

Las pesadillas del simulacro: Los seres artificiales como figuras monstruosas (1ª parte).

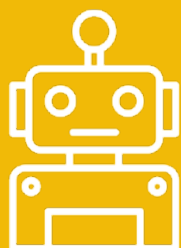
Dr. Jesús Eduardo Oliva Abarca

ORCID: 0000-0001-7150-4693

Universidad Autónoma de Nuevo León,

jesus.olivaabr@uanl.edu.mx

56



Resumen

En este texto, que se expone en dos partes, se aborda la presencia de los diversos seres artificiales que han poblado la imaginación humana; animados por el mito, la magia y la ciencia, estas criaturas acompañan al ser humano en su perpetua pesquisa por descubrir los mecanismos secretos de la existencia. En esta primera parte, se pasa revista a autómatas, robots, androides y ciborgs, seres que se convierten en depositarios de los deseos e inquietudes de la especie humana y, que figuran también como protagonistas de obras literarias, cinematográficas, series televisivas, historietas y videojuegos.

Palabras clave:

androide, seres artificiales, ciborg, robot, simulacro.

Abstract

In this text, which is presented in two parts, the presence of the various artificial beings that have populated the human imagination is addressed; animated by myth, magic and science, these creatures follow along the human being in his perpetual quest to discover the secret mechanisms of existence. In this first part, automata, robots, androids, and cyborgs are reviewed, beings that are depositories of the desires and concerns of the human species as well as they appear as protagonists of literary, cinematographic works, television series, comics, and video games.

Key words:
android, artificial
beings, cyborg,
robot, simulacrum.

Introducción

Los seres artificiales han existido en la imaginación y en la vida de los seres humanos desde tiempos remotos; testimonio de ello lo brindan los mitos y leyendas de criaturas de diferente concepción, y que nutrirían, posteriormente, obras literarias, cinematográficas, series de televisión, historietas, manga y videojuegos, formas expresivas y comunicativas en las que un ser, o seres, traídos a la existencia por la inventiva y la ambición humanas, desempeñan roles centrales, sea como protagonistas o antagonistas.

57

I. La fantástica fauna de seres artificiales

Muchas son las razones que, a lo largo de la historia, pudieran aducirse como motivos para el surgimiento de seres artificiales: tal vez la fascinación del hombre por su propia actividad lo conduciría a imitar su propia existencia, a desdoblarse en criaturas que fungieran como un espejo cuyo reflejo le permitiera comprender su propio ser; quizá, la perpetua interrogante sobre los secretos de la vida sería la motivación para que el ser humano concibiera criaturas animadas cuyo funcionamiento revelase, aunque de manera parcial o imperfecta, qué fuerzas ponen en movimiento a la naturaleza; puede ser que al origen de estos especímenes de factura humana subyace un sentimiento metafísico de abandono, el mismo que hace al hombre sospechar que su creador, ausente e invisible, lo haya abandonado a su suerte y, movido por este temor, se aventurara a repetir la máxima cristiana en la creación de seres a su imagen y semejanza.

A los argumentos sobre el origen y la concepción de los seres artificiales se suman diversas interpretaciones en torno a su estatus y significación en la

cultura contemporánea. Desde la óptica de la psicología, suponen la concreción del impulso narcisista del ser humano, el cual, maravillado por su propia imagen, busca reproducirla en seres idénticos a sí mismo, criaturas que satisfacen la necesidad de proyectar el deseo en los objetos y, de esta manera, humanizarlos; una visión antropológica les concebiría como el logro definitivo del afán de dominación de la naturaleza mediante la técnica y el saber humanos, artefactos antropomorfos creados de los mismos materiales con que los hombres construyen sus utensilios y herramientas, y animados por las fuerzas naturales que el empeño humano ha logrado dominar; según un enfoque sociológico y político, los seres artificiales representarían la tendencia a la deshumanización que permea a la sociedad contemporánea, así como la personificación de estrategias de represión, control y dominación por parte de aparatos institucionales tecnocráticos; incluso, desde una perspectiva económica, las criaturas artificiales constituirían una metáfora de la culminación de un capitalismo voraz, que a su paso convierte a los individuos en máquinas eficientes y anónimas.

Sea cual sea la motivación que induce al hombre a crear seres artificiales semejantes a sí mismo, o por más difícil que sea la tentativa de esclarecer el sentido y la finalidad de éstos, lo cierto es que dichos entes de constitución artificial poseen cualidades, rasgos y atributos que les son característicos, y que, a lo largo de la historia de la humanidad, han evolucionado alimentándose al mismo tiempo de la imaginación y la fantasía, de la ciencia y la tecnología, así como de las ideas y las cosmovisiones de cada época. Ejemplos de seres artificiales pueden rastrearse tanto en el ámbito de la ficción y del mito como en el de la realidad cotidiana, y precisamente una revisión, aunque somera, de la presencia de los seres artificiales en la historia humana pudiera contribuir a esbozar una categorización, así sea aproximativa, de éstos.

Uno de los primeros seres artificiales aparece en el mito de Pigmalión, rey y escultor que, tal como refiere el poeta Ovidio, decide plasmar en una escultura de marfil su ideal de belleza femenina, “un cuerpo de mujer, semejante al cual la naturaleza no pudo crear nada, y acabó por enamorarse de su obra” (141). La obra de Pigmalión, conocida posteriormente como Galatea, era una figura inmóvil, que no podía responder a los afectos del rey escultor, quien, en su desesperación dirige una plegaria a los dioses, de entre los cuales es Venus quien le responde y, conmovida por el deseo del enamorado, dota de vida a la estatua:

Al ponerse en el lecho, le dio un beso, pareciéndole que estaba tibia. De nuevo acerca su boca y con su mano le toca el pecho; a este contacto, el marfil se reblandece y, abandonando la rigidez, se hunde bajo los dedos

y cede... de nuevo el amante toca y vuelve a tocar el objeto de sus deseos: era un cuerpo vivo; las venas palpitan al contacto de su dedo pulgar... por fin aprisiona una boca verdadera; la joven doncella ha sentido la sensación de los besos que él le ha dado y se ruboriza **(142)**.

Galatea es uno de los puntos de partida de una larga tradición de seres manufacturados que son animados por potencias mágicas o divinas y que, además, son la proyección de los deseos de sus creadores. Conviene agregar que la amada de Pigmalión es un ser atípico, pues, aunque es resultado del artificio y la técnica, no se le puede caracterizar ni como autómatas, androide (o, en este caso, ginoide), robot o cíborg, puesto que, al adquirir la vida, don brindado por la diosa de la belleza, del amor, del deseo y la reproducción, Galatea pasa de ser una mera representación femenina a ser una mujer verdadera con la que Pigmalión incluso concibe a una hija, Pafos; pudiera afirmarse que la importancia de este mito radica en que revela el simulacro como constitutivo de los seres artificiales.

En su origen mítico o legendario, las criaturas artificiales desempeñaron una o varias funciones específicas; en el ejemplo de Galatea, ella viene a colmar el vacío sentimental de Pigmalión, quien estaba decepcionado del género femenino. Otros seres artificiales, sin embargo, no han sido necesariamente objeto del apasionamiento humano, sino que se han desempeñado como ayudantes o protectores de hombres y dioses, o como expresión del poderío de monarcas y de la pericia de inventores. Ejemplos de ello serían los autómatas, máquinas con apariencia humana que reproducen movimientos determinados por el funcionamiento de un mecanismo semejante al de los relojes; en la Grecia antigua existieron estatuas animadas por un sistema hidráulico, lo mismo que marionetas mecánicas que fungían como actores de representaciones teatrales del conflicto de Troya. De regreso al mito, uno de los autómatas más famosos fue Talos, gigante de bronce creado por Hefesto y cuya misión era resguardar la isla de Creta de toda amenaza invasora. La peculiaridad de Talos consistía en que el combustible de su mecanismo era la misma sangre de los dioses.

En la Edad Media se le adjudica al teólogo Alberto Magno la creación de un autómatas de acero que realizaba tareas domésticas como ayudante o sirviente; tal criatura fue destruida por Tomás de Aquino, discípulo del erudito medieval, pues la consideraba una aberración y un desafío a Dios, el único capaz de crear y conceder la vida. Durante el Renacimiento, junto con otras muchas invenciones y proyectos, Leonardo da Vinci diseña un autómatas ataviado con una armadura, que, sin embargo, no fue completado; en este periodo, se especula que René Descartes igualmente había construido un autómatas, consistente en una muñeca a la que hacía pasar por su hija.

Aunque es difícil ratificar la veracidad de esta anécdota, existe en la historia de Descartes y su hija autómatas un marcado paralelismo con el mito de Pigmalión y Galatea, dado que en ambos sucesos el ser artificial opera como un simulacro de un ente vivo.

El autómatas es, sin lugar a dudas, el antepasado rudimentario de robots, andróides y cíborgs; de ser un muñeco mecánico con un semblante semejante al humano y que repetía ciertos movimientos de manera monótona, fue perfeccionándose conforme progresaban la ciencia y la tecnología. En los albores de la Revolución Industrial, los avances en la ingeniería dieron origen a prodigios mecánicos como “El flautista” o “El tamborilero”, ambos contruidos por Jacques de Vaucanson. No obstante, los más famosos autómatas serían los contruidos por Pierre Jaquet-Droz; “La pianista”, “El dibujante” y “El escritor”, dado su minucioso diseño y su complejo funcionamiento, son considerados obras maestras del simulacro mecánico. Además de estos, uno de los autómatas más controvertidos fue “El turco”, creado por el inventor húngaro Wolfgang Von Kempelen, y se trataba de un maniquí diseñado con forma humana, ataviado con ropajes árabes y que, según leyendas, era invencible en el ajedrez. Recorrió toda Europa, hasta pasar a manos de Johan Maelzel, que lo exhibió en Estados Unidos.

Con todos estos adelantados en materia de seres mecánicos, la inexpressiva figura del autómatas “deja de ser visto como un testimonio genial de la invención mecánica. Es ahora una pesadilla, una amenaza para la vida humana” (*Huyssen 131*). Instalándose en el imaginario cultural del hombre ilustrado de los siglos XVIII y XIX, el autómatas se convierte en tema literario a través del cual se expresarían la desconfianza y la sospecha de la mecanización de la vida y de la sustitución del hombre por una raza de seres mecánicos. De hecho, “El hombre de la arena” de Hoffmann es uno de los relatos que mejor ejemplifica la mixtura entre fascinación y extrañeza que producen los autómatas; Nataniel, el protagonista de la historia, se enamora de la bella Olimpia, la hija del inventor Spalanzani. Cuando éste la presenta en sociedad, el personaje sucumbe a la pasión, hablando sin tapujos a Olimpia sobre el amor que le tiene, insuflado su enamoramiento por los gemidos a intervalos de ésta, que interpreta como amor correspondido. Segismundo, amigo de Nataniel, siente recelo ante Olimpia y confiesa que le ha parecido:

Extrañamente rígida y como carente de alma. Su cuerpo es proporcionado, también su rostro, es cierto. Podría decirse que es linda si su mirada no fuera tan yerta; casi parece no tener vista. Su andar es extraordinariamente regular; cada movimiento parece el resultado de un mecanismo de relojería. Su manera de tocar el piano, de cantar, tienen ese ritmo in-

sulso y exacto de una máquina, y lo mismo ocurre con su modo de bailar. En resumen, Olimpia nos ha parecido espantosa; no nos ha interesado en absoluto; sentíamos que si bien actuaba como un ser vivo, la cosa era muy distinta (**Hoffmann 40-41**).

Aunque estas palabras son recibidas con escepticismo por el enamorado, no tarda en darse cuenta que Olimpia “era una muñeca sin vida” (**44**), cuando en el altercado entre Coppélius-Coppola –el presunto hombre de la arena en las pesadillas de Nataniel– y Spalanzani, descubre que su amada es una muñeca mecánica, un autómatas que sustituía, aunque sólo en apariencia, a una mujer real.

Además de los autómatas, existen otros tipos de seres artificiales cuyo funcionamiento no se debe a la operación de complejos mecanismos puestos en marcha por fuerzas humanas; semejantes a Galatea y a Talos, estas criaturas reciben la vida por intervención de los dioses o por artificios sobrenaturales. Uno de los más celebres es el Golem, criatura legendaria hecha de arcilla y animada por el poder concedido por Dios a un rabino. Semejante al homúnculo de la alquimia, el Golem vendría a ser un protector y ayudante de los creyentes que, sin embargo, se desvía de su misión original y causa estragos entre la comunidad. La influencia del Golem se extiende más allá del folclor judío hasta aparecer en la literatura, el cine, la televisión y los videojuegos. Precisamente, el argumento de la novela *El Golem*, de Gustav Meyrink, parte de una versión de la leyenda:

Se dice que el origen de la historia se remonta al siglo XVII. Un rabino de esa época habría creado un hombre artificial según fórmulas de la Cábala, que hoy se han perdido, para que le sirviera de criado, hiciera tañer las campanas de la sinagoga y realizara los trabajos pesados.

Pero no se trataba de un hombre de verdad, y sólo lo animaba una vida animal, a medias consciente. Subsistía sólo durante el día, mantenido por la influencia de un pergamino mágico, deslizado detrás de sus dientes, que atraía las fuerzas siderales del universo (**Meyrink 48**).

Existen, además, dos filmes de principios del siglo XX que son adaptaciones de la leyenda judía y de la novela de Meyrink, además, en la serie animada *Los Simpson*, hay un capítulo en el que Bart adquiere un golem que lo acompaña en sus travesuras, y en un videojuego MMORPG (Masive Multiplayer Online Roling Playing Game) titulado *Ragnarok*, háyase un personaje elegible, el alquimista, que tiene a un golem como compañero de aventuras.

En esta misma tradición de seres artificiales animados por fuerzas sobrenaturales, se encuentra Alraune (**1911**), título de la novela del escritor alemán Hanns Heinz Ewers y nombre también de la protagonista, quien, según la tradición, es una mujer creada por la sangre de criminales ejecutados vertida sobre una mandrágora. Cabe señalar que existe otra versión de la leyenda, que cuenta que Alraune es producto de la fecundación de la mandrágora a la que se le vierte el semen de un criminal en sus últimos momentos de vida; el resultado de esta fórmula es una mujer perversa y lujuriosa, mientras que, según la primera versión, resulta en una asesina. Obviamente Alraune, al igual que otras criaturas femeninas artificiales, puede ser entendida como la radicalización simbólica de estereotipos masculinos en torno a la mujer, no obstante, lo que interesa aquí es el hecho de que la orientación siniestra de Alraune se debe al origen pecaminoso de su nacimiento. Aunque la novela y las numerosas adaptaciones cinematográficas sobre Alraune se alejan de la anécdota original, permanece constante la figura de una mujer maligna y sin sentimientos de amor o afecto, que nace no por un acto sexual sino por un procedimiento semejante a la inseminación artificial, esto es, antinatural.

La permanencia del Golem y de Alraune en el imaginario popular no debe entenderse como si, aún en nuestros días, persistiera la superstición; antes bien, estas figuras, al igual que los autómatas, se encuentran vigentes porque son símbolos de inquietudes permanentes en el ser humano, en tanto individuo así como especie. Los descendientes directos de esta raza de muñecos mecánicos y de las criaturas artificiales animadas por la magia o la divinidad son seres surgidos completamente de avances tecnológicos que adquieren la vida por obra y gracia de la ciencia. El primer representante de esta nueva estirpe de seres artificiales es la “criatura” creada por Víctor Frankenstein, personaje sobre el que se profundizará más adelante; a este ente, traído a la existencia por procedimientos científicos –que no son revelados al lector– le suceden otras criaturas que, aunque no de apariencia horrible, su sola existencia causa miedo y extrañeza al ser humano.

Los nuevos representantes de la vida artificial –robots, androides y cíborgs– heredan y perfeccionan de sus antecesores la potencialidad del simulacro, esto es, la capacidad de mimetizarse con sus creadores, de sustituir lo vivo por copias cada vez más sofisticadas; ante este posible escenario, Piscitelli formula acertadas interrogantes:

¿Qué criaturas emergerán de estas cajas de Pandora? ¿Cuáles serán sus códigos de comportamiento? ¿Estarán sometidas a las leyes robóticas de Asimov o Robocop, o por el contrario habrán maximizado los valores de su propia existencia al punto de negar los nuestros? ¿Qué lugar ten-

drán entre esos valores los de la competencia a muerte que han caracterizado nuestra propia evolución? **(43)**.

La “criatura” de Frankenstein es un caso atípico, pues, aunque físicamente es un ser deforme, posee la capacidad de la autoconsciencia, atributo exclusivo, supuestamente, del hombre; por su parte, la ginoide Hadaly, protagonista de la novela *La Eva futura*, de Auguste Villiers de l’Isle-Adam, supone la consumación tecnológica de la fantasía masculina respecto a la mujer ideal, de manera parecida a la robot María, del filme *Metrópolis (1927)*, del realizador Fritz Lang, ambas mujeres máquina reemplazan a la mujer concreta por una copia a la medida de los deseos de sus creadores.

Sin embargo, estas criaturas, que parecieran ser individuos únicos y condenados a la obsolescencia, se convierten posteriormente en colectividad, en seres producidos en masa, como en el caso de los robots sirvientes, en la obra teatral de Čapek, Karel. *R.U.R. Robots Universales Rossum*, o como los “organismos cibernéticos” de *The Terminator*, máquinas con apariencia humana programadas para exterminar a la raza que le antecede. La culminación de este proceso sistemático de sustitución lo representan los replicantes de *Blade Runner*, seres biomecánicos virtualmente indistinguibles de los hombres y mujeres.

Este sucinto repaso a la historia y evolución de los seres artificiales conduce a algunas consideraciones un tanto más precisas respecto a éstos; primeramente, una categorización, aunque provisional, permite distinguir a las criaturas artificiales en animados por el ingenio humano, como los autómatas mecánicos, y dotados de vida por poderes divinos o sobrenaturales, como en el caso de Galatea, Talos, el Golem y Alraune. Puede, asimismo, diferenciarse entre seres artificiales clásicos y modernos, éstos últimos, robots, androides y cíborgs, no son concebidos por artificios mágicos o divinos, ni poseen facultades sobrenaturales pero, en cambio, son producidos mediante complejos procesos basados en la tecnociencia **(Sibilia 72-73)**, y están provistos de capacidades superiores a las humanas.

Conclusión

Finalmente, en los ejemplos anteriormente referidos los seres artificiales, éstos fungen como simulacros destinados a desplazar y sustituir a los seres humanos, adquiriendo así una condición de monstruos, pues constituyen una amenaza tanto simbólica como existencial para sus autores. En la segunda parte de este texto se examinarán las figuras de la “criatura”, de Frankenstein, la ginoide Hadaly, la robot María, el “Exterminador” T-800 y la replicante Rachel, enfatizando que su condición monstruosa no reside en su apariencia física ni en sus actos o intenciones, sino en su capacidad de simulacro.

Referencias

- BRONCANO, Fernando. La melancolía del ciborg. Barcelona: Herder, 2005. Impreso.
- CAMERON, James (dir.). The Terminator. Estados Unidos: Herndale Films, 1984. DVD.
- CLARK, Andy. Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence. Oxford University Press, New York, 2003. Impreso.
- HOFFMANN, E.T.A. El hombre de la arena. México: Factoría, 1992. Impreso.
- HUYSEN, Andreas. Después de la gran división: modernismo, cultura de masas, posmodernismo. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006. Impreso.
- KEARNEY, Richard. Strangers, Gods, and Monsters: Ideas of Otherness. London: Routledge, 2002. Impreso.
- LANG, Fritz (dir.). Metropolis. Alemania: UFA, 1927. DVD.
- MEYRINK, Gustav. El Golem. Trad. Alberto Laurent. Barcelona: Edicomunicación, 1998. Impreso.
- MITCHELL, William J. Me++. The Cyborg Self and the Networked City. Massachusetts: The MIT Press, 2003. Impreso.
- Ovidio. Las metamorfosis. México: Porrúa, 1999. Impreso.
- PERKOWITZ, Sidney. Digital People. From Bionic Humans to Androids. Washington: Joseph Henry Press, 2004. Impreso.
- PISCITELLI, Alejandro. Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes. Buenos Aires: Paidós, 2002. Impreso.
- SIBILIA, Paula (2006): El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2006. Impreso.
- SCOTT, Ridley (dir.). Blade Runner. Estados Unidos: Blade Runner Partnership, 1982. DVD.
- SHELLEY, Mary. Frankenstein. México: Tomo, 2005. Impreso.
- VILLIERS DE L'ISLE-ADAM, Auguste de. La Eva futura. Trad. Mauricio Bacarisse. Madrid: La Fontana Literaria, 1972. Impreso.
- YEHYA, Naief. El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción. México: Paidós, 2001. Impreso.



**Jesús Eduardo
Oliva Abarca**

Profesor-investigador en la Facultad de Artes Visuales, de la UANL. Es profesor investigador en la Universidad Autónoma de Nuevo León. Su línea de investigación es la de Industrias Culturales y Creativas, y su especialidad es en sociología del arte y de la literatura. Ha concluido exitosamente proyectos de investigación financiados, de los que se han derivado artículos científicos publicados en diferentes revistas nacionales e internacionales. Actualmente se desempeña como Subdirector del Centro de Investigación y Posgrado de la Facultad de Artes Visuales de la UANL.