

Globethics Repository

The logo for Globethics, featuring the word "Globethics" in white sans-serif font on a blue rectangular background.

La narración cinematográfica del posthumanismo [The film narrative posthumanism]

This page was generated automatically upon download from the Globethics Repository.
More information on Globethics see <https://www.globethics.net>. Data and content policy
of Globethics Repository see <https://repository.globethics.net/pages/policy>.

Item Type	Article
Authors	Talavera, Pedro
Publisher	Asociación Española de Bioética y Ética Médica
Rights	Creative Commons Copyright (CC 2.5)
Download date	2026-07-16 05:05:21
Link to Item	http://hdl.handle.net/20.500.12424/153833



LA NARRACIÓN CINEMATográfica DEL POSTHUMANISMO

THE CINEMATOGRAPHIC NARRATION OF THE POSTHUMANISM

PEDRO TALAVERA

Departamento de Filosofía del Derecho. Facultad de Derecho

Universitat de València. Avda. Tarongers s/n. 46071 VALENCIA

ptalaver@uv.es

RESUMEN:

Palabras clave:

posthumanismo,
postmodernidad,
cine, biotecnología

Recibido: 15/04/2015

Aceptado: 12/07/2015

El cine constituye hoy día la vanguardia estética del posthumanismo y una poderosa instancia de reflexión sobre el horizonte posthumano. En su dimensión más futurista nos presenta un proceso evolutivo irreversible, vinculado al desarrollo tecnológico, que determinará el fin del hombre y su nacimiento a una nueva realidad posthumana. Pero resulta paradójico que se presente como inevitable el proceso de deshumanización de los humanos y, sin embargo, se plantee como ideal utópico el deseo de humanización de los andróides (mantener los valores humanos más allá de la especie humana). En consecuencia, la reflexión cinematográfica sobre el posthumanismo parece apuntar no tanto hacia la aparición de una nueva naturaleza sino hacia la recuperación de lo genuinamente humano.

ABSTRACT:

Keywords:

posthumanism,
postmodernity,
cinema,
biotechnology

The cinema constitutes today the aesthetic forefront of the posthumanism and a powerful instance of reflection on the posthuman future. In its more futurist dimension, the films present an evolutionary irreversible process linked to the technological development, which will determine the end of the human kind and its birth to a new posthuman reality. But it turns out paradoxical that the process of dehumanization of the human beings appears like inevitable and, nevertheless, appears as ideally Utopian the desire of humanization of the androids (to support the human values beyond the human kind). In consequence, the cinematographic reflection on posthumanism seems to be headed not towards the appearance of a new nature but towards the recovery of the genuine human values.

1. Imagen, tecnología y posthumanismo

El trascendental cambio epistemológico producido por la Modernidad –como ha subrayado J. Ballesteros– comenzó con la afirmación de una absoluta primacía de la imagen en detrimento de la palabra. Al asentamiento

de esta primacía contribuyó decisivamente el descubrimiento de la perspectiva –y con ella la posibilidad de representar la infinitud del espacio en las reducidas dimensiones de un cuadro–, lo que convirtió a la imagen (pintada) en el medio por antonomasia de conocer la

realidad¹. Pero esa hegemonía de la imagen frente a la palabra acarrió también otra importante consecuencia: un progresivo y creciente desencanto frente a la auténtica realidad del mundo. La imagen representada de la realidad exaltaba la sublimidad de lo aparente. La perfección estaba en la obra de arte, cuyo contraste con la auténtica realidad –siempre imperfecta y defectuosa– contribuía a devaluarla o incluso despreciarla². Esta devaluación de la realidad, reducida a materia prima del arte, justificaba el imperativo de manipularla para transformarla y aproximarla así al ideal estético³. Con este planteamiento se sentaron las bases para el desarrollo exponencial de la tecnología como medio para convertir en realidad lo imaginado, reduciendo la razón a su dimensión puramente instrumental y manipuladora⁴.

El pensamiento de la postmodernidad nace como consecuencia del profundo desencanto ante el fracaso de la razón instrumental en su prometeica tarea de construir el imaginado mundo feliz⁵. Afirmando que la realidad ha perdido toda su consistencia ontológica y metafísica (no está condicionada por ningún ‘meta-relato’)⁶, la postmodernidad otorga al sujeto la capacidad de ‘construir’ la realidad según su propio ‘relato’. De manera que el hombre puede llegar a concebirse (imaginarse a sí mismo) incluso en una dimensión posthumana⁷. Sobre esta base emerge el posthumanismo, que pretende construir un nuevo relato del ser humano sin humanidad y está convencido de poder llevarlo a cabo a través de

la tecnología⁸. En efecto, la tecnología permitiría una re-creación estético-genética del ser humano⁹; e incluso la ubicación del nuevo sujeto posthumano en una nueva realidad (*quasi-virtual*), también diseñada a la medida estética del nuevo relato.

Sin duda, el precursor y padre filosófico del posthumanismo ha sido Nietzsche, cuya famosa máxima, “estamos cansados del hombre”¹⁰, refleja perfectamente la clave de este pensamiento, que apuesta por el advenimiento de un nuevo hombre: “Y Zarathustra habló así a la multitud: yo os enseño el *superhombre*. El hombre es algo que debe ser superado”¹¹. Nietzsche y el posthumanismo no plantean una evolución del hombre en clave darwinista (fruto de la selección natural), sino que pretenden la creación de una nueva naturaleza, partiendo de que el hombre actual no es más que un ‘puente’ entre el simio y el posthumano¹². El *superhombre*, ese nuevo ser diseñado por el propio hombre para sucederle y superarle, no es un ser con mayores facultades y capacidades, es un ser que está ‘más allá’ del hombre (Vattimo lo denomina *ultra-hombre*). No se trata de una especie de intensificación de la naturaleza humana, sino de algo muy distinto: una posthumanidad que se sitúa más allá del hombre tal y como lo conocemos ahora y que la tecnología hace concebible y posible.

La tecnología se presenta así como el instrumento por antonomasia para la verdadera liberación humana a través de la construcción del sujeto posthumano¹³. Como ha señalado Gilbert Hottois, la tecno-ciencia es hoy el presupuesto de la auténtica emancipación: permite al sujeto escapar de los condicionamientos de su propia humanidad¹⁴. En el mismo sentido se manifiesta Vatti-

1 Ballesteros, J. *Postmodernidad: Decadencia o Resistencia*, Tecnos, Madrid, 1994, p. 19-20.

2 Ballesteros, J. *Postmodernidad: Decadencia o Resistencia*, op. cit., p. 20.

3 La creencia ilustrada en un progreso indefinido e irreversible de la humanidad casi se acerca más a un paradigma estético que ético. Vid. Talavera, P. “Kant y la idea de progreso indefinido de la humanidad”, *Anuario Filosófico* 2 (2011), p. 335-371.

4 Adorno, T. y Horkheimer, M. *Dialéctica de la Ilustración*, Akal, Madrid, 2007.

5 Lyotard, J. F. *La Condition postmoderne: Rapport sur le savoir*, Éditions de Minuit, Paris, 1979, p. 12-22.

6 Vattimo afirma, sin matices, la definitiva superación de la metafísica, sin que debamos lamentarnos por ello. No se trata de buscar un nuevo fundamento, sino de prescindir de todos ellos. El hombre postmoderno ha comprendido que no existe el sentido, que “del ser como tal ya no queda nada” (Vattimo, G. *La fine della Modernità*, Einaudi, Torino, 1985, p. 21-23).

7 Pastor, L.M. y García-Cuadrado, J.A. “Modernidad y postmodernidad en la génesis del transhumanismo-posthumanismo”, *Cuadernos de Bioética*, XXV, (2014/3ª), p. 342-343 y 348.

8 Vattimo, G. *La fine della Modernità*, op. cit., p. 25.

9 Ballesteros, J. “Biotecnología, biolítica y posthumanismo”, en Ballesteros, J. (coord.) *Biotecnología y posthumanismo*, Thomson-Aranzadi, 2007, p. 21-46.

10 Nietzsche, F. *La Genealogía de la moral*, Alianza, Madrid, 1996, I - 12, p. 33.

11 Nietzsche, F. *Así habló Zarathustra: Un libro para todos y para nadie*, Alianza, Madrid, 2003, Prefacio, n. 3, p. 5-6.

12 Nietzsche, F. *Más allá del bien y del mal*, Madrid, Alianza 2012, VII, p. 146.

13 Pastor, L.M. y García-Cuadrado, J.A. “Modernidad y postmodernidad en la génesis del transhumanismo-posthumanismo”, op. cit., p. 341-342.

14 Hottois, G. *Essais de philosophie bioéthique et biopolitique*, Vrin, Paris, 1999, p. 68. En esta línea de afirmación liberadora de la tecno-ciencia se mueve también el conocido y polémico ensayo del

mo: "El hombre encuentra en la ciencia y en la técnica el marco dentro del cual puede liquidar todas las estructuras, íntimas y externas, del dominio; puede liberarse de todo condicionamiento, incluso del biológico y del genético"¹⁵. Se abre así la expectativa de un mundo posthumano, firmemente sostenido por los defensores de la denominada 'revolución *biolítica*', para quienes la especie humana se ha convertido en un concepto revisable, por no decir obsoleto¹⁶.

En definitiva, el objetivo de la acción tecnológica posthumanista no es de índole cualitativa o moral: no pretende mejorar o perfeccionar la naturaleza humana a través de la tecnología, como indirectamente parecía plantear Peter Sloterdijk, tras proclamar el fracaso del humanismo en su intento de domesticación del hombre por medio de la cultura¹⁷. El horizonte posthumanista pretende superar la propia naturaleza humana de un modo absolutamente indeterminado y pluriforme¹⁸, que se irá materializando en función de los infinitos relatos subjetivos en los que cada sujeto desee vivir.

2. El cine como ámbito privilegiado de reflexión sobre el futuro posthumano

Como hemos apuntado, la deriva posthumanista del pensamiento postmoderno se sustenta sobre una fuerte componente estética, anclada en la absoluta hegemonía de lo visual; si bien la tecnología ha hecho posible que lo visual se haya desplazado, casi por completo, desde la mera contemplación estática de la imagen representada (que sólo permite imaginar) hacia una percepción absolutamente dinámica de la imagen (realidad virtual y di-

gital) que permite acceder a esa realidad alternativa de lo posthumano como una auténtica *experiencia*, como algo muy cercano que ya está sucediendo¹⁹.

En efecto, a través del extraordinario desarrollo de la imagen virtual, tenemos la posibilidad no sólo de concebir o imaginar esa 'experiencia fabulizada de la realidad' que es el posthumanismo, sino de *verla* e incluso experimentarla virtualmente (en tres dimensiones) gracias a la estrecha alianza existente entre imagen y tecnología²⁰. De ahí que el cine se esté convirtiendo cada vez más en la vanguardia estética del posthumanismo y en la más poderosa instancia de reflexión sobre el horizonte posthumano planteado por la postmodernidad. En su dimensión más futurista, el cine no cuestiona (ética o técnicamente) esa supuesta e inminente realidad posthumana; al contrario, la da por descontada y se recrea en presentárnosla bajo muy diferentes versiones. Pero si hay algo común a todas esas visiones, como trataré de mostrar a continuación, es una especie de pesimismo hobbesiano redivivo; una profunda y radical desconfianza en que la superación de los límites de la condición humana, sea cual sea la versión en la que esto se produzca, comporte la superación de los graves estigmas que han acompañado la historia del convivir humano: explotación, dominación y violencia.

19 Es a finales los años 90 cuando los relatos cinematográficos comienzan a mostrar al posthumanismo como una realidad ya presente, a través de filmes que cabría calificar como de "transición tecno-ética". Es el caso de la película '*Gattaca*' (A. Niccol, 1997), en la que ya no se dibuja el horizonte futurista de la humanidad (al estilo de los filmes clásicos de la ciencia ficción), sino que se plantea el dilema de un presente 'inminente e inquietante' dominado por la posibilidad del perfeccionamiento genético y la procreación artificial, que generan un nuevo modo de discriminación definitivamente insuperable: la que proviene del enriquecimiento genético.

20 La revolución tecnológica de la imagen ha consistido en pasar de la imagen representativa a la imagen reproductora de la realidad, que comenzó con la fotografía y hoy se da en los experimentos cada vez más sofisticados de realidad virtual, que tienden a borrar la diferencia entre realidad y representación. En sus desarrollos más actuales incluyen una progresiva aceleración de las imágenes (estéticas propias de los videoclips) que contribuyen a borrar también el sentido del tiempo, como continuidad entre presente y pasado, a través de la fragmentación, la simultaneidad, la yuxtaposición, etc., generando la sensación de un presente continuo. Vid. Huyssen, A. *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*, Buenos Aires, 2006 y Jameson, F. "Posmodernismo y sociedad de consumo", en: Foster H. (ed.) *La postmodernidad*, op. cit. Este último alude expresamente a la transformación de la realidad en imágenes y a la fragmentación del tiempo en una sucesión de presentes perpetuos, que reproduce la lógica del capitalismo de consumo (p. 165-186).

profesor alemán Peter Sloterdijk, *Regulations for the Human Park*, al que luego haremos referencia.

15 Vattimo, G. *La fine della Modernità*, cit., p. 149.

16 Kempf, H. *La Révolution Biolithique. Humains artificiels et machines animées*, PUF, Paris, 1998.

17 Sloterdijk, P. *Normas para el parque humano*. Prólogo y traducción, Teresa Rocha (5ª ed.), Siruela, Madrid, 2008. Originalmente constituye una respuesta al *Brief über den Humanismus* ('Carta sobre el Humanismo') de Martin Heidegger, en el cincuenta aniversario de su publicación. Los términos utilizados en el texto resultan muy esclarecedores, sobre todo al definir la humanidad como un "zoo park humano" y al hablar de "domesticación" (*Zähmung*) como la tarea del nuevo hombre, que debe ser como "un domador para el ser humano" y utilizar para ello el poder de la biotecnología.

18 Ballesteros, J. "Más allá de la eugenesia: el posthumanismo como negación del *homo patiens*", *Cuadernos de Bioética*, XXIII, (2012/1º), 17.

La reflexión posthumanista avanza, así, sobre dos extremidades muy sólidas, tecnología e imagen, que convergen y se fusionan de manera paradigmática en el cine. La tecnología transforma en imagen virtual todo aquello que la imaginación concibe como nuevos mundos posthumanos y, al mismo tiempo, nos los presenta con todo el realismo y la cercanía de una experiencia cotidiana. Pero es que, además, como ha señalado Alain Badiu, el cine no sólo es estética y narrativa, sino un nuevo modo 'no racional' de reflexionar, que ha sustituido definitivamente el pensamiento especulativo por la vivencia (experiencia) de la imagen; porque para el hombre postmoderno la razón debe ser sustituida por la sensación, que es el medio a través de la cual podemos experimentar (realmente) otra realidad²¹. Así pues, el cine –sostiene Badiu– nos exige reflexionar de otra manera: no con las categorías abstractas de la razón (tratando de desentrañar un sentido del que la realidad carece), sino a través de la 'emoción estética', que se expresa siempre en clave de paradoja²². Una paradoja que Badiu sitúa en dos terrenos. Por un lado, en la relación totalmente singular que el cine, como imagen, plantea entre lo artificial y lo real: la relación paradójica entre el ser y el parecer. En este sentido, la alianza entre tecnología e imagen ha sido capaz de fusionar estos dos ámbitos y ha dotado de *ser* (de realidad) al simple *parecer* (la imagen), haciéndolo así concebible y asequible. Por otro lado, también resulta paradójica la condición del cine como arte de masas²³, en el sentido de que el resto de las artes tie-

ne una ineludible componente elitista, mientras que el cine nace como un arte esencialmente popular, que permite el acceso a la obra no desde la razón (el conocimiento del iniciado o especialista) sino desde la *emoción*; una emoción que, además, es compartida simultáneamente por millones de personas²⁴. De ahí la cercanía y naturalidad con las que hoy percibimos el horizonte posthumano y la trascendencia de las emociones que suscita²⁵.

a que es el arte de la imagen y la imagen es lo único capaz de fascinar a todo el mundo. La fascinación por el cine es inherente a la fascinación por las imágenes. Y la imagen es el medio que permite al cine asumir y retener algo de todas las artes. No la técnica propia que las convierte en artes, sino aquello que las hace más accesibles, la relación sensible que transmiten. De la pintura, por ejemplo, retiene la posibilidad de la belleza del mundo sensible. De la música, la posibilidad de acompañar al mundo con el sonido, suscitando la emoción. De la novela retiene la forma del relato, contar grandes historias a toda la humanidad. Del teatro retiene a los actores que transforma en estrellas. El cine abre las artes, las despoja de sus aspectos más complejos, más aristocráticos, y los entrega a la imagen. El cine es la popularización de todas las artes y por eso tiene vocación universal. Pero ¿dónde reside la paradoja del cine como arte de masas? Pues reside en el hecho de que 'arte' es una categoría elitista, 'aristocrática', exige una educación particular en función de la rama del arte que se trate; mientras que la idea de 'masas' es una categoría popular, 'democrática', algo que se opone expresamente a lo elitista. De ahí que hablar de 'arte de masas' representa una relación paradójica entre lo democrático y lo aristocrático. Todas las artes (pintura, poesía, música) fueron vanguardia en algún momento, hasta que entraron en los museos o en la historia. El siglo XX fue el siglo de las vanguardias pero también el siglo en el que nace y se desarrolla el primer gran arte de masas que es el cine (Badiu, A. "El cine como experimentación filosófica", op. cit., p. 30).

24 Pero un arte es de masas cuando las obras artísticas que produce, por su calidad incontestable, son vistas y amadas por millones de personas en el momento mismo de su creación. Hay que subrayar esto, porque en el arte existe también un efecto de pasado. Pero no se trata de un efecto meramente cuantitativo (millones de personas pueden ir a los museos), sino del amor por algo, por una creación, en el momento mismo de su creación, y de millones de personas que aman la obra de arte en el momento en que aparece. Tenemos ejemplos indiscutibles en el cine, como los grandes filmes de Charles Chaplin que fueron vistos en el mundo entero, incluso los esquimales los vieron. Y todos comprendieron inmediatamente que estos filmes hablaban de manera profunda y decisiva de la humanidad. De lo que podría llamarse la humanidad genérica, es decir la humanidad más allá de las diferencias. Eso hizo que el personaje de Charlot, aunque muy bien situado, fuera el representante de la humanidad genérica para un africano, para un japonés o para un esquimal. Badiu alude a otros ejemplos, que no están en el cine cómico o sentimental. En este sentido cita un filme que, a su juicio, continúa siendo a día de hoy uno de los poemas cinematográficos más sublimes: se trata de *Sunrise* (Amanecer) de Murnau, que fue un impresionante e inesperado éxito, algo parecido a lo que supuso el fenómeno *Titanic*, salvadas las distancias. Grandes filmes de todo tipo fueron amados por millones de personas, como los de Fritz Lang, Hitchcock, Ford, Hawks, Raoul Walsh y tantos otros (Badiu, A. "El cine como experimentación filosófica", op. cit., p. 31-35).

25 Debo dejar constancia aquí de la impugnación que algunos autores hacen sobre la posibilidad de hablar, en sentido estricto, de una filmografía realmente posthumanista, dado que el cine está confeccionado y planteado por humanos, se expresa en lenguaje humano, desarrolla una acción humana y transmite sentimientos

21 Para Badiu, el cine no es sólo un medio que provoca la reflexión filosófica (como una fábula la moraleja); sino que en el contexto de la postmodernidad, dominado por el indiscutible primado de lo estético y la mediación universal de la imagen, el cine se ha convertido en algo más que un '*locus philosophicus*' (una fuente de reflexión), es un nuevo modo no racional de acercarse a la realidad. (Badiu, A. "El cine como experimentación filosófica", en Yomel G. (coord.), *Pensar el cine*, vol. I, Buenos Aires, Manantial 2004, p. 23-24).

22 *Ibid.*, p. 24.

23 El segundo modo de explicar esa paradoja supone, para Badiu, constatar que el cine es indiscutiblemente un arte de masas; pero es un arte incomparable con el resto de las artes. En el siglo XIX, por ejemplo, hubo escritores de masas y poetas de masas. Baste aludir al caso de Víctor Hugo en Francia, que aún hoy continúa siendo un escritor de masas. *Los Miserables*, por ejemplo, es una novela de éxito eterno; en su versión musical lleva más de 25 años siendo representada en Broadway (sin contar con su multioscurizada versión cinematográfica de 2011). Pero el cine es un arte de masas en un sentido diferente y mucho más intenso, y esto se debe

3. La narración cinematográfica del posthumanismo

En la última parte de la famosa película *2001. Odisea en el espacio*, Stanley Kubric describe –ya en 1968– el tránsito desde una humanidad extenuada y agonizante, representada por el cosmonauta David Bowman, hacia una nueva forma de vida, simbolizada por un feto en el que Bowman se contempla a sí mismo en el momento de su nacimiento a un nivel superior. Este salto a una realidad posthumana se corresponde con el que aparece en las primeras escenas de la película, en las que los homínidos, gracias a la técnica, evolucionan hasta convertirse –como el propio Bowman– en exploradores espaciales. En esta escena (genial en lo cinematográfico) aparecen representados dos elementos fundamentales del posthumanismo: de una parte, la afirmación de un proceso evolutivo irreversible, vinculado indisolublemente al desarrollo tecnológico, que determinará el fin del hombre y su nacimiento a una nueva realidad²⁶; y de otra parte, la constatación de que, en ese proceso, la relación entre lo natural y lo artificial resultará problemática. De modo que el encuentro entre la naturaleza y la técnica ha perdido el carácter idílico que le otorgó la Modernidad (la técnica como instrumento de ‘perfección’ de la naturaleza) y tiene mucho de ambiguo e imprevisible (sin descartar lo amenazante)²⁷.

En efecto, a la antigua imagen mitológica del centauro corresponde ahora la propuesta postmoderna

humanos. No obstante, aquí abordamos la narración cinematográfica del posthumanismo desde la clave nietzscheana que, a nuestro juicio, adoptan estos films; es decir, la que considera al ser humano como el creador y diseñador del nuevo sujeto posthumano a través de su acción tecnológica.

26 El posthumanismo en el cine se ha presentado a veces desde una óptica “involutiva” como muestra la película *El planeta de los simios* (F. Shaffner, 1968), donde los humanos se ven reducidos a la categoría de animales bajo el control de los que un tiempo atrás habían sido considerados como tales (intercambio de roles). Pero la principal expresión cinematográfica del posthumanismo ha sido siempre la “evolutiva” que, como ya dijimos, se presenta cargada de reflexiones y consecuencias éticas y políticas. El planteamiento de este mítico film ha sido completado y, en cierto modo, desvirtuado por la reciente “precuela”: *El origen del planeta de los simios* (R. Wyatt, 2011) que, en clave postmoderna, proyecta sobre un mero error o consecuencia inesperada de la biotecnología, la responsabilidad de provocar el salto evolutivo en los simios y sus desafortunadas consecuencias para los humanos.

27 Savagnone, G. “Posthumanismo y cine”, en Ballesteros J. y Fernández E. (coord.), *Biotecnología y Posthumanismo*, op. cit., p. 189-190.

del *cyborg*. Una síntesis entre lo natural y lo artificial que, en ambos casos, presenta esas dos caras a las que hemos aludido: los centauros fueron los profanadores bestiales de las bodas de Hipodamia; pero también Quirón, uno de ellos, fue el sabio maestro de Aquiles. Del mismo modo, la mezcla entre hombre y máquina podría representar una amenaza, dando lugar a criaturas monstruosas y destructoras, pero no necesariamente debe ser así; también puede ofrecer aspectos insospechados que representen una evolución superadora del ser humano. No obstante, la narración cinematográfica del horizonte posthumano no asume esta ambivalencia; al contrario, se decanta fundamentalmente por su vertiente más ‘sinistra y oscura’, presentándola como una lucha por preservar (salvaguardar) ‘lo natural’ (lo específicamente humano) frente al avance dominador y tiránico de ‘lo artificial’²⁸. En esa línea se mueven filmes emblemáticos de la década de los 70, como la ya citada ‘*2001. Una odisea del espacio*’ (S. Kubric, 1968) y de los años 80, como ‘*Blade Runner*’ (R. Scott, 1982) o ‘*Terminator*’ (J. Cameron 1984). A estos siguieron otros como ‘*The Matrix*’ (Hnos. Wachowsky, 1999) o ‘*Inteligencia artificial*’ (S. Spielberg, 2001), que han sido referentes del posthumanismo en el final del siglo XX y comienzo del XXI, completados con una especie de subgénero de transición hacia el *ciborg*, en filmes como ‘*Los sustitutos*’ (R. Mostow, 2009) o ‘*Avatar*’ (J. Cameron, 2009), que plantean la transferencia mental a cuerpos artificiales, superando así las limitaciones de la naturaleza humana. También, como otra especie de subgénero, ligado a las inquietantes posibilidades de la clonación, han aparecido filmes como ‘*La isla*’ (M. Bay, 2005) o ‘*Never let me go*’ (M. Romanek, 2010)²⁹. Todos ellos continúan y desarrollan el planteamiento distópico respecto a la tecnología, iniciado por la literatura a

28 *Ibid*, p. 191.

29 Últimamente, a los relatos cinematográficos de este género parece interesarles una previsible etapa intermedia de ‘tránsito’ hacia el definitivo futuro posthumano, que pasaría por buscar nuevos planetas en los que vivir, una vez que las condiciones de vida en la tierra resulten insoportables debido a su irreversible devastación –así lo plantea ‘*Interstellar*’ (C. Nolan, 2014), en una línea inversa a lo que ya planteó ‘*Desafío total*’ (P. Verhoeven, 1990); o bien, por la fabricación de gigantescas y exclusivas estaciones espaciales (para ricos) en las que reproducir una utópica y placentera vida terrestre, como se describe en ‘*Elysium*’ (N. Blomkamp, 2013).

partir de los años treinta en obras inmortales como: *'Un mundo feliz'* (A. Huxley, 1932); *'1984'* (G. Orwell, 1949) o *'Yo robot'* (I. Ashimov, 1950).

En definitiva, la singular unanimidad con la que todo un género cinematográfico valora el uso indiscriminado de la tecnología (no regida por la ética) en su visión del horizonte posthumano podría resumirse en esta paradoja: irreversible pero amenazante. La irreversibilidad se asume como consecuencia del carácter liberador que el pensamiento postmoderno ha otorgado a la tecnología y que la convierte necesariamente en algo incontrolable (todo intento de control es interpretado como atentado al progreso y a la libertad). Ya hemos hablado de esto con anterioridad. Por otra parte, su contemporáneo carácter amenazante proviene de una duda trascendental: ¿podrán subsistir esos que llamamos 'valores humanos' –cuya realización constituye nuestro ideal utópico como especie– una vez que la naturaleza humana se haya transmutado en posthumana? La respuesta cinematográfica del posthumanismo resulta ciertamente original: los valores humanos son el presupuesto y el eje de toda civilización y como tales necesariamente habrán de permanecer; pero los seres humanos ya no son capaces de encarnarlos. De ahí que se relate filmicamente un singular proceso: la inevitable deshumanización de los humanos y la correlativa humanización de los androides (valores humanos más allá de la especie humana). En el proceso de deshumanización de los humanos la narración cinematográfica hace confluír dos poderosos factores: por un lado, la constatación evidente de que el fin primordial de la biotecnología no está en remediar las necesidades humanas sino al servicio del poder y del dinero; y por otro lado, que la confusión propiciada por la biotecnología entre lo natural y lo artificial devalúa definitivamente toda la realidad (especialmente la humana) y la convierte en un mero material manipulable. Por otra parte, en el correlativo proceso de humanización de los androides, subyace una constatación fundamental: la esencia de lo humano es algo tan valioso que los propios seres posthumanos desean asumirla (e incluso luchan por ello). Analicemos brevemente dos ejemplos paradigmáticos de la narración cinematográfica de estos procesos.

3.1. El proceso de deshumanización de los humanos

La obra cinematográfica que mejor ha relatado el horizonte posthumano, *'Blade runner'*, en su didascalia inicial, muestra de manera paradigmática el irreversible proceso de deshumanización al que conduce la hiper-tecnologización. A través de una sucesión de imágenes, estéticamente fascinantes, Ridley Scott nos introduce en una megalópolis desdibujada por la niebla y el smog, entre gases y llamaradas, luces de neón y anuncios luminosos, sonidos estridentes y enormes video-pantallas que emiten incesantemente publicidad. Una ciudad en la que destacan inmensas construcciones triangulares (las sedes de las grandes corporaciones que dominan el mundo) que asemejan y simbolizan los nuevos templos (pirámides) de la postmodernidad y que rinden culto a los nuevos dioses: el poder y el dinero a través de la explotación de las nuevas tecnologías. Las calles están repletas de gente que corre de un lado a otro sin mirarse siquiera la cara (se deja sentir una fuerte presencia de orientales que presagia su dominio del mundo futuro). En definitiva, la ciudad del futuro se presenta como un lugar infernal e inhabitable en el que dominan la violencia, la soledad y la pobreza (se nos dice que el hombre busca conquistar lugares en el espacio para crear colonias habitables). Pero ese mundo, por otra parte, se presenta como ultra-tecnologizado –hasta el punto de haber creado *replicantes* (seres biomecánicos, en casi todo iguales a los seres humanos)–, pero cuyo hiper-desarrollo no ha generado bienestar, paz, ni felicidad; sino que ha propiciado una gravísima crisis ambiental y social, con luchas, explotación y violencia.

Con esta perspectiva, Ridley Scott pretende refutar, casi punto por punto, la visión optimista y racionalista que traslucía el film *'2001. Odisea en el espacio'*, con el que Kubric parecía querer consagrar a la tecnología como el instrumento por antonomasia de la evolución del ser humano. En efecto, Kubrick asume en cierta medida el paradigma ilustrado: la ciencia y la técnica propiciarán el bienestar futuro de la humanidad y la razón instrumental conducirá necesariamente hacia un indefinido progreso social y moral; si bien es verdad que, como dijimos, no oculta los problemas inherentes

a la etapa de tránsito hacia la posthumanidad, genialmente reflejados en la lucha del ordenador 'Hal' contra el cosmonauta Bowman. Desde las primeras imágenes, Scott desenmascara el verdadero objetivo de la tecnología (obtener poder y beneficios económicos) y evidencia sus dramáticas consecuencias deshumanizadoras: desastre ecológico, atomización social, anomia, alienación y violencia. En definitiva, la perspectiva que *Blade Runner* ofrece de un desarrollo tecnológico sin límites, no sólo no conduce a un mejoramiento de las condiciones de vida de la especie humana, sino que hace presagiar su necesaria e inevitable sustitución por otra realidad posthumana.

Pero la narración cinematográfica no sólo muestra el efecto deshumanizador externo provocado por la hipertecnologización, sino que lo proyecta también sobre un ámbito más íntimo y radical: la propia identidad de lo humano. En efecto, desde las primeras secuencias somos conscientes de la absoluta imposibilidad de reconocer lo que los seres son en realidad, y lo que la propia realidad es. En el mundo del film, la 'simple vista' ya no nos permite comprender aquello que vemos. El mundo dominado por la biotecnología se ha convertido en 'opaco' para nuestra mirada. Se vive en una situación de incertidumbre perceptiva en la que resulta prácticamente imposible distinguir lo real de lo artificial (se fabrican y venden todo tipo de órganos y tejidos, todo tipo de animales y plantas: todo tipo de seres vivos). Las intervenciones de la tecnología resultan tan invasivas y penetrantes que han provocado la pérdida de identidad de lo natural y de lo humano, reduciendo toda la realidad (y en especial la realidad personal) a una sola naturaleza, la del objeto y, por tanto, radicalmente manipulable. De ahí que para saber si estamos ante un humano (natural) o ante un *replicante* (artificial) el film nos muestra la realización de un complejísimo test de difícil interpretación y de resultados no concluyentes (precisamente el protagonista es un cazador de replicantes, una siniestra profesión parapolicial a la que se denomina *blade runner*). Así pues, la clásica distinción kantiana entre cosas (lo que tiene precio y es intercambiable) y personas (lo que es insustituible y por ello no tiene precio sino dignidad) ha

perdido su sentido, por cuanto la tecnología ha sido capaz de crear objetos (*replicantes*) que se asemejan a una realidad personal y ha reducido la condición humana a mero material biológico disponible.

3.2. El proceso de humanización de los androides

Uno de los temas fundamentales de reflexión sobre el posthumanismo radica precisamente en la redefinición de la identidad humana sobre la base de un nuevo tipo de seres vivientes, racionales, cuya existencia se deberá al exclusivo concurso de la biotecnología. La cuestión no es un puro divertimento intelectual sino una acuciante realidad, porque exige dar respuesta a las preguntas esenciales: ¿quién puede llamarse humano?, ¿dónde reside la esencia de lo humano? En la narración fílmica de *'Blade Runner'*, la raza biológicamente humana, desde el punto de vista moral, tiene pocos activos para reclamar ese título: ha devastado el planeta, lo ha convertido en inhabitable, ha generado violencia, pobreza y explotación sin límites y está dominada por una tecnocracia cínica y mercantil. El paradigma viene representado por la figura histriónica del ingeniero jefe de la 'Tyrell Corporation' (el *padre* de los replicantes), con una casa a modo de templo budista (que parece indicar un máximo nivel de espiritualidad), pero a quien sólo preocupan las cuestiones comerciales y que ha llegado al extremo de inocular falsos recuerdos sobre un inexistente pasado en la mente de los replicantes, para hacerles creer que son humanos y favorecer así su rendimiento evitando problemas. Un sujeto despiadado, al que no preocupan en absoluto las cuestiones éticas, ni las consecuencias de sus experimentos biotecnológicos, sino sólo el beneficio económico que puedan reportar. ¿Qué queda de lo humano en ese sujeto?

Por otro lado, los *replicantes*, creados para trabajar en las colonias exteriores, son tratados como esclavos y programados para vivir sólo cinco años, evitando así que generen problemas de convivencia y desarrollen apego a la vida. No obstante, se han rebelado porque desean vivir más. Su presencia en la tierra está prohibida y se les persigue para matarlos (bajo el eufemismo de "retirarlos") porque su vida es una propiedad que está al

servicio de las grandes corporaciones. Son considerados simples objetos, creados por la tecnología, sin dignidad ni derechos, que no pasan de tener la despectiva consideración y denominación de "máquinas". Sin embargo, todos ellos experimentan durante el film un irresistible deseo de *humanizarse*, de reivindicarse como humanos y de luchar por asumir la condición humana: de ahí su extraordinario apego a los (falsos) recuerdos y su desesperada búsqueda de hogar, familia y amistad.

En las apoteósicas escenas finales del film se produce un giro de 180 grados en la percepción del espectador: el *replicante* se ha humanizado hasta el extremo de sentir compasión y salvar la vida de quien ha perdido todo vestigio de humanidad y pretende matarle. En efecto, el líder de los replicantes rebeldes, *Nexus 6*, que hasta entonces se ha mostrado implacable, frío, violento y "maquinal" (llegando a matar con sus propias manos a Tyrrell, su inventor, cuando le confiesa que no puede desactivar el mecanismo que le obliga a morir a los cinco años), después de luchar cruentamente con el *blade runner* Deckart, en lugar de matarle manifiesta un gesto supremo de humanidad: en lugar de vengarse cuando está a su merced, se compadece de él y sacrificando lo poco que le queda de vida, se convierte en su salvador.

Resulta inolvidable su célebre monólogo en el que deja entrever el abismo insondable, la grandeza e irrepetibilidad de toda existencia personal: "*Yo he visto cosas que vosotros humanos no podéis siquiera imaginar (...) pero todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es tiempo de morir*". Estas palabras sublimes nos muestran al replicante como portador de una intensa humanidad y de un enorme halo de espiritualidad (la extraordinaria banda sonora y la bellísima estética de la secuencia potencian esta percepción), tristemente ausente en quienes son biológicamente humanos, y que se erige en una metáfora salvífica '*quasi cristológica*', puesto que el replicante está con el torso desnudo, bajo la lluvia, con el rostro ensangrentado y con una mano atravesada por un clavo (con el que ha querido sentir el último aliento de vida en su organismo), mientras que en la otra sujeta una paloma blanca que inicia su vuelo en el instante en que éste muere. Se trata de

un momento de exquisita belleza cinematográfica y de enorme intensidad emocional, que viene subrayada por la desconcertada mirada del *blade runner* Deckart que reconoce en ese ser que está agonizando no a una simple máquina, sino un *semejante*, un alguien que encarna todos los valores humanos que él ya ha perdido.

Esa mirada de Deckart constituye la tesis ontológica y ética que subyace en la narración cinematográfica del posthumanismo: la biología tan sólo identifica a los humanos como especie, pero la auténtica humanidad no se mide en genética sino fundamentalmente en valores. La condición de humano está más allá de la herencia biológica natural, puesto que la tecnología puede recrear y mejorar artificialmente la biología; la humanidad radica fundamentalmente en asumir una dimensión ética de la existencia. En consecuencia, merecerá ostentarla cualquier ser que haya tenido o tenga (ahora o en el futuro) la capacidad de pensar y sufrir, de establecer relaciones, de experimentar afectos, de creer y entregarse por ideales que trascienden el ámbito de su limitada existencia. Una tesis que se completa en la escena final cuando Deckart huye con Rachel, una replicante de última generación que desconoce su fecha de caducidad. Mirando fijamente al horizonte parece afirmar que la incertidumbre sobre el momento de la muerte constituye también una parte ineludible de la esencia humana.

Esta tesis fundamental del posthumanismo se desarrolla, con mayor profundidad si cabe, en otra de las grandes películas del género '*Inteligencia Artificial*', en la que el proceso de interacción inversa entre la deshumanización de los humanos y la humanización de los androides, se transmite con una fuerza sobrecogedora. La escena inicial de esta película incide también en la dialéctica entre diversidad y parecido, en la incapacidad para reconocer la realidad: de modo inesperado, la cabeza de una chica bellísima se abre al apretar un botón y deja al descubierto los circuitos electrónicos que se esconden tras una sublime apariencia humana. Pero la narración se centra en el androide David (un niño 'meca') que encarna y expresa, paradójicamente, lo más profundo de la esencia humana, que parece haber desaparecido de quienes pertenecen biológicamente a la especie

humana: la capacidad de amar. Al igual que en el mundo tecnológicamente despiadado de los *blade runner* la verdadera humanidad se acaba manifestando en los *replicantes*, también en el mundo del '*meca*' David queda claro que no son los cromosomas los que propician la humanidad (las escenas de orgía y violencia de la '*Feria de la carne*' no dejan lugar a dudas), sino que es la '*capacidad de amar y ser amado*' la que realmente humaniza.

El modo en el que la tecnología pretende sustituir y satisfacer, artificialmente, tanto el amor filial (un niño robot *programado* para amar a sus padres) como el amor de pareja (el *meca-gigoló* Joe que satisface todo capricho sexual), queda desenmascarado como un burdo simulacro que contribuye a una triste y profunda deshumanización (las secuencias del abandono de David y de las prestaciones '*amorosas*' de Joe muestran lo desgarrador y patético de ese simulacro). De ahí que al final de esta parábola, que reproduce en términos postmodernos el cuento de *Pinocho*, el protagonista se convertirá en un niño de verdad, pero no por la magia del Hada Azul, como él esperaba, sino por la potencia de su amor, que no puede cambiar su estructura ontológica (como sí le sucedió a Pinocho) pero que lo hace más humano que todos los demás personajes que se mueven a su alrededor.

Terribles resultan las escenas del abandono de David en el bosque, que manifiestan la reducción de los sentimientos más profundos a un mero juego consolador, fuera de toda lógica y responsabilidad sobre el otro. El marido advierte a su mujer que debe estar muy segura antes de introducir en el pequeño robot el "*imprinting*" que establecerá entre ella y el *meca* un lazo *filial* irreversible. Pero el amor es una cosa demasiado seria que no se puede reducir a un contrato a plazo, sometido a condiciones o expectativas. Establecer *vínculos profundos con la reserva de abandonarlos cuando ya no "convienen"* o no "*apetecen*" implica un grave desconocimiento del amor mismo. Porque es justamente en esta trágica circunstancia cuando el verdadero amor revela su fuerza invencible que lo hace inatacable. Precisamente por eso, incluso después de haber sido abandonado y traicionado, David seguirá buscando toda su vida el

amor de su madre. Ni siquiera la profunda crueldad del abandono ha conseguido borrar en él el sentido último de su existencia: amar y ser amado. En realidad, su incesante búsqueda del Hada Azul responde a una sola idea: si consigue ser un '*niño de verdad*' conseguirá, al fin, ser querido por su madre.

El amor viene señalado por Spielberg como el valor fundamental, la esencia última e íntima de lo humano. No se trata del sucedáneo vacío de la pulsión sexual, a la que suele aludirse con la fórmula "*hacer el amor*" y que el *meca-gigoló* Joe está habituado a dispensar a las señoras que se lo piden; se trata del amor profundo, de esa realidad arraigada en lo más íntimo del alma humana, cuya fuerza es capaz de arrancar a David de la soledad cósmica que lo aplasta y de la que busca desesperadamente escapar. En última instancia, la película acaba por ofrecer la misma patética imagen del mundo posthumano que ya reflejaba '*Blade runner*': una realidad siniestra y deshumanizada cuya única expectativa consiste en la esperanza de que los valores humanos acaben arraigando en los seres artificiales creados por los propios humanos.

4. A modo de conclusión: posthumanismo y 'género'

La orientación posthumanista por la que se decanta el pensamiento postmoderno más decadente tiene también una notable impronta '*de género*', singularmente representada por Donna Haraway, una de las figuras más reconocidas del feminismo contemporáneo. En su emblemática obra '*El Manifiesto Cyborg*', afirma que la naturaleza no es un complejo dado de características a las que estamos condenados para siempre, sino que la naturaleza es algo construido; de ahí que todos debamos abordar la tarea de re-construirnos de maneras diferentes a fin de subvertir las normas culturales de nuestro tiempo y liberarnos definitivamente de la tiranía impuesta por el género. Debemos concebirnos a nosotros mismos como proyectos abiertos antes que como entidades terminadas. Para ello, Haraway plantea "*reelaborar*" nuestros cuerpos y convertirnos en *cyborgs*, criaturas que socavan las estructuras de poder sobre las

cuales está basada la desigualdad de los géneros, y considera que la tecnología es el instrumento fundamental para conseguir esta liberación³⁰.

Desde esa perspectiva de género el posthumanismo asume una definitiva y crucial misión: derribar los fuertes dualismos que han marcado el pensamiento moderno (yo/otro, mente/cuerpo, cultura/naturaleza, hombre/mujer, civilizado/primitivo, realidad/apariencia, bien/mal, verdad/ilusión, Dios/hombre), creando de este modo una 'nueva ontología', una nueva concepción de la realidad y de nuestra presencia en ella³¹.

La superación de estos dualismos, por medio de la tecnología, conducirá a la definitiva emancipación que el posthumanismo propugna, superando finalmente la categoría biológica y ontológica más resistente de la epistemología occidental: la diferencia de género. Para que esto se produzca, Haraway entiende que debemos comenzar derribando tres grandes muros o fronteras sobre los que se han asentado siempre aquellos dualismos: hombre/animal; organismos/máquinas; lo físico/lo virtual.

El primer muro en ser derribado es aquel que señala una frontera entre el hombre y el animal: "Ni el lenguaje, ni el uso de herramientas, ni el comportamiento social, ni los acontecimientos mentales han logrado establecer una separación entre lo humano y lo animal de manera convincente. Mucha gente ya no siente la necesidad de tal separación. (...) Los movimientos de defensa de los derechos de los animales no son negaciones irracionales de la unicidad humana, sino un reconocimiento claro de la conexión hombre-animal a través de la desacreditada ruptura entre la naturaleza y la cultura"³². La segunda barrera que debe derribarse es la existente entre organismos (animales-humanos) y máquinas: "Las máquinas de este fin de siglo han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior; y otras muchas distinciones que solían aplicarse a los organismos y a las máquinas. Las nues-

tras están inquietantemente vivas y nosotros atterradamente inertes. La determinación tecnológica es sólo un espacio ideológico abierto para los replanteamientos de las máquinas y de los organismos como 'textos codificados', a través de los cuales nos adentramos en el juego de escribir y leer el mundo"³³. Junto a estas dos, la tercera gran barrera destinada a caer es "la frontera entre lo físico y lo no físico". Con ello alude Haraway al espacio cibernético virtual, como por ejemplo hizo William Gibson en su novela '*Neuromante*' (1984), que dio lugar al enigmático e inquietante mundo recreado en la película '*The Matrix*'. "Las máquinas modernas son la quintaesencia de los aparatos micro-electrónicos: están en todas partes, pero son invisibles. La máquina moderna es un advenedizo dios irreverente, que se burla de la ubicuidad y de la espiritualidad del Padre"³⁴.

Eliminar las fronteras existentes entre estas categorías tradicionales del pensamiento supone, en definitiva, destruir la categoría de "hombre en el sentido occidental"³⁵ y construir una nueva categoría, el *cyborg* (el organismo cibernético), en la cual puedan converger y compenetrarse: humanidad, animalidad y artificialidad (la máquina). Haraway lo expresa así: "La cultura de la alta tecnología desafía esos dualismos de manera curiosa. No está claro quién hace y quién es hecho en la relación entre el humano y la máquina. No está claro qué es la mente y qué el cuerpo en máquinas que se adentran en prácticas codificadas"³⁶. "No existe separación ontológica, fundamental en nuestro conocimiento formal de máquina y organismo, de lo técnico y de lo orgánico"³⁷.

Pero el objetivo emancipador, para Haraway, va mucho más allá y plantea la liquidación de la barrera ontológicamente más resistente, atacada desde siempre por la cultura feminista: la del género. Para ello, propone una profunda deconstrucción de la corporeidad sexual, liberándola de la diferencia de géneros: "los cuerpos no nacen, se hacen"³⁸. Con ello se pretende establecer una nueva ontología; es decir, una nueva concepción de

30 Haraway, D. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century"; en *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*; New York, Routledge, 1991, p. 149-173.

31 *Ibid.*, p. 169.

32 *Ibid.*, p. 152.

33 *Ibid.*, p. 153.

34 *Ibid.*, p. 154.

35 *Ibid.*, p. 157.

36 *Ibid.*, p. 162.

37 *Ibid.*, p. 169.

38 *Ibid.*, p. 163.

la realidad que fulmina no sólo la metafísica sino también la física. Una ontología de matriz tecnológica, que alumbra un nuevo constructivismo biológico liberado del orden natural, en virtud del cual “se puede pensar razonablemente en cualquier objeto o persona en términos de desmontaje o ensamblaje, porque ninguna arquitectura ‘natural’ vincula la proyección del sistema”³⁹. El *cyborg* se constituye, así, en el centro de un nuevo ‘meta-relato’, en el sujeto de la nueva ‘gran narrativa’ del pensamiento feminista postmoderno. Es “la criatura del mundo post-genérico”: una realidad libre de todo condicionamiento biológico y ontológico (de toda referencia al género), que rompe finalmente la estructura dualista hombre-mujer, masculino-femenino y que acaba definitivamente con las estructuras de dominación subyacentes en el modo sexual de la procreación humana y en el modo sexuado de ser humano⁴⁰.

Como vemos, para el pensamiento feminista postmoderno, la liberación del género constituye la aportación más significativa que la tecnología puede realizar en el futuro posthumano. Sin embargo, la narrativa cinematográfica del posthumanismo, que desde el primer momento asumió como ineludible el carácter artificial de los nuevos sujetos posthumanos, no ha incorporado en sus relatos a ese último y definitivo sujeto post-genérico. Por el contrario, la diferenciación sexuada de los sujetos posthumanos (artificialmente producidos, en todo o en parte) no sólo continúa presente, sino que es un presupuesto indiscutido en cualquiera de los enfoques que adoptan los filmes del género. Precisamente ahí radica una de las principales debilidades del pensamiento posthumanista que la cinematografía ha puesto en evidencia: la imposibilidad de plasmar visualmente la imagen de un sujeto post-genérico sin que éste adopte (necesariamente) una

forma más o menos cercana a lo masculino o lo femenino. Es decir, no tenemos un imaginario capaz de superar los modelos sexuados de ser humano, lo que nos obliga a constatar –frente al planteamiento de Haraway– que la diferenciación sexual no es una mera construcción cultural, sino un elemento esencial constitutivo de lo humano. En efecto, podemos suplantar e intercambiar las funciones propias del sexo y sus consecuencias en los sujetos, pero nos resulta imposible imaginar un sujeto humano o posthumano al margen del género.

En este sentido, la incapacidad de la narración cinematográfica del posthumanismo para presentar una realidad auténticamente alternativa al humanismo (carente de todo valor y forma humanas) demuestra la imposibilidad de concebir un mundo donde lo humano se haya perdido absolutamente. Es decir, del mismo modo que no cabe concebir un nuevo individuo al margen del género, tampoco cabe concebirlo al margen de todo valor y de todo sentimiento. En efecto, lo que el posthumanismo cinematográfico denota, fundamentalmente, es una nostalgia de lo humano que paradójicamente podría calificarse de ontológica y que, en su versión más conmovedora, se plasma en la singular utopía de un pequeño robot, al que nada importan su invulnerabilidad o inmortalidad, porque aquello que más intensamente anhela es ser un “niño de verdad”.

En definitiva, la emblemática imagen del posthumanismo (plasmada por Kubrick en ‘2001. Una odisea del espacio’), en la que el cosmonauta Bowman, transformado en un feto, representa el nacimiento de la humanidad a un nivel superior, debe interpretarse en una clave totalmente diferente a la tópica. Es cierto que la humanidad futura parece necesariamente avocada a un ‘nuevo nacimiento’; pero no para dar a luz a la nueva naturaleza del mítico ‘superhombre’; sino más bien para alumbrar el ‘redescubrimiento’ del propio hombre. En otras palabras, las narraciones cinematográficas del posthumanismo parecen querer ayudarnos a entender que la realidad de un mundo hipertecnologizado no debe hacernos presagiar la superación de lo humano sino, por el contrario, hacernos cada vez más conscientes de su infinito valor.

39 *Ibid.*, p. 165.

40 Nos encontramos ante una “radical secularización de la narrativa cristiana”, dice Celia Amorós. “La encarnación del *cyborg*, situada fuera de la historia de la salvación, es la solución a un futuro post-acapalíptico”. Con ello asume que la biotecnología acabará con la muerte. He ahí el optimismo ilustrado invocado por el feminismo (la salvación por medio de la ciencia, la biomedicina, la biotecnología y la ingeniería genética). Se trata de una especie de mesianismo histórico; el Mesías es el *cyborg* que –escribe Celia Amorós–, “puede ser asumido como *alpha* y *omega* de la vida misma”. Vid. Amorós, C. y De Miguel A. (eds.), *Teoría feminista. De la Ilustración a la globalización*; (vol. 2), Minerva, Madrid, 2005, p. 98.

Referencias

- Adorno, T. y Horkheimer, M. *Dialéctica de la Ilustración*, Akal, Madrid, 2007.
- Amorós, C. y De Miguel A. (eds.) *Teoría feminista. De la Ilustración a la globalización*; (2 vol.), Minerva, Madrid, 2005.
- Badiu, A. "El cine como experimentación filosófica", en Yomel G. (coord.), *Pensar el cine*, vol. I-II, Buenos Aires, Manantial 2004.
- Ballesteros, J. *Postmodernidad: Decadencia o Resistencia*, Tecnos, Madrid, 1994.
- Ballesteros, J. "Biotecnología, biolítica y posthumanismo", en Ballesteros, J. (coord.) *Biotecnología y posthumanismo*, Thomson-Aranzadi, 2007, p. 21-46.
- Ballesteros, J. "Más allá de la eugenesia: el posthumanismo como negación del *homo patiens*", *Cuadernos de Bioética*, XXIII, (2012/1ª), p. 17-31.
- Haraway, D. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century"; en *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*; New York, Routledge, 1991, p. 149-173.
- Hottois, G. *Essais de philosophie bioéthique et biopolitique*, Vrin, París, 1999.
- Huyssen, A. *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*, Buenos Aires, 2006.
- Kempf, H. *La Révolution Biolithique. Humains artificiels et machines animées*, PUF, Paris, 1998.
- Lyotard, J. F. *La Condition postmoderne: Rapport sur le savoir*, Éditions de Minuit, Paris, 1979.
- Nietzsche, F. *La Genealogía de la moral*, Alianza, Madrid, 1996.
- Nietzsche, F. *Así habló Zaratustra: Un libro para todos y para nadie*, Alianza, Madrid, 2003.
- Nietzsche, F. *Más allá del bien y del mal*, Madrid, Alianza 2012.
- Pastor, L.M. y García-Cuadrado, J.A. "Modernidad y postmodernidad en la génesis del transhumanismo-posthumanismo", *Cuadernos de Bioética*, XXV, (2014/3ª), p. 342-365.
- Sloterdijk, P. *Normas para el parque humano*. Prólogo y traducción, Teresa Rocha (5ª ed.), Siruela, Madrid, 2008.
- Savagnone, G. "Posthumanismo y cine", en Ballesteros J. y Fernández E. (coord.), *Biotecnología y Posthumanismo*, Thomson-Aranzadi, 2007, p. 189-223.
- Talavera, P. "Kant y la idea de progreso indefinido de la humanidad", *Anuario Filosófico* 2 (2011), p. 335-371.
- Vattimo, G. *La fine della Modernità*, Einaudi, Torino, 1985.