

<http://artnodes.uoc.edu>

## ARTÍCULO

## NODO «ARQUEOLOGÍA DE LOS MEDIOS»

# Nuevos mitos y ciencia ficción

## Pensando el objeto tecnológico desde el arte

**Marcelino García**

Universidad San Francisco de Quito

Fecha de presentación: febrero de 2018

Fecha de aceptación: marzo de 2018

Fecha de publicación: junio de 2018

## Cita recomendada

García, Marcelino. 2018. «Nuevos mitos y ciencia ficción. Pensando el objeto tecnológico desde el arte». En Pau Alsina, Ana Rodríguez y Vanina Y. Hofman (coords.). «Arqueología de los medios». *Artnodes*. N.º 21: 73-80. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i21.3184>.



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

## Resumen

Este artículo hace referencia a la capacidad de la ciencia ficción para especular sobre la incidencia de los objetos tecnológicos dentro los procesos históricos y sociales. Aprovechando la importancia que algunas perspectivas metodológicas, como la arqueología de los medios y los nuevos materialismos, han otorgado a los objetos como elementos clave para entender la historia, se han estudiado algunas manifestaciones artísticas tecnocientíficas que, revisando argumentos comunes en la ciencia ficción, han analizado el alcance del desarrollo tecnológico, su influencia en la comunicación y sus consecuencias en la sociedad. La ciencia ficción, como reflejo de las preocupaciones de las sociedades donde se crea, genera nuevas mitologías y revisa otras más antiguas convirtiéndose en una herramienta de reflexión poderosa y campo de inspiración para el arte contemporáneo.

## Palabras clave

arte, ciencia, tecnología, ciencia ficción, arqueología de los medios

## *New myths and science fiction Approaching technological objects through art*

### **Abstract**

*This article reflects on the ability of science fiction to speculate around the effects of technological objects on social and historical processes. With the intention of studying techno-scientific artistic expressions, the possibilities of methodological perspectives such as media archaeology and new materialisms, which focus on material objects as key elements for understanding history, are applied. Often, these artistic expressions present similar discourses to the ones found in some forms of science fiction; more precisely, the ones that address topics around technological innovation, media technologies and the effects that technology has in society. Science fiction, understood as a reflection of the social concerns of the context in which it is created, generates new mythologies and revisits ancient ones, becoming a powerful tool and inspiration for the understanding of contemporary art.*

### **Keywords**

*art, science, technology, science fiction, media archaeology*

La sociedad actual, debido a la presencia absoluta de la tecnología en todos sus aspectos y los avances en neurociencia, nanotecnología y computación, vive cercana a la promesa de un futuro presidido y condicionado por estos vertiginosos adelantos. Sin duda, nunca los argumentos de la ciencia ficción fueron más pertinentes y cercanos a una realidad donde las dinámicas sociales y culturales están ordenadas en torno a las posibilidades proporcionadas por el avance de las tecnologías digitales. Los múltiples aspectos derivados de la tecnificación de la sociedad no son ajenos al discurso de muchos artistas tecnocientíficos, quienes, basándose en las promesas de las nuevas tecnologías y utilizando el dominio fértil de la ciencia ficción como terreno de juego, inventan nuevas mitologías llenas de capas de significado que arrojan interrogantes y reflexiones sobre el papel de agencia de los objetos tecnológicos, sumergiéndose de hecho en lugares comunes al espacio metodológico de la arqueología de los medios.

De la proyección de forma especulativa de un futuro posible como corresponde a los argumentos planteados por la ciencia ficción, se desprenden lo que podríamos considerar nuevas mitologías. Este conjunto de historias simbólicas, a veces optimistas y en ocasiones completamente pesimistas, cuajadas de poshumanos, robots, inteligencia artificial, paraísos utópicos y parajes distópicos poscapitalistas, poseen la capacidad de materializar las preocupaciones contemporáneas y de arrojar una enseñanza sobre el devenir de la humanidad. Es ahí donde la importancia que la arqueología de los medios otorga a las cuestiones implícitas en la ontología de estos favorece un análisis del arte contrario al que la historia del arte ha mantenido de manera tradicional y donde la forma ha prevalecido siempre sobre lo material.

## **Encuentros entre la arqueología de los medios y el arte tecnológico**

En el arte que se genera desde las tecnologías digitales, por su particular naturaleza, lo material tiende a desvalorizarse frente a la aparente abstracción de la información digital mediante la que se lleva a cabo. Es difícil, por tanto, encontrar la relación directa entre materia e información. El terreno de la virtualidad, resbaladizo y lleno de ambigüedades, hace que la parte material tienda a desvanecerse o a perder presencia y, por tanto, el arte que se desprende del ámbito cultural de lo digital requiere un análisis diferente que dé gran importancia a las tecnologías que lo materializan y, por concordancia, que conforman esta cultura. Se impone, por lo tanto, la necesidad de comprender los medios involucrados dentro de ese intercambio cultural y sus consecuencias. De esta manera, podemos entender el momento actual y proyectar una visión especulativa del futuro. Es la arqueología de los medios, al comprender la historia como una multitud de capas entre las que el tiempo y lo material se entrelazan, la que permite discernir la dimensión cultural de un objeto tecnológico y las razones que impulsan esta capacidad (Parikka 2012, 2-3). El arte, y su capacidad de agencia, es el ámbito perfecto para entender esa correspondencia entre materia, pensamiento y percepción estética (Allen 2012, 9-10). La división entre el pensamiento, la cultura, el conocimiento y los objetos, es un obstáculo proporcionado por la categorización tradicional del conocimiento —y de la historia del arte—, como asegura Parikka, el debate actual tiende a la superación de la división aristotélica entre materia y forma, dicotomía que ayuda a superar los enfoques neomaterialistas y las propias estrategias metodológicas de la arqueología de los medios (Parikka 2012, 25).

Hay que entender, como proponía Gilbert Simondon, que la apariencia de los objetos tecnológicos, no admite de forma tan fácil la afirmación de que lo formal no depende de la materia (Simondon 2007, 94).

Las tecnologías de última generación, y las que se proyectan de forma ficticia a través de la imaginación del futuro, son dispositivos que tienen una gran incidencia en la naturaleza de la sociedad y la condición humana. Es por tanto algo que no se puede obviar, mucho menos en el arte que reflexiona a partir de y aludiendo a este desarrollo tecnológico. Objetos de deseo, muchas veces, estos dispositivos tecnológicos de última generación encierran una dimensión política y social que permanece invisible al usuario. El arte permite visibilizar las problemáticas que derivan de la presencia de estos objetos en la sociedad.

Es curioso cómo la idea de un progreso lineal, mantenida por la historia de forma tradicional, ha rechazado los misterios inherentes al objeto tecnológico, considerándolos como un medio para alcanzar dicho progreso. La falsa promesa de una evolución, basada exclusivamente en el desarrollo tecnológico y acompañada ideológicamente de las amenazas de un capitalismo neoliberal, construye nuevos mitos, historias posibles donde la sombra del fracaso amenaza a la sociedad con terribles consecuencias (Jasso 2010, 24).

La arqueología de los medios, en su labor de rescate de ideas y trazados alternativos a la historia, ha favorecido desde su amparo metodológico la producción de obras de arte que, con una fuerte componente medial, develan las capas ocultas en la historia y las verdades que subyacen a los objetos tecnológicos, proponiendo sin duda una alternativa epistemológica a las narrativas tradicionales de los medios (Alsina y Hofman 2014, 65). Los artistas han trabajado, en ocasiones, como arqueólogos en este sentido al organizar sus discursos en torno a la importancia de esos objetos mediales, sus significados y agencia cultural. En el ámbito narrativo de la ciencia ficción, esos objetos se valoran como algo indispensable para configurar un futuro en el que, la mayoría de las veces, el gran desarrollo tecnológico es el protagonista, indagándonos sobre sus malos usos y disposiciones o las esperanzas puestas en ellos.

El arte que utiliza las nuevas tecnologías no siempre hace referencia a estas en su discurso, sino que desentierra y visita lugares comunes del pasado. Muchos discursos se fijan en las historias alternativas, y es esa recuperación de lo antiguo lo realmente interesante, demostrando sin duda que nuestra cultura no se construye en torno a un desarrollo lineal (Parikka 2017). El terreno posmoderno del espacio de la información maneja conceptos, según Erkki Huhtamo, como la muerte de la historia. Este concepto implica nuevas direcciones de la misma, contempladas desde los años ochenta, donde los objetos son más bien mediadores de los procesos históricos y catalizadores de multitud de líneas de pensamiento (Huhtamo 1995). La invención de nuevas tecnologías no es tan real, por tanto, como la revisión de otras más antiguas.

La ciencia ficción, como constructora por excelencia de nuevos mitos y catalizadora de otros ya existentes, juega y se desenvuelve en torno a esas promesas de futuro, mientras que el arte tecnológico,

por sus características metodológicas, despliega dilemas en torno a los ejes de discusión más comunes en este ámbito cultural, confluyendo ambos de una forma muy efectiva. La ciencia ficción, junto con otros aspectos de la cultura contemporánea, se ha convertido en la nueva forma de los antiguos mitos, quizá de una forma más libre y espontánea que en otros medios por su carácter ensoñador y fantasioso (López y Unceta 2013, 201).

Los mitos de la ciencia ficción se entrelazan, como *Ciro Flamarion* catalogó, alrededor de cuatro grandes temas: «utopías y distopías; anticipación y juego con el tiempo, los pasados y futuros alternativos; las inteligencias artificiales con sus pros y sus contras; y otros mundos, otros seres, en relaciones de encuentro y desencuentro, de diálogo y de distanciamiento» (Flamarion 2001, 63).

### Nuevos mitos. La amenaza de la singularidad

Muchos artistas, en la actualidad, se aprovechan sin duda de las posibilidades de la ciencia ficción que comparte su carácter especulativo con el arte, asumiendo así, además, un carácter crítico que se acrecienta dentro de esta fértil asociación (Freedman 1987, 182). La gran capacidad de conectarse con la estructura social que poseen ambos terrenos creativos otorga a esta estrategia cultural una gran capacidad de agencia. Las fronteras entre la ciencia ficción y las realidades sociales son un espejismo y esta se mueve entre dos terrenos, el histórico y el lógico, donde se busca el real significado de lo «nuevo» y el ético, o las consecuencias que traerá lo desconocido. Esta característica permite visibilizar de alguna forma las grandes cuestiones y conceptos de la ciencia, permitiendo el resurgimiento de los viejos mitos. El creador, bajo el prisma de la ciencia ficción, intenta analizar su sociedad a partir de proyectar algunas de sus características hacia un futuro posible (Romar 2008, 822). La ciencia ficción implica una relación entre ideas imaginarias y una realidad histórica que proyecta el futuro inventando historias deudoras de modelos antiguos y el trasunto actual de mitos arcaicos. La promoción de una ensoñación utópica se basa en el replanteamiento de la condición humana mientras los avances tecnológicos alteran y modifican la misma (Csicsery-Ronay 1991, 387). Es por eso que la mayor parte de los argumentos comunes de las historias de la ciencia ficción, sobre todo en su trasunto más apocalíptico o la visión más pesimista de la tecnología poshumana, son proyecciones de problemas actuales: el sida, el mal de las vacas locas, la piratería informática, etc. (Dinello 2005, 16).

En la intersección propuesta por Levi-Strauss, entre el mito y las metodologías científicas, la ciencia ficción, arqueóloga de las realidades sociotecnológicas, reincide en su capacidad de análisis y crítica, actualizando los antiguos mitos y ampliándolos con las discusiones académicas especulativas sobre los nuevos medios (Sutton 1969, 231). La dramatización de las utopías y distopías posibles permite repensar las consecuencias ontológicas y éticas de los descubrimientos tecnocientíficos y los objetos que derivan de

ellos, arrojando luces sobre nuestro presente en comunión con los postulados especulativos de las teorías poshumanistas (Muller 2013).

Dentro de ese universo filosófico, una de las mayores amenazas que planea sobre el desarrollo tecnológico es el del fenómeno de la «singularidad tecnológica», término acuñado por primera vez por Vernor Vinge en su artículo de 1993 «The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era», desde el que se aventuraba la posibilidad de las máquinas de automejorarse sin mediación humana (Vinge 1993, 11). Es cuando menos significativo que Vinge, académico, pero también escritor del género, uniera el rigor científico a la fantasía especulativa de la ciencia ficción, la cual planeaba durante largo tiempo sobre este hecho, para dar comienzo a una de las teorías más significativas de la actualidad ligada al vertiginoso desarrollo de las máquinas.



Fig. 1. Félix Luque. *Nihil ex nihilo*. 2010. <http://www.felixluque.com/N-E-N>

Dentro de esta posibilidad de triunfo de la singularidad, hay que reseñar la obra de Félix Luque *N.E.N., Nihil ex nihilo* (2010), autor que ha desarrollado en su obra un interés por la ciencia ficción desde su obra *Chapter I, The discovery* (2009). En este caso, el tema es la inteligencia artificial y las máquinas que funcionan en la sombra de algún poder. El tema del poder en la *webesfera* y el control sobre la información se desvela aquí en la hipótesis planteada por el autor mediante una instalación multimedia que incorpora video, sonido y *displays* alfanuméricos.

El argumento arranca con la liberación de una máquina llamada SN W8931CGX66E, que forma parte de un sistema compuesto por millones de otras máquinas. La obra propone una reflexión acerca de lo absurdo de la automatización de la programación. Un error electrónico dota a la protagonista del relato de consciencia, escapando a esa automatización esclavizante. La consciencia pronto se traduce en locura y en el deseo de liberar de la alienación a las otras máquinas. La metáfora de una sociedad alienada y la posibilidad de que las máquinas lleguen a superarnos presiden esta reflexión que recupera viejos temas, no solo de la ciencia ficción orwelliana, sino que incluso alude a mitos más antiguos, como el platónico de la caverna, donde

la información que nos llega condiciona nuestra dimensión de lo verdadero. El simbolismo de la rebelión, trasladable al actual control de la información por las corporaciones, es una reflexión sobre la situación actual y qué pasaría si se llevase a ciertos extremos. La liberación de *Juliet*, sobrenombre que la máquina recibe mientras realiza un encubierto trabajo de secretaria, aunque en realidad se dedica a una red de cibercrimen, se realiza al contraatacar reenviando correo *spam*, alegoría irónica de una problemática actual basada en la obstaculización y contaminación de la comunicación entre dos usuarios de la red.

La obra se estructura en tres momentos: «The Transformation», que a partir de un video recoge la mutación de la protagonista, «The Dialogue», a partir de los ocho *displays* alfanuméricos desde los que la máquina se comunica con otras máquinas en el mundo, y «The Monologue», donde el delirio está ya manifiesto (Luque s.f.).

La idea de las máquinas fuera de control, que se rebelan contra sus creadores, es ya un clásico del género. Tras este sentimiento de temor, planea una especie de odio humano hacia las supercomputadoras y el miedo a su evolución sin límites; recordemos a HAL 9000 de *2001. Una Odisea en el espacio* (1968).

### El totalitarismo tecnológico



Fig. 2. L.P. Demers y B. Vorn. *Inferno* (2015). Fotografía de G. Bohnenblust. <http://billvorn.concordia.ca/menuall.html>

El concepto de poder, el fantasma de las dictaduras y del sometimiento de la humanidad mediante recursos tecnológicos es otra de las temáticas y reflexiones preferidas del género de la ciencia ficción. Dentro de la tan manida incorporación del exoesqueleto a la *performance* artística con reminiscencias poshumanistas y aspecto futurista tecnológico, *Inferno* (2015), de Bill Vorn y Louis-Philippe Demers, supone, por su calidad y alcance de reflexión, una revisión muy solvente del mito del infierno dantesco. Ganadora de una mención honorífica en el Prix Ars Electrónica 2016, representa los distintos círculos del infierno propuesto por Dante y en las *Diez cortes del infierno*, de Haw Par Villa, basado en un mito chino de carácter bud-

ista. Mediante 25 robots que se pueden vestir y que condicionan el movimiento y postura del público, se reflexiona sobre cómo el castigo, en ambas proyecciones del infierno, se infringe solo de modo físico y nunca psicológico. La separación entre la experiencia, o aspecto cognitivo del público y una parte física, representada por los exoesqueletos, inducen una reflexión sobre la trascendencia de lo material frente al concepto o la posibilidad de una vida más allá de lo empírico y la dimensión natural. La importancia que cobra el cuerpo después de muerto, cuando supuestamente se abandona este, es sin duda un punto de crítica a las mitologías de vida más allá de la muerte y el concepto del alma. De la misma forma, el concepto de control, entre tecnología, máquinas y hombre, sale a la luz y toma forma materializando el nuevo mito distópico donde la voluntad de los hombres o la de las máquinas se someten o revelan en un pulso constante sin posibilidad de definición dentro de un totalitarismo tecnológico. La imagen satanizante del robot se hereda, sin duda, de las mitologías tradicionales y del universo de la ciencia ficción más contemporánea. La promesa de la singularidad y la automatización constante y perpetua une la vieja concepción transcultural del infierno con las especulaciones sobre nuestra fusión con las máquinas: «La unificación del hombre y la máquina es, en cierto modo, una expresión del castigo por los pecados tecnológicos cometidos en nombre del progreso. Mientras más nos fundamos con la tecnología, más nos acercamos hacia un estado de pérdida» (Mufson 2015).

El interfaz, elemento imprescindible para la unión entre el ser humano y el mundo digital y catalizador de la mayor parte de la interacción entre el mundo físico y el virtual, se escapa de lo tangible tendiendo a convertirse en algo más ambiguo, impredecible. Esto no solo deriva en una complejidad metodológica a la hora de afrontar su estudio sin caer en el determinismo tecnológico, sino en una incrementación de su autonomía como objeto de conocimiento, un objeto activo, autónomo, casi con vida propia. El interfaz, tendente a desaparecer utópicamente, es el objeto tecnológico por excelencia.



Fig. 3. Ángeles Angulo y Román Torre. «Thero», en desarrollo. <http://www.romantorre.net/wp-content/uploads/2017/02/thero.jpg>

«Thero», el interfaz desarrollado por Román Torre y Ángeles Angulo, parte de la sublimación de un objeto tecnológico a niveles casi sagrados. Un objeto que no es ni más ni menos que un filtro que puede controlar nuestra privacidad al estar conectados a la red. El espectro de la red, el ciberespacio, término acuñado por Gillam Gibson en *Neuromante* (1984), tiende en el terreno de la ciencia ficción a convertirse en un medio hostil, complejo y oscuro, más cercano por supuesto a la realidad virtual que a la moderna internet. Un medio donde habitamos hoy en día de forma consciente y constante y en que necesitamos de la mediación de un interfaz o anclaje que nos fije al ámbito físico. En este caso concreto, se hace presente la ambigüedad en la que no es fácil precisar si la sacralización hace referencia a la importancia de nuestra privacidad y seguridad o a la necesaria dependencia de un dispositivo tecnológico para que esto sea posible. El dúo artístico plantea una reflexión que arroja una solución estética pero funcional para restar peligro a nuestras inmersiones en el ciberespacio y combatir el totalitarismo tecnológico. Como proyecto en proceso aún pertenece al terreno de lo especulativo, lo que no le resta su eficacia como elemento de disertación que se basa sin duda en la contraposición entre lo virtual y lo real y que sirve para arrojar reflexiones en torno a las cuestiones de poder, el control de la información y la autodeterminación de nuestros actos en relación con la esfera digital. Este argumento reflexivo alude a las problemáticas que, en los ámbitos socioculturales, económicos y sobre todo políticos, han sido expuestas en la ciencia ficción, reinventando la idea de resistencia y de la posible libertad alternativa que otros mundos paralelos pueden conferir. De nuevo, el universo planteado por Gibson se constituye en referencia reflexiva, y «Thero», la puerta entre ambos mundos que, al igual que en *Neuromante*, convergen (Alatorre 2006, 47). «Thero» es la llave que resiste a la disolución entre lo público y lo privado, el dentro y afuera, hecho que plantea Virilio a partir de su idea de velocidad en *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*, donde proyecta que lo físico pierde presencia a favor del concepto *tiempo real*, y con ello todo lo que implica (Virilio 1996, 110).

## El poshumano en la ciencia ficción y el arte

No toda relación del hombre con la máquina implica una puja por el poder. Otro debate importante al respecto es el que se plantea cuando reflexionamos sobre la capacidad de mejora que los objetos tecnológicos pueden inferir en nuestra propia dimensión corpórea. Haldane y Russel ya habían confrontado, en 1923, las figuras mitológicas de Ícaro y Dédalo a las posibilidades de la genética y la bioquímica, creyendo en las posibilidades de estas dos ramas científicas para mejorar las capacidades humanas, necesidad o ensoñación presente ya desde los mitos de la antigüedad.

Partiendo de las posibilidades que plantean las teorías poshumanistas, los artistas que escogen sensibilizar, a través de las últimas

tecnologías, confrontan lo posible con sus propias concepciones de lo imposible, generando experiencias más inspiradoras y valiosas dentro del plano de lo especulativo y para muchos, de nuevo, de la ciencia ficción. Aventurarse en este terreno es descubrir momentos dinámicos dentro de la arqueología de los medios, instantes clave como detonantes que generan tensiones entre ellos, el tiempo presente y, por qué no, el futuro, y que nos ayudan a entender e identificar los elementos tecnológicos decisivos y relevantes que, de otra forma, pasarían desapercibidos (Zielinski 2006, 11). Los debates suscitados por el transhumanismo, rescatando en esencia la cuestión prometeica y en fricción, no siempre, con el cristianismo en el ámbito occidental, cuestionan en profundidad las dimensiones éticas de la transformación del ser humano o la creación de lo que podemos entender como vida, mediante la ciencia y la tecnología. De forma optimista, es la idea de que la singularidad, lejos de imponer nada a las máquinas, transformará a los humanos en superhumanos. Este giro argumental se da a partir de las ideas de Ray Kurzweil, quien asegura que «la Singularidad representará la culminación de la fusión de nuestra existencia y pensamiento biológico, con nuestra tecnología, que resultará en un mundo que aun siendo humano, trascenderá nuestras raíces biológicas» (Kurzweil 2005, 9).



Fig. 4. Lucy McRae. *Institute of Isolation*, 2016. <https://www.lucymcrae.net/institute-of-isolation/>

En esta línea funciona la obra *Institute of Isolation* (2016), de Lucy McRae, donde la idea del superhombre se recupera a partir de un documental en el que se plantea una mejora del cuerpo humano con el objetivo de incrementar sus cualidades para una vida fuera de los límites terrestres. Los experimentos científicos sobre los viajes espaciales de larga duración y las consecuencias del cuerpo en los mismos son traídos a un film especulativo para, de esta manera, poder entender y conducir las reflexiones y ansiedades sobre cómo posibles nuevas condiciones de vida modificarán nuestra corporeidad a partir de la tecnología. Los recursos estéticos son muy plásticos y beben sin duda de una mezcla entre realidad tecnológica científica y

la actitud imaginativa propia del universo de la ciencia ficción, incidiendo en el cuestionamiento de qué nos hace humanos en esencia (McRae s.f.). Según Nick Bostrom, no será tan importante, a la hora de definirnos como humanos, la naturaleza de nuestro cuerpo, sino la actitud de serlo: «The important thing is not to be human but to be humane», un juego de palabras de difícil traducción al castellano (Bostrom 2003, 36). No obstante, las implicaciones éticas del humano aumentado aceptan aquellas virtudes consideradas como humanas –la compasión, la empatía y otras–, condenando las inaceptables como no humanas. Parece que la disertación de Bostrom ayuda a resolver la duda de que un cuerpo que exceda sus capacidades biológicas no necesariamente ha de ser un conflicto ético si atendemos a aquello que no obligatoriamente depende de lo corpóreo. Ahora bien, si las máquinas, como hemos visto en *NEN*, o como mejor paradigma, en los replicantes de *Blade Runner*, son capaces de desarrollar sentimientos, la cosa se complica. Esa hibridación entre hombre y máquina deriva en el androide, otra figura de la mitología de la ciencia ficción; para ello, trayendo a colación la obra de Philip K. Dick, y en concreto la adaptación cinematográfica que hiciera de su novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Ridley Scott, cabe citar *Blade Runner autoencoded* (2016), de Terence Broad, a partir de lo cual conviene delimitar la delicada frontera que separa lo humano, entendido como el original, de los replicantes o la réplica de algo por medios mecánicos o tecnológicos. El androide o humano artificial es y sería el culmen del objeto tecnológico lleno de consecuencias ontológicas trascendentales. Para llevar a cabo esta reflexión, la obra se materializa mediante un *autoencoder*, una red de tipo neuronal que convierte datos de entrada comprimidos en datos de salida mediante la interpretación de lo que se llama datos ocultos, que son una reducción conceptual de la representación filtrada. Este filtro establece una diferencia entre lo real, si podemos llamar así al original, y una nueva dimensión, un tamiz de su nueva manera de ser representada y de cómo ese producto cultural forma parte de una red más amplia de conocimiento y usuarios y de otros posibles sistemas de representación (Broad s.f.).

Para terminar, cabe mencionar otro ejemplo de las posibilidades de extensión del cuerpo humano mediante la tecnología. *Myconnect* (2013), de Anil Podgornik, Saša Spačal y Mirjan Švagelj, es una obra que reflexiona sobre las nuevas posibilidades que permiten potenciar la comunicación entre especies y que el ser humano transgreda la suya propia, desechando la visión antropocéntrica del universo. Revisitando un ejemplo de objeto tecnológico tan común en el universo de la ciencia ficción como es la cápsula, se plantea una experiencia inmersiva basada en la interdependencia simbiótica entre lo humano y lo biológico a través de la máquina. Algo que se recupera de la película de ciencia ficción *Avatar* (2009), donde se especula sobre la posibilidad de unión entre seres vivos. La cápsula infiere señales al humano y el humano a la máquina, en una especie de conexión neural basada en el aislamiento y en el desarrollo de nuevas sensaciones y



Fig. 5. Anil Pogornik, Saša Spačal y Mirjan Švagelj. *Myconnect*, 2013. [https://projectmyconnect.files.wordpress.com/2013/11/3\\_s3d3092-wb2.jpg?w=940](https://projectmyconnect.files.wordpress.com/2013/11/3_s3d3092-wb2.jpg?w=940)

percepciones comunicativas entre ambos sistemas. Para conseguir la simbiosis entre especies, se parte del micelio de un hongo que puede constituir el sistema vivo más grande del mundo al formar una especie de colonia sensible a los impulsos eléctricos y a manifestar variaciones de resistencia ante estos. Este aspecto permite visualizar la fusión de alguna manera, ya que no es ni más ni menos que un interconector entre especies, permitiéndole conectarse con el ser humano, que así puede experimentar formar parte de otro sistema vivo. El latido del corazón se transmite vía micelio y se transforma en sonido, luz y estímulos hápticos que retornan al usuario de la cápsula (Donnarumma 2016, 132).

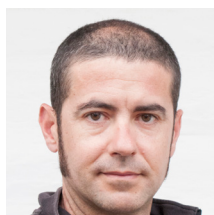
Las características argumentales de la ciencia ficción han demostrado sin duda una gran capacidad de agencia. El arte que incorpora las últimas tecnologías en su discurso se apropia de estas facultades y crea, a partir de objetos tecnológicos, los posibles futuros de estos y por consiguiente de la humanidad. Nunca fue tan importante o poderosa la reflexión en torno a los medios y la importancia que se les da dentro de las discusiones de ámbito político, social y cultural para construir alternativas posibles a la historia que está por llegar. Por lo tanto, la ciencia ficción nunca se mostró más cercana y pertinente.

## Referencias bibliográficas

- Alatorre, Israel. 2006. «Neuromante: el futuro que llegó». *Tramas* 25, UAM-X México. 41-70.
- Allen, Jamie (coord.). 2012. «La materia de los medios. Un nodo en Artnodes para el desarrollo de nuevos materialismos a través de los medios, el arte y la tecnología». *Artnodes*. N.º 12: 9-10. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.705>.
- Alsina, Pau y Vanina Hofman. 2014. «Agencia, y Materialidad. La Documentación del Arte de los Medios». *Icono* 14, volumen (12): 56-69. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.705>.
- Bostrom, Nick. 2003. *The Transhumanist FAQ. Version 2.1 (2003)*. [Fecha de consulta: 02/01/ 2018] <https://nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf>.
- Broad, Terence. s.f. «Autoencoding Blade Runner». [Fecha de consulta: 02/02/ 2018] <http://terencebroad.com/autoencodingbladerunner.html>.
- Csicsery-Ronay, Jr., Istvan. 1991. «The SF de la Théorie: Baudrillard et Haraway». *Science Fiction Studies*, Vol. 18, No. 3, *Science Fiction and Postmodernism*, 287-404.
- Dinello, Daniel. 2005. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press.
- Donnarumma, Marco. 2016. *Configuring Corporeality. Performing Body, vibrations and new musical instruments*. Londres: Goldsmiths, University of London.
- Flamarion, Ciro. 2001. «Algunos temas de la ciencia ficción, en la ciencia ficción, imaginario del siglo XX». En *Ensayos*. San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Freedman, Carl. 1987. «Science Fiction and Critical Theory (La science-fiction et la théorie de la critique)». *Science Fiction Studies*, Vol. 14, No. 2, *Critical Approaches to Science Fiction: Retrospects & Prospects Jul., 1987*. 180-200.
- Garza, Daniel. (Ready) *Media. hacia una arqueología de los medios y la invención en México*. México DF: Laboratorio Arte Alameda.
- Huhtamo, Erkki. 1995. «Resurrecting the Technological Past. An introduction to the Archeology of Media Art». *InterCommunication*. N.º 14. [http://www.ntticc.or.jp/pub/ic\\_mag/ic014/huhtamo/huhtamo\\_e.html](http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic014/huhtamo/huhtamo_e.html).
- Jasso, Karla. 2010. «El gato siempre tiene la razón ¿o no siempre?». En Jasso, Karla y López, Rosario y Luis Unceta. 2013. *Dioses postmodernos y mitología tecnológica: Ilión y Olympo, de Dan Simmons*. En *Anabases* [En línea], 17. <http://anabases.revues.org/4210> DOI : 10.4000/anabases.4210.
- Kurzweil, Ray. 2005. *The Singularity is Near. When Humans Transcend biology*. Londres: Viking.
- Luque, Félix. s.f. *NEN*. [Fecha de consulta: 07/01/ 2018] <http://www.felixluque.com/N-E-N>
- McRae, Lucy. s.f. *Institute of Isolation*. Consultado 14 de diciembre de 2017. <https://www.lucymcrae.net/institute-of-isolation/>.
- Mufson, Beckett. 2015. «Adiós fuego y azufre. El infierno será controlado por robots». *Creators*. [Fecha de consulta: 06/01/2018] [https://creators.vice.com/es\\_mx/article/d7wdb7/adios-fuego-y-azufre-el-infierno-sera-controlado-por-robots](https://creators.vice.com/es_mx/article/d7wdb7/adios-fuego-y-azufre-el-infierno-sera-controlado-por-robots).
- Muller, Lizzie. 2013. «Speculative objects: materialising science fiction». En Cleland, K., Fisher, L. & Harley, R. (Eds.). *Proceedings of the 19th International Symposium of Electronic Art, ISEA2013*, Sydney. <http://ses.library.usyd.edu.au/handle/2123/9475>.
- Parikka, Jussi. 2017. «Arqueología de los medios: cuestionando lo Nuevo en el arte medial\*». *A\*Desk Critical Thinking*. [Fecha de

- consulta: 13/01/2018] <http://a-desk.org/magazine/arqueologia-de-los-medios/>.
- Parikka, Jussi. 2012. «La nueva materialidad del polvo. La materia de los medios». *Artnodes*. N.º 12, 24-29. <http://10.7238/artnodes.v0i12.1716>.
- Parikka, Jussi. 2012. *What is Media Archaeology*. Cambridge: Polity Press.
- Romar, Antonio. 2009. «El mito y la ciencia ficción: polos de la explicación imaginaria de la realidad». López, Teresa y Moreno, Fernando (eds.). *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: Actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción (1, 2008, Madrid)*. Madrid: Asociación Cultural Xatafi: Universidad Carlos III de Madrid. 815-825. <http://hdl.handle.net/10016/8833>.
- Russell, Bertrand and Haldane, J.B.S. 2005. *Dédalo e Ícaro: el futuro de la ciencia*. Oviedo: KRK Ediciones.
- Simondón, Gilbert. 2007. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Sutton, Thomas and Sutton, Marilyn. 1969. «Science Fiction as Mythology». *Western Folklore*, Vol. 28, No. 4. 230-237. <https://doi.org/10.2307/1499217>.
- Vinge, Vernor. 1993. «The Coming Technological Singularity. How to survive in the Post-human Era». En *Symposium Vision-21. Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace. Ohio 1993*. 11-23.
- Virilio, Paul. 1996. *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires: Manantial.
- Zielinski, Siegfried. 2006. *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Cambridge: The MIT Press.

## CV



### Marcelino García

Universidad San Francisco de Quito  
mgarcias@usfq.edu.ec

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas  
Universidad San Francisco de Quito  
Diego de Robles s/n, Cumbayá, Quito, Ecuador

Doctor en Historia del Arte por la Universidad de Oviedo, es profesor tiempo completo en la Universidad San Francisco de Quito, donde imparte asignaturas en la carrera de Artes Contemporáneas y la subespecialización de Fotografía. Sus intereses académicos van relacionados con la influencia de la tecnología en las artes y la sociedad, recibiendo especial interés, entre otros aspectos, la posfotografía, la *performance* audiovisual digital, el videojuego como herramienta creativa o la influencia de la ciencia ficción como herramienta especulativa. Desde 2012 codirige «Hausmann. Encuentro multidisciplinar de creación new media» desde el Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito. Este espacio reflexiona desde la academia sobre la importancia del desarrollo tecnológico en la sociedad y el arte, promoviendo la creación, estudio y exhibición de arte con características tecnológicas y científicas.

