

# **El clon o el moderno Prometeo. Imagen y reencarnación biocibernética en las series de ciencia ficción contemporáneas.**

<Marina Gutierrez De Angelis, Greta Winckler, Paula Bruno,  
Maria Paz Matia, Agustina Mesia Crawley y Florencia Strano.

Cita:

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/marina.gutierrez.de.angelis/32>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pwOQ/vnU>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# IMÁGENES, CUERPOS, DISPOSITIVOS

MARINA GUTIÉRREZ DE ANGELIS (ED.)



SANS SOLEIL EDICIONES

Imágenes, cuerpo, dispositivos / Marina Gutiérrez De Angelis ... [et al.]. - 1a ed.-  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Sans Soleil Ediciones Argentina, 2019.  
Libro digital, PDF - (Nanook / 4)

Archivo Digital: descarga y online  
ISBN 978-987-3923-19-7

1. Antropología Cultural. I. Gutiérrez De Angelis, Marina.  
CDD 301

**Obra editada bajo licencia Creative Commons 3.0:**

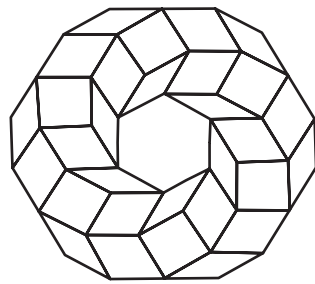
Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada (by-nc-nd)  
Imagen de portada: Märkisches Museum de Berlín

© de la edición, Sans Soleil Ediciones Argentina, Buenos Aires, 2019.  
© de las autoras, 2019.

**ISBN:** 978-987-3923-19-7  
Hecho el depósito que prevé la ley 11.723

**WWW.SANSOLEIL.ES/ARGENTINA**  
**Contacto:** info@sanssoleil.es

**COLECCIÓN NANOOK | 4**



**SANS SOLEIL EDICIONES**

# IMÁGENES, CUERPOS, DISPOSITIVOS

MARINA GUTIÉRREZ DE ANGELIS (ED.)

PAULA BRUNO

GRETA WINCKLER

MARÍA PAZ MATIA

AGUSTINA MESÍA CRAWLEY

MARÍA FLORENCIA STRANO



ÁREA D  
ANTROPOLOGÍA  
VISUAL

UBA



SANS SOLEIL EDICIONES

## ÍNDICE

<b>Prólogo, Marina Gutiérrez De Angelis</b> .....	6
<b>Genealogía de los dispositivos inmersivos: los panoramas de rotonda decimonónicos, Paula Bruno</b> .....	12
<b>El clon o el moderno Prometeo: Imagen y reencarnación biocibernética en las series de ciencia ficción contemporáneas, Marina Gutiérrez De Angelis</b> .....	24
<b>Imagen, cuerpo y política. Proceso de zombificación en el gabinete nacional, Greta Winckler</b> .....	41
<b>Operación Pixuleco: guerra de imágenes durante las campañas por el encarcelamiento de Lula, María Paz Matia</b> .....	68
<b>De avatares, androides y cyborgs. Una reflexión antropológica sobre las imágenes del cuerpo en ciencia ficción, Agustina Mesía Crawley &amp; María Florencia Strano</b> .....	84

## **EL CLON O EL MODERNO PROMETEO** IMAGEN Y REENCARNACIÓN BIOCIBERNÉTICA EN LAS SERIES DE CIENCIA FICCIÓN CONTEMPORÁNEAS.

*Marina Gutiérrez De Angelis*

### **LA IMAGEN DEL SER HUMANO EN LA ÉPOCA DE SU REPRODUCTIBILIDAD CLÓNICA.**

**E**n los últimos diez años, con la difusión masiva de plataformas de visionado por demanda y a la carta como *Netflix*, las series han experimentado un impulso sin precedentes. En lo que se refiere a la ciencia ficción, su presencia en lugar de mermar ha sido creciente. Las propuestas se han orientado sintomáticamente hacia un tema concreto: vencer a la muerte orgánica a través de la sustitución del cuerpo por réplicas genéticamente idénticas. Los desarrollos en el campo de la biología, las neurociencias y la informática plantean sin lugar a dudas cuestiones éticas y políticas que también atraviesan a las artes y las disciplinas humanísticas, desde el planteo de una era poshumana a la del transhumanismo. Ambos prefijos parecen indicar valoraciones diferentes sobre el destino de lo humano y su transformación biológica. W.J.T Mitchell propone hablar en términos de biocibernética, entendida como “la combinación de la tecnología informática y de la ciencia biológica que hace posible la clonación y la ingeniería genética” (Mitchell 2017, 388). Las películas, relatos y series de televisión de los últimos veinte años han evidenciado las fantasías y fobias que rodean a la biocibernética. Desde el temor hacia las máquinas e imágenes vivientes, la reanimación de la materia muerta, la diferencia entre las especies, los órganos protésicos y la maleabilidad de la mente y el cuerpo humanos. Como sugiere Mitchell, debemos contraponer dos modelos: el mecánico y el biocibernético, puesto que este último ha reemplazado a la reproducción mecánica de Benjamin como determinante técnico de nuestra época. La era biocibernética se caracteriza por la informática, la creación de imágenes digitales, la realidad virtual, la inteligencia artificial y la industrialización de la ingeniería genética (Mitchell 2017, 395). Desde esta perspectiva, el concepto de copia y de original pierden el espesor que presentaban en el texto clásico de Walter Benjamin. La reproducción biocibernética revierte la relación copia-original, puesto que la copia por momentos es superior al original.

Pero la imagen del ser humano que hoy parece desdibujarse nunca ha existido. Como señala Hans Belting, si estudiamos los testimonios históricos en imagen, veremos cuán inestable ha sido la imagen del ser humano que representan (Belting 2007, 118). El siglo XIX se obsesionó con inventariar y medir a los seres humanos, el XX lo hizo con la búsqueda de la optimización del cuerpo y el XXI es aún una pregunta abierta. La historia del cristianismo, por ejemplo, plantea en sus orígenes una profunda crisis de la imagen del cuerpo, en gran parte por la tensión entre el antropocentrismo del cuerpo en la cultura antigua y el culto a un dios único e incorpóreo. Esto se encarna claramente en la descorporización del ícono cristiano. Objetos como las reliquias, señala Belting, eludieron la analogía entre imagen y cuerpo puesto que los santos no estaban presentes en imágenes, sino en complejos artefactos con la presencia corporal de sus huesos o partes de su cuerpo diseminadas. La reliquia era una imagen de un cuerpo ausente en el que partes orgánicas de ese cuerpo se convertían también en imagen, por lo que alude a una imagen fragmentaria del cuerpo. Por otro lado, cuerpos dinásticos como el de los monarcas planteaban la idea de una dualidad corporal. Los dos cuerpos del rey, articulaban el cuerpo mortal del monarca y el cuerpo de su rango, que era heredado de un sujeto a otro. El cuerpo mortal portaba tanto a una persona viviente como a su rango inmortal. El cuerpo político del rey (la *persona ficta*) ocupaba el mismo lugar que el cuerpo natural (la persona real). Es por eso que el cuerpo ha de ser entendido como un concepto general que se define y se transforma adaptándose a cada situación histórica y social. El cuerpo encarnado de Dios y toda la corporeidad referida a ese modelo nos remite al problema del *Corpus Christi* y su compleja dualidad, que motivó extensos debates que en la Edad Media tendieron a exagerar la pretensión de una presencia real del cuerpo de Cristo en el sacramento. El tema del cuerpo de Jesús va más allá de un debate religioso; recorre toda la historia de occidente en lo que se refiere no solamente al cuerpo sino fundamentalmente a la imagen. Los propios padres de la Iglesia se referían a la institución como cuerpo de Cristo de un modo que se aproximaba a la idea dual del cuerpo de Jesús como cuerpo natural y como cuerpo encarnado en el sacramento. Un cuerpo de una doble y contradictoria dualidad, pues es tanto un cuerpo de naturaleza humana como de naturaleza divina. Es por eso que la historia europea de las imágenes centrada en la figura de Jesús y María, es también una historia de los conceptos del cuerpo y sus imágenes (Belting 2007, 49). La pregunta por el cuerpo y sus imágenes alude sin duda a la imagen del ser humano que cada época nos permite vislumbrar. Como señala Belting, el ser humano como medida del mundo es también el ser humano en las fronteras del cuerpo. Cuando Leonardo presenta su icónico Hombre de Vitruvio, advertimos la tensión entre la geometría, la anatomía y la estética. Es el problema de la representación de la imagen del ser humano únicamente en una imagen del cuerpo.

El cuerpo ideal no pertenece a los humanos, sin embargo, el real percibe sus fronteras intentado alcanzar con los dedos el límite donde está enmarcado. Allí, señala Belting, los bocetos de las primeras máquinas leonardianas anticipan la historia moderna de las prótesis (Belting, 2007:127). De hecho, la serie *Westworld* (Lisa Joy, Jonathan Nolan, 2016-) de HBO, retoma el diseño de Leonardo, donde ya no encontramos el





Figura 1. Westworld (2017), HBO.

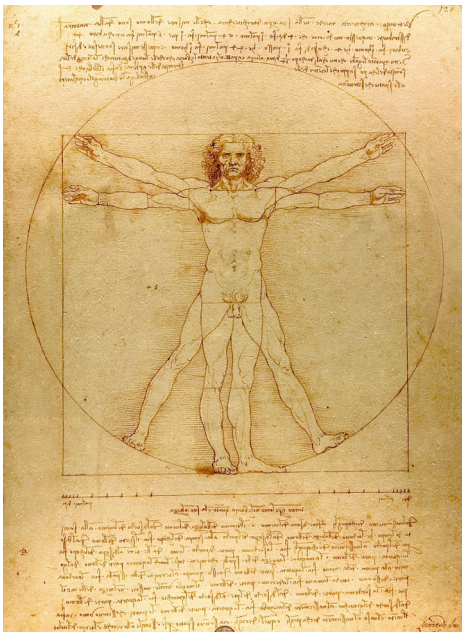


Figura 2. Leonardo da Vinci (1490), Estudio de las proporciones ideales del cuerpo humano, pluma y tinta sobre papel, Galería de la Academia de Venecia.

cuerpo humano sino el de los robots creados a su semejanza (Figs.1-2). Pero en esta nueva imagen los dedos del robot no intentan superar el límite del círculo, extendidos como en el original, sino que están cerrados en un puño apretado. Un cuerpo crucificado (las manos se aferran coléricamente a unos clavos metálicos) atrapado en los límites de la máquina. El cuerpo ideal y el cuerpo real se fusionan, pero dentro de los límites de la fabricación maquínica. La pierna derecha del robot aún exhibe el hueso sin cubrir por la piel sintética, dando cuenta de su fabricación material, como copia y réplica de lo humano e incluso desafiando el ideal de la simetría que un cuerpo ideal debería respetar en sus medidas. Es un cuerpo inacabado. El cuerpo ideal, que aquí parece poder ser alcanzado porque es creado, se aleja de lo humano, del cuerpo real. Ambos cuerpos nunca pueden ser fusionados. En la imagen de Leonardo, porque el cuerpo humano encuentra su límite al buscar alcanzar el ideal y

en el cuerpo robótico de *Westworld*, el cuerpo ideal fabricado nunca puede devenir un cuerpo real, humano. El cuerpo robótico es un nuevo cuerpo que trasciende lo humano en tanto cuerpo (e imagen de lo humano) y es un cuerpo Otro. Si el hombre de Vitruvio encerraba en su interior las medidas del cosmos, el robot de *Westworld* es una nueva proposición al respecto, cuyo desenlace ominoso y terrorífico se manifiesta en el despertar de la conciencia de estas creaciones que inician una revuelta contra los humanos que las han creado. Los cuerpos creados a imagen y semejanza de los humanos, sus fabricantes, se convierten en la amenaza y pesadilla que cuestiona el propio concepto y límite de lo humano. El cuerpo del robot como imagen del ser humano se convierte en una pesadilla.

La pregunta por el cuerpo y la imagen de lo humano en el escenario contemporáneo implica nuevamente recuperar viejos y nuevos interrogantes. Las réplicas biológicas o los cuerpos hechos de nuevos biomateriales, como los de las series *Altered Carbon* (Laeta Kalogridis, 2018) de *Netflix* o *Westworld*, también plantean nuevos interrogantes entendidos como acto sustitutivo de la imagen. Estas nuevas *effigies* ya no plantean una vida eterna a medias, sino una absoluta en la supuesta re-encarnación en un nuevo cuerpo o funda exactamente como el original. La muerte es una eternización biotecnológica donde el alma, el Yo, la conciencia o la memoria se piensan desde una nueva configuración. Para Mitchell, el clon caracteriza a la cultura visual contemporánea y se convierte en una imagen dialéctica que va delante de nosotros como una figura de nuestro futuro, que amenaza con venir tras nosotros para reemplazarnos y que nos retrotrae a la pregunta por nuestros orígenes como criaturas creadas a imagen de una fuerza invisible (Mitchell 2017, 50).

El doble es una figura central, casi una metaimagen, que retoma la pregunta por la identidad y por el tiempo. Esta figura atraviesa la literatura romántica del siglo XIX con gran intensidad y muy especialmente, casi obsesivamente, los relatos fantásticos y de ciencia ficción, convirtiéndose en uno de sus elementos más difundidos. Las series de ciencia ficción contemporáneas nos plantean una línea de continuidad con este poder demiúrgico de la imagen, puesto que la relación entre la imagen y lo orgánico ya había despertado fascinación y temor con los autómatas, esculturas o máquinas que cobraban vida. Las *imagines agentes*, imágenes vivientes que aluden sin duda al antiguo problema de la autonomía de las imágenes, fueron consideradas a partir de la Ilustración como claros ejemplos del pensamiento mágico y del ocultismo. Pero su existencia puede rastrearse hasta nuestros días. La potencia de la imagen viviente radica en su capacidad de pasar de la posibilidad a la acción y confrontar al espectador. Opera un doble juego entre lo no orgánico y la vida. Como señala Bredekamp en relación a las imágenes que podemos considerar bajo la fórmula del acto de imagen esquemático, la imagen viviente puede hacer algo a alguien. Ese es el núcleo del *Bildakt*. Algo que, en forma negativa, Platón había vislumbrado en su crítica a las imágenes. El acto de imagen es la potencia que ésta tiene para operar por sí misma un papel propio, activo, en la interacción con quien la mira. La imagen es así un efecto sobre el sentir, el pensar y el actuar. Si tomamos

la clasificación de Bredekamp referida a los tipos de actos de imagen, esto nos permite pensar el problema de la imagen del cuerpo y del ser humano en las series de ciencia ficción contemporáneas retomando los elementos propios del acto esquemático y el acto sustitutivo. El primero, referido a la animación de las imágenes y el segundo por el intercambio entre imagen y cuerpo. La particularidad de estos cuerpos es que ya no son semejantes, como el *Doppelgänger*, sino exactamente iguales, orgánicamente idénticos. A esta capacidad de replicar cuerpos idénticos se suman nuevos discursos sobre la exploración del cerebro. El estudio del cerebro, la visualización de su funcionamiento y las hipótesis sobre su estructura se cuelan en los relatos fantásticos televisivos. Un cerebro que parece ser mapeable y que presenta la estructura de un red neuronal de alta complejidad que podría ser replicada. El cerebro humano y su estudio se proponen comprender las claves para el desarrollo de inteligencia artificial basada en sus funciones. El clon como imagen y el cerebro como lugar de conciencia se combinan en relatos como *Altered Carbon* o *Westworld* para dar nacimiento a nuevas formas de vida basadas en un nuevo discurso biológico. Es sintomático que los personajes de estos relatos, al ser reencarnados en sus clones se pregunten desgarradoramente: “¿Estoy muerto?”.

#### **LA IMAGEN DEMIÚRGICA Y LOS CUERPOS SUSTITUTOS.**

En 1894, Edison publica en la revista *Century Magazine* la descripción de un espectáculo imaginario donde se proyectan imágenes junto a sonidos. La idea es concreta: registrar una ópera que pueda ser reproducida dentro de un dispositivo cerrado donde “por medio de una lámpara de calcio se reproduce para el público los efectos de la escena original, en tamaño natural, sobre una cortina blanca, con todos los sonidos y los movimientos ejecutados por los actores como en la escena original”. De este modo, señala Michaud, se observa que los ideales primitivos del cine no estaban tan preocupados por la reproducción del movimiento como por conservar el simulacro de lo viviente (Michaud 2017, 89).

Para la misma época en que Edison imagina la proyección de una ópera en el *Metropolitan Opera* de Nueva York “con artistas y músicos muertos desde hace largo tiempo”, Warburg se interesa en *El arte del retrato y la burguesía florentina* (1902) en los trabajos de Burkhardt y su método a través del empleo de documentos visuales y escritos, archivos e imágenes que se articulan para revivir a personas del pasado. Para referirse a los difuntos, Warburg utiliza la palabra *Abgeschiedene*, que sugiere la idea de la escisión, la separación del sí mismo que se opera entre las imágenes y la existencia conservada en archivos y documentos. Lo que esta separación plantea es la escisión entre el cuerpo real, las imágenes y la voz de esas personas del pasado (Michaud 2017, 83). La imagen recupera su dimensión demiúrgica. Lo vemos en el ejemplo del capítulo *Be right back* de la serie inglesa *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011), donde se plantea la existencia de un sistema operativo capaz de recrear el alma virtual o la existencia virtual de los difuntos a partir del “alma virtual” hecha de los textos, videos, audios e imágenes

de esas personas que quedan en Internet. Una escena clave es aquella en la que se le ofrece a la protagonista comprar un cuerpo vacío y sintético, réplica y doble de su novio muerto, al que se le instala el sistema operativo-alma que le permite hablar como el difunto y tener todos sus recuerdos e imágenes archivadas y disponibles. Esta historia ejemplifica el antiguo miedo hacia las imágenes que cobran vida. Imágenes peligrosas, seductoras y destructivas que hoy adoptan formas diferentes como los robots, los *cyborgs*, la inteligencia artificial y los clones. Mitchell encuentra en ello una estructura social que no se explica solo en leyes, prohibiciones o doctrinas sino en la experiencia misma de la alteridad y la representación del Otro (Mitchell 2017, 49).

La relación entre la imagen y la muerte se encuentra rodeada por la incertidumbre de la supervivencia del cuerpo después de su desaparición orgánica y atraviesa la historia de la imagen de modo profundo. Como señala Belting, la pérdida del cuerpo nos lleva a preguntarnos qué papel desempeñó en la determinación humana de producir imágenes (Belting 2007, 177). La imagen hace aparecer algo que en ella no está y es por eso que la imagen de un difunto no es una anomalía. Al cuerpo mortal se le ofrece un cuerpo inmortal que no es sino un cuerpo simbólico. Como señala Blanchot, el cuerpo orgánico cuando se convierte en cadáver es su propia imagen, ya no es cuerpo sino la imagen de un cuerpo. Es por eso que el enigma que rodea al cadáver se convirtió en el enigma de la imagen (Belting 2007, 180). Pero la figura del clon nos abre a nuevos interrogantes. ¿El clon es una imagen? ¿Integra la larga tradición de imágenes sustitutivas del cuerpo? La duración orgánica de los cuerpos podía vencer al tiempo en la transposición a imágenes sustitutivas.

Ceroplastias o fotografías, operaban a partir de la relación entre la imagen y la huella para dar nacimiento a un acto de sustitución de la imagen por el cuerpo mortal<sup>1</sup>. En un texto de 1902, Warburg se refiere al “arte viviente del retrato” y el modo en que la burguesía florentina iba haciendo efectivo el poder y voluntad del sujeto comitente al surgir el *uomo singolare* que buscaba conjurar la finitud humana a través de la transfiguración de sus rasgos en la imagen. Tanto el retrato del siglo XV como los *boti*, hicieron posible el proceso de individuación de los rostros. Esto muestra, como plantea Michaud, que “el retrato no debe ser solamente definido a partir de su capacidad mimética (su conformidad con el personaje que representa) sino en los valores dramáticos de la comparecencia *in effigie*. El retrato de cera hiperrealista y sobreindividuo lleva la huella profunda de los mitos de salvaguardia que acompañan en su curva a la historia de la representación de los cuerpos en una imagen” (Michaud 2017, 102). En otro texto de 1907, *La última voluntad de Francesco Sassetti*, el florentino en el fresco de Ghirlandajo en Santa Trinita, deja el mundo para reencarnarse en una imagen.

Animación, reencarnación, vida y movimiento se presentan así como una de los principales elementos que atraviesan la historia de la imagen, el cuerpo y la muerte

1   •••••  
Sobre la relación entre imagen, muerte y huella véase por ejemplo, el trabajo de Gorka López de Munain, *Máscaras mortuorias*, Sans Soleil Ediciones, Vitoria Gasteiz-Buenos Aires, 2019.

como actos que definen diferentes medidas de lo humano y sus fronteras. La semejanza, tal cual la entiende Belting, no se basa en una idea de realismo (*likeness*) sino que es una manifestación de lo visual. Es la base de la *Bildmagie*, la magia visual que produce una identificación entre imagen y prototipo. Estos conceptos hacen referencia a la praxis de la imagen, a la capacidad de agencia que emana de su propia condición como acto creador y productor de sentido. La imagen ha demostrado su poder para adquirir un ser, para albergar y encarnar en nombre de un cuerpo aquella presencia ahora ausente. Los cráneos de Jericó se manifiestan como un medio para la presencia donde la imagen se plasma directamente sobre el cuerpo del difunto (Fig.3). Por el contrario, otros medios portadores se ofrecieron como cuerpos sustitutos al orgánico. Es el caso de estatuas como la de Ain Gazhal (ca. 7000 a.C), un torso con ojos elaborado con técnicas similares a las de los cráneos de Jericó, cuyo esqueleto no es de un material duro, sino que está hecho con juncos y revestido con una piel (Fig.4). Al igual que las *effigies* romanas, que aparecen de modo independiente del cuerpo y dan nacimiento al doble, son cuerpos prestados. La sustitución da lugar a la transformación y la duplicación del cuerpo.

La animación de la imagen fue producto de su activación vital en el proceso ritual, el uso de la escenificación, el movimiento, el sonido o la escritura. Horst Bredekamp (Bredekamp 2015) recupera en esa genealogía la figura de las imágenes parlantes donde el caso de las imágenes funerarias es fundamental. La sustitución de cuerpos garantizaba la vida eterna de la persona a partir de la relación que se establecía entre la imagen y el observador. Las inscripciones en primera persona activaban, mediante la relación palabra-sonido-imagen, la vitalidad de esta última, logrando así encarnar al difunto. Si la estatua podía convertirse en cuerpo de la



Figura 3. Cráneo de Jericó. Emplasto de cal pulido, fechado entre el 8200 y el 7500 a.C. Museo Británico de Londres.



Figura 4. Estatua de Ani Gazhal, 7000-8000 años a.C, Museo del Louvre, París.

persona, el observador que leía la inscripción otorgaba la vida a esa imagen. Las estelas funerarias se convertían en reales presencias del difunto, puesto que su artificialidad no se contradice con su capacidad de existir y de hablar. La primera persona del singular evidencia la vitalidad del objeto y su capacidad y su potencia como cuerpo sustituto del difunto. Pero también la capacidad del objeto de influenciar al observador. El siglo XIX experimentó en ese sentido un nuevo impulso respecto de esta capacidad demiúrgica y mágica al poblarse de relatos sobre fantasmas y cadáveres que eran devueltos a la vida. Pero la figura del clon parece exceder los límites del *Doppelgänger*, aquel doble del Yo aterrador y oscuro creado a semejanza y destinado a ser una criatura ominosa. El clon transforma por completo a relación entre imagen y cuerpo.

### **DEL DOPPELGÄNGER AL CLON.**

La imagen ha sido a lo largo de la historia sujeto de una creencia y de una negación simultáneas. Para Mitchell la imagen que caracteriza a la cultura visual contemporánea es la del clon. El clon es una imagen que combina enigma, terror y presagio de un futuro incierto. “El clon significa el potencial para la creación de nuevas imágenes en nuestro tiempo –nuevas imágenes que cumplen el sueño de crear imágenes vivas, una réplica o copia que no es meramente un duplicado mecánico, sino un simulacro orgánico y biológicamente viable de un organismo vivo. El clon vuelve imposible la negación de imágenes vivas girando el concepto de icono animado sobre su propio eje” (Mitchell 2017, 36). La creación de estas imágenes puede ser entendida como una abominación más terrible que su destrucción. El clon representa –como sucede en *Altered Carbon* con los grupos llamados “neo-religiosos”- la destrucción del orden natural retomando los relatos que consideran la creación de vida artificial como una violación del orden del universo. La vida artificial muestra su lado oscuro y su monstruosa violación al orden natural.

El doble contiene en su esencia un terror originario. En el terreno de la ciencia ficción ha estado presente no solo como doble corporal humano sino también como límite de lo humano en la presencia del doble robótico. La relación entre lo humano y lo Otro se encuentra ligada a la presencia intrigante de la duplicación, que no es sino una pregunta por la identidad. Antes de la existencia del clon como doble genético, la alquimia planteó la existencia de los llamados homúnculos. Buscando la piedra filosofal –que permitía alcanzar nada menos que la juventud eterna– Paracelso afirmaba haber creado un hombrecillo de 30 centímetros a partir de una bolsa de carbón, mercurio y pelo. Otros alquimistas hablaban de los secretos de la mandrágora, o el uso de huevos y esperma. El término homúnculo se utilizó durante el siglo XVII para referirse al esperma descubierto a partir del uso del microscopio. Goethe popularizó la palabra en *Fausto*, donde hace que su discípulo Wagner cree un homúnculo que mantiene largas conversaciones con su creador y con Mefistófeles. El Frankenstein de Mary Shelly puede ser también considerado como un homúnculo moderno. En el film *La novia de Frankenstein* (James Whale, 1935), los homúnculos aparecen en escena directamente ligados a



Figura 5. La novia de Frankenstein. Dirigida por James Whale. 1935. Estados Unidos.

la fabricación de una nueva criatura. El doctor Pretorius (Ernest Thesiger), que había sido profesor en la universidad del doctor Frankenstein, le propone combinar sus conocimientos para experimentar en el laboratorio. Al intentar convencerlo, le muestra una serie de homúnculos que tiene atrapados en vasos de cristal, incluso vemos como una taza de cerámica cierra el paso al escape de uno de ellos. Pretorius le propone crear una compañera para la criatura creada por Frankenstein (Fig.5). Sin duda esta posibilidad de creación a partir de semen, residuos orgánicos o mandrágoras nos lleva hasta el surgimiento del clon, que es creado a partir de información genética. El clon transforma la antigua figura del doble dentro de un nuevo escenario en donde lo humano es atravesado por la biotecnología y la genética.

En las primeras películas donde aparecen los clones, como *The Invasion of the Body Snatchers* (Philip Kaufman, 1978) (Fig.6), la clonación es una misteriosa capacidad de los alienígenas —que encarnaba la metáfora de la invasión silenciosa de un Otro durante la Guerra Fría- para replicar a los seres humanos a través de unas esporas producidas por unas vainas contenedoras. Su objetivo es destruir a la especie humana reemplazándola por meras copias carentes de sentimientos. Poco a poco los habitantes del pequeño



Figura 6. The Invasion of the Body Snatchers. Dirigida por Philip Kaufman. 1978.

pueblo son sustituidos mientras que los humanos que quedan, notan que esos amigos, parientes o conocidos no son quienes parecen ser, algo está mal con ellos aunque su apariencia sea la de siempre. El clon es aún pensado bajo la idea del *Doppelgänger*. Una película reciente como *Réplikas* (Jeffrey Nachmanoff, 2018) marca una notable distancia con las primeras presencias de clones a mediados del siglo XX, puesto que se plantea el traspaso del cerebro humano entendido como un mapa de datos a un nuevo cuerpo receptor. El protagonista, interpretado por Keanu Reeves, explica el procedimiento: “Este hombre está muerto. Pero aun tenemos acceso a sus datos neurológicos. Vamos a darle a su cerebro biológico una nueva vida en este cerebro sintético replicando la mente humana”. Nuestra conciencia es “la suma de lo que nos ha pasado y cómo lo hemos procesado”, le explica a su esposa, puesto que “todo es neuroquímica”. Esta idea también se encuentra en una de las primeras películas donde se plantea la clonación desde el discurso biotecnológico. En *The Boys From Brazil* (Franklin J. Schaffner, 1978) el biólogo, el Dr. Bruckner (Bruno Ganz), le comenta a Ezra Lieberman, el cazador de nazis, que existe un proceso para clonar a partir de muestras de ADN pero que aunque se consiga un sujeto idéntico al clonado la igualdad será solo física y no emocional. Para que sean exactos es necesario que vivan las mismas experiencias. En *Réplikas* se retoma esta idea pero se agrega una nueva forma de comprender la mente humana como una red neuronal de datos. Esta idea acerca del funcionamiento del cerebro se evidencia en los fracasados primeros experimentos. El error consiste en que el cerebro activado en el cuerpo robótico enloquece al ser incapaz de reconocer un cuerpo sin órganos (Fig.7). Paralelamente, ante la pérdida de su familia en un accidente, el neurocientífico “mapea” los cerebros de su esposa e hijos para poder trasladarlos a un nuevo cuerpo





Figura 7. Réplicas. Dirigida por Jeffrey Nachmanoff. 2018. Reino Unido.

sustituto, pero esta vez no es robótico como en las pruebas de laboratorio sino clones que hace crecer en cápsulas en su casa (como los homúnculos de la tradición alquímica), puesto que comprobaron que la conciencia no puede ser albergada en un cuerpo sintético. Aunque en esta ocasión es un cerebro sintético el que tiene que comprender y reconocer un cuerpo biológico. Que también es una copia. “Quiero replicar su mente en su propio cuerpo”. El personaje no se aleja de la figura del científico que busca traer a la vida a las personas amadas ni la búsqueda por revivir difuntos tan propia del siglo XIX. Pero en estas nuevas versiones se ha producido un giro. Aunque la esposa en un primer momento le señala que el alma es intransferible, su clon acepta la segunda vida en un nuevo cuerpo replicado del original al igual que el de sus tres hijos. De modo similar, *Altered Carbon* presenta la peculiar pila cortical (*cortical stack*) que almacena la memoria e identidad de la persona y es colocada estratégicamente en la columna vertebral (Fig.8). Esas pilas se implantan en los cuerpos o “fundas”, sea el propio cuerpo o el de otras personas. Hay que destacar que las pilas se insertan en la columna vertebral, el conector entre cerebro y cuerpo (cuerpo-alma como modelo).

Tanto *Réplicas* como *Altered Carbon* definen la muerte como la destrucción o pérdida de esa pila o mapa de conexiones neuronales. El cuerpo es solo un medio portador prestado en el que habitar. Laurens Bancroft, el multimillonario de *Altered Carbon* tiene varios clones (fundas) impresos para transferirse y vivir siempre joven mientras que su hijo tiene una impresora 3D portátil (con la que el protagonista creará un clon de si mismo). En *Westworld* aparece también la tecnología de la impresión 3D como instrumento para la replicación orgánica. El clon gravita entre los elementos propios del acto esquemático —porque se enlaza con la genealogía del autómatas, el robot y el efecto pigmalión— y el sustitutivo, porque finalmente intercambia el lugar con un cuerpo original. Su particularidad es que esa sustitución, que al igual que el esquemático “da vida a la imagen” pero a su vez apunta a la intercambiabilidad. El clon plantea un desafío al ser una imagen que

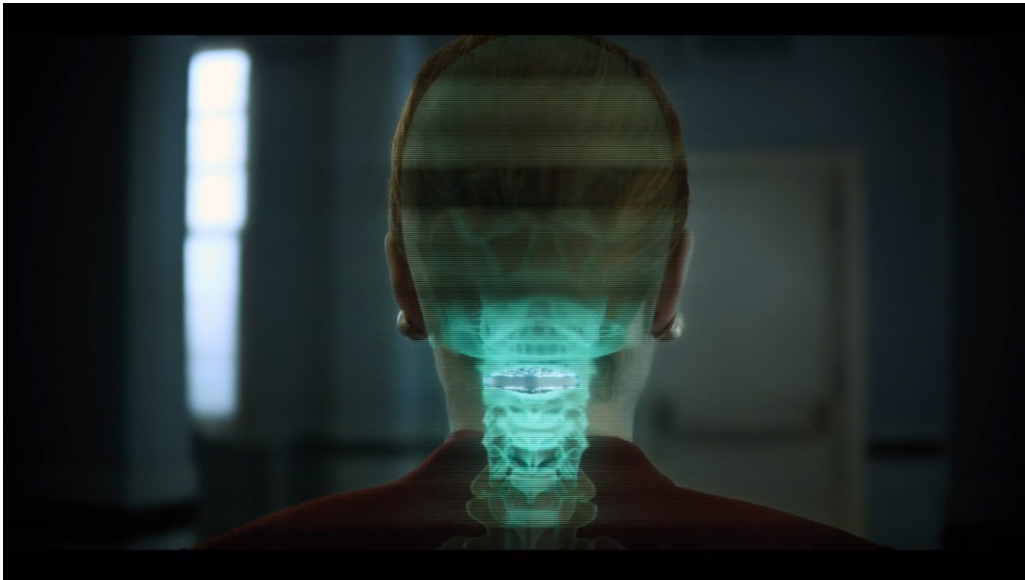


Figura 8: Altered Carbon. Creada por Laeta Kalogridis. 2018. Pila cortical, Netflix.

sustituye al cuerpo y a su vez, es un cuerpo que es tratado como imagen. A diferencia de la sustitución por contacto –la *Vera icon* como modelo– el clon es una sustitución orgánica, un simulacro perfecto, que reproduce en todo detalle el cuerpo original. Películas como *Réplicas* muestran la creación de clones y traspaso de cerebros –entendido como mapas de datos– a un nuevo cuerpo clonado como producto comercial solo accesible a los ricos, remitiendo en cierto modo a los dos cuerpos del Rey y la supervivencia de la persona genealógica en nuevos medios sustitutos. La perpetuación de la vida de los poderosos en cuerpos sustitutos orgánicos e idénticos a los originales y únicos.

A diferencia de *Réplicas*, *The Clone Returns Home* (Kanji Nakajima, 2008) propone preguntas más profundas sobre la identidad, la memoria y la conciencia. Cuando el astronauta Kohei muere en una misión es clonado junto con su cuerpo pero con resultados no esperados. Las dificultades que encuentra para comprender sus recuerdos y su identidad abren a preguntas éticas sobre los límites de la ciencia, la existencia y la identidad. “¿Estoy muerto?” se pregunta desgarradoramente cuando despierta en su clon. La muerte se convierte en algo relativo, dudoso, diferente. ¿Que nos hace ser nosotros mismos? Esta pregunta también se presenta en la historia del manga *Ghost in the Shell* (1989) creado por Masamune Shirow. Con un claro espíritu *ciberpunk* de la década de los años 80, reflexiona sobre las consecuencias éticas del avance biotecnológico. Introduce la idea de una existencia, una esencia contenida en lo que denomina *ghost* de un ser humano. Este *ghost* es un atributo propio del cerebro que permite distinguir una copia robótica de un ser humano real. El *ghost* es aquello que produce la conciencia, la individualidad y las emociones. Esta alma puede ser removida o trasladada a implantes.

Mientras que el ghost se encuentre intacto ese ser sigue siendo humano. Es por eso que en la historia claramente nos exponemos a la pregunta sobre la identidad de lo humano y lo Otro. Hasta qué punto seguimos siendo humanos, hasta qué punto seguimos siendo nosotros mismos.

En *Westworld* también se recuperan estos interrogantes, puesto que la trama del parque temático con los androides anfitriones deriva en la secreta búsqueda de la utilización de los cuerpos sintéticos de los androides para replicar humanos. Estas réplicas –no clónicas pero de un material prodigioso que las hace lucir exactamente como un humano– ponen en discusión la posibilidad de trasladar la conciencia de los seres humanos a estos nuevos super cuerpos inmortales. Esas conciencias robóticas a las que en películas como *Ex-Machina* (2013) se las obliga a pasar por el Test de Turing no solo emulan o parecen emular a la conciencia humana sino que además comienzan a plantear la indiferenciación entre unos y otros por la aparición de la posibilidad de reproducir cuerpos orgánicos o aparentemente orgánicos. *Blade Runner* (1982) es el caso emblemático en el que esta imposibilidad deviene obsesiva. Estos replicantes, como los androides de *Westworld*, pero también como *Hall 9000*, se convierten en peligrosas amenazas hacia lo humano en la búsqueda por su libertad, su conciencia o el devenir de un Yo propio. En la serie *Almost Human* (J.H. Wyman, 2013-2014) se repite la fórmula, con policías que utilizan androides indistinguibles de los humanos. Recuerdos, sueños, creación artística y sentimientos toman posesión de estos seres.

En la novela de Philip K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), el protagonista, Rick Deckard es enviado a erradicar a los androides modelo Nexus 6 que se caracterizan por ser idénticos a los seres humanos. La novela de Dick aborda la pregunta sobre los límites éticos respecto de los androides, lo artificial y lo natural. La idea del nacimiento de una nueva especie y de la capacidad de crear una conciencia que se vuelve contra su creador es sin duda uno de los mayores miedos en estos relatos y alude también a Frankenstein como moderno Prometeo. Pero lo que estas nuevas series incorporan es la creación de cuerpos clonados genéticamente exactos. Si bien en *Westworld* el temor a la rebelión de los androides es el centro de la trama –que recupera su versión original de 1973, *Almas de metal* (Michael Crichton)– el desarrollo de esta tecnología parece tener como objetivo la creación de cuerpos sustitutos para los humanos. Las conciencias de los visitantes del parque son escaneadas y alojadas en una sala secreta controlada por una inteligencia artificial que explica a Dolores y a Bernard que no le resultó difícil comprender la mente de los seres humanos puesto que es muy fácil de predecir. Esas conciencias se muestran como libros albergados en una biblioteca, reducidas a un código descifrado por la inteligencia artificial. Los humanos, al igual que los androides del parque, parecen repetir sus vidas y decisiones en forma de bucle, considerándose así que el libre albedrío sería solo una ilusión humana. La búsqueda de la inmortalidad medial involucra la pregunta por la existencia, la conciencia y el Yo: ¿qué nos convierte en humanos? Lo que estas series plantean es un nuevo imaginario sobre el cuerpo y lo humano donde el cerebro es el protagonista. Hasta qué punto seguimos

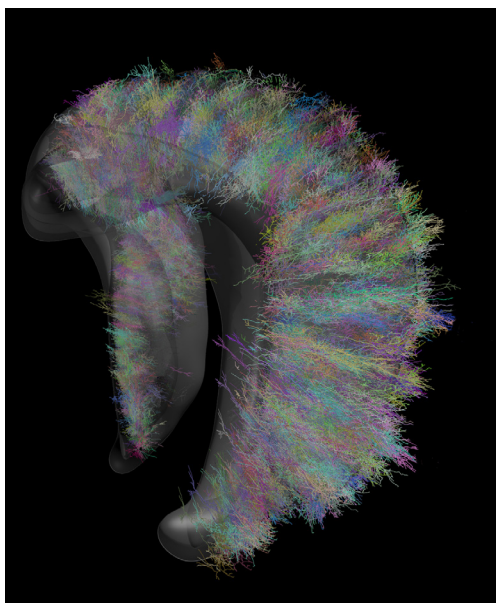


Ilustración 9: Simulación del hipocampo. Human Brain Project. 10/11/2019. Recuperado de <https://www.humanbrainproject.eu/en/brain-simulation/brain-simulation-platform/>.

siendo humanos, hasta qué punto seguimos siendo nosotros mismos. Proyectos como Human Brain Project<sup>2</sup>, con fondos millonarios otorgados por la Unión Europea proponen simular el funcionamiento del cerebro humano entendido como un mapa posible de reconstruir y replicar de modo artificial (Figs. 9, 10). Esta idea es la base de la película *Répliques*, donde el protagonista es capaz de simular el cerebro de una persona y trasladarlo a un cuerpo replicado.

Con el nacimiento de instrumentos como el microscopio a finales del siglo XVI, más tarde la fotografía, la radiografía, el microscopio electrónico, la ecografía, la endoscopia y la llegada de las técnicas de imagen como la imagen PET o la resonancia magnética, la realidad aumentada y la virtual, el cuerpo humano dio origen a un modelo anatómico que deviene fisiológico y patológico bajo la mirada médica. Todos estos dispositivos capaces de

producir imágenes del cuerpo construyeron una mirada total, objeto expositivo que reconfigura incluso la propia identidad personal. Esta visualización constante y total del cuerpo implica cuestiones éticas y antropológicas así como epistemológicas en relación al estatus de las imágenes médicas (Andrea Pinotti y Somaini 2016, 257). Aldina Roskies (Roskies 2007) reflexiona sobre las imágenes neurológicas del cerebro producidas con nuevas tecnologías. ¿Son estas imágenes fotografías de la actividad de nuestro cerebro o su estatus epistémico es totalmente diferente? La relación entre los medios de la imagen y la ciencia a lo largo de la historia hace absolutamente necesaria la pregunta. La Venus de los médicos, como la llama Didi-Huberman, que conservaba la pose erótica de Venus como recuerdo, reproducía el mecanismo anatómico. Por medio de impresiones de órganos humanos verdaderos se abstraía una imagen del modelo del cuerpo tal cual lo exigía la ciencia de aquel momento (Belting, 2007:131). Actualmente las técnicas digitales han sustituido, por ejemplo, a la fotografía entendida como producción fotoquímica de imágenes. La imagen médica no es más la representación inmediata del cuerpo sino un medio que lo restituye tanto como lo construye dentro de un discurso específico que pertenece a una dimensión imaginaria

2 Vease: <https://www.humanbrainproject.eu/en/>



Ilustración 10. Réplicas. Dirigida por Jeffrey Nachmanoff. 2018. Reino Unido.

del cuerpo y de lo humano (Andrea Pinotti y Somaini 2016, 258). Como plantea James Elkins, las imágenes científicas del cuerpo no son meramente ilustrativas (Elkins 2009), permiten visualizar conceptos que fuera del campo de la imagen serían impensables, como ha demostrado Manuel Lima (Lima 2011). Para Belting la pregunta actual es si el cuerpo evade cualquier analogía en imagen o si es intercambiado por imágenes en las que se puede negar a sí mismo (Belting, 2007:135).

### LA CARNE ES IMAGEN

La muestra *Qu'est-ce qu'un corps?* realizada en el Museo Quai Branly de París en 2007, con la curaduría de Stephan Breton, preguntaba a los visitantes: ¿Qué es un cuerpo? La muestra planteaba contra la idea típicamente occidental del cuerpo como sede de una singularidad irreductible que el cuerpo es entendido por diferentes pueblos como un producto semi-acabado que debe completarse: “es el objeto del trabajo, de una “fabricación”. “No estoy solo en mi cuerpo”: a través del cuerpo, el individuo forma una relación con “algo que no es el yo”, que cambia según las culturas. El cuerpo es el lugar de expresión de una confrontación: masculino / femenino, vivo / no vivo, divino / imagen, humano / no humano ... Tantas oposiciones que se encuentran en las producciones rituales, sociales, artísticas (esculturas), objetos, imágenes del cuerpo ...)”<sup>3</sup>. Esta pregunta, señala Belting, hacía que el visitante, por primera vez fuera consciente de este interrogante, incluyendo a Europa como una parte mas dentro de las culturas de la imagen del cuerpo. El capítulo dedicado a Europa se titulaba “La carne es imagen”

3 Véase <http://www.quaibranly.fr/fr/expositions-evenements/au-musee/expositions/details-de-leve-nement/e/quest-ce-quun-corps-36615/>

aludiendo así a la compleja historia del concepto teológico de la encarnación. Es por eso que la pregunta “Qué es un cuerpo” es una pregunta puramente occidental. Como señala Breton, “se necesita una mirada de melanesio para descubrir que el asunto en Europa no era, como se quería creer, el alma o el espíritu, sino el cuerpo” (Breton, 2006:59). Esto pone de manifiesto todos los intentos por historizarlo así como la actual utopía (¿pesadilla?) de emancipación genética del mismo. En este punto la antigua oposición entre el cuerpo y sus imágenes deviene “un nuevo intento de intervenir en el cuerpo para consumirlo como materia prima de una conversión en imágenes poshumana” (Belting 2011, 210).

## BIBLIOGRAFIA

- Andrea Pinotti, y Antonio Somaini. 2016. *Cultura Visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*. Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.
- Belting, Hans. 2007. *Antropología de la imagen*. Katz Editores.
- Bredenkamp, Horst. 2015. *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*. Italia: Raffaello Cortina Editore.
- Breton, Sthépane. 2006. "La chair est image", *Qu'est-ce qu'un corps?*, París, Musée du Quai Branly.
- Elkins, James. 2009. «La storia dell'arte e le immagini che arte non sono». En *Teorie dell'Immagine*, editado por Andrea Pinotti y Antonio Somaini, 155-208. Milan: Raffaello Cortina Editore.
- Gutiérrez De Angelis, Marina, Ander Gondra Aguirre, Gorka López de Munain, y Luis Vives-Ferrándiz Sánchez. 2014. *Cuando despertó, el elefante todavía estaba ahí*. Victoria Gasteiz - Buenos Aires: Sans Soleil Ediciones.
- Lima, Manuel. 2011. *Visual Complexity: Mapping Patterns of Information*. Princeton Architectural Press.
- Michaud, Philippe Alain. 2017. *Aby Warburg y la imagen en movimiento*. Buenos Aires: Libros UNA.
- Mitchell, W. J. T. 2017. ¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual. Buenos Aires: Sans Soleil Ediciones.
- Roskies, Adina .L. 2007. «Are neuroimages like photographs of the Brain?» *Philosophy of Science* 74: 860-72.