**Imagos y superjuguetes: simulacros que amenazan la estabilidad de lo humano y su imagen de lo real.**

Matilde C. Fernández (UBA, UnJK) y Elina Montes (UBA)

Abstract

Las entidades reflejantes (androide o azogue) se revelan como una instancia de emergencia de un acontecimiento desestabilizante a partir del cual la crisis perceptiva de lo real se manifiesta, por un lado, en la multiplicidad de sentidos emanados del simulacro y, por el otro, en el aparecer ante la conciencia de la máquina óptico-antropológica gestora de visibilidades. Nuestro análisis se centrará en los relatos breves de China Miéville (“El azogue”) y Brian Aldiss (“Los superjuguetes duran todo el verano” et al.).

Palabras clave: máquina óptico-antropológica - simulacro - visibilidades - Miéville - Aldiss

\* \* \*

Gradualmente se vio (como nosotros)

aprisionado en esta red sonora

de Antes, Después, Ayer, Mientras, Ahora,

Derecha, Izquierda, Yo, Tú, Aquellos, Otros.

J.L. Borges,”El Golem”

Sin duda, el pensamiento de Platón sentó las bases de la metafísica de Occidente y su concepción acerca de qué es lo verdaderamente real y cuáles son sus caracteres esenciales. Según la metafísica platónica las cosas concretas son una copia imperfecta de sus esencias**,** que pertenecen al mundo ideal perfecto e inmutable. La realidad concreta es, por su parte, limitada e imperfecta porque está sujeta a los designios del devenir constante, lo que implica necesariamente su aniquilación. Lo que está implícito en este esquema es que la realidad Ideal de las Esencias implica una jerarquización de los niveles ontológicos de las cosas en su conjunto. Así, el Mundo de las Ideas o Esencias es la verdadera realidad, frente a la realidad aparente y derivada del mundo concreto de las cosas. Este es el origen, según Nietzsche, de uno de los errores más terribles de la historia del pensamiento occidental y se ve “cómo el mundo verdadero se transformó en falso”. Gilles Deleuze, por su parte, va a seguir la línea nietzscheana que plantea la necesidad de revertir el platonismo para poder liberar al viviente humano de las sujeciones que lo atan a una vida débil que se justifica por su salvación en el más allá. Pero el filósofo francés va a sostener que la liberación del platonismo está ya en los diálogos tardíos del mismo Platón. Para fundamentar esto toma la utilización que hace el griego del concepto de *phántasma* en oposición a *eikonés*. Ambos términos pueden traducirse como “imagen”, pero son dos imágenes de naturaleza diferente, para resaltar esta diferencia se van a traducir *phántasma* como “simulacro”, y *eikonés* como “icono”.

El icono es la copia más alejada del modelo Ideal que le aporta su identidad ontológica. En otras palabras, el ícono es la copia de la cosa concreta, la que, a su vez, es copia de la Esencia o Ideal. Pero, aunque copia de copia degradada, participa de la esencia, por lo cual, guarda una relación con el verdadero ser esencial. El simulacro, en cambio, representa una afrenta al esquema metafísico platónico, pues los simulacros son meras apariencias que no guardan nada en común con la esencia. En resumen, el icono es una mala copia, una imagen que tiene un grado mínimo de semejanza con la esencia, en cambio el simulacro es una mera apariencia que no está determinada en modo alguno por el ser esencial. Estamos frente al tema del ser verdadero, la imagen guarda, si bien de manera ya lejana e imperfecta, una relación con la esencia, con el verdadero ser de la cosa; en cambio el simulacro es una mera apariencia que ha perdido toda relación con el ser verdadero. En otras palabras, el ícono es una imagen del ser, aunque sea lejano, en cambio el simulacro es una apariencia sin esencia, implica la posibilidad de que lo que no es, sea.

El texto de Brian Aldiss cede el lugar protagónico a un robot y éste es un mito muy poderoso, al ser producto de la imaginación literaria antes que de la tecnología. En efecto, en él se conjugan ambos aspectos de la paradoja de la razón sugeridos por Adorno/Horkheimer, en *Dialéctica de la Ilustración*, una promesa de liberación que encubre apenas un ejercicio de dominio. Como sabemos, la inclusión de un artefacto robótico casi siempre se asocia a la obra de un demiurgo que, en la cultura occidental, a la vez que reproduce la relación creador-criatura, lleva la marca del simulacro que, al decir de Victor Stoichita, es “un fenómeno ambiguo” que marca “el límite entre arte y realidad”, al dar forma a una “imagen que parece poseer existencia propia” (2006:11). El simple hecho que se proponga la materialización de aparatos antropomorfos o con formas que simulan organismos vivientes deriva, en parte, de una pulsión mimética, que reproduce en la máquina simulacros que sugieren el deseo de reinventar la vida sobre bases puramente artificiales. En la simulación de lo viviente se postula una continuidad con el mundo de las fuerzas vivas y, al mismo tiempo, una discontinuidad impuesta desde lo sintético, que se revela, la mayoría de las veces, de manera siniestra.

La eficacia del mito del robot se relaciona no sólo con el significado que se atribuye a la vida (las relaciones entre lo viviente y lo inerte; lo orgánico y lo inorgánico), sino también con el desacomodamiento categorial que producen las criaturas inorgánicas que, al mismo tiempo, se presumen con autoconsciencia: ¿es posible reproducir en la máquina los procesos psíquicos y las respuestas emotivas? Y, si no, ¿copia de qué sería? La irrupción más reciente del androide nos confronta con nuevas ansiedades, no es tanto su antropomorfismo el que inquieta, como sucedía con los modelos anteriores, sino la potencialidad de dominar y reproducir nuestras habilidades lingüísticas y superarlas[[1]](#footnote-1).

Cuanto más se borran las diferencias de fondo y de superficie entre criaturas robóticas y las humanas, más se instala la idea de que las tecnoestructuras adquirirán conciencia y así podrían proyectarse ellas mismas en generaciones maquínicas autónomas y versátiles, realizarse en símiles vivientes, reemplazando eficientemente al creador orgánico humano. Podríamos afirmar que el mundo de la tecnociencia persigue el sueño de construir formas artificiales con autonomía, capaces de autoorganizarse y los autores de ciencia ficción contemporánea han hecho de ese aspecto el eje central de sus tramas, como sucede con los tres momentos de la breve saga Brian Aldiss sobre los superjuguetes, que Spielberg traspuso al cine bajo el título *Inteligencia artificial*.

El escenario de los cuentos responde a la tercera etapa de la historia del simulacro, tal como la propone Jean Baudrillard en *El intercambio simbólico y la muerte*. En efecto, el «simulacro de la simulación» (que se presenta en un orden de lo hiperreal), es el simulacro que aparece en un escenario de la multiplicación indefinida de objetos y de signos. En este dispositivo los objetos entran en la reproducción indefinida para ser consumidos en una disposición que responde a la proliferación fractal o viral de los signos.

El filósofo francés, que antepone a la etapa contemporánea de la *simulación* (en la que el objeto se confunde con el sujeto), la de la *producción* de la era industrial y, antes que ésta, la de la *falsificación* artesanal de la era pre-industrial, marcando diferentes grados de alienación entre el sujeto y su producción material. Desde esta perspectiva, el viviente humano no sería otra cosa que un mojón evolutivo que, luego de transformarse en un ser capacitado para edificar una civilización tecnológica desarrollada, construye ejemplares mecánicos que lo sustituyen en la tarea de hacer, crear, modificar la materia. Seres a los que, a la vez, provee de la suficiente autonomía como para relevarlo de todo en su hacer mundos.

Si David, el niño androide de “Los superjuguetes duran todo el verano”, aparece como un prototipo pensado para reemplazar la falta de progenie en los humanos, resulta inefectivo en la medida en que tensiona permanentemente el eje de la identidad y la diferencia. Tiene respuestas que pueden descifrarse en el orden de la emotividad y generan empatía, y a la vez es un artefacto inorgánico que no se ajusta del todo a las expectativas maternas de la niñez humana, especularidad fallida, entonces, imagen distorsiva que produce la inquietud de lo extraño. En la saga de Aldiss, David ignora su verdadera naturaleza e intenta ser amado por su madre. Aquí nos enfrentamos a una inquietante interpelación sobre la verdadera naturaleza de David: siente como un niño, juega como un niño, requiere el amor de su madre como lo haría un niño, pero no es un niño. La pregunta que subyace en todo el relato es acerca de la esencia del ser un niño humano. Incluso cabe preguntarse si David es un ser vivo o meramente una sofisticada máquina inteligente fabricada en serie a la que se le pueden programar según las diversidades de quien quiera adquirirla. El niño androide de los relatos de Aldiss es un simulacro, es una apariencia fidedigna de un niño, pero, en términos deleuzianos, es de otro linaje. Dice Deleuze: “La finalidad de la división [platónica] no es, pues, en modo alguno, dividir un género en especies, sino, más profundamente, seleccionar linajes: distinguir pretendientes, distinguir lo puro y lo impuro, lo auténtico y lo inauténtico.” David no es un ser vivo, no comparte nada con la esencia de lo viviente, no nació, no va a crecer, no se va a reproducir a partir de su propia genética, y su destrucción, en principio, no es comparable a la muerte de un organismo vivo. En cuanto a su alma o psique es fruto de una sofisticada programación informática, destinada a replicar a un niño eterno, situación que altera profundamente a su madre:

—Pertenecemos al mundo natural, ¿verdad, mamá?

Cuando el niño levantó los brazos para que ella le abrazara, Mónica retrocedió,

aterrada por la idea de estar perpetuamente atrapada en una infancia eterna, sin

evolucionar nunca, sin escapar nunca. (Aldiss, 2001:20)

Simulacro de niño que quiere ser amado, sentimiento humano en una máquina programable. David es un superjuguete, es decir, una realidad que supera a los juguetes, pues tiene sentimientos, desea jugar y anhela ser amado. Una máquina que quiere ser niño; que tiene una pretensión. Esta es una de las características fundamentales de los simulacros: pretender lo que no les corresponde. Deleuze los denomina “falsos pretendientes” porque pertenecen a otro linaje, a otra estirpe, en este caso, la estirpe de las máquinas. Ahora bien, representan una amenaza porque lo que en realidad ponen en jaque es el concepto de “esencia” (Idea platónica): David no es un niño, pero se percibe como tal. Siente como un niño, juega como un niño, ama a su madre como un niño y quiere ser amado por ella, y percibe a los otros superjuguetes como lo que son, máquinas. El límite entre lo humano y lo no humano aparece inquietantemente difuso. La pregunta subyace: ¿qué es un verdadero niño?.

En el relato “El azogue/The Tain”, de China Miéville, la mezcla de registros del *new weird*[[2]](#footnote-2) une la imaginación postapocalíptica a lo maravilloso, con criaturas y elementos sobrenaturales que reconfiguran la superficie de la ciudad de Londres hasta convertirla en ruinas entre las que los humanos deben sobrevivir y convivir con lo inexplicable, reducidos a formas pre-modernas de convivencia. La capital británica se muestra desgarrada por un conflicto entre los imagos, seres dotados de conciencia, que han decidido tomar venganza, tras haber sido aprisionados en los espejos, obligados por los humanos a fijarse en rutinas de reflejo de las acciones de los que ahí se miran y, al hacerlo, confirman su identidad. El cuento de Miéville se presenta explícitamente como la ampliación de un pasaje de “Animales en el espejo”, de Jorge Luis Borges; en cada superficie reflejante se ha abierto un portal por el que, luego de cobrar vida propia, han pasado hacia *este lado* del espejo zombies de imágenes, reflejos enteros o fragmentos liberados de la forma a los que eran funcionales. En el relato borgeano, el Emperador Amarillo -luego de una rebelión- había sometido a las criaturas del otro lado y las había privado “de su fuerza y de su figura”, reduciéndolos “a meros reflejos serviles”, en Miéville leemos lo que sucede a continuación. Los imagos, en el texto de Miéville, son los reflejos de los espejos que reniegan de su condición de dependientes de sus originales. Simulacros que son el colmo del no-ser que quiere conquistar su lugar en el plano de la existencia concreta. La superficie del espejo, espacio inexistente que se extiende entre el vidrio y el azogue, era la cárcel de los imagos. Pero gracias a un fenómeno físico, algo aterrador sucedió, así lo expresa uno de los narradores:

“A medida que la superficie se vuelva más precisa, que el ángulo de salida se reduce para imitar más rigurosamente al de entrada, se acerca a un borde, pasa a ser un cambio de estado, dijo Sholl. Hasta que se llega a un punto crítico: hasta que, con el encuentro de la luz y una superficie lustrosa, se altera todo y una luz gira una llave y lo que era espejo se vuelve portal.

Los espejos se volvieron umbrales y algo los cruzó.” (Miéville, 2006:33)

La imagen insubstancial atravesó la imperceptible superficie que separa el mundo de las cosas concretas y reales, de las meras imágenes inmateriales. El espejo es el lugar en el que el sujeto confirma su identidad, la superficie que sanciona una duplicación en la que reconocemos una semejanza entre las formas enfrentadas que, sin embargo, difieren en su materialidad y consistencia: de un lado un cuerpo orgánico y sobre el otro su *imago*. El espejo reduplica lo visible, pero, al hacerlo, se convierte en un umbral que hace a la separación entre dos mundos, el que habitamos y su parcialidad refractada. Nos miramos en el espejo, nos vemos reduplicados y, en ese acto, objetivamos nuestra identidad, nuestra imagen ocupa un lugar entre las otras cosas que están en el afuera e ingresan a la superficie reflejante. Cosa entre cosas. A la vez, percibimos nuestra imagen especular, la vemos vernos, nos vemos vernos. Nos vemos como queremos vernos, pero también como otros podrían vernos y, momentáneamente, podríamos intuirnos sujeto de la mirada entre otros sujetos que miran. El vernos como otros quieren vernos implica, por otra parte, jugar a un juego de simulaciones en el que la imagen reflejada se presenta artificialmente, moldeada por las exigencias de la cultura. Las imágenes reflejadas dependen del viviente humano que les da origen y el medio social que las gestiona; dicho en otros términos, nuestra imagen reflejada en los espejos existe como tal, en tanto nosotros nos reconocemos en ella. Sabemos cómo es nuestro rostro y nuestro cuerpo, cuando nos vemos reflejados en un espejo; también esta superficie especular es el campo de cruce de las miradas de los otros, con sus gestos de amor, aprobación, desaprobación, etc. El propio Jacques Lacan, se refiere al “estadio del espejo” (Lacan, 1994) como ese período en el que el infante comienza a reconocer su propia imagen, lo que implica la constitución del “yo” consciente. De este modo, la imagen del espejo está muy lejos de ser neutra; por el contrario, el reflejo especular se convierte en productor de subjetividad e instrumento fundamental para la gestión de las miradas. La imagen insubstancial le da sustancialidad a la persona.

Cuando los espejos se vuelven umbrales, se quiebra la frágil frontera de la conciencia. La realidad se torna confusa y atroz, Se aniquilan las certezas de la conciencia. Otra vez los simulacros arremetiendo en contra de las reglas de nuestra realidad. Otra vez, los falsos pretendientes deleuzianos anhelan una libertad que no les corresponde por naturaleza. Y cuando triunfan en su rebelión, el reinado del mundo consciente se quiebra en mil pedazos, como aquellos espejos rotos por los imagos. La mirada de la conciencia se fragmenta y es invadida por los seres extraños, que vivían en el fondo de los espejos y ahora están entre nosotros.

El androide y las superficies reflejantes cubiertas por el azogue son máquinas ópticas “una serie de espejos en los que el hombre, mirándose, ve su propia imagen siempre deformada” (Agamben, 2006:59) que necesita ajustar permanentemente para alinearse con lo que se espera que sea. El androide, en ese afán que comienza a reconocer por expresar emociones, exige una respuesta que no estamos dispuestos a ofrecer a una criatura no orgánica. Pero ¿por qué? En ese punto nos sentimos inquietantemente obligados a redefinir el estatuto de lo humano y la máquina se interpone de manera amenazadora ante nuestro anhelo categorial. Por otra parte, los imagos que se han liberado de la barrera de cristal que dividía ambos mundos, evocan un estadio anterior a la imposición cultural de adecuación taxonómica, a una fluidez de la materia ignara de la forma “cuerpo” y de las exigencias de los imperativos culturales, fluidez informe que, además, antecede a toda representación.

BIBLIOGRAFÍA

ADORNO, T. y Max Horkheimer. (2007). *Dialéctica de la Ilustración.* Madrid: Akal.

ALDISS, Brian W. (2001). *Los superjuguetes duran todo el verano y otras historias del futuro.* Epub disponible en *lectulandia.com* (última consulta: 11/09/2022)

BAUDRILLARD, J. (1993). *El intercambio simbólico y la muerte.* Caracas: Monte Avila.

DELEUZE, Gilles. (1994). *La lógica del sentido.* Barcelona: Paidós.

LACAN, Jacques. (1994) *El seminario de Jacques Lacan : libro 4 : la relación de objeto, 1956-1957*. Buenos Aires: Paidós.

MIÉVILLE, China. (2006). *El azogue.* Trad. de Marcelo Cohen. Buenos Aires: Interzona.

STOICHITA, Victor I. (2006). *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock.* Madrid: Siruela.

1. El caso del androide de *Ex machina* (Garland, 2014)sería ejemplar, en este sentido, puesto que su antropomorfismo se reduce a una máscara-rostro montada sobre una estructura mecánica, que resulta, finalmente, más inquietante y amenazadora como fuente de seducción y poder. [↑](#footnote-ref-1)
2. En su volumen *Lo raro y lo espeluznante*, Mark Fisher apunta: “Quisiera plantear que lo raro es un tipo de perturbación particular [que conlleva] la sensación de algo erróneo: una entidad rara o un objeto que es tan extraño que nos hace sentir que no debería existir, o que, al menos, no debería existir aquí. Pues si tal entidad u objeto está aquí, las categorías que hasta ahora nos han servido para dar sentido al mundo dejan de ser válidas. Al fin y al cabo, no es que lo raro sea erróneo, sino que nuestras concepciones deben de ser inadecuadas”. [↑](#footnote-ref-2)