

Más allá del cuerpo: Notas para una lectura de "Robocop"

JUAN JOSÉ DOMÍNGUEZ LÓPEZ & INMACULADA RODRÍGUEZ CUNILL

Los avances que se han propiciado a lo largo de este siglo han permitido que podamos aventurar nuestro futuro por medio de peculiares imágenes de ciencia ficción. La transmutación del cuerpo humano es un recurso ya habitual en este género, pero, si bien las nuevas tecnologías han podido servir de referente para la creación de estos relatos, todavía las imágenes sintéticas producidas por esas mismas tecnologías muestran sus limitaciones: resulta verosímil la emulación de lo vegetal y lo mineral (*Terminator 2*), pero no tanto el cuerpo humano, y, mucho menos, el rostro, ese *perpetuum mobile* del que hablaba Lacan.

En cierta medida, cuerpo y tecnología van unidos. El cuerpo como estructura experiencial vivida —descrito por Merleau-Ponty como una primera dimensión de nuestro organismo— se ve inmerso en la simulación de la realidad por las imágenes de síntesis. El cuerpo como ámbito de los mecanismos cognitivos —segunda dimensión— funciona como modelo biológico en la investigación en inteligencia artificial.

A pesar de esta interrelación, el cuerpo no deja de ser una meta. Para que las imágenes resulten convincentes, el cine de ciencia ficción ha optado por combinar diversos métodos. Las generaciones de androides, de seres híbridos que se transmutan, que comparten un conglomerado orgánico y un esqueleto mecánico, no son sólo resultado del proceso electrónico. Un fuerte dispositivo de efectos especiales, efectos visuales, constructores de maquetas, de maquilladores, etc. se esconde tras la creación de estos personajes.

Pero nos interesa más una segunda solución, que se caracteriza por el añadido de imágenes electrónicas en el mismo filme, imágenes que nos desvelan el modo de ver, el aparato cognitivo del personaje androide. El rostro o la totalidad del cuerpo de este ser híbrido será sustituido por una pantalla electrónica. Por eso podemos hablar de la aparición de un cuerpo audiovisual.

En líneas generales, la introducción de una pantalla electrónica en una escena cinematográfica puede llegar a complicar considerablemente la escena: se

ofrece información adicional al desarrollo de la historia, puede determinar el momento en que la acción se realiza, establece un foco de atención, etc. En numerosas ocasiones, el monitor llegará a dominar el plano, ocupando totalmente la pantalla de cine, lo que da lugar a una nueva versión de lo que es el primer plano o plano detalle. Pero cuando además el monitor sirve de sustituto de la cabeza del personaje, o la imagen electrónica refleja sus capacidades cognitivas, se podría afirmar que por fin la implicación cuerpo-tecnología es completa.

La película "Robocop" puede considerarse sintomática a este respecto. Recordemos brevemente el inicio argumental del filme. El policía Murphy es abatido a disparos y muere, pero su cerebro es aprovechado para la creación de un robot-policía, Robocop. Los otros miembros de su cuerpo son meras prótesis.

El primer momento en que unas imágenes electrónicas sustituyen funcionalmente unos órganos del cuerpo humano es el que podemos denominar 'el despertar de Robocop', que sucede inmediatamente después (en tiempo cinematográfico) a la muerte de Murphy en el hospital. Desde el inicio de la escena, un insistente plano de los ojos del policía Murphy acapara la atención. Más tarde, cuando este plano desaparezca definitivamente, serán las imágenes electrónicas las que se hagan dueñas del desarrollo del relato.

Los ojos de Murphy se ven paulatinamente relegados a su condición de objetos, inmóviles, en un cuerpo también inmóvil, manipulado hasta el cansancio por el equipo de médicos de urgencia. Sin embargo, las imágenes electrónicas de esta escena nos remiten, gracias a la cámara subjetiva, a la presencia de un sujeto, cuyo cono de visión coincide con el de nuestra posición.

El hecho de que no se presente a Robocop desde su apariencia externa, sino desde su forma misma de ver, induce al espectador a compenetrarse con ese cuerpo audiovisual. La visión del espectador (es decir, la pantalla cinematográfica) comparte un mismo marco y unas mismas dimensiones que la pantalla electrónica (es decir, la visión de Robocop). Después de todo, el deseo compulsivo de atravesar la pantalla ha sido una constante en la historia occidental, y a través de los medios audiovisuales el deseo se hace realidad.

Este cuerpo (el del espectador y el de Robocop unidos) que conoce a través de la visión se remite a la identificación entre conocimiento y visión que ha acompañado siempre al hombre. Pero también se plantean otras igualdades: (1) la identificación en un mismo ser de dos cuerpos de diferente naturaleza (el cuerpo

mecánico de Robocop y el cuerpo orgánico del policía Murphy) y (2) la identificación propugnada entre el cuerpo del espectador y el cuerpo del personaje Robocop.

El final lógico del policía Murphy, como cuerpo, habría sido la muerte. Sin embargo, se ha internado en una dimensión diferente bastante afín a lo suprahumano. Un cuerpo en que escasean las zonas orgánicas y todo se considera prótesis.

La palabra prótesis, la adición de un órgano artificial o parte de él, lleva implícita la idea de que la prótesis es parte de un organismo considerado totalidad. Pero, ¿se puede afirmar que esa idea de cuerpo se localiza en algún miembro determinado del conglomerado que es "Robocop"? ¿Acaso la insistencia entre la identificación entre visión y conocimiento no hace que localicemos el centro de operaciones cognitivas con la zona de su cuerpo que nos hace ver, el cerebro o ciertas partes de su cara?

En esta escena, la localización de la corporeidad parece remitirse a los órganos cerebrales. Subyace en "Robocop" la sensación de que es un cerebro el que concibe su propio cuerpo. Aunque el brazo permanezca separado y aún no encajado —aunque sí conectado— en el conjunto de titanio que es Robocop, esta extremidad puede moverse y parece ser no sólo observada por el equipo de científicos, sino por la cámara que filtra lo que, en teoría, deberían ver sus propios ojos.

Estas circunstancias no son un obstáculo para que podamos sospechar que en el robot subyace un esquema corporal. Ciertos desórdenes patológicos como la incapacidad para advertir la existencia de lesiones corporales (anosognosia), la incapacidad para localizar y nombrar las partes del cuerpo propio (autotopagnosia), o el curioso fenómeno de los miembros fantasmas, muestran una contradicción entre, por un lado, una realidad vivida y creída por vías propioceptivas y, en segundo lugar, una evidencia por medio de los sentidos, sobre todo, de la vista. El quebranto del efecto de sentido es precisamente lo que da lugar a que consideremos estos fenómenos como una patología. Gracias a que estos desórdenes son excepciones a la regla, nos remiten a la noción de esquema corporal. Aunque en "Robocop" prácticamente todo es prótesis, persiste un esquema corporal que nos viene dado por la localización expresa de visión y conocimiento en la cabeza de este androide. Su órgano cerebral, aún orgánico, aunque manipulado, permite la creación de un esquema corporal bastante sui generis.

Entre la desaparición de Murphy y el despertar de "robocop" hay un momento en que la imagen pasa a negro y ningún sonido se puede adivinar en la pantalla. Es el momento de la desaparición del cuerpo. El umbral de la muerte. Pero como espectadores, no nos hemos instalado en ese umbral, puesto que la película ha continuado, puesto que hemos renacido a través de la mirada del mismo "robocop". Más bien hemos entrado en una entidad más etérea, la tecnología electrónica. La mirada de "robocop", la nuestra, ha quedado reducida a facultades cognitivas y propioceptivas. Pero una frialdad glacial asoma a través de esa mirada, que no nos dá noticias de la emotividad de "robocop".

Es cierto que ningún signo de sentimiento aparece a través de nuestra identificación con el sujeto "robocop". Sin embargo, esa mirada guarda el germen de emotividad gracias a los humanos que lo rodean. Esta segunda dimensión de la mirada de "robocop" a través del otro comienza por la aceptación de cierta corporeidad, análoga a la humana. El equipo tecnológico reconoce las huellas de la estructura humana en "robocop". Una de las encargadas le coloca un sombrero en la fiesta de año nuevo, e inmediatamente después, besa al robot. A través de los otros, es posible deducir una incipiente estructura corporal en "robocop" y, consecuentemente, también un grado de emotividad.

Es más, esa identificación entre el espectador y "robocop" por medio de la mirada se consume en el momento en que por fin se observa en la película la imagen del robot. Es una imagen mediatizada por la tecnología, aparece en una pantalla, a la izquierda del plano. El circuito cerrado de televisión nos hace por fin no sólo vivir en el cuerpo de "robocop" sino integrarnos en un circuito cerrado, como materia electrónica, autorreferencialmente, para, por fin y de modo pasajero, poder contemplar a "robocop" como el otro, distinto a nosotros.

El esquema corporal de "robocop" se remite a un juego de mirar y tener conciencia de que se es mirado, como si se tratara de una puesta en escena de la idea de Sartre por la cual la mirada es el hecho primario y fundamental del encuentro interindividual. Es un modo de hacer que dotemos al personaje de una humanidad que parece contradecirse con su naturaleza mecánica. En otras palabras, se nos adelanta que creemos (pues sospechamos de la humanidad de "robocop"), incluso más allá del hecho de ver y reconocer a este artefacto como un robot.

Una segunda escena acapara nuestra atención, puesto que parece un complemento de la primera. Se trata de aquella en la que el robot recibe su 'puesta a pun-

to' por el equipo de científicos. En este caso, se introduce no sólo el factor perceptivo ("robocop" puede ver), sino que sus 'sensaciones' se configuran cognitivamente. Así lo demuestra la letra impresa sobre la pantalla electrónica. Esta letra es fruto de un reconocimiento, de un análisis, aunque éste se haya conseguido por medios artificiales.

Salvo en algunos planos, la mirada del espectador no coincide ya con la del robot. "robocop" no es todavía un "nosotros", sino un producto tecnológico al que se presta la máxima atención.

Pero esta mecanicidad tiene apariencia humana. Analiza y graba las voces y los cuerpos de otros. No sólo conoce, memoriza. Un cuerpo que recuerda es un cuerpo capaz de autogenerarse, un cuerpo que se proyecta más allá de su piel, pues dentro de sí lleva, en forma de recuerdos, todo lo que le rodea. Es el caso del cuerpo humano, pero éste sea consciente o inconscientemente, recuerda selectivamente. "robocop", en cambio, es capaz de memorizarlo todo.

Estas apreciaciones nos inducen a interpretar el esquema corporal de "robocop" como un objeto fractal. El comportamiento de un objeto fractal se basa en la repetición de la estructura del objeto, pero a escala más pequeña y formando parte del objeto mismo. "robocop" ve, pero además, lo que ve, puede reproducirlo en la misma pantalla que es el sustituto de sus ojos. Consecuentemente ¿no podría grabar también no sólo lo que ve, sino lo que reproduce en el recuadro que se observa en la parte derecha de la pantalla para luego volver a reproducir esto mismo en el recuadro, y así hasta el infinito? "robocop", el hombre-máquina fractal podría verse inmerso en una situación sin fin de complejidades. Potencialmente, es un ser fractal, pero en la práctica esta fractalidad se ve limitada. ¿Cuáles son las limitaciones de esa fractalidad?

La respuesta modifica la pregunta. Un objeto fractal plantea el problema de cómo debe medirse. Su dimensión depende de la cercanía del observador. Nunca será posible una medición exacta y unánime si no se establece el punto de vista desde el cual observamos al objeto fractal. Lo mismo ocurre en el cuerpo fractal de "robocop". Es necesario situar un punto de vista, y éste será el del espectador. Sólo así este cuerpo adquirirá su gestalt. Se trata, por tanto, de admitir que es el cuerpo, nuestro mismo cuerpo de espectadores, el necesario para dotar de sentido a las acciones propuestas en la pantalla. Así pues, hemos dado la clave de una de las limitaciones de la fractalidad, el ojo del observador. Pero este ojo del observa-

dor funciona en el contexto cinematográfico; por ello dota de sentido a la escena, y sabe cuándo la imagen de la pantalla corresponde a la de la visión de "robocop", o si se trata de un punto de vista que no coincide con el de ningún otro personaje. No hay ojo del observador sin sentido, ni sentido sin ojo del observador.

Desde otra perspectiva, y ya sumergiéndonos en la trama, aparece una tercera limitación. Se trata de una visión de la ética, pero en el mundo de la máquina. Un sustituto de la escala de valores nos introduce en el problema del bien y del mal. El funcionamiento cognitivo de "robocop" no accede a un funcionamiento fractal porque sus directrices son tres: 1) servir al público; 2) proteger a los inocentes; y 3) defender la ley.

Estas limitaciones de la fractalidad no impiden que el espectador pueda intuir, solamente la determinan en un punto. Para que haya comunicación es necesario que nazca el orden del caos; así pues, ha sido esencial establecer una perspectiva desde la que observar la fractalidad, es decir, llegar a un acuerdo acerca de las normas de observación. Y curiosamente, se decide que el ojo del espectador sea el que determine cuándo la comunicación empieza a parecerse a un caos (y por tanto, deja de comunicar).

Es en este momento cuando vuelve a surgir otra dimensión del cuerpo en "robocop". ¿Quién decide, en "robocop" lo que debe o no grabarse? ¿Dónde está localizada la conciencia? "robocop" podría estar memorizando sin fin las reproducciones de grabaciones anteriores, en una situación de complejidad extrema. Sin embargo, opta por una posición determinada, por un ojo del observador, pero esto implica una decisión de carácter humano que requiere autonomía. Cuando está con el equipo tecnológico que lo ha creado, la grabación puede estar dictada por los humanos. Pero sólo se comprende que "robocop" decida una grabación en un futuro si existe en él una conciencia de cuerpo, si existe una decisión humana alojada en el cerebro de Murphy, que a su vez se ha insertado en el conglomerado de prótesis que es el robot.

Por consiguiente, a través de la percepción audiovisual, "robocop" conoce el mundo como una prolongación de su mismo ser, deduciendo datos que pasan a su disco de memoria. Y puede, asimismo, recrear ese mundo temporalmente. Al introducirnos por medio de la cámara subjetiva en las percepciones de "robocop", compartimos esa corporeidad audiovisual que carece del sentido del tacto. El mundo pierde en materialidad y se convierte en puro dato. Esta virtualidad hace

que pensemos en "robocop" como un robot, pero su necesidad de materia orgánica para alimentarse nos hacen concebir de un modo distinto a esta máquina.

Si RP-209, el otro robot de la película, presenta una inteligencia mecánica y lineal, la de "robocop" es interactiva. La teoría de sistemas, los procesos de retroalimentación, influyen en este segundo concepto de inteligencia artificial que cada vez intenta parecerse más al complicado funcionamiento biológico del cerebro, más modular que lineal. Por ello, nuestro protagonista posee la capacidad de autogénesis. La apreciación de Searle con respecto a que conocer es conocer el conocimiento nos remite precisamente a esta característica. Y, ¿acaso no hay en esta frase (conocer es conocer el conocimiento) la estructura fractal de la que hablamos con anterioridad? Así conoce "robocop", y así se le permite ir conquistando, gracias a la tecnología electrónica que paradójicamente lo define como robot, la humanidad perdida.

BIBLIOGRAFÍA:

- BRIGGS, J., PEAT, F.D. (1994): **Espejo y reflejo**. Barcelona. Gedisa.
- DEBRAY, R. (1992): **Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente**. Barcelona. Paidós. 1994.
- DIEGO, ESTRELLA DE (1994): "Transrealidad: ver, oír, tocar", en **Revista de Occidente**, nº 153. Febrero. p. 7-24.
- LAKOFF, G., JOHNSON, M. (1980): **Metáforas de la vida cotidiana**. Madrid. Cátedra. 1986.
- VARELA, F., THOMPSON, E., ROSCH, E. (1992): **De cuerpo presente**. Barcelona. Gedisa.
- WATZLAWICK, P. (comp.) (1981): **La realidad inventada**. Barcelona. Gedisa. 1994.
- WATZLAWICK, P., KRIEG, P. (comps.) (1991): **El ojo del observador**. Barcelona. Gedisa. 1994.