

SOMOS (Y SEREMOS) EFÍMEROS

La ficción sobre un futuro con humanos mejorados

Pep Prieto

Las ficciones sobre el futuro, y los humanos que lo tienen que poblar, están fundamentadas en la conciencia de nuestras limitaciones y de lo que nunca podremos llegar a ser. Estas representaciones, ya sean utópicas o distópicas, expresan nuestra contradicción entre nuestros anhelos y nuestras dudas.

Palabras clave: ciencia ficción, mitología, superhéroes, cultura popular, distopía.

Tomemos dos momentos muy concretos en que seres sublimados y reinterpretados por la ficción topan con la evidencia de su fragilidad. Uno es el fatídico instante en que el guerrero Aquiles ve cómo la flecha de Paris le atraviesa el talón, su único punto débil según la leyenda iniciada por el poeta Estacio. El otro es cuando Superman, en el número 61 de sus aventuras, se da cuenta de que la kryptonita, fragmento de su planeta de origen, debilita sus poderes y lo vuelve tan vulnerable como cualquier humano (Siegel y Schuster, 1949). Entre un episodio y el otro hay unos cuantos siglos de diferencia; de hecho, el primero se convierte en el canon en el que se refleja el segundo, pero ambos comparten una misma esencia. La narrativa acerca de los posthumanos, o la visión de un mundo en el que somos mejores y más avanzados hasta el punto de desafiar la lógica de nuestra caducidad, siempre emana de la constatación de nuestras fragilidades. Nos sabemos efímeros y la ficción proyecta héroes o antihéroes que encarnan la eterna batalla por la eternidad.

Desde el inicio de los tiempos se ha imaginado una realidad en la que transcendemos nuestras limitaciones y superamos viejas debilidades, pero estas siempre acaban siendo parte indisoluble del relato. Eso es porque, al final, no se puede entender la concepción de un futuro, y de los humanos que lo tienen que poblar, sin asumir que todas

estas narraciones son una parábola de nuestra conciencia de lo que nunca podremos llegar a ser. La representación de todo futuro, utópico o distópico, es una captura del presente, del deseo o aspiración de ser otro, un reflejo de nuestro anhelo de supervivencia en un mundo que nos conduce a desaparecer. Como también lo puede ser del miedo a ser fagocitado por la máquina, o al mal uso de los adelantos tecnológicos. La novela *1984* (Orwell, 1949/ 2010) es uno de los ejemplos más influyentes. La mayoría de estas historias hablan de lo que querríamos ser como metáfora de lo que realmente somos, y parten de una contradicción: sus protagonistas son nuestra salvación y, a la vez, la máxima expresión de nuestras dudas y claroscuros. Es por este motivo que la idea de un futuro con humanos mejorados

«El legado de las mitologías es palpable tanto en la literatura clásica como en la eclosión de la ficción audiovisual a lo largo del siglo XX»

conlleva una radiografía de la persistencia del dolor, la renuncia y el sacrificio como motores de esta transformación. Existen infinidad de autores y títulos que hacen referencia a eso y se pueden dividir en tres ejes que ayudan a comprender su vigencia a lo largo de la historia de la cultura popular: mitología, evolución y tecnología.

■ DE MITOS Y HUMANOS

No parece disparatado afirmar que buena parte de la ficción moderna occidental se puede articular, princi-

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

Prieto, P. (2021). Somos (y seremos) efímeros: La ficción sobre un futuro con humanos mejorados. *Metode Science Studies Journal*. <https://doi.org/10.7203/metode.12.20773>

palmente, a partir de tres herencias, que son los textos bíblicos, la mitología griega y la leyenda artúrica. Los primeros se expresan en historias de redención, de asunción de los castigos inherentes a la existencia y los *via crucis* de personajes que lidian con la mala conciencia y los pecados no confesados; la segunda, en la manifestación de mundos poblados de héroes hiperbólicos que representan la aspiración colectiva a la eternidad, y la tercera, con crónicas sobre un hombre común que en realidad está llamado a reinar, a la consecución de grandes gestas que usualmente quedarían fuera de su alcance. Todas ellas comparan muchos aspectos, y hay dos bastante evidentes: la lucha contra el tiempo (es decir, nuestra condición de efímeros, de finitos) y nuestro deseo de reconocimiento de un ente superior que simboliza el sentido de nuestra travesía. También tienen en común la investigación de un amparo moral y emocional, una brújula que nos permita encontrar nuestro destino y a nosotros mismos. La cultura de masas está llena de este tipo de representación de una investigación que nunca acaba y en la que la mayoría de personajes son hijos de lo que Umberto Eco denomina «ideología de la consolación» (Eco, 1964), es decir, heroínas o héroes que consuelan al lector porque no es el superhombre que querría ser.

El legado de las mitologías es palpable tanto en la literatura clásica como en la eclosión de la ficción audiovisual a lo largo del siglo xx (Arnaudo, 2013; Mayor, 2018; Reynolds, 1992; Unceta Gómez, 2007). El muestrario de divinidades de la mitología griega y la larga lista de héroes que buscan su aprobación han ido adoptando infinidad de rostros de forma que se han erigido, en la cultura popular, en el molde de toda una forma de narrar. Y la manifestación más clara y vigente son los superhéroes, nacidos en forma de viñeta como antídoto contra las grandes crisis sociales y políticas del siglo pasado y transmutados en síntesis de lo que entendemos como modernidad gracias a sus traducciones cinematográficas y televisivas. Superhéroes y superheroínas son la plasmación de nuestra proyección de una humanidad mejorada, cuando no directamente el resultado de una evolución de las divinidades, propias y ajenas. Por eso cómics, películas y series versan sobre la investigación de lo que hay de divino en el ser humano y, sobre todo, de

lo que hay de humano en la divinidad. Son superaciones de nuestros límites y a la vez su constatación.

Una aproximación a algunos de los personajes sirve para ilustrarlo con elocuencia. Superman, uno de los más icónicos, bascula entre el mesianismo y el superhombre tradicional, y su tránsito por nuestra cotidianidad es la crónica de la tensión que se genera entre la conciencia de la excepcionalidad y la inequívoca humanidad de su ejercicio. Solo hay que ver cómo este paradigma de la dimensión mitológica del superhombre esconde su verdadera identidad: con el disfraz de un periodista vulgar, inseguro y socialmente disfuncional. El Capitán América, símbolo de una lucha contra el mal absoluto encarnado en el nazismo, es un joven débil, enfermizo y sin futuro que, gracias

a un suero, logra la categoría de supersoldado, en la que es una de las mejores y más evidentes plasmaciones del deseo de una humanidad mejorada. O, entrando en la narrativa estrictamente fílmica, lo que plantea M. Night Shyamalan en su trilogía iniciada con *El Protegido*, la idea de que la mejora ya se ha producido, que el superhombre vive entre nosotros, pero no estamos preparados para aceptarlo (ni él mismo, en el fondo) porque nos empeñamos en no querer trascender lo que entendemos como normalidad. En este sentido, tam-

bién hay que destacar lo que propone el cómic *Watchmen* y sus variantes cinematográfica y televisiva (sobre todo esta última, verdadero resumen de su esencia), una realidad en la que los superhombres son percibidos como subversivos y amenazan con desencadenar el apocalipsis; o *The boys*, cómic y serie, en el que el superhéroe es la viva imagen de la doble moral y la progresiva degradación de nuestros valores.

No es ninguna casualidad que la representación del superhombre en la cultura popular, una vez constituida en género, se esté dedicando a torpedear sus cimientos y a reflexionar cada vez más sobre la configuración de su narrativa. Al final, vivimos una era en la que hemos tomado más conciencia que nunca de la fragilidad de lo que dábamos por sobreentendido y los superhéroes encarnan, al final, la idea colectiva de un mundo mejor que dista mucho de materializarse. La certeza de estar viviendo la distopía de la que nos tenían que salvar puede cambiar para siempre su formulación audiovisual.



Anaconda vertig

En las narraciones sobre el futuro también acostumbra a estar presente el miedo a ser fagocitado por la máquina, o al mal uso de los adelantos tecnológicos. La novela *1984*, de George Orwell, es uno de los ejemplos más influyentes.

«La representación de todo futuro, utópico o distópico, es un reflejo de nuestro anhelo de supervivencia en un mundo que nos lleva a desaparecer»

■ LA EVOLUCIÓN Y SUS PELIGROS

Una de las fórmulas más recurrentes de la ficción para hablar de los humanos del futuro es la evolución, ya sea de forma natural y como respuesta a la ruptura de un techo de vida imaginario, o bien como resultado de una manipulación genética. La primera categoría vuelve a tener uno de sus principales exponentes en los cómics y en su inevitable adaptación cinematográfica y televisiva, y más en concreto en los *X-Men* (Lee y Kirby, 1963). Nacidos como reverberación de las luchas sociales en los Estados Unidos de los años sesenta y como metáfora de la intolerancia imperante (su primer cómic data de 1963 y es bastante significativo de sus intenciones), estos personajes son mutantes que despiertan recelos entre sus coetáneos porque estos se sienten intimidados por sus poderes sobrehumanos. Un tema, este, que proviene de un canon transversal a toda la ficción del género: el miedo a la diferencia. Siempre se ha imaginado qué pasaría si nuestra especie diera un salto evolutivo, y mayoritariamente se ha hecho para alertar de sus consecuencias. Una vez más, la fabulación de un futuro próximo sirve para hablar del presente, del aquí y del ahora. Por todo ello los *X-Men*, a pesar de nacer en un periodo histórico concreto y significativamente convulso, se erigen en la perfecta representación de los conflictos políticos de cualquier tiempo.

Otro frente clave del retrato de la evolución a la ficción moderna es el que emerge de la novela *Un mundo feliz* de Aldous Huxley: la idea de una sociedad utópica basada en la preponderancia del individuo superdotado. La mejora de la especie a partir de la selección genética, un pretexto argumental que ha dado pie a toda una era de relatos fantásticos. Una de las mejores versiones del libro, a pesar de no ser una adaptación oficial, es *Gattaca* de Andrew Niccol. Estrenada en 1997, se plantea, en pleno debate sobre las aplicaciones de la ingeniería genética, qué pasaría si en un futuro los nacimientos se hicieran con criterios de selección artificial que permitieran la creación de sociedades lideradas por individuos excepcionales. Los protagonistas son dos hermanos, uno de los cuales ha nacido de manera asistida y con un futuro lleno de oportunidades delante mientras que el otro fue fruto de un parto natural y sufre una afección cardíaca que limita sus posibilidades de superar los treinta años de vida. La perfecta síntesis, en definitiva, de los debates alrededor de la evolución. Por un lado, nos gusta creer que las sucesivas generaciones corrigen y mejoran las presentes, pero también nos abocan a dudar sobre hasta qué punto se puede manipular el orden natural de las cosas.

El desafío a la naturaleza, y sus consecuencias, es otro molde inherente a la proyección de nuestro futuro. Resulta inevitable, en este sentido, referirse al mito de Frankenstein y a sus múltiples acepciones. ¿Y si, en el intento de dar vida a lo que no la tiene, hacemos emerger un ser que



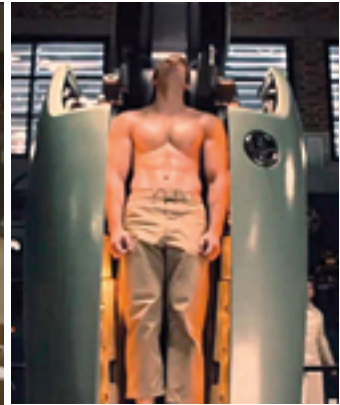
Los superhéroes de *X-Men* despiertan recelos entre sus coetáneos, que se sienten intimidados ante los poderes sobrehumanos de los mutantes. Un tema, este, que proviene de un canon transversal a toda la ficción del género: el miedo a la diferencia.

nos refleja el monstruo que llevamos dentro? Es la pregunta que pretenden responder numerosas formulaciones modernas del concepto, desde llamadas de alerta como la película *Splice* (científicos que crean una forma híbrida de vida que aprende a manipular sus emociones e instintos), de Vincenzo Natali, hasta videojuegos tan influyentes como *Hitman*, sobre un experimento genético que inhibe los sentimientos de neonatos para convertirlos en unos implacables asesinos en serie. Sobre la clonación, otro de los temas preferentes relacionados con la evolución, habría que citar la serie televisiva *Orphan Black*, sobre una joven que descubre que fue objeto de un experimento que ha provocado numerosas réplicas de ella misma, o la fundamental *Los niños del Brasil*, thriller de Franklin J. Schaffner a partir de la novela de Ira Levin sobre un científico que quiere clonar a Adolf Hitler.

El miedo al monstruo, sobre todo el interior, es uno de los motores narrativos del género. Resulta imprescindible, para analizar su importancia, la novela *La isla del doctor Moreau* de H. G. Wells, donde la voluntad de replicar el ser humano para su evolución degenera en la construcción de una pesadilla genética que apela a los peligros de la tiranía.



Marvel Studios / Paramount Pictures



El Capitán América, símbolo de una lucha contra el mal absoluto encarnado en el nazismo, es un joven débil, enfermizo y sin futuro que, gracias a un suero, logra la categoría de supersoldado, en la que es una de las mejores y más evidentes plasmaciones del deseo de una humanidad mejorada. En la imagen, fotogramas de la película *Capitán América: El primer vengador* (2011), dirigida por Joe Johnston en 2011, que muestran el momento de la transformación.

Otra obra clave sobre las mutaciones y sus lecturas es *La mosca* de David Cronenberg, versión de un relato corto de George Langelaan que ya había dado pie a una adaptación dirigida por Kurt Neumann estrenada en 1958. Cronenberg explica la historia de un investigador que inventa una máquina de teletransportación pero en uno de sus «trayectos» acaba fusionándose con una mosca. La película se centra en su metamorfosis, que el científico percibe como una oportunidad de mejora de la especie. Y justamente una de sus consecuencias, antes de la terrible comprobación de lo que realmente representa para su humanidad, es creerse que las aptitudes que toma prestadas del insecto lo convierten en un superhombre condenado a ser incomprendido y temido. Estrenada hace más de tres décadas, *La mosca* todavía es uno de los mejores reflejos cinematográficos de los peligros de creernos que podemos acelerar nuestra evolución. Y Cronenberg, como muy bien apuntan Jorge Gorostiza y Ana Pérez (2003) en su ensayo monográfico sobre el cineasta, es el director que más ha explorado la dimensión simbólica de la carne como mapa de nuestras transformaciones.

■ LA ETERNIDAD VIRTUAL

Existe la antigua idea de que el progreso va asociado a la obtención de la inmortalidad. Los humanos, según estas ficciones, podrán extender su paso por el mundo gracias a los adelantos tecnológicos, que corregirán aquellos aspectos que los vuelven vulnerables y, a la larga, finitos. Escritores como Frank Herbert (*Los ojos de Heisenberg*), Isaac Asimov (serie *Fundación*) o Michael Crichton (*El hombre terminal*) han explorado un futuro basado en la dialéctica entre el hombre y la máquina. Predominan, en

Orion Pictures



La ficción nos muestra que los adelantos técnicos pueden convertir al hombre en superhombre, a pesar de que nunca se olvida la advertencia sobre los peligros de desafiar, una vez más, la naturaleza. En *Robocop* (1987), película de Paul Verhoeven, el policía Alex Murphy es reconstruido y devuelto a la vida gracias a la robótica, pero los recuerdos y las emociones de su etapa humana entran en conflicto con las directrices de su *software*.

la ficción de género, las historias sobre la pérdida de humanidad implícita en la existencia de la máquina o bien sobre cómo esta acaba pensándose por ella misma y reclamando su lugar al mundo. Películas tan icónicas como *Terminator* o *Blade Runner* son unos claros exponentes (Sala, 2017). Pero también hay una tercera acepción, que consiste en mostrar cómo los adelantos técnicos pueden convertir al hombre en superhombre, a pesar de que nunca se descuida la advertencia sobre los peligros de desafiar, una vez más, los moldes de la naturaleza. En estas historias, el hombre revive, sobrevive o mejora gracias a la máquina, pero por el camino ve comprometido su papel en la sociedad e incluso se ve forzado a tener que decidir quién es realmente. Una de las películas que mejor lo ha tratado es *Robocop*, de Paul Verhoeven. El policía Alex Murphy es reconstruido y vuelto a la vida gracias a la robótica, pero los recuerdos y las emociones de su etapa humana entran en conflicto con las directrices de su *software*. Una dualidad muy actual, en definitiva, porque la sociedad moderna se debate constantemente entre la persona que somos y la que proyectamos gracias a los artefactos virtuales.



En la misma línea, *Upgrade* de Leigh Whannell muestra un hombre que vuelve a andar gracias a la tecnología y se sirve de las «actualizaciones» del título para una revancha de connotaciones bíblicas. El debate aquí se centra en la legitimidad de aprovechar los beneficios de la técnica para satisfacer nuestros instintos más primarios. En otro extremo (en todos los sentidos, porque la propuesta es de una radicalidad absoluta), la cinta japonesa *Tetsuo* de Shinya Tsukamoto introduce un protagonista que sueña con un mundo de metal y cables que nos permita una mutación colectiva en un delirio tecnológico.

En la ficción, la máquina, como el hombre, ha evolucionado. El cine fantástico contemporáneo ha convertido las parábolas sobre máquinas de engranajes elementales en grandes disertaciones sobre la irrupción de la virtualidad en nuestras vidas. La película seminal de nuestra era es *Matrix*, de las hermanas Wachowski, donde la sociedad es esclava de un programa informático hasta que unos pocos héroes (de nombres muy elocuentes: Neo, Morpheus, Trinity) se rebelan para recuperar el papel preponderante del ser humano. Pocas películas modernas hacen confluír tan bien lenguajes tan varios para imaginar el papel del superhombre en nuestro hipotético futuro: Neo tiene que aprender a discernir realidad de apariencia, a configurarse como personaje (impagable la escena en la

«Superhéroes y superheroínas son la plasmación de nuestra proyección de una humanidad mejorada»

que aprende artes marciales porque consigue autoprogramarse para hacerlo) y finalmente asumir que es el mesías de una guerra entre el mundo virtual y el mundo tangible. Otro título imprescindible para imaginar al humano del futuro es la serie *Black Mirror*, un compendio de cómo las aplicaciones de la tecnología pueden afectar a nuestra forma de vivir, de relacionarnos e incluso de morir. Se plantea, entre otras muchas cosas, la idea de una eternidad virtual en que la corporeidad sea del todo innecesaria, y también videojuegos que nos permiten usurpar la identidad de los avatares para consumir nuestros sueños más reprimidos.

■ LA CONCIENCIA DE LOS FINALES

En cualquier caso, por más avanzada que sea la máquina y por más sofisticados que sean los mundos virtuales, por más poderoso que sea el superhombre y por más evolucionados que consigamos estar como individuos, todos estos relatos preservan los mismos temas y llegan a las mismas conclusiones. El humano está condenado a un final y, durante el tránsito, a sufrir, porque es justamente la conciencia de lo efímero lo que le da un verdadero sentido. Es lo que se expresa tan bien al final de la película *Blade Runner*, cuando Roy Batty, sabedor de su inminente caducidad, valida lo que ha visto y vivido como esencia de la inmortalidad. Avanzaremos, progresaremos y mejoraremos; desafiaremos el tiempo y quizás lo engañaremos, pero no lo derrotaremos. De esta constatación emana el grueso de la ficción moderna, de género o no, para que dotemos a nuestro «yo» futuro de nuestros duelos y de nuestros imposibles. ☺

REFERENCIAS

- 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. Consultado en <https://press.princeton.edu/books/hardcover/9780691183510/gods-and-robots>
- Orwell, G. (2010). *1984*. Edicions 62. (Trabajo original publicado en 1949).
- Reynolds, R. (1992). *Super heroes: A modern mythology*. University Press of Mississippi.
- Sala, A. (2017). *Just imagine. 50 títulos esenciales 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. Escritor, periodista y crítico de cine y televisión (España). Colaborador habitual de los canales de radio RAC1 y de televisión Betevé y RTVE. Escribe regularmente en el *Diari de Girona* y *El Nacional*. Es autor de los ensayos sobre cine *Poder absoluto* (UOC, 2016) y *Al filo del mañana* (UOC, 2019). ✉ pituprieto@hotmail.com



La película *La mosca* (1986), de David Cronenberg, se centra en el científico y su metamorfosis que él mismo percibe como una oportunidad de mejora de la especie.

«El miedo al monstruo, sobre todo el interior, es uno de los motores narrativos del género»