablante, pensante, soñante, imaginante. Todo el tiempo siente algo. Siente todo lo que es corporal. Siente las pieles y las piedras, los metales, las hierbas, las aguas y las llamas. No para de sentir.

13. Sin embargo, la que siente es el alma. Y el alma siente, en primer lugar, el cuerpo. De todas partes ella siente que él la contiene y la retiene. Si el cuerpo no la retuviera, se escaparía completamente en forma de palabras vaporosas que se perderían en el cielo.

(...)

18. El cuerpo es simplemente un alma. Un alma arrugada, grasa o seca, peluda o callosa, áspera, flexible, crujiente, graciosa, flatulenta, irisada, nacarada, pintarrajeada, cubierta de organdí o camuflada de

caqui, multicolor, cubierta de mugre, de llagas, de verrugas. Es un alma en forma de acordeón, de trompeta, de vientre de viola.

Volvamos a Descartes y extrapolemos su concepción al escenario de nuestro análisis. Encontramos en numerosos filmes la disociación en el mismo individuo de dos entes: el corpóreo, una especie de *hardware* accidental, casi molesto, al que podemos comprar piezas de recambio o pedirle distintos modelos según mande el mercado; y el *software*, esa parte que se constituye por procesos ajenos al soporte material, o sea, lo que el cartesianismo denominaba el “alma”. Por nombrar solo algunas: *Avatar* (James Cameron, 2009), *El atlas de las nubes* (Tom Tyker, Lana y Lilly Wachowski, 2012), o *La huésped* (Andrew Niccol, 2013).

También hay otros donde los personajes, pese a su condición de clones, de copias fabricadas en serie, aparecen como seres únicos, portadores de “algo” especial –que resultaría muy complicado de ubicar, si uno lo pretendiese– como en *Inteligencia artificial (A. I.)*, Steven Spielberg, 2001), *Yo, robot* (Alex Proyas, 2004), *Aeon Flux* (Karyn Kusama, 2005) o *Eva* (Alex Garel, 2011). Es reseñable en este sentido la transformación que sufren algunos argumentos a propósito de este hecho a lo largo de los años. Por ejemplo, la serie *Westworld*, producida por la HBO cuya primera temporada se ha estrenado en 2016 retoma la historia de *Almas de metal (Westworld)*, Michael Chichton, 1973), convirtiendo en una verdadera disquisición identitaria aquello que en la primera

entrega se entendía como mera inoperancia robótica.

Kurzweil es tecnólogo de sistemas y de Inteligencia Artificial, impulsor de la Universidad de la Singularidad y director de ingeniería en Google desde 2012. En sus publicaciones apoya el transhumanismo, concepción que defiende el uso de nuevas tecnologías como herramienta para implementar las capacidades físicas o intelectuales humanas. Esta manera de concebir el individuo piensa en el cuerpo como en una maquinaria que puede reponerse o mejorarse tecnológicamente liberándonos así de sus limitaciones. Si en un futuro no muy lejano consiguiésemos implementar nuestras funciones cerebrales que, en este contexto, se describen como procesos informáticos, podríamos incluso prescindir del cuerpo. Es lo que cuenta *Her* (Spike Jonze, 2013).

No podemos ni es nuestra labor aquí plantear consideraciones científicas con profundidad. Sólo añadir un par de datos que muestren las aristas e incoherencias básicas de esta forma de concebirnos (que es la que observamos de fondo en muchas de las películas mencionadas en este trabajo):

- Desde la neurociencia y otros estudios relacionados con la computación, la robótica y la biología se da un toque de atención a este tipo de puntos de vista. En el hombre, el neocórtex, que teóricamente es el lugar que identificaríamos con este *software* intercambiable, extirpable o clonable es la zona más reciente a nivel evolutivo. Y las

labores intelectuales que realizamos y que nos permiten pensar el cerebro con la metáfora del ordenador son las más fácilmente asimilables a estos procesos. Pero otras zonas cerebrales (reptiliano y límbico), que es donde se aloja la gestión de las funciones vitales básicas y emocionales, se configura a partir de estructuras más antiguas, inexplicables e irreproducibles, por lo menos hasta el momento. Según la Paradoja de Moravec es mucho más complejo el movimiento de nuestro cuerpo que nuestra actividad intelectual, que es una leve capa que ha aparecido después. De hecho, para los ordenadores es mucho más difícil imitar los movimientos del cuerpo que de la mente. Por ejemplo, los ordenadores saben jugar al ajedrez, pero no saben coger las fichas para moverlas.

- Como explica Jesús Mosterín en *La naturaleza humana*: No podemos *comparar la transparencia de la computadora, un sistema que entendemos perfectamente (pues lo hemos diseñado nosotros), con el cerebro, que es el sistema del Universo que peor entendemos a nivel fundamental. (...) No hay que dejarse llevar por la modelización metafórica de los organismos como artefactos.* Utilizando uno de sus ejemplos: hemos sido capaces de volar pero el avión vuela de manera muy distinta a como lo hacen los pájaros.

- El cerebro en sí no es nada sin el cuerpo y esto lo ratifica la *Sensory Motor Contingency Theory*, que dice que cuando nosotros actuamos en realidad estamos creando una percepción que sólo puede

darse si se actúa. Que la experiencia sensorial no se genera activando una representación interna del mundo exterior mediante signos sensoriales, sino que corresponde a un modo de exploración, un proceso activo. Eso implica que tener un cuerpo, al fin y al cabo, podría ser un componente muy importante de la conciencia. Si tuviéramos una conciencia en una máquina, tendríamos que tener muy claro con qué sensores estaría interactuando esa máquina con el entorno, o sea, qué visión del mundo tendría. Y la inteligencia y la conciencia dependerían de su percepción. Ratifica, entonces, el origen del cerebro evolutivamente como máquina para moverse en el entorno.

La filosofía (como apuntábamos brevemente en el caso de Nancy) y la ciencia, como acabamos de esbozar, tienen verdaderos problemas cuando se acercan a este tema. Es normal que el cine también los acuse. A nivel de trama narrativa y su traslación a la pantalla percibimos, entonces, enormes contradicciones, que se evidencian en la secuencia que estamos analizando, como la necesidad de utilizar los parpadeos de un piloto como señales sensoriales de un interlocutor (cuando todavía no se ha generado el cuerpo virtual para el personaje) o el hecho de que para expresar cualidades que tiene ese pequeño procesador inmaterial debemos “verlas” en una apariencia corporal y narradas por una voz. Desde el arranque de la secuencia la mayor parte de la información que se da al espectador, que es la que va a utilizar para seguir la historia, tiene que ver con sensaciones

(acústicas, visuales, etc.) cuando se supone que estamos accediendo al punto de vista de un ser que se ha quedado sin el cuerpo, que es la única herramienta que posee para poder sentir –o transmitir que ya no siente.

No es que en el cine analógico no se diesen tramas que conllevaran una manipulación del cuerpo o incluso un cambio de identidad corporal preservando una personalidad original. Pero sí que notamos en estas películas una dificultad no sólo en el rodaje sino en el proceso de lo que expresan, un desgarramiento, un dolor, un trauma cuando se intentan este tipo de argucias “superhumanas”. Pensemos en *Plan diabólico* (*Seconds*, John Frankenheimer, 1966). El director se asoma a la distopía ajena a la ciencia ficción en un mundo donde una organización pseudosecreta posibilita el cambio de identidad de sus clientes, que creen haber llegado a puntos muertos en sus vidas rutinarias y carentes de sentido. El protagonista, pues, cambia radicalmente de vida y esta transición pasa por una operación de cirugía facial; el proceso es costoso y frustrante (pese a que el resultado tiene la apariencia de Rock Hudson). A la operación acompañan ejercicios físicos extenuantes. Los esfuerzos del personaje protagonista por integrarse en su nueva vida requieren una nueva vivencia del cuerpo, un intento de vivir experiencias hasta entonces desconocidas. Finalmente, infructuoso. El cuerpo no puede “resetearse” y comenzar otra nueva vida a nuestro antojo, como si se tratase de un producto en un centro comercial.

Otro contrapunto podría constituirlo Cronenberg y su concepción dificultosa, imbricada, de las vísceras que nos constituyen. Lo que se es se es en el cuerpo y por el cuerpo. Y la única vivencia posible de la transformación (*Videodrome*, 1983) o incluso del ciborg (*Crash*, 1996) llegando a la realidad virtual (*ExistenZ*, 1999) o la pseudo-clonación (*Inseparables*, *Dead Ringers*, 1988) tiene que ver con lo matérico que somos y que nos constituye esencialmente. No hay ningún “otro” que busque una transformación para redimirnos, ningún alma que busque una adecuación más perfecta del cuerpo; la materia manda y nos lleva por vericuetos vitales insoslayables, dificultosos y dolientes. Somos, por fin, cuerpo.

Cronenberg podría asimilarse al concepto deleuziano del *cuerpo sin órganos*. Y si este término implica una ausencia de estructura, una tendencia filosófica anticapitalista, anti institucional, en la que cualquier índice de afiliación, o herencia o jerarquía se rechaza... ¿no proporcionará la disociación alma/cuerpo de nuevo una visión del individuo subyugado a órdenes y estructuras alienantes? ¿No ayuda esta alma que convoca a una esencia como núcleo duro del individuo a un solipsismo y una imposibilidad de interacción con el entorno desnaturalizados? ¿Y no constituyen las perspectivas esencialistas los fundamentos últimos para la defender la invariabilidad del individuo y, por tanto, la defensa de soluciones tan radicales como la eugenesia o la pena capital?

Cuerpos gloriosos

Volvamos a la secuencia origen de nuestro análisis. Si la puesta en escena de los personajes explicitaba una tendencia problemática en el tratamiento del cuerpo en la distopía *mainstream* del audiovisual contemporáneo, continuemos fijándonos en los escenarios. El plano/contraplano juega con el picado y el contrapicado para incidir en la desproporción, y subraya las dos dimensiones de realidad a las que hace referencia ayudándose también de una especie de ausencia de fondo en el caso del personaje virtual. Mientras el *coach* se encuentra arropado por un decorado de la cotidianidad –una cocina– el pequeño clon descorporeizado ocupa un lugar indeterminado en ninguna parte, línea del horizonte sin delimitar en un vacío donde suelo y paredes se pierden en la inmensidad blanca. Si hablamos de un ser incorpóreo y eterno que se encuentra en un lugar indefinido e ilimitado no hay que atar muchos más cabos para llegar a una idea iconográficamente próxima al cielo cristiano. Giorgio Agamben describe en “El cuerpo glorioso” las consecuencias aberrantes que conlleva la creencia en la resurrección de los cuerpos gloriosos que propugna la doctrina católica. Dice: *Mientras el dogma de la resurrección de la carne permanezca como parte esencial de la fe cristiana, esta inclinación no puede, sin embargo, no resultar contradictoria.* Como en nuestro episodio, un cuerpo descorporeizado es un oxímoron y, como tal, podríamos llegar a observaciones tan

desternillantes como las del filósofo italiano, que fuerza argumentalmente el escenario del dogma hasta concebirse como un *mundo de treintañeros*, incapaz de discernir cómo gestionar la resurrección de las moléculas que constituyen el cuerpo de un antropófago. ¿Le correspondería a Adán recuperar su corporeidad intacta o le faltaría una costilla? Y la broma crece para convertirse reflexión irónica y asomarse al vacío de las preguntas insondables. ¿Para qué los sentidos, origen de las pasiones? ¿Necesita un cuerpo glorioso oler, saborear, percibir con el tacto? Y en este cuerpo glorioso, *diáfano como el cristal, impenetrable a la luz pero refulgente, como el oro (...) quizá no haya nada más enigmático que un pene glorioso, nada más espectral que una vagina puramente doxológica.*

Solemos encontrar en esos limbos celestiales de la distopía digital personajes virtualizados que exhiben cualidades atléticas y dibujan contorsionismos que dejan mal parados a los mejores dobles de acción de los héroes del cine de todos los tiempos. Como *bailarines que se desplazan en el espacio sin un objetivo ni una necesidad, los beatos se mueven en los cielos solo para exhibir su agilidad*, originándose esta estética desde el analógico de *THX 1138* (George Lucas, 1971) hasta *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013) pasando por la omnipresente *The Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999). Y estos espacios son idóneos incluso para alojar a esas almas que todavía no han nacido pero que ya tienen una personalidad definida, como en *Las vidas posibles de Mr. Nobody* (Jovandor Mael, 2009).

El congreso (Ari Folman, 2013) parece denunciar esta tendencia cuando articula su argumento en torno a la posibilidad de digitalizar a los actores. Los estudios, entonces, poseerían una base de datos con los gestos que potencialmente se necesitasen, previamente fotografiados, monopolizando la imagen del profesional al que, a partir de ese momento, se le impediría trabajar. Las pantallas se llenan así de cuerpos gloriosos que no envejecen mientras el cuerpo real del actor se abandona, deja de constituir esa orografía de experiencias que Dreyer buscaba en las líneas de expresión y las arrugas de sus actores para insuflar vida al plano.

Como conclusión y en palabras del propio Agamben: *Diferentes, los cuerpos son todos algo deformes. Un cuerpo perfectamente formado es un cuerpo molesto, indiscreto en el mundo de los cuerpos, inaceptable. Es un diseño, no es un cuerpo.*

Siento porque conozco

Un último elemento a propósito de la secuencia de *Black Mirror* que estamos utilizando como paradigma de ciertas tendencias del audiovisual distópico contemporáneo. En ella se utiliza el plano subjetivo para narrar el *nacimiento* del personaje principal. Si no existe un cuerpo que filmar, sólo queda una perspectiva, algo que mira, un ojo. En el

digital se utiliza a veces el punto de vista de la cámara como sujeto descorporeizado que, en el mirar, se hace personaje, una suerte de ojo/alma sustituto de la esencia perdida. *Enter the Void* (Gaspar Noé, 2009) o *Waking Life* (Richard Linklater, 2001) dan cuenta de esta perspectiva que se nos hace ahora posible. Y hablar de ojo/alma en filosofía remite directamente a Platón, que defiende una concepción de la realidad según la cual el mundo en el que vivimos es mera apariencia, una copia que no tiene una existencia real, sino que muda constantemente y del que, por lo tanto, no podemos tener un conocimiento fidedigno. Farnos de la experiencia sensible que nuestros sentidos nos proporcionan es baladí, entonces, y la única forma de llegar a verdades consistentes tendrá que ver con la actividad de nuestra alma, que podrá llegar a vislumbrar las formas ideales que sirven de referente inmóvil a este mundo precario. Esta cámara-ojo, entonces, tan alejada de aquellas formas vanguardistas y humanas de convocar al cine en sus primeras décadas de vida, se transforma en un alma que nos permite ver el mundo de las ideas, un mundo formado por paradigmas e ideales respecto a los cuales solo nos queda aspirar a ser meras copias.

La imagen filosófica que se opone al ojo autónomo de Platón, el ojo que requiere desurdirse de su soporte material para poder ver lo que realmente es y no dejarse engañar por apegos a lo sensible, es la del organicismo aristotélico. El estagirita utiliza también al ojo para ejemplificar al alma, pero su concepción conlleva un vínculo

necesario entre este principio y el cuerpo. De hecho, el órgano por excelencia de la visión (y de la metáfora cognoscitiva) se pasa al bando orgánico en la explicación aristotélica, para quien el ojo es a la visión lo que el cuerpo es al alma; una estrechísima relación los vincula. De la misma forma que la visión no podría darse en ningún otro órgano, el alma que anima este cuerpo no podría corresponder a ningún otro.

¿Y podríamos encontrar algún ejemplo de este ojo orgánico, pegado a lo material, absolutamente imbricado –incluso demasiado, rozando lo grosero– pero minuciosamente elaborado en el último cine, que contradiga esta tendencia platónico-cartesiana en la que venimos fijándonos? Teniendo en cuenta, además, la posibilidad única del audiovisual contemporáneo de la cámara como extensión de la mano, con extraordinaria movilidad y sin limitaciones temporales, que actúa como espejo o como testigo inmediato, absolutamente próximo a lo que está ocurriendo, quizá *Qué difícil es ser un dios* (*Trueno byt bogom*, Aleksey German, 2013) sea una muestra agreste y delicada del rechazo a esta tendencia, elaborando una distopía retroactiva donde, más que proyectar los peligros de una sociedad tecnologizada, se recupera la idea de la incapacidad social para alimentar el verdadero progreso humano. Nos obliga a tocar, a oler y a ensuciarnos en una dinámica social repugnante en un planeta similar a la Tierra, pero en el que el Renacimiento no habría podido romper con la inercia medieval. En cuanto suspiramos aliviados

pensando que eso no nos ha ocurrido, que hemos superado esa posibilidad —como ocurría en *El hombre en el castillo* de Philip K. Dick, donde se convocaba un mundo gobernado por nazis y japoneses tras haber ganado la segunda guerra mundial— nos damos cuenta de que quizá nuestro contexto es lo suficientemente distópico como para no sentir un alivio real en comparación con otras situaciones no vividas, o que, incluso, la situación que vivimos no está tan alejada de la representada en la ficción. Reclama, entonces, con todo el derecho, esa categoría con la que abríamos nuestro trabajo, destila esa contemporaneidad que Agamben identificaba con *Percibir en la oscuridad del presente esta luz que busca alcanzarnos y no puede hacerlo. (...) Por ello los contemporáneos son raros. Y por ello ser contemporáneos es, sobre todo, una cuestión de coraje: porque significa ser capaces no sólo de tener fija la mirada en la oscuridad de la época, sino también percibir en aquella oscuridad una luz que, directa, versándonos, se aleja infinitamente de nosotros. Es decir, aun: ser puntuales en una cita a la que se puede solo faltar. Por esto el presente que la contemporaneidad percibe tiene las vértebras rotas. Nuestro tiempo, el presente, no es, de hecho, solamente el más lejano: no puede en ningún caso alcanzarnos. Su espalda está despedazada y nosotros estamos exactamente en el punto de la fractura.*