

PAPEL CRÍTICO 85

Diego Carbajo Padilla*

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

De esclavos, robots y esclavas. Paisajes transmediáticos

Autor: Mariano Urraco (Editor)

Páginas: 288

Editorial: Catarata, 2019

Ciudad: Madrid

Una de las principales contribuciones de este libro cuidadosamente editado por el doctor en Sociología y profesor de la UDIMA Mariano Urraco Solanilla es que reflexionar sobre los robots, sus representaciones y sus derivas se revela como un ejercicio sumamente pertinente y necesario para comprender la contemporaneidad. Entre sus múltiples aportaciones, el libro aborda cuestiones como la historicidad, ambigüedad, riqueza y complejidad de toda la imaginaria sobre la que se sostiene nuestra concepción del robot. Nos recuerda también que la ciencia ficción —ya sea en los géneros literarios y el comic, el cinematográfico, las series o los videojuegos—, lejos de ser un mero entretenimiento o un reflejo de nuestras fantasías y terrores como cultura, ha hecho imaginables y por ende plausibles las realidades y controversias en las que nos dirimimos. El libro nos introduce en las diversas formas de construcción y comprensión de seres artificiales no tanto como entes proféticos, utópicos o distópicos, sino como figuras con las que poder pensar, ensayar y enfrentarnos a las contradicciones, los dilemas morales y las paradojas que nos constituyen como cultura. Los robots y la ciencia ficción nos enfrentan así a los horizontes de lo tecnológicamente posible, a sus esperanzas e imposuras. El robot resulta aquí un ejemplo paradigmático que articula la fascinación y la desconfianza modernas hacia la aceleración del progreso técnico en el que estamos inmersos desde hace dos siglos. Si bien esta reseña está estructurada en base a la lectura lineal propuesta en el índice, el libro puede leerse de forma más versátil y selectiva, por temáticas o capítulos. De tal modo, contiene material muy interesante y actual para la docencia de diversas asignaturas de ciencias sociales y humanidades.

* **Correspondencia a / Correspondence to:** Diego Carbajo Padilla. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. Departamento de Sociología y Trabajo Social. Barrio Sarriena, s/n (48940 Leioa) – diego.carbajo@ehu.eus – <http://orcid.org/0000-0002-8281-3990>.



Abre el libro el capítulo de la filóloga Ana Isabel Bonachera, que nos introduce en el recorrido histórico literario de las nociones asociadas a la representación contemporánea de robot —a saber, autómatas, androide, genoide/ginoide y ciborg—. Partiendo de la definición básica del robot como la construcción de un ser artificial, el recorrido que la autora nos ofrece va desde la mitología griega al cibernético de Donna Haraway (1995). El capítulo presenta una extensa revisión de la noción de robot apoyada en una variada selección de citas de producciones culturales, lo que ayuda al lector a introducirse en las mutaciones y la complejidad que ha ido adquiriendo el robot como fenómeno literario y social. Con ello, la autora plantea preguntas como qué es lo que nos hace humanos, cuestiones que serán recurrentes a lo largo de todo el libro.

El análisis que el filósofo Marcos Jiménez realiza en el segundo capítulo se centra en lo cinematográfico como dispositivo de producción de representaciones sociales. Partiendo del film clásico *Metrópolis*, su texto nos propone una revisión de películas clásicas y contemporáneas a través de un marco analítico de tres fases.

Este marco identifica la estructura narrativa básica de gran parte de estas producciones y funcionará también de manera latente en los análisis que se realizan en los siguientes capítulos. Establece primero una «fase de orden» en la que el robot no se despega del rol funcional y utilitarista para el que fue creado. En la segunda fase, que no todas las películas exploran, la figura genérica del robot, habiendo desarrollado inteligencia, transita de un estado irreflexivo y obediente a una toma de conciencia de sí en la que el conflicto entre creador y ser creado torna en la tensión estructurante de muchas obras. Categorías propias del pensamiento romántico como pueden ser la desobediencia al orden establecido, la rebelión o la emancipación adquieren en este estadio una importancia crucial. En muchas cintas, esta fase definida por el conflicto desemboca en un tercer estadio en el que el robot trata de controlar, si no eliminar a sus creadores ya sea como castigo, venganza, impotencia o liberación. El texto nos sitúa ante reflexiones sociológicas entre las que destaca que la rebelión contra el padre-creador que protagonizan varios robots y androides refleja el fenómeno moderno de secularización a través de cual se han construido las comprensiones occidentales de individuo y libertad.

El tercer capítulo, escrito por el doctor Enrique Meléndez, propone el ejercicio de relacionar los contextos donde tienen lugar las tramas protagonizadas por los robots en varias películas y los procesos urbanos contemporáneos. Planteando la ciudad como escenario activo, analiza los efectos de la arquitectura y el urbanismo dentro de la ciencia ficción. Aborda así cómo diferentes corrientes artísticas y arquitectónicas han imaginado y diseñado los espacios urbanos que habitamos y la evolución que han tenido a lo largo de la modernidad. Una de las reflexiones que se pueden extraer del texto es que la ciudad y la arquitectura no se limitan a representar pasivamente una relación histórica entre las personas y el espacio, sino que su ideación y las representaciones de las mismas —como puede ser en el cine, la novela, los comics, etc.— terminan teniendo efectos performativos sobre la realidad misma. Poniendo la atención en ese segundo plano que son los escenarios y paisajes que se retratan en estas producciones, el autor subraya los conflictos y la deshumanización que acarrearán la tecnologización, la digitalización o la robotización de las ciudades así como las tensiones generadas por el surgimiento de las metrópolis, las megaciudades o la ciudad por proyectos.

En el cuarto capítulo, la doctoranda Ana-Clara Rey nos ofrece, desde una perspectiva de género y dentro del marco de los estudios culturales, un potente análisis de las representacio-

nes de la mujer-robot que ha producido la industria cinematográfica en el último siglo. Unas mutaciones en las representaciones de robot-femenino que se han desarrollado en paralelo a los cambios culturales, políticos y sociales de la figura de la mujer en Occidente. La autora elabora una aguda crítica a la modernidad, a sus presupuestos y a sus mitos principales. Argumenta que la amenaza y fascinación masculina por la tecnología tiene su correlato en la figura y el cuerpo de la mujer así como la necesidad de controlarlo y modularlo respecto a sus deseos e intereses. Las mujeres-robot que aparecen o protagonizan las películas que analiza condensan la cosmovisión misógina, machista y utilitarista con la que la modernidad ha construido su comprensión de la mujer y de la naturaleza. Desde las sufragistas hasta las actuales aportaciones del pensamiento feminista en torno al posthumanismo, la cuestión del cuerpo rebelde de las mujeres artificiales —con sus resistencias e insurgencias—, se convierten en puntos clave de su análisis. Estos hitos arrojan más luz sobre los cambios y continuidades en la representación, no solo de lo femenino, sino de lo humano que abordan los anteriores capítulos.

En el quinto capítulo, en línea también con los estudios culturales, la doctora en Comunicación Audiovisual Delicia Aguado-Peláez disecciona la primera temporada de la serie televisiva *Westworld*. La autora nos propone pensarnos como sociedad desde un escenario distópico donde la objetualización del cuerpo femenino en forma de ginoide amnésica, su explotación sexual y su destrucción por parte de personajes hipermasculinizados adquiere una forma terrorífica y familiar al mismo tiempo. Retomando algunas cuestiones trabajadas en los capítulos anteriores, la autora se apoya en la teoría de la interseccionalidad para profundizar en las sangrantes temáticas y los complejos arcos narrativos que despliega la serie. El resultado es un capítulo que opera como una guía de visionado —no solo de la serie, sino de nuestro tiempo— elaborada a partir de la matriz de análisis de la dominación propuesta por Hill Collins (2017). El hecho de que la serie analizada movilice representaciones del viejo oeste y, añade a los ya trabajados en capítulos precedentes, mitos como el de la frontera, el pionero o el civilizador, posibilita comprender diversos arquetipos y múltiples binarismos que dan forma a nuestro pensamiento. Con las herramientas teóricas y figuras analíticas que despliega, *Westworld* se convierte en un elemento metatextual que refleja el entramado formado por sistemas de jerarquización y extracción capitalista, la misoginia, el fetichismo tecnosexual, la hipermasculinidad y una multiplicidad de violencias sobre las mujeres en las que se sostienen y reproducen nuestras sociedades. Cabe destacar que la autora, poniendo en relación esta producción con varias de sus coetáneas y contextualizando históricamente las derivas de la industria del entretenimiento, sitúa a esta serie dentro de un campo de producción audiovisual que enfrenta la violencia de género sin justificarla o sensualizarla.

El sexto capítulo, escrito por el doctorando sobre arte y estética japonesa Jaime Romero Leo, sitúa la cuestión de la creación de seres artificiales en parámetros culturales orientales a través del manga. En contraste con la comprensión del robot y sus variantes abordada en anteriores capítulos, estos mantienen en Japón connotaciones positivas o incluso salvíficas ante los nuevos procesos de individualización que este país parece estar anticipándonos. La diferencia radicaría en la raigambre animista que contiene el Sintoísmo, la religión principal en Japón, en la que la divinidad puede encontrarse tanto en la naturaleza como en los objetos. Se comprende así cómo los percusores del manga elaborasen unas primeras representaciones del robot en la que éste se posiciona a favor de la humanidad o en defensa de los más débiles. Subrayando una vez más la interrelación entre la ideación fantástica del manga y el diseño real de robots, el éxito comercial de productos en forma de robots de compañía o te-

rapéuticos se fundamentaría en esta concepción optimista del mismo. Este solapamiento entre creación de seres artificiales, manga, realidad virtual y *prosumidores* ha dado lugar a exitosos *idols* —*personajes*— virtuales que, por ejemplo, dan conciertos junto con reconocidos artistas humanos. Que existan empresas en Japón que comercialicen reproductores de hologramas interactivos con los que poder convivir en casa nos habla de otro horizonte de lo posible que se ha traspasado ya. En pocas palabras, nos informa de la desmaterialización —por digitalización— de la figura de robot y de la posibilidad de su incorporación íntima a nuestras subjetividades.

Sin alejarnos de Japón, en el séptimo capítulo, el historiador y antropólogo Pablo Martín, junto con la licenciada en bellas artes y doctoranda sobre arte y videojuegos Ruth García, abordan el videojuego *NieR: Automata*. Una de las cuestiones que trabajan tiene que ver con el propio género del videojuego ya que, en comparación con las novelas, las películas o las series, éstos ofrecen diversos finales y permiten al jugador grados más amplios de intervención en la propia trama. Y con ello, formas de *subjetivación* de la misa entendida ésta como agencia, autonomía en la toma de decisiones y, sobre todo, significación. La trama de este videojuego puede resumirse una guerra inacabable entre androides que representan a la humanidad defendiéndose de la invasión de androides alienígenas en un futuro en el que ambas «civilizaciones» —humana y alienígena— se han extinguido. La reconstrucción constante de los androides destruidos para continuar una guerra en la que los contendientes originales han desaparecido da cuenta de un *automatismo sin causa que lo justifique* o de una *inerencia maquina* en la que se dirimen los tres androides principales. Los fundamentos filosóficos principales del videojuego remiten a la búsqueda de significado en un mundo que carece de él e involucran al jugador en cuestiones desarrolladas por la filosofía de Nietzsche en torno a la búsqueda imposible de los orígenes, la muerte de dios, el eterno retorno, etc. El capítulo resulta una novedosa y fecunda vía para explorar con rigor un producto cultural como son los videojuegos que, por lúdicos o aparentemente superficiales, han sido juzgados muchas veces como intrascendentes para el análisis social.

El libro se cierra con el capítulo firmado por el Doctor en Historia Francisco José Martínez Mesa. Desde una perspectiva más amplia, recoge toda una serie de desarrollos, interrogantes, temores y esperanzas que se trabajan en los capítulos anteriores. Con un carácter más ensayístico, el texto no renuncia a la profundidad del análisis movilizand multitud de obras teóricas, literarias y productos culturales. Aborda y critica los efectos que entre la tecnofilia y la tecnofobia provocan los robots, la cibernética o la biotecnología en una época marcada por la incertidumbre. Situando su análisis en ejes temporales y espaciales, plantea que nuestras mitologías del futuro tienen un pilar crucial en la ciencia ficción y subraya que las proyecciones que, como sociedad realizamos, nos hablan más bien del presente y de las certidumbres o ficciones de control que necesitamos para manejarnos en él. Entre las aportaciones del capítulo, destaca el detallado análisis del discurso transhumanista, una corriente de pensamiento no demasiado novedosa pero de creciente influencia que, en el quicio entre religión y ciencia, aboga por la superación de las limitaciones del ser humano a través de los avances tecno-científicos. Desgranando los presupuestos básicos de la cibernética como ciencia, el autor nos sitúa ante las condiciones que han hecho posible el tránsito de algunas propuestas de la ciencia ficción a la institucionalización de la inteligencia artificial. Por último, aunque no de forma explícita, el texto va revelando el etnocentrismo, el androcentrismo y el antropocentrismo sobre el que se sustenta la comprensión de la humanidad tanto del transhumanismo como de sus *think-tanks* y *lobbies*. En breve, aspiran al mejoramiento de la *raza*

humana sustentados, una vez más, en la figura social y jurídica del hombre blanco occidental independiente y en la tan moderna y omnipresente sacralización del progreso tecno-científico.

Con la edición de este libro, el doctor Mariano Urraco Solanilla pone en práctica la tan invocada pero difícil tarea de elaborar obras transdisciplinarias y corales. Nos brinda unas aproximaciones originales y diversos puntos de entrada para la reflexión social a través de toda una interesantísima producción cultural sobre el fenómeno de los robots. Con ello nos ofrece herramientas para enfrentar intelectualmente no solo las representaciones contemporáneas del robot sino, los efectos semióticos, materiales y sociales que se están produciendo en torno a todo tipo de tecnologías. En conjunto, el libro nos sitúa ante la cuestión de si la distinción entre humano y máquina sigue siendo operativa para comprender el actual contexto tecno-informacional que nos atraviesa. Las diversas referencias en varios capítulos al cibernético como constructo analítico para la teoría social (Haraway, 1995), lo refuerza como una herramienta clave para cuestionar la naturalidad y centralidad de lo humano y encaminarnos hacia teorías críticas posthumanistas. Desde esta perspectiva, el desbordamiento del humanismo ilustrado que presentan algunas de las producciones culturales que se analizan aquí, invitan a imaginar y buscar nuevos modelos del sujeto no esencialistas ni necesariamente humanos (Braidotti, 2015). Figuras que nos ayuden a desarrollar un pensamiento que sea capaz de enfrentar las injusticias y los riesgos para la vida en el planeta al que nos ha abocado el capitalismo en su fase actual.

BIBLIOGRAFÍA

Braidotti, R. (2015). *Lo Posthumano*. Barcelona: Gedisa.

Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Valencia: Ediciones Cátedra.

Hill Collins, P. (2017). The difference that power makes. *Investigaciones Feministas*, 8(1), 19-40.