

Mitos, héroes, máquinas: ecología post-humana en textos artísticos actuales

Molina Ahumada, Ernesto Pablo
FL y FFyH, UNC

RESUMEN

Como hemos desarrollado en estudios anteriores (Molina Ahumada, 2011 y 2013), la cultura contemporánea mantiene una profunda relación con el mito heroico traducido desde la conciencia semiótica actual como metáfora de las relaciones imaginables entre cultura y otredad (Lotman y Mints, 1996). El mito representa, en este sentido, un relato de profunda pregnancia simbólica para mediar, al decir de Lévi Strauss (1977), entre contradicciones sociales efectivas que buscan ser subsanadas mediante el cauce narrativo de esos relatos.

Algunos textos artísticos de la cultura recurren al mito para proponer representaciones imaginarias de futuros posibles en donde la relación entre desarrollo tecnológico y cuidado del medio ambiente llega a un punto crítico de convivencia. Ante esta situación, la búsqueda de un reordenamiento de las relaciones entre los seres se presenta, en clave mítica, como un momento crucial de instauración de un nuevo orden del mundo que revela como su necesidad ecológica profunda la sustitución de mecanismos de depredación por otros de simbiosis. Esta traslación posible que explora el arte desde lo agresivo a lo cooperativo, que implica el desarrollo de una política histórica y filosófica, es traducida artísticamente en los ejemplos que trabajaremos mediante el relato de una peripecia heroica vinculada al mito heroico dominante en nuestra cultura con profundas diferencias en cada caso, según las posibilidades creativas que ofrecen los textos. Proponemos ejemplificar nuestra argumentación con *Matrix* (1999) y la tercera parte de la saga de videojuegos *Mass Effect* (2012).

ABSTRACT

In previous studies (Molina Ahumada, 2011 and 2013), we have argued that the contemporary culture supports a deep relation with the heroic myth translated from the semiotic conscience as metaphor of the imaginable relations between culture and otherness (Lotman and Mints, 1996). The myth represents, in this respect, a statement of deep symbolic power to happen, according to Lévi Strauss (1977), between social effective contradictions that seek to be corrected by means of the narrative riverbed of these statements. Some artistic texts of the culture resort to the myth to propose imaginary representations of possible futures where the relation between technological development and environmental care comes to a critical point of conviviality.

Before this situation, the search of a reclassification of the relations between the beings appears, in mythical key, as a crucial moment of restoration of a new order of the world that reveals as his ecological deep need the substitution of mechanisms of depredation for others of symbiosis. This possible adjournment that explores the art from the aggressive thing to the cooperative thing, which implies the development of a historical and philosophical politics, is translated artistically in the examples that we will be employed by means of the statement of a heroic incident linked to the heroic dominant myth at our culture with deep differences at every case, according to the creative possibilities that offer the texts. We propose to exemplify our argumentation with *Matrix* (1999) and the third part of the videogame saga *Mass Effect* (2012).

Palabras clave: mito – héroe – cultura

El mito y la entropía de la cultura

Interrogarnos acerca del mito implica, en primer término, pensar las formas semióticas actuales en que la cultura lo ha traducido y, en esa misma operación, lo ha convertido en un relato vigente. Una definición acotada de mito lo entiende como aquella narración de sucesos memorables llevados a cabo por un personaje extraordinario, el héroe. Pero esa definición, según hemos desarrollado en estudios anteriores (Molina Ahumada, 2011; 2013), restringe la mirada a la estructura del relato sin considerar el conjunto implícito de pujas y mutuas dependencias entre relatos disímiles que se hallan accionando en torno a él. Esto cobra particular evidencia cuando abordamos los mitos heroicos y aparece allí cierta estructura recurrente de unidades constitutivas (*mitemas* según Lévi-Strauss, *mitologemas* según Durand y Kerényi) que se sustentan, en cierto modo, en una serie de unidades implícitas, descartadas u opacadas frente a la opción dominante. El héroe triunfante, por ejemplo, representaría no un destino inexorable sino más bien una forma de resolución dominante en la cultura, resolución que ha moldeado nuestra sensibilidad de lo heroico pero que no anula, sin embargo, la posibilidad de fracaso heroico en otros textos. Son héroes del fracaso (Molina Ahumada, 2009) que no representan una contrafigura o espejo negativo de lo heroico (lo que justificaría el calificativo de antiheroico) sino más bien su variante o su curva de máxima flexión.

Nuestra mirada acerca de lo heroico sin triunfo implica dismantelar la idea de un único relato para sustituirla por otra donde cobra existencia una zona de tensión narrativa entre versiones míticas distintas que pujan por constituirse en relato dominante en una época determinada. A esta situación de tensión mítica, constitutiva de toda cultura, la hemos denominado *constelación mítica* (Molina Ahumada, 2013), la cual, además de permitirnos reinscribir al mito en el conjunto de sus variantes, nos permite leer una serie de relaciones complejas entre diversos modos en que las culturas modelizan su particular sensibilidad mítica o, como lo piensa Silvia Barei (2008), su modo específico de organizar semióticamente los lenguajes de la cultura en torno a un *orden retórico mitológico*.

La cultura contemporánea traduce lo mítico como metáfora por el propio carácter semiótico de nuestra conciencia secularizada (Lotman y Mints, 1996), revelando la profunda “pregnancia simbólica” contenida en relatos milenarios ampliamente conocidos en la cultura pero “desconocidos”, en cierta manera, por su capacidad de interpelar acerca de problemáticas humanas. El mito del héroe en particular plantea una cuestión inquietante para toda cultura: un personaje abandona el mundo conocido para internarse en un territorio ignoto, donde adquiere un objeto o saber que lo transforma y modifica, a su vez, su relación con el mundo. Puede suceder luego la reintegración con el medio de partida o bien, el no retorno, del que se desprenden múltiples posibilidades. La peripecia heroica “in-quieta” porque implica un traslado y una (puesta a) prueba del mundo conocido a causa de este agente movilizador (el héroe) que efectúa, hace visible y media esa comunicación entre zonas, a la vez que constituye el principio de contagio tolerado pero regulable por la cultura una vez cumplido su cometido vivificador.

Es decir que si la cultura aparece como un sistema que tiende a la autorganización y el mito como el sistema modelizante que plasma, a partir del uso de los lenguajes, el modo en que ella se piensa a sí misma y piensa aquello *otro* que no es ella misma, el héroe viene a funcionar como un elemento de tensión que garantiza a la vez que desobedece ese principio de autoorganización y en cuya peripecia se anudan, continuamente, cometidos de memoria y de creación cultural. Es decir, el héroe es un agente entrópico que colabora con la organización y desorganización de las relaciones ecológicas del sistema cultural. Por eso es un personaje ambiguo y por eso también sigue siendo una presencia inquietante.

El héroe y la creación

Nos interesa pensar en esta oportunidad la peripecia heroica en el marco de una situación particular, aquella donde se encuentran el creador con lo creado, reflexionando acerca del modo en que el héroe participa en la resolución de ese conflicto.

Partamos de un mito clásico. La posibilidad de un encuentro frente a frente entre creador y creatura no aparece, por ejemplo, en el mito griego de Prometeo, a pesar de que la tragedia de Esquilo sí confronta al titán encadenado con otros seres divinos que le reprochan su desobediencia al mandato de Zeus. La imagen del dios tramposo y truhanesco transmitida por Hesíodo es sustituida en Esquilo por una figura trágica, indiscutiblemente filantrópica, que acciona en última instancia contra la tiranía de Zeus, y que recibe un cruento e injusto castigo por ello. La imagen patética de Prometeo nace quizá con la tragedia de Esquilo.

El siglo XIX privilegia a su vez el mitema del “robo del fuego” en ese mito para convertir a Prometeo en un abanderado del saber técnico que es entregado generosamente a los hombres como empuje hacia un progreso indefinido. Prometeo deviene así el vate del bienestar tecnológico y racional y su gesto, el de la desobediencia frente al límite impuesto por los dioses, aunque nada dice de los medios entre los hombres para conseguir ese progreso. El mitema del robo del fuego opaca la lección filantrópica que aparecía claramente en el sacrificio del héroe esquileano. Prometeo deviene la imagen optimista de una utopía sin límite.

El mito heroico en ambos casos implica determinadas formas de cronotopía que, a la vez que describen sensibilidades epocales, contribuyen a modelizar formas específicas de pensar y organizar lo existente, es decir, un hacer específico del mito que no es sólo retórico sino ideológico y político y que atiende a cierta organización del espacio, del tiempo, de las acciones de los hombres y de las relaciones entre la cultura y el afuera cultural que podríamos pensar como el establecimiento de una “ecología” particular. Como apuntábamos en una intervención hace algunos años en este mismo evento (Molina Ahumada, 2008), el mito colabora en la generación de imágenes ecológicas del mundo que sustentan determinado orden cultural.

Pero en paralelo a la entronización del mito prometeico del progreso indefinido y el dominio técnico de la naturaleza y del hombre, surgen durante el siglo XIX algunas obras que empiezan a imaginar futuros posibles a partir de las condiciones dadas, género de anticipación que se consolidará luego a principios del siglo XX como ciencia ficción.

Es quizá este género el que más ha dicho, además del propio discurso científico, acerca de las proyecciones ficcionales de ese imaginario tecnológico prometeico y, en particular, acerca de las relaciones entre lo existente y aquello nuevo, creado. Hay dos obras contemporáneas de ciencia ficción sobre las que nos interesaría detenernos, en particular dos momentos nodales de esas obras, para reflexionar sobre el lugar del héroe en el punto crucial, conflictivo y decisivo en el que se acontece el encuentro entre creador y creatura: el primer ejemplo, el diálogo entre Neo y la inteligencia artificial que comanda la enorme cárcel de realidad virtual conocida como Matrix, en la segunda entrega de la saga cyberpunk titulada *Matrix Reloaded* (2003); y un ejemplo tomado de un videojuego, el momento culminante de la saga *Mass Effect* (vinculada al subgénero de la *Space Opera*), cuando en la tercera entrega (publicada en 2012) el héroe confronta a la inteligencia artificial que comanda un proceso de exterminio galáctico en marcha.

En ambos casos, la peripecia heroica opera en la ecología resultante porque sus acciones determinan el conjunto de relaciones posibles (y deseables) entre naturaleza, hombres y máquinas. Es decir, son héroes colocados en una situación irreversible que, bajo la forma de una peripecia mítica, modelizan imaginarios contemporáneos acerca de ecologías futuras, acaso posibles y deseables.

Escena 1. Neo y El Arquitecto

La trilogía *Matrix* nos ubica en un mundo futuro devastado por la guerra nuclear, donde la humanidad ha sido esclavizada por las máquinas en una cárcel de realidad virtual con el fin de producir la energía necesaria para la supervivencia de esas mismas máquinas, vencedoras. Es decir, tras a la destrucción ecológica hombre-naturaleza, se crea esta nueva relación simbiótica hombre-máquina en el marco de una naturaleza digitalizada. Después de la prueba iniciación heroica en la primera entrega y las peripecias que ha debido sortear en la segunda para avanzar en su comprensión del sentido y finalidad de lo que es la Matrix, Neo confronta y polemiza con la inteligencia artificial y comprende allí su condición de “anomalía” prevista por el propio sistema. Es decir, su carácter de agente entrópico que, para cumplir su cometido, debe reintegrarse al código fuente y reiniciar (resetear) un proceso.

En términos lotmanianos, podríamos pensar que existe aquí una tensión profunda entre la ruta prevista y la trayectoria efectiva que realizará el héroe, o en términos míticos, el momento crucial de la peripecia en el que se dirime el mitologema de la reintegración heroica o el de la negativa al regreso, y el efecto de sentido que imprime esa elección a toda la aventura del héroe. Si los “agentes” funcionan en la trama como el órgano de control microscópico de la Matrix, el “Arquitecto” viene a representar la lógica general del sistema que condiciona (aunque no determina) los flujos de energía e información en esa red. Pero como comprende el héroe, el control del mundo de las máquinas excede el marco virtual y regula también los ciclos de supervivencia de los humanos que han “despertado” y se han “fugado” de la Matrix. La elección del héroe encuentra su inmediato justificativo en el amor (salvar a Trinity) pero representa una apuesta a mediano plazo al establecimiento de una tregua en la guerra con las máquinas. Esta posibilidad, encauzada en cierto modo por la “sensibilidad” particular de un programa filantrópico en esa Matrix, el Oráculo (¡el Prometeo en esta historia!), culminará en la tercera entrega con una especie de pacto de mutua supervivencia en función de la relación simbiótica que se ha hecho evidente a lo largo de la saga, contra el peligro destructivo que representa el agente fuera de control, Smith.

Resumiendo nuestro punto: el film relata el enfrentamiento de dos mundos, el humano y el de las máquinas, en el marco de una naturaleza devastada entre los cuales media el héroe para determinar con sus acciones la tregua entre ambos. Una ecología general de cese del fuego que garantiza la convivencia divergente de dos entornos de naturaleza para el hombre: aquel exuberante aunque carente de sustancia en la representación hologramática de la Matrix para el hombre esclavo; y aquel subterráneo y desertificado en el que puede ejercer sin embargo su precaria libertad. El héroe es el motor a la vez que el garante de esa transformación (“*revolución*” según lo interpreta la última entrega de la saga) que trastoca, a riesgo si no de mutua destrucción, la lógica depredatoria en una simbiosis forzada. Neo deviene el héroe cultural en una mítica que regula las relaciones entre hombres y máquina, pero prescindiendo del resto del mundo natural, extraviado irremediabilmente. Un héroe que organiza los restos del naufragio para asegurar supervivencias precarias, bastante alejado de aquel Prometeo portador del fuego para la humanidad liberada.

Escena 2. Shepard y el Catalizador

Mass Effect constituye una trilogía y es un videojuego de rol, perteneciente al género de acción, ambientado en el año 2183 en una galaxia multirracial que enfrenta la amenaza de total exterminio a manos de un enemigo antiquísimo (los “cosechadores”), ampliamente superior en potencia bélica y sin motivación alguna. El jugador tiene la opción a lo largo de la saga de personalizar su personaje, elegir líneas de diálogo y participar de las decisiones argumentales

que tienen efectos concretos en cada entrega y en el conjunto final, gracias a la posibilidad de importar partidas de una parte a la siguiente. La experiencia del videojuego se ofrece así como un recorrido ampliamente interactivo que se aproxima vertiginosamente al momento crucial del final del juego en que deben converger la mecánica interactiva y el sentido artístico propuesto por los creadores del juego, con las expectativas de los jugadores comprometidos por esa misma dinámica del juego. Como hemos comentado en otro lugar, ese diálogo tuvo sus altercados (Molina Ahumada, 2013); nos interesa sin embargo subrayar esta vez el papel de la peripecia heroica en el establecimiento de una ecología entre hombres y máquinas en el futuro que modeliza esta obra ficcional.

Tras su peripecia, el héroe descubre también aquí que la necesidad de exterminio de la vida orgánica (que excede el marco estricto de lo humano) aparece como la solución matemática de una ecuación delegada a una inteligencia artificial, llamada el Catalizador. Los segadores, máquinas de exterminio a imagen y semejanza de formas orgánicas desaparecidas, constituyen el mecanismo de control que comanda esta inteligencia artificial. Pero si en el caso del Arquitecto existe cierto matiz de superioridad de las máquinas sobre los hombres, vencedores y vencidos respectivamente en la lucha por el poder planetario, el diálogo entre Shepard y el Catalizador transcurre aquí casi como un intercambio filosófico entre preguntas apasionadas de quien intenta sobrevivir y la fría racionalidad del verdugo que obedece prolijamente la consigna recibida hace miles de años: encontrar una solución al recurrente conflicto entre orgánicos y sintéticos, creadores y creados.

A diferencia del film donde la decisión de Neo no depende del televidente, el videojuego confiere al jugador la posibilidad de comandar la decisión final del héroe y, por consiguiente, elegir la imagen resultante del universo en su totalidad: destruir toda la vida sintética del universo, dominarla o bien combinarse con ella y establecer un nuevo ADN orgánico-sintético que anule la propia diferencia entre ambos.

Más allá de lo que elija cada jugador, lo interesante aquí es pensar el modo en que la saga conecta la peripecia heroica a una instancia crucial de encuentro entre creador (orgánico) y creatura (sintética), y se genera a partir de allí una ecología específica de relaciones probables entre seres vivos y máquinas. Como lo subraya el epílogo del juego, Shepard deviene en cualquier de los tres finales una figura mítica proyectada en la memoria de ese universo como aquel héroe fundador de un nuevo orden de la cultura (intergaláctica, en este caso).

Cierre

Ambas ficciones ofrecen imágenes disímiles de ecologías posibles entre seres vivos y máquinas, ecologías de lo post-humano que validan de manera muy distinta la relación con el resto del mundo viviente, que conducen a formas de organización políticas e ideológicas distintas y que construyen incluso la relación hombres-máquina a partir del antagonismo o la mutua complementariedad. Pero ambas coinciden en la construcción de ese relato bajo la forma de una peripecia mítica que coloca, en algún punto del recorrido, cara a cara al creador con lo creado. ¿Es el héroe Neo creador de la máquina o es más bien él mismo una creación rebelada en contra de esa usina energética que es, en definitiva, la Matrix? ¿Es Shepard heredero de ese mundo orgánico creador del Catalizador o es él mismo lo creado por esa especie de “solución final” a la que ha conducido la ecuación rigurosa de la inteligencia artificial? Dejemos a la ficción la tarea de responder estos interrogantes. Lo interesante es resaltar cómo el mito, que proviene de la noche de los tiempos, sigue funcionando para describir también el ocaso de lo humano, o tal vez el nuevo amanecer de un universo post-humano.

Bibliografía

- Barei, S. (2008) Perspectivas retóricas. En Barei, Silvia y Molina, Pablo. *Pensar la cultura I: Perspectivas retóricas*. Córdoba: GER, 9-25.
- Blumenberg, H. (2004) *El mito y el concepto de realidad*. Barcelona: Herder.
- Campbell, J. (2001) *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: FCE.
- Durand, G. (1993) *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona: Anthropos - Univ. Aut. Metropolitana.
- Lotman, Iuri y MINTS, Zara (1996) Literatura y mitología. En *La Semiosfera I*. Madrid: Cátedra, 190-213.
- Molina Ahumada, E. P. (2008) Mito, novela e imaginación ideológica. Ponencia inédita presentada en *1eras Jornadas Internacionales de Ecología y Lenguajes*. Córdoba: FL, 21 al 23 de agosto de 2008.
- Molina Ahumada, E. P. (2009) *Elogio de la derrota. Héroes del fracaso en Luis Mateo Díez*. Córdoba: FFyH-UNC.
- Molina Ahumada, E. P. (2011) Constelación mítica y cielo de la saga. Acerca de la relación mito/saga contemporánea. En Arrizabalaga, Leunda y Molina (comp.). *Bajo el cielo de la saga. Hacia una neoépica argentina*. Córdoba: Facultad de Lenguas.
- Molina Ahumada, E. P. (2013a) *Ciudades míticas. Mito del héroe y cronotopo urbano en seis novelas contemporáneas*. Tesis de Doctorado en Letras, FFyH, UNC. Inédita.
- Molina Ahumada, E. P. (2013b) El orden de la cultura. Los pasos del héroe. Ponencia inédita presentada en el *II Coloquio Nacional de Retórica y I Congreso Internacional de Retórica e Interdisciplina*. Mendoza, 21 al 23 de marzo de 2013.
- Sibilia, Paula (2009) *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Bs. As.: FCE.
- Villegas, Juan (1973) *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*. Barcelona: Planeta.