

SOM (I SEREM) EFÍMERS

La ficció sobre un futur amb humans millorats

Pep Prieto

Les ficcions sobre el futur, i els humans que l'han de poblar, estan fonamentades en la consciència de les nostres limitacions i d'allò que mai no podrem arribar a ser. Aquestes representacions, ja siguin utòpiques o distòpiques, expressen la nostra contradicció entre els nostres anhels i els nostres dubtes.

Paraules clau: ciència-ficció, mitologia, superherois, cultura popular, distopia.

Agafem dos moments molt concrets en què éssers sublimats i reinterpretats per la ficció topen amb l'evidència de la seva fragilitat. Un és el fatídic instant en què el guerrer Aquil·les veu com la fletxa de Paris li travessa el taló, el seu únic punt feble segons la llegenda iniciada pel poeta Estaci. L'altre és quan Superman, al número 61 de les seves aventures, s'adona que la kryptonita, fragment del seu planeta d'origen, afebleix els seus poders i el torna tan vulnerable com qualsevol humà (Siegel i Schuster, 1949). Entre un episodi i l'altre hi ha uns quants segles de diferència; de fet, el primer esdevé el cànion en què s'emmiralla el segon, però ambdós comparteixen una mateixa essència. La narrativa al voltant dels posthumans, o la visió d'un món en què som millors i més

avançats fins al punt de desafiar la lògica de la nostra caducitat, sempre emana de la constatació de les nostres fragilitats. Ens sabem efímers i la ficció projecta herois o antiherois que encarnen l'eterna batalla per l'eternitat.

Des de l'inici dels temps s'ha imaginat una realitat en què transcendim les nostres limitacions i superem velles febleses, però aquestes sempre acaben essent part indissoluble del relat. Això és perquè, al final, no es pot entendre la concepció d'un futur, i dels humans que l'han de poblar, sense assumir que totes aquestes narracions són una paràbola de la nostra consciència

del que mai no podrem arribar a ser. La representació de tot futur, utòpic o distòpic, és una captura del present, del desig o aspiració de ser un altre, un reflex del nostre anhel de supervivència en un món que ens aboca a desaparèixer. Com també ho pot ser de la por a ser fagocitat per la màquina, o al mal ús dels avenços tecnològics. La novel·la *1984* (Orwell, 1949/2010) n'és un dels exemples més influents. La majoria d'aquestes

històries parlen del que voldríem ser com a metàfora del que realment som, i parteixen d'una contradicció: els seus protagonistes són la nostra salvació i, a la vegada, la màxima expressió dels nostres dubtes i claroscurs. És per aquest motiu que la idea d'un futur amb humans millorats comporta una radiografia de la persistència del dolor, la renúncia

el sacrifici com a motors d'aquesta transformació. Hi ha infinitat d'autors i títols que hi fan referència i es poden dividir en tres eixos que ajuden a comprendre la seva vigència al llarg de la història de la cultura popular: mitologia, evolució i tecnologia.

«El llegat de les mitologies és palpable tant en la literatura clàssica com en l'eclosió de la ficció audiovisual al llarg del segle XX»

■ DE MITES I HUMANS

No sembla forassenyat afirmar que bona part de la ficció moderna occidental es pot articular, principalment, a partir de tres herències, que són els textos bíblics, la mitolo-

COM CITAR AQUEST ARTICLE:

Prieto, P. (2021). Som (i serem) efimers: La ficció sobre un futur amb humans millorats. *Métode Science Studies Journal*. <https://doi.org/10.7203/metode.12.20773>

gia grega i la llegenda artúrica. Els primers s'expressen en històries de redempció, d'assumpció dels càstigs inherents a l'existència i els *via crucis* de personatges que breguen amb la mala consciència i els pecats no confessats; la segona, en la manifestació de mons poblats d'herois hiperbòlics que representen l'aspiració col·lectiva a l'eternitat, i la tercera, amb cròniques sobre un home comú que en realitat està cridat a regnar, a la consecució de grans gestes que usualment quedarien fora del seu abast. Totes elles comparteixen molts aspectes, i n'hi ha dos de prou evidents: la lluita contra el temps (això és, la nostra condició d'efímers, de finits) i el nostre desig de reconeixement d'un ens superior que simbolitza el sentit de la nostra travessia. També tenen en comú la recerca d'una empara moral i emocional, una brúixola que ens permeti trobar el nostre destí i a nosaltres mateixos. La cultura de masses és plena d'aquest tipus de representació d'una recerca que mai no acaba i en què la majoria de personatges són fills del que Umberto Eco anomena «ideologia de la consolació» (Eco, 1964), és a dir, heroïnes o herois que consolen el lector perquè no és el superhome que voldria ser.

El llegat de les mitologies és palpable tant en la literatura clàssica com en l'eclosió de la ficció audiovisual al llarg del segle xx (Arnaudo, 2013; Mayor, 2018; Reynolds, 1992; Unceta Gómez, 2007). El mostrari de divinitats de la mitologia grega i la llarga llista d'herois que busquen la seva aprovació han anat adoptant infinitat de rostres de manera que s'han erigit, en la cultura popular, en el motllo de tota una manera de narrar. I la manifestació més clara i vigent són els superherois, nascuts en forma de vinyeta com a antídote contra les grans crisis socials i polítiques del segle passat, i transmutats en síntesi del que entenem com a modernitat gràcies a les seves traduccions cinematogràfiques i televisives. Superherois i superheroïnes són la plasmació de la nostra projecció d'una humanitat millorada, quan no directament el resultat d'una evolució de les divinitats, pròpies i alienes. Per això còmics, pel·lícules i sèries versen sobre la recerca del que hi ha de diví en l'ésser humà i, sobretot, del que hi ha d'humà en la divinitat. Són superacions dels nostres límits i a la vegada la seva constatació.

Una aproximació a alguns dels personatges serveix per il·lustrar-ho amb eloqüència. Superman, un dels més icònics, bascula entre el messianisme i el superhome tradicional, i el seu trànsit per la nostra quotidianitat és la crònica de la tensió que es genera entre la consciència de l'excepcionalitat i la inequívoca humanitat del seu exercici. Només cal veure com aquest paradigma de la dimensió mitològica del superhome amaga la seva veritable identitat: amb la disfressa d'un periodista vulgar, insegur i socialment disfuncional. El Capità Amèrica, símbol d'una lluita contra el mal absolut encarnat en el nazisme, és un jove dèbil, malaltís i sense futur que, gràcies a un sèrum, assoleix la categoria de supersoldat, en la que és una de

les millors i més evidents plasmacions del desig d'una humanitat millorada. O, entrant en la narrativa estrictament fílmica, el que planteja M. Night Shyamalan a la seva trilogia iniciada amb *El protegit*, la idea que la millora ja s'ha produït, que el superhome viu entre nosaltres, però no estem preparats per acceptar-ho (ni ell mateix, en el fons) perquè ens entestem a no voler transcendir el que entenem com a normalitat. En aquest sentit, també cal destacar el que proposa el còmic *Watchmen* i les seves variants cinematogràfica i

televisiva (sobretot aquesta última, veritable resum de la seva essència), una realitat en què els superhomes són percebuts com a subversius i amenacen amb desencadenar l'apocalipsi; o *The boys*, còmic i sèrie, en què el superheroi és la viva imatge de la doble moral i la progressiva degradació dels nostres valors.

No és cap casualitat que la representació del superhome a la cultura popular, una vegada constituïda en gènere, s'estigui dedicant a torpedinar els seus fonaments i a reflexionar cada vegada més sobre la configuració de la seva narrativa. Al capdavall, vivim una era en què hem pres més consciència que mai de la fragilitat d'allò que donàvem per sobreentès i els superherois encarnen, al final, la idea col·lectiva d'un món millor que dista molt de materialitzar-se. La certesa d'estar vivint la distopia de la qual ens havien de salvar pot canviar per sempre més la seva formulació audiovisual.



Anaconda vertig

En les narracions sobre el futur també acostuma a estar present la por a ser fagocitat per la màquina, o al mal ús dels avenços tecnològics. La novel·la *1984*, de George Orwell, n'és un dels exemples més influents.

«La representació de tot futur, utòpic o distòpic, és un reflex del nostre anhel de supervivència en un món que ens aboca a desaparèixer»

■ L'EVOLUCIÓ I ELS SEUS PERILLS

Una de les fórmules més recurrents de la ficció per parlar dels humans del futur és l'evolució, ja sigui de manera natural i com a resposta al trencament d'un sostre de vida imaginari o bé com a resultat d'una manipulació genètica. La primera categoria torna a tenir un dels seus principals exponents en els còmics i en la seva inevitable adaptació cinematogràfica i televisiva, i més concret pels *X-Men* (Lee i Kirby, 1963). Nascuts com a reverberació de les lluites socials als Estats Units dels anys seixanta i com a metàfora de la intolerància imperant (el seu primer còmic data del 1963 i és prou significatiu de les seves intencions), aquests personatges són mutants que desperten recels entre els seus coetanis perquè aquests se senten intimidats pels seus poders sobrehumans. Un tema, aquest, que prové d'un canó transversal a tota la ficció del gènere: la por a la diferència. Sempre s'ha imaginat què passaria si la nostra espècie fes un salt evolutiu, i majoritàriament per alertar de les seves conseqüències. Un cop més, la fabulació d'un futur proper serveix per parlar del present, de l'aquí i l'ara. Per tot això els *X-Men*, malgrat néixer en un període històric concret i significativament convuls, s'erigeixen en la perfecta representació dels conflictes polítics de qualsevol temps.

Un altre front clau del retrat de l'evolució a la ficció moderna és el que emergeix de la novel·la *Un món feliç* d'Aldous Huxley: la idea d'una societat utòpica basada en la preponderància de l'individu superdotat. La millora de l'espècie a partir del destriament genètic, un pretext argumental que ha donat peu a tota una era de relats fantàstics. Una de les millors versions del llibre, tot i no ser-ne una adaptació oficial, és *Gattaca* d'Andrew Niccol. Estrenada el 1997, s'hi planteja, en ple debat sobre les aplicacions de l'enginyeria genètica, què passaria si en un futur els naixements es fessin amb criteris de selecció artificial que permetessin la creació de societats liderades per individus excepcionals. Els protagonistes són dos germans, un dels quals ha nascut de manera assistida i amb un futur ple d'oportunitats al davant, mentre que l'altre va ser fruit d'un part natural i pateix una afecció cardíaca que limita les seves possibilitats de superar els trenta anys de vida. La perfecta síntesi, en definitiva, dels debats al voltant de l'evolució. Per una banda, ens agrada creure que les successives generacions corregeixen i milloren les presents, però també ens aboquen a dubtar sobre fins a quin punt es pot manipular l'ordre natural de les coses.

El desafiament a la naturalesa, i les seves conseqüències, és un altre motlle inherent a la projecció del nostre futur. Resulta inevitable, en aquest sentit, referir-se al mite de Frankenstein i les seves múltiples accepcions. I si, en l'intent de donar vida al que no en té, fem emergir

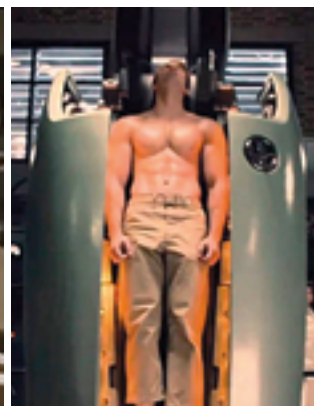


Els superherois d'*X-Men* desperten recels entre els seus coetanis, que se senten intimidats davant dels poders sobrehumans dels mutants. Un tema, aquest, que prové d'un canó transversal a tota la ficció del gènere: la por a la diferència.

un ésser que ens emmiralla el monstre que portem dins? És la pregunta que pretenen respondre nombroses formulacions modernes del concepte, des de crims d'alerta com la pel·lícula *Splice* (científics que creen una forma híbrida de vida que aprèn a manipular les seves emocions i instints), de Vincenzo Natali, fins a videojocs tan influents com *Hitman*, sobre un experiment genètic que inhibeix els sentiments de nounats per convertir-los en uns implacables assassins en sèrie. Sobre la clonació, un altre dels temes preferents relacionats amb l'evolució, caldria citar la sèrie televisiva *Orphan Black*, sobre una jove que descobreix que va ser objecte d'un experiment que ha provocat nombroses rèpliques d'ella mateixa, o la fonamental *Els nens del Brasil*, thriller de Franklin J. Schaffner a partir de la novel·la d'Ira Levin sobre un científic que vol clonar Adolf Hitler.

La por al monstre, sobretot l'interior, és un dels motors narratius del gènere. Resulta imprescindible, per analitzar la seva importància, la novel·la *L'illa del doctor Moreau* d'H. G. Wells, on la voluntat de replicar l'ésser humà per a la seva evolució degenera en la construcció d'un malson genètic que apel·la als perills de la tirania.

Marvel Studios / Paramount Pictures



El Capità Amèrica, símbol d'una lluita contra el mal absolut encarnat en el nazisme, és un jove dèbil, malaltís i sense futur que, gràcies a un sèrum, assoleix la categoria de supersoldat, en la que és una de les millors i més evidents plasmacions del desig d'una humanitat millorada. En la imatge, fotogrames de la pel·lícula *Captain America: The first avenger* (2011), dirigida per Joe Johnston en 2011, que mostren el moment de la transformació.

Una altra obra clau sobre les mutacions i les seves lectures és *La mosca* de David Cronenberg, versió d'un relat curt de George Langelaan que ja havia donat peu a una adaptació dirigida per Kurt Neumann estrenada el 1958. Cronenberg hi explica la història d'un investigador que inventa una màquina de teletransportació però en un dels seus «trajectes» acaba fusionant-se amb una mosca. La pel·lícula se centra en la seva metamorfosi, que el científic percep com una oportunitat de millora de l'espècie. I justament una de les seves conseqüències, abans de la terrible comprovació del que realment representa per a la seva humanitat, és creure's que les aptituds manllevades de l'insecte el converteixen en un superhome condemnat a ser incomprès i temut. Estrenada fa més de tres dècades, *La mosca* encara és un dels millors reflexos cinematogràfics dels perills de creure'ns que podem accelerar la nostra evolució. I Cronenberg, com molt bé apunten Jorge Gorostiza i Ana Pérez (2003) al seu assaig monogràfic sobre el cineasta, és el director que més ha explorat la dimensió simbòlica de la carn com a mapa de les nostres transformacions.

■ L'ETERNITAT VIRTUAL

Hi ha la vella idea que el progrés va associat a l'obtenció de la immortalitat. Els humans, segons aquestes ficcions, podran estendre el seu pas pel món gràcies als avenços tecnològics, que corregiran aquells aspectes que els tornen vulnerables i, a la llarga, finits. Escriptors com Frank Herbert (*Los ojos de Heisenberg*), Isaac Asimov (sèrie *Fundación*) o Michael Crichton (*El hombre terminal*) han explorat un futur basat en la dialèctica entre l'home i la màquina. Predominen, a la ficció de gènere, les histò-

Orion Pictures



ries sobre la pèrdua d'humanitat implícita en l'existència de la màquina o bé sobre com aquesta acaba pensant-se per ella mateixa i reclamant el seu lloc al món. Pel·lícules tan icòniques com *Terminator* o *Blade Runner* en són uns clars exponentes (Sala, 2017). Però també hi ha una tercera accepció, que consisteix a mostrar que els avenços tècnics poden convertir l'home en superhome, tot i que mai es descuida l'advertència sobre els perills de desafiar, una vegada més, la naturalesa. En aquestes històries, l'home reviu, sobreviu o millora gràcies a la màquina, però pel camí veu compromès el seu paper a la societat i fins i tot s'aboca a haver de decidir qui és realment. Una de les pel·lícules que millor ho ha tractat és *RoboCop*, de Paul Verhoeven. El policia Alex Murphy és reconstruït i tornat a la vida gràcies a la robòtica, però els records i les emocions de la seva etapa humana entren en conflicte amb les directrius del seu programari.

La ficció ens mostra que els avanços tècnics poden convertir l'home en superhome, tot i que mai es descuida l'advertència sobre els perills de desafiar, una vegada més, la naturalesa. En aquestes històries, l'home reviu, sobreviu o millora gràcies a la màquina, però pel camí veu compromès el seu paper a la societat i fins i tot s'aboca a haver de decidir qui és realment. Una de les pel·lícules que millor ho ha tractat és *RoboCop*, de Paul Verhoeven. El policia Alex Murphy és reconstruït i tornat a la vida gràcies a la robòtica, però els records i les emocions de la seva etapa humana entren en conflicte amb les directrius del seu programari. Una dualitat molt actual, a la fi, perquè la societat moderna es debat constantment entre la persona que som i la que projectem gràcies als enginyers virtuals.



En la mateixa línia, *Upgrade* de Leigh Whannell mostra un home que torna a caminar gràcies a la tecnologia i se serveix de les «actualitzacions» del títol per a una revenja de connotacions bíbliques. El debat aquí se centra en la legitimitat d'aprofitar els beneficis de la tècnica per a satisfer els nostres instints més primaris. En un altre extrem (en tots els sentits, perquè la proposta és d'una radicalitat absoluta), la cinta japonesa *Tetsuo* de Shinya Tsukamoto introdueix un protagonista que somia amb un món de metall i cables que ens permeti una mutació col·lectiva en un deliri tecnològic.

En la ficció, la màquina, com l'home, ha evolucionat. El cinema fantàstic contemporani ha convertit les paràboles sobre màquines d'engranatges elementals en grans dissertacions sobre la irrupció de la virtualitat a les nostres vides. La pel·lícula seminal de la nostra era és *Matrix*, de les germanes Wachowski, on la societat és esclava d'un programa informàtic fins que uns pocs herois (de noms molt eloqüents: Neo, Morpheus, Trinity) es rebel·len per recuperar el paper preponderant de l'ésser humà. Poques pel·lícules modernes fan confluïr tan bé llenguatges tan diversos per imaginar el paper del superhome en el nostre hipotètic futur: Neo ha d'aprendre a destriar realitat d'aparença, a configurar-se com a personatge (impa-

gable l'escena en què aprèn arts marciais perquè aconseguix autoprogramar-se per fer-ho) i finalment assumir que és el messiès d'una guerra entre el món virtual i el món tangible. Un altre títol imprescindible per imaginar l'humà del futur és la sèrie *Black Mirror*, un compendi de com les aplicacions de la tecnologia poden afectar la nostra manera de viure, de relacionar-nos i fins i tot de morir. S'hi planteja, entre moltes altres coses, la idea d'una eternitat virtual en què la corporeïtat sigui del tot innecessària, i també videojocs que ens permeten usurpar la identitat dels avatars per consumir els nostres somnis més reprimits.

«Superherois i superheroïnes són la plasmació de la nostra projecció d'una humanitat millorada»

■ LA CONSCIÈNCIA DELS FINALS

En qualsevol dels casos, per més avançada que sigui la màquina i per més sofisticats que siguin els mons virtuals, per més poderós que sigui el superhome i per més evolucionats que aconseguim estar com a individus, tots aquests relats preserven els mateixos temes i arriben a les mateixes conclusions. L'humà està abocat a un final i, durant el trànsit, a patir, perquè és justament la consciència de l'efímer el que li dona un veritable sentit. És el que s'expressa tan bé al final de la pel·lícula *Blade Runner*, quan Roy Batty, sabedor de la seva imminent caducitat, valida el que ha vist i viscut com a essència de la immortalitat. Avançarem, progressarem i millorarem; desafiarem el temps i potser l'enganyarem, però no el derrotarem. D'aquesta constatació emana el gruix de la ficció moderna, de gènere o no, perquè dotem el nostre «jo» futur dels nostres dolcs i dels nostres impossibles. ☺

REFERÈNCIES

- Arnaudo, M. (2013). *The myth of the superhero*. The Johns Hopkins University Press.
- Eco, U. (1964). *Apocalípticos e integrados*. Debolsillo.
- Gorostiza, J., & Pérez, A. (2003). *David Cronenberg*. Cátedra.
- Lee, S., & Kirby, J. (1963). *The X-Men #1*. Marvel.
- Mayor, A. (2018). *Gods and robots: Myths, machines, and ancient dreams of technology*. Princeton University Press. Consultat en <https://press.princeton.edu/books/hardcover/9780691183510/gods-and-robots>
- Orwell, G. (2010). *1984*. Edicions 62. (Treball original publicat en 1949).
- Reynolds, R. (1992). *Super heroes: A modern mythology*. University Press of Mississippi.
- Sala, A. (2017). *Just imagine. 50 títols essencials del cine de ciencia ficción*. Editorial UOC.
- Siegel, J., & Schuster, J. (1949). *Superman Vol 1 #61*. IDW Publishing.
- Unceta Gómez, L. (2007). Mito clásico y cultura popular: Reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense. *EPOS, XXIII*, 333-344. <https://doi.org/10.5944/epos.23.2007.10559>

PEP PRIETO. Escriptor, periodista i crític de cinema i televisió (Espanya). Col·laborador habitual dels canals de ràdio RAC1 i de televisió Betevé i RTVE. Escriu regularment al *Diari de Girona* i *El Nacional*. És autor dels assaigs sobre cinema *Poder absoluto* (UOC, 2016) i *Al filo del mañana* (UOC, 2019).
✉ pituprieto@hotmail.com

«La por al monstre, sobretot l'interior, és un dels motors narratius del gènere»



La pel·lícula *La mosca* (1986), de David Cronenberg, se centra en el científic i la seva metamorfosi que ell mateix percep com una oportunitat de millora de l'espècie.