

## SUBJETIVIDAD Y CUERPO *CYBORG* DIGITAL EN LA OBRA *ROBOCOP* (2014) DE JOSÉ PADILHA

Hermann Omar Amaya Velasco

Universidad de Guadalajara, Departamento de Filosofía

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1098-6884>

hermann.amaya@academicos.udg.mx

Recibido: 16 de agosto de 2023

Aceptado: 28 de septiembre de 2023

### RESUMEN

El artículo desarrolla un análisis de los elementos intertextuales, principalmente *architextuales*, derivados de las investigaciones de Gérard Genette en su libro *Palimpsestos*, del *remake* titulado *RoboCop* del 2014, dirigido por el cineasta brasileño José Padilha. El objetivo consiste en reconstruir algunas enunciaciones y formas de visibilidad de la subjetividad contemporánea, configuradas en torno a la tecnología digital. En contraste con el cuerpo *cyborg* propuesto en el largometraje de 1987, también titulado *RoboCop*, del cineasta Paul Verhoeven, en este texto se sostendrá que en el *filme* de Padilha se aprecian nuevas posibilidades de interacción entre el cuerpo humano y la tecnología, el nuevo *cyborg* está compuesto de objetos digitales y parece haber reemplazado el mito de la automatización robótica por la cuestión de la tecnología y la programación algorítmica en el cuerpo humano. La nueva figura posthumana se distingue de la pesadez del comportamiento mecá-

nico de la versión de la década de los 80, desde esta diferenciación se pretende recomponer un discurso acerca de las implicaciones de las tecnologías digitales contemporáneas, para la resignificación del cuerpo humano y algunas nuevas representaciones de la subjetividad desde su condición de *cyborg*.

*Palabras clave:* subjetividad, cuerpo, *cyborg*, tecnología digital, posthumano.

*SUBJECTIVITY AND DIGITAL CYBORG BODY IN THE FILM  
ROBOCOP (2014) BY JOSÉ PADILHA*

ABSTRACT

The article develops an analysis about the intertextual elements, mainly the architextuals, coming from the investigations by Gérard Genette in his book *Palimpsestos*, to the 2014 remake titled *RoboCop* directed by the Brazilian filmmaker José Padilha. The objective involves reconstructing some enunciations and forms of visibility of contemporary subjectivity, configured around digital technology. In contrast with the cyborg body proposed in the 1987 feature film also titled *RoboCop* by filmmaker Paul Verhoeven, in this article it will be argued that in Padilha's work new possibilities of interaction between the human body and technology can be appreciated. The new cyborg is made up of digital objects and seems to have overcome the myth of robotic automation by the question of technology and algorithmic programming in the human body. The new posthuman figure is distinguished from the heaviness of the mechanical behavior of the version of the 80s, starting from this differentiation, it is intended to recompose a discourse about the implications of contemporary digital technologies, for the resignification of the human body and some new representations of subjectivity from his cyborg condition.

*Keywords:* subjectivity, body, cyborg, digital technology, posthuman.

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo representa el segundo momento de una investigación iniciada en 2020 y publicada un año después con el título *El cuerpo cyborg en RoboCop (1987) de Paul Verhoeven. Aproximaciones intertextuales* (2021). *Grosso modo*, la tesis central que sostengo en este proyecto es que entre el siglo XX y el XXI, en la cultura occidental han emergido dos modos de producción, de creación y dos racionalidades distintas: una mecánica y otra digital.

Desde esta tesis preliminar, en este texto se retoma la cuestión acerca del cuerpo *cyborg* para clarificar las distinciones entre ambas racionalidades, y enseguida sostener que la relación entre cuerpo y tecnología representa la oportunidad para comprender nuevos modos de subjetividad contemporáneos, donde los dispositivos digitales se erigen como artificios que parecen prolongar, modificar o mejorar las limitaciones orgánicas, y favorecen condiciones para la creación de nuevas representaciones de lo humano y la posibilidad de que el ser humano se identifique a sí mismo en ellas.

La idea de recuperar al personaje de ciencia ficción *RoboCop* obedece a reconocer en él la aparición de una figura emblemática entre las culturas del siglo XX y XXI, que da lugar a la aparición de un discurso especulativo acerca de las posibilidades de nuevas alternativas de implementación tecnológica en el cuerpo humano, e inéditas formas de comunicación humana. Se trata de un ícono propio de las sociedades actuales en el que se articulan una diversidad de imágenes y especulaciones acerca de la relación entre el ser humano y los artificios tecnológicos.

En cuanto a las reflexiones del texto recientemente citado, éstas representaron un primer momento de aproximación al debate sobre la relación entre el cuerpo orgánico y los artefactos; por medio de la figura posthumana del *RoboCop* de Verhoeben se clarificó la idea desarrollada en el *filme* acerca de una máquina como un mecanismo eficiente que amenaza la capacidad de comportamientos libres y voluntarios del ser humano. En la máquina se encarna la imagen del poder y las empresas corporativas que someten y

cosifican al ser humano, de ahí que el *cyborg RoboCop* haya sido presentado como la figura donde se pone en juego el dilema antropológico, y moral, de una entidad híbrida que logra reconocerse a sí misma como una especie compleja, diferente a un humano y a un mero ensamble con un comportamiento automático, robótico.

En breve, los hallazgos fundamentales de la primera parte de esta investigación son dos: el primero consistió en la recomposición de un discurso que contrapone el mecanicismo de un objeto técnico, compuesto de piezas y engranes, dotado de una cierta tecnicidad que le permite actuar de forma automática, frente a la capacidad volitiva de lo humano, la cual supone una capacidad de comportamiento libre de cualquier condicionamiento, y el segundo hallazgo abordó el dilema acerca de reemplazar la voluntad humana por un sistema de programación informático.

En el proceder autómatas de *RoboCop* se logró advertir la presencia del funcionamiento de los objetos técnicos como una racionalidad mecánica, como un ensamblaje de piezas cuyo comportamiento garantiza la repetición automatizada de ciertos movimientos, y, en consecuencia, la idea de un sujeto alienado, intervenido mecánicamente pero sin conciencia, como un navío sin piloto, programado para actuar según ciertas demandas, desligado también de su propia capacidad para actuar y percibir el mundo por sí mismo.

Este modo de funcionamiento mecánico de los objetos implica también una racionalidad instrumental regulada por otro principio: la propiedad privada. El comportamiento mecánico de los objetos se distribuye según un sistema organizado de violencia estructural de las empresas corporativas, que buscan apropiarse y reducir lo humano a objetos programables; procede también como un modo de impartición de la justicia por medio de dispositivos autómatas que suponen mayor eficiencia debido a su condición tecnológica, y como un sistema inteligente de vigilancia soportado por grandes bancos de resguardo de información del comportamiento de los individuos, de la distribución urbana y su actualización permanente por sistemas de geolocalización instantáneos, por procesos al-

gorítmicos capacitados para analizar circunstancias y proceder a castigar o encerrar delincuentes de acuerdo con su falta.

En contraste con el *cyborg* máquina de Verhoeben, en este artículo se analizará la versión del cuerpo *cyborg* digital que el director de cine José Padilha presenta en su largometraje *RoboCop* del 2014. El guion desarrolla un nuevo debate acerca de la condición del cuerpo posthumano por medio de la incorporación de códigos algorítmicos y la implementación de tecnología digital.

El propósito de esta investigación es distinguir los procesos mecanicistas de los objetos técnicos del siglo XX, de los algorítmicos de los dispositivos digitales del siglo XXI, y postular, en consecuencia, un horizonte genealógico de dos racionalidades: una mecánica y otra digital, desde las cuales se configura nuestra subjetividad.

## CUESTIÓN DE MÉTODO: EL *ARCHITEXTO*

*RoboCop* es un personaje procedente de la literatura y de la producción audiovisual de ciencia ficción, en él se reúnen discursos provenientes de la especulación y de las invenciones tecnológicas, se trata de un ícono de la cultura occidental contemporánea; desde esta figura se ha desarrollado un análisis acerca de los elementos intertextuales, principalmente *architextuales* de este personaje, para recuperar nuevas enunciaciones y otras formas de visibilidad de las subjetividades contemporáneas, configuradas en un diálogo acerca de las certezas, posibilidades, ficciones e imaginarios entre lo orgánico de lo humano y lo artificial de lo tecnológico.

La *architextualidad* es recuperada de la obra *Palimpsestos* (1989) de Gérard Genette, quien la define como una especie de relación muda, como un “conjunto de categorías generales o trascendentes –tipos de discurso, modos de enunciación, géneros literarios, etc. – del que depende cada texto singular” (p. 9), se trata de una relación hipertextual no explícita, como una plataforma de inscripciones y códigos yuxtapuestos en una obra. El término hipertextual, por su

parte, refiere a una complejidad de estructuras textuales, a un modo de relación o conexión entre al menos dos fuentes de información distintas: “llamo, pues, hipertexto a todo texto derivado de un texto anterior por transformación simple” (p. 17).

La palabra griega *Arché* (del griego ἀρχή: principio u origen) ofrece algunas pistas: su etimología remite a la idea de una fuente primigenia, a un principio de donde emana todo. El concepto de *architexto* es tomada en el sentido de un patrón ejemplar, de un manantial y una estructura funcional desde la cual se construyen textos.

Existen otros conceptos que se aproximan a la noción de *architextualidad* de Genette, tal es el caso de un mitema, desarrollado en *Antropología estructural* (1987) por Claude Lévy-Strauss. Para el estructuralista francés, los mitemas son las “unidades constitutivas mayores [las cuales] no son asimilables ni a los fonemas ni a los semantemas, sino que se ubican en un nivel más elevado: de lo contrario, el mito no podría distinguirse de otra forma cualquiera de discurso” (p. 233). Un mitema resulta ser la porción atómica, irreductible de un mito, es un elemento que suele aparecer de forma constante en relaciones y modos distintos. Se trata de una relación equivalente a la que se establece entre un fonema, un morfema y un semantema.

No obstante, esta investigación no pretende reconstruir ningún mito, que si bien es cierto que la relación hombre-máquina está compuesta de algunos, la búsqueda se concentra en rastrear los modos de enunciación no visibles, mudos, que dan forma o permiten agrupar algunos discursos sobre las subjetividades contemporáneas, el cuerpo y su relación con las máquinas.

Paul Ricoeur podría objetar que un mito constituye una condición primigenia interpretativa, en él subyacen los símbolos primarios de un relato; para pensar el origen, sostiene el filósofo francés en su obra *Finitud y culpabilidad* (2011, pp. 11-12), la filosofía debe realizarse mediante la interpretación analógica del mito. Pero tampoco se busca reconstruir ni interpretar un discurso concreto acerca del origen de una condición subjetiva y su relación con la máquina. Lo que en este capítulo se busca es reconocer

la emergencia de algunos de esos hilos que conforman la madeja discursiva posthumana, para incorporarlos al diálogo del texto *RoboCop*, en el cual suponemos que se encuentran sobrepuestas algunas relaciones *architextuales* que clarifican nuevos modos de comprensión del sujeto contemporáneo y los modos de pensarse y representarse a sí mismo, que de alguna forma se han sedimentado en la cultura occidental contemporánea.

## CUERPO *CYBORG* DIGITAL: ANÁLISIS *ARCHITEXTUAL*

El *remake* de José Padilha tiene una duración de 117 minutos, el guion fue escrito por Nick Schenk, Joshua Zetumer y James Vanderbilt, la fotografía fue realizada por Lula Carvalho. Se trata de una versión homónima de la cinta de Verhoeven pues, en efecto, recupera el mismo personaje y la misma historia del cuerpo de un policía mutilado y reinventado por la tecnología.

La historia está situada en el año 2028, a través de un conflicto bélico entre los Estados Unidos y el Medio Oriente se introduce la discusión acerca del uso de drones militares para la preservación de la paz, la seguridad y la libertad en el mundo. La cuestión central es la siguiente: ¿puede una máquina ser más eficiente que un humano para implementar la garantía de la justicia y el orden en una sociedad?

El senador de Detroit, Hubert Dreyfus, se opone a la implementación de drones en la sociedad norteamericana, su argumento se resume en la siguiente premisa: una máquina no siente, en consecuencia, no puede distinguir el bien del mal. En este personaje se encuentra una primera intertextualidad, su nombre remite al filósofo norteamericano Hubert Dreyfus, autor de los textos *What Computers Can't Do: The Limits of Artificial Intelligence* (1978) y *On the Internet* (2009), en ambos textos, el intelectual desarrolla fuertes críticas acerca de las tecnologías digitales, del desvanecimiento de lo humano provocado por la mediación tecnológica de la comunicación. Sostiene que no puede haber analogía alguna entre

el cerebro humano y un *hardware*, en el sentido que nuestro cuerpo no puede ser interpretado de la misma forma que un objeto tecnológico, cuyo comportamiento puede predecirse mediante leyes científicas y cálculos informáticos.

En el ambiente académico norteamericano, Hubert Dreyfus, el filósofo, representa uno de los mayores críticos de la cultura digital y de las supuestas bondades de la tecnología contemporánea. En la película, Hubert Dreyfus, el senador, es introducido como un personaje que encarna la imagen de un discurso tecnófobo que se opone a la deshumanización de la sociedad por medio de la tecnología.

En contraste con el discurso del senador Dreyfus, Raymond Sellars, director general de la corporativa *OmniCorp*, representa los intereses privados, empresariales y neoliberales de la sociedad norteamericana. La función del personaje consiste en justificar e introducir las invenciones tecnológicas como parte fundamental de la organización social y de la implementación de la justicia en las ciudades norteamericanas.

En este dualismo discursivo se formula un principio fundamental que parece ser el núcleo de la discusión del *filme*: para Raymond Sellars la ausencia de enojo, fatiga y prejuicios de una máquina no representan una falla, por el contrario, resultan ideales durante la vigilancia policiaca y la implementación de la ley. Las emociones, en cambio, son presentadas como un factor de contingencia propios de la naturaleza humana; los robots, por su parte, son inteligencias programadas algorítmicamente para cumplir una función.

En el nuevo largometraje Alex Murphy es un policía experimentado quien, junto con su compañero Jack Lewis, se hacen pasar como delincuentes para investigar una mafia de tráfico de armas. En el minuto 24 Murphy padece un atentado por una bomba en su automóvil, sufre quemaduras de cuarto grado en casi todo su cuerpo. Las diferencias significativas entre las películas analizadas comienzan en este instante, no hay declaración de muerte de Murphy, tampoco hay un renacimiento, su familia es quien autoriza la intervención médica y la implementación tecnológica como



único recurso para salvar su vida, no hay tampoco una amputación de su memoria.<sup>4</sup>

Al ritmo de *Fly Me to the Moon*, de Frank Sinatra, en el minuto 27 se observan a Murphy y su esposa bailando, la imagen comienza con tomas de *Planos a detalle* de la pareja y se aleja progresivamente en una serie de tomas en *Primer plano*, *Plano medio corto*, *Plano medio* y terminan en una serie de *Planos americanos*, para poner en evidencia que el acontecimiento, en realidad, se trata de un recuerdo. Las imágenes del evento festivo se desvanecen paulatinamente, en su lugar se yuxtaponen las de un laboratorio, Murphy reaparece erguido, sólo su rostro y su mano derecha están compuestos de piel y carne, el resto de su cuerpo es una estructura metálica.

A diferencia del *RoboCop* de Verhoeven, cuyo proceso de desalienación de su condición mecánica comienza casi al final de la película, exactamente en el minuto 74; la historia del nuevo *cyborg* comienza con el dilema de su propia conciencia, como un esfuerzo de reconocimiento de sí mismo. Murphy parece haber conservado, íntegramente, sus funciones cognitivas y su propia identidad, por esta razón siempre es referido con su nombre, Alex, y nunca como *RoboCop*.

En un primer momento, como en un accidente traumático, Alex despierta, intenta reconocer el lugar en el que se encuentra

---

<sup>4</sup> En el filme de 1987 Alex Murphy es declarado muerto en el minuto 24: “en el último *electroshock* la imagen queda oscura y una última conciencia que escucha la voz de la enfermera diciendo: 6:15, la hora de su muerte” (Amaya Velasco, 2021, p. 222), posteriormente, por medio del recurso cinematográfico de imágenes en *Planos subjetivos* se observa el proceso de reconstrucción, reprogramación y perfeccionamiento del cuerpo de *RoboCop*: “la imagen computarizada que observa una discusión sobre su propia condición, su brazo izquierdo había sido salvado, no obstante, se ordena amputar cualquier resto orgánico, incluso su memoria; la totalidad de su cuerpo deberá ser una prótesis” (Amaya Velasco, 2021, p. 223).

y los motivos de su situación; un segundo momento ocurre cuando se entera que no puede mover su cuerpo, todas sus extremidades, incluso sus emociones, se encuentran reguladas exteriormente, por medio de una serie de procesos y dosis químicas administradas según sus reacciones. Una vez que su cuerpo es “activado”, contempla sus manos, contrasta sus restos orgánicos y los protéticos mientras se pregunta, en el minuto 29 “¿qué clase de traje es éste?”, Dennet Norton, su doctor, le responde: “no es un traje... eres tú”.

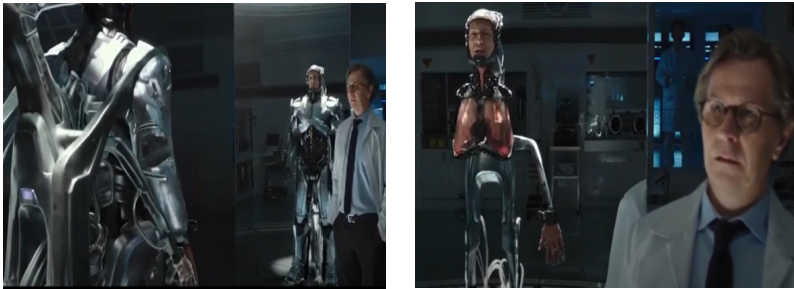
El reconocimiento de sí mismo comienza durante el contacto con su nuevo cuerpo, primeramente, a través de su contemplación, en segundo lugar, por medio de su uso, es decir, de su desplazamiento: “parece tan real”, dice en el minuto 30. La estructura metálica del nuevo *RoboCop* es más estilizada, más ligera, más aerodinámica, menos robótica, sus movimientos son más rápidos, aun así, prevalece la reminiscencia de los sonidos robóticos cuando desplaza sus piernas, cuando gira y se advierte el ruido del peso de su cuerpo al contacto con el piso.



**Ilustración 1:** Padilha, J., *RoboCop*, minuto 29 y 30.

Por medio de una serie de tomas en *Plano americano* Murphy presencia el desmontaje de su nuevo cuerpo: una mano, los pulmones, su rostro y el cerebro (con reparaciones de partes da-

ñadas) son sus únicos vestigios orgánicos; el llanto en su rostro manifiesta la experiencia traumática de semejante contemplación, es también un signo de lo emocional como condición distintiva de lo humano; finalmente, como un proceso de aceptación y reconocimiento de sí, Murphy solicita no volver a presenciar semejante imagen de sí mismo, desfragmentado, unos órganos sin cuerpo.



**Ilustración 2:** Padilha, J., *RoboCop*, minuto 33.

En un documento escrito por Freud y publicado en 1919, titulado *Lo ominoso*, el psicoanalista señala que el término pertenece al orden de lo terrorífico, de lo abominable, de lo que causa horror, angustia: “lo ominoso es aquella variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido de antiguo, a lo familiar desde hace largo tiempo” (Freud, S., 1986, p. 225).

De acuerdo con la afirmación anterior, lo ominoso resulta ser una experiencia que angustia justo porque en ella se reconoce una cercanía, una familiaridad. Se habla de una persona ominosa cuando se reconoce en ella atributos de maldad, y la muerte, los cadáveres, las historias de fantasmas y aparecidos son ominosas debido a la relación afectiva con lo vivo y el destino trágico de su supresión.

En cuanto a la experiencia de Murphy, éste se enfrenta al horror insoportable de contemplar su propio cuerpo de forma inversa,

es decir, simples órganos expuestos, desarticulados, sin ninguna unidad. Al respecto, señala Freud que la experiencia de observar “miembros expuestos, una cabeza cortada, una mano separada del brazo [...], pies que danzan solos [...], contienen algo enormemente ominoso, en particular cuando se les atribuye todavía [...] una actividad autónoma” (Freud, S., 1986, p. 243).

Respecto a la implementación de tecnología digital como rasgo distintivo del nuevo cyborg, en el minuto 40 se observa el empleo de un cuarto de simulación para el estudio de sus habilidades. Alex Murphy se contempla a sí mismo al interior de una imagen virtual, de un escenario inmersivo en el que tiene la capacidad de interactuar con su propia imagen y con la de otros robots durante el simulacro de la persecución de un delincuente.

Las escenas ocurren bajo el ritmo de la canción *If I Only had a Heart*, escrita por Harold Arlen y Yip Harburg, la cual forma parte de la trilogía musical de la película *El mago de oz*, realizada en 1939 y dirigida por Victor Fleming: “Si tan sólo tuviera un corazón” es una intertextualidad intencionada que evoca la imagen del hombre de hojalata, víctima de un amor fallido, de un cuerpo oxidado, rígido, sin emociones ni sentimientos.

¿Qué es Alex Murphy? No es un humano, tampoco es un robot, sus cualidades híbridas conducen a la pregunta acerca de la identidad y las funciones de una entidad semejante; sus restos humanos, concretamente sus emociones, convierten al *Cyborg* en un ser consciente de sus decisiones, de ahí que su comportamiento policiaco le permita evaluar las amenazas, las envía al cerebro, las analiza y luego decide qué hacer; no obstante, en comparación con un robot, dicho comportamiento es ineficiente, pues su humanidad involucra una serie de dilemas morales, dudas, miedos y, en consecuencia, un retraso en su capacidad para tomar decisiones.

El elemento architextual que es necesario poner en evidencia es la condición pragmática de un objeto técnico. Entre las nociones de *valor de uso* y *valor de cambio* desarrolladas por Adam Smith en su obra *La riqueza de las naciones* (1994, pp. 31-137), se establece una lógica que permite explicar un objeto técnico como una

mercancía, pues en efecto, un objeto involucra un proceso de fabricación, una materia prima y una fuerza de trabajo, estos elementos permiten medir su valor en función de su eficiencia, es decir, de la capacidad que tiene un objeto para realizar las funciones para las que fue producido, su eficiencia resulta determinante durante su valoración como objeto de intercambio.

La cuestión acerca de la eficiencia parece extenderse más allá de los objetos, esto lo hace notar el intelectual francés Georges Bataille en sus reflexiones antropológicas, principalmente en *Lo que entiendo por soberanía* (1996), afirma que es el temor a la muerte aquello que hace del hombre un trabajador, un ser que niega en sí mismo el presente para asegurarse el futuro, que subordina la satisfacción inmediata por la actividad colectiva y de sobrevivencia. De tal modo que la humanidad emerge al mismo ritmo que las formas de trabajo y sus modos de regular los tiempos productivos e improductivos.

Sin embargo, la actividad humana no se reduce sólo a los procesos de producción y conservación, en la obra *La parte maldita* (1987), Bataille desarrolla la noción de gasto, se trata de aquello que se escapa de la lógica mercantil de la eficiencia, es el tiempo improductivo, lo festivo:

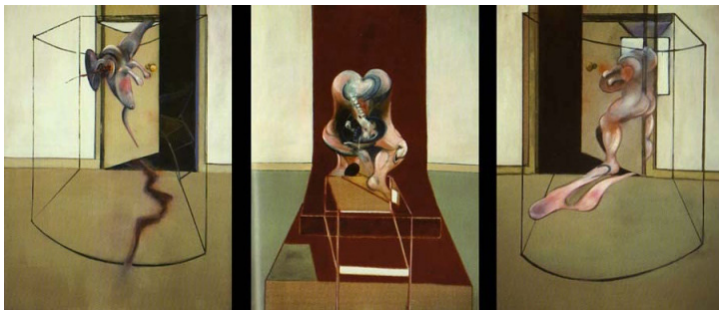
...el lujo, los duelos, las guerras, la construcción de monumentos suntuarios, los juegos, los espectáculos, las artes, la actividad sexual perversa (es decir, desviada de la actividad genital), que representan actividades que, al menos en condiciones primitivas, tienen su fin en sí mismas (p. 28).

Lo que resulta necesario poner en evidencia es el carácter architextual que se configura en la tensión antropológica emergente entre la lógica de la eficiencia, del ahorro, de la conservación, en contraste con el derroche, con la otra condición humana en la que nada cuenta, excepto el momento mismo.

En *RoboCop* prevalece la tensión señalada entre la eficiencia de un objeto técnico, de un robot con una programación informática, y la condición problemática, inestable del ser humano, caracterizada por

la conciencia, en tanto cualidad humana compleja que involucra procesos de abstracción y emociones, de ahí el retraso y la ineficacia de las acciones del policía Alex Murphy al actuar contra un delincuente.

El análisis acerca de la eficiencia de Murphy ocurre en el minuto 44, en las oficinas del director general de *OmniCorp*. Lo más relevante de esta escena es el fondo que aparece detrás de Raymond Sellars (protagonizado por Michael Keaton): en una serie de tomas horizontales en *Plano entero* se distingue una obra de arte de Francis Bacon, se trata de una composición de tres pinturas, realizada en 1981, conocida como el *Tríptico Inspirado en la Orestíada de Esquilo*. Compuesta por tres lienzos, la pintura hace referencia a la trilogía de obras dramáticas la *Orestíada* de Esquilo: *Agamenón*, *Las Coéforas* y *Las Euménides* (Esquilo, 2015, pp. 153-324).



**Ilustración 3:** Padilha, J. *RoboCop*, minuto 4 y Bacon, F. (1981). *Tríptico inspirado en la Orestíada de Esquilo*. Colección privada.

Resulta necesario señalar que en la propuesta pictórica de Bacon existe un intento por alejarse del arte figurativo, por distanciarse de las imágenes que representan, de aquellas que pretenden describir o narrar acontecimientos: “la cuestión concierne entonces [aclara Gilles Deleuze en su análisis dedicado a Bacon] a la posibilidad de que haya entre las Figuras simultáneas relaciones no ilustrativas y no narrativas, aun lógicas, que se llamaría precisamente *matters of fact*” (Deleuze, 2009, p. 40).

De acuerdo con la interpretación de Deleuze, Bacon no cuenta historias, sus obras están compuestas de imágenes que no pretenden ninguna narración, son figuras que buscan alejarse de lo figurativo. Para el caso de la obra que nos ocupa, señala el filósofo francés que [...] “los paneles separados de un tríptico tienen una relación intensa entre ellos, aunque esa relación no tiene nada de narrativa” (Deleuze, 2009, p. 5).

A pesar de tratarse de tres pinturas que hacen referencia a las tres obras que constituyen la *Orestíada*, se comparte la idea de que su composición no aspira a ser una narración de la obra del escritor griego, se trata, más bien, de imágenes de sensaciones del artista derivadas de su lectura de los tres dramas de Esquilo, en esto consiste la “cuestión de hecho” a la que se refiere Deleuze.

En *Estética de la pintura* (2011), el italiano Andrea Pinotti explica cómo es que la obra de Bacon es una pintura de personajes, no figurativa, sin necesidad de hacerla abstracta. Las figuras de Bacon suelen aparecer encerradas en márgenes geométricos, aisladas al interior del propio cuadro, “¿para qué sirve ese radical aislamiento?, para evitar que la Figura asuma un carácter figurativo, ilustrativo, narrativo, es decir, para impedir que pueda trascenderse a sí misma hacia algo diferente de sí misma” (pp. 199-200).

En las tres pinturas se observa la imagen de tres cuerpos deformados, en la de la izquierda y la derecha se destaca un margen geométrico, como una especie de cárcel que pareciera encerrar los cuerpos del exterior, la de en medio se encuentra sitiada por una especie de pedestal y una alfombra roja, pero ¿qué hace una obra pictórica semejante en este filme? Sostengo que se trata de

una introducción intencional por medio de la cual se establece un diálogo acerca del cuerpo y su representación.

En Francis Bacon la idea de cuerpo y su relación con la carne es abordada en una entrevista realizada en marzo de 1966 por el crítico de arte y curador británico David Sylvester, el artista afirma lo siguiente: “bueno, claro, somos carne, somos armazones potenciales de carne. Cuando entro en una carnicería pienso siempre que es asombroso que no esté yo allí en vez del animal” (Sylvester, D., 2009, p. 43).

La carne, para Bacon, es una zona común entre el hombre y el animal, es un territorio indiscernible de músculos, tendones y grasa; el cuerpo es la carne y la carne es la materia de toda figura. Bacon no señala una condición formal necesaria en el cuerpo (en la materia). Deleuze desarrolla la siguiente explicación: “El cuerpo es Figura, no estructura. Inversamente la Figura, siendo cuerpo, no es rostro y no tiene aún rostro. Tiene una cabeza, porque la cabeza es parte integrante del cuerpo” (Deleuze, 2009, p. 14).

La interpretación de Deleuze cuestiona la teoría hilemorfista según la cual materia y forma son los dos elementos esenciales de todo cuerpo, hay una correspondencia necesaria entre ellas; es decir, toda forma requiere de una materia, y toda materia de una forma, sin embargo, de acuerdo con Deleuze, Bacon no señala una condición formal necesaria en el cuerpo (en la materia), el cuerpo es carne porque su figura no está condicionada por una forma determinada, es una masa de carne, de rostros difusos, de colores planos.

En la pintura de la izquierda del *Tríptico inspirado en la Orestíada de Esquilo* se encuentra un cuerpo, un pedazo de carne colgado de la estructura geométrica, se destaca además una puerta entreabierta que da paso a un río de sangre, probablemente de Agamenon; en la obra de la derecha se observa otra puerta entreabierta y un cuerpo con un aspecto más antropomórfico, sus piernas parecen diluirse en una especie de masa viscosa sobre el suelo y a la vez desplazarse hacia el interior oscuro; finalmente, en la pintura intermedia se observa un cuerpo sin cabeza, es un trozo



de carne bípedo y la columna vertebral al descubierto, expuesto sobre un pedestal y una alfombra, puesto a disposición como si se tratara de un acto público, visible, la obra podría remitir a las *Eu-ménides*, donde Orestes es llevado a un tribunal para comparecer y demostrar su inocencia del asesinato de su madre Climnestra.

En *RoboCop*, el tríptico de Bacon ilustra un discurso acerca del cuerpo como una figura no determinante por sus cualidades orgánicas, en los órganos expuestos de Murphy de la ilustración 2 se pone en evidencia la cuestión de la ausencia de estructura del cuerpo, su figura da la impresión de no estar determinada ni por una forma ni por un rostro predeterminado, de ahí que los elementos protéticos pudieran ser considerados una prolongación del cuerpo que es Alex Murphy.

El cuerpo en Bacon es pues una figura aislada, pero también es algo que se deforma, que se diluye, que se escapa a través de sus propios gritos, y se escurre sobre una mesa, como en la obra *Tres estudios para figuras en la base de una crucifixión* de 1944.



**Ilustración 4:** Bacon, F. (1944). *Tres estudios para figuras en la base de una crucifixión*. Londres: Museo Tate Britain.

Deleuze explica lo anterior con la siguiente cita:

Toda la serie de espasmos con Bacon es de ese tipo, amorcillos, vómito, excremento, siempre el cuerpo que intenta escapar por uno de sus órganos, para reunirse con el color plano, la estructura material. (...) Y el grito, el grito de Bacon, es la operación por la cual el cuerpo entero escapa por la boca. Todos los impulsos del cuerpo (Deleuze, 2009, p. 12).

Desde esta misma lógica, Alex Murphy se expande en las prótesis que lo componen. El cuerpo es algo más que una entidad orgánica, más que una composición organizada y jerarquizada de órganos vitales, es un cuerpo sin órganos porque carece de un organismo, no existe una organización definitiva, el cuerpo es pues una presencia temporal con una estructura provisoria, contingente.

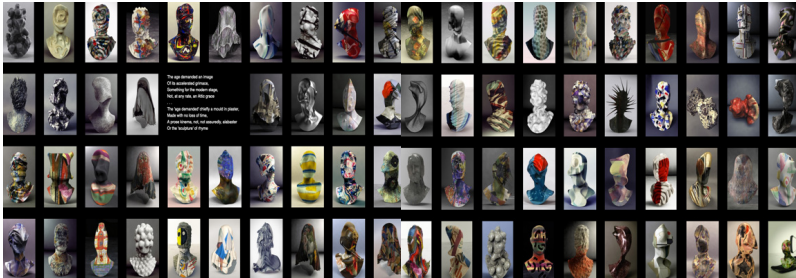
La condición digital del cuerpo de Murphy se manifiesta en sus posibilidades tecnológicas: la instalación de un *hardware*, de un *software*, la capacidad para transmitir bases de datos, para desplegar las imágenes percibidas por Alex en múltiples pantallas, la conexión permanente en red, la geolocalización, el sistema de reconocimiento facial y de huellas dactilares, son también entidades protéticas, prolongaciones de un cuerpo.

Ya se sostuvo que la eficiencia del *cyborg*-policía es inversamente proporcional a la cantidad de emociones humanas que persisten en su cuerpo, de ahí que lo que se busca es suprimir su ineficacia, mejorar su comportamiento robótico, eliminar sus restos de ira, miedo, su pulso acelerado. Esta transformación ocurre y es ilustrada a través de tres nuevas obras de arte: en el minuto 70, en la oficina de Raymond Sellars, el tríptico de Bacon es sustituido por tres imágenes del artista canadiense Jon Rafman.



**Ilustración 5:** Padilha, J., *RoboCop*, minuto 90

Los tres nuevos cuadros forman parte de una serie llamada *New Age Demanded*, disponible en la página Web del artista, y realizadas en el año 2012. Se trata de esculturas digitales, bustos *renderizados* que buscan la ilusión de una imagen realista, con texturas, con dimensiones, con un fondo.



**Ilustración 6:** Rafman, J. (2012). *New Age Demanded*.  
En: <http://newagedemanded.com/>

*New Age Demanded* evoca a la segunda parte del poema de Ezra Pound titulado *Hugh Selwyn Mauberley*:

La época exigía una imagen  
de su mueca acelerada,  
algo apropiado al foro moderno;  
no quería nada con la gracia ática;  
[...]  
La “época exigía” un molde de yeso,  
hecho sin pérdida de tiempo,  
un kinema en prosa, y no, por cierto, en alabastro  
ni la “escultura” de la rima.<sup>5</sup>

La nueva época exigida versa sobre una especie de imperativo que cada momento histórico les impone a los artistas de crear cosas inéditas, novedosas, es una reflexión sobre el tiempo y la vanguardia como una condición para la creación artística. Así, en cada busto se observan impresiones de pigmentos, con su propia textura, sus propias mutaciones, y una referencia concreta a artistas como Picasso, Mark Rothko, Willem de Kooning, Wassily Kandinsky o Roy Lichtenstein.

En las obras colgadas en la oficina de Sellars, la primera, de izquierda a derecha, se titula *Crushed Stingel*, y hace referencia a

---

<sup>5</sup> Original:

“The age demanded an image  
of its accelerated grimace,  
something for the modern stage,  
not, at any rate, an Attic grace;  
[...]  
The “age demanded” chiefly a mold in plaster,  
made with no loss of time,  
a prose kinema, not, not assuredly, alabaster  
or the “sculpture” of rhyme.”  
(Pound, E. 2007, s/p [versión Kindle])

la propuesta creativa del artista italiano Rudolf Stingel, la tercera imagen se titula *Kneaded Twombly*, alude a las obras de Edwin Parker “Cy” Twombly Jr. La imagen intermedia no tiene título, y tampoco dispone una referencia, de hecho, en el archivo disponible en internet, el busto es en blanco y rojo, se encuentra erguido y no yace sobre el piso.



**Ilustración 7:** Rafman, J. (2012): 1: *New Age Demanded (Crushed Stin-guel)*; 2: Sin título; 3: *New Age Demanded (Kneaded Twombly)*.

Al igual que los cuerpos de Bacon, los bustos de Rafman muestran rostros indefinidos, deformados, el de la izquierda y la derecha tienen una superficie lisa, pulida: una característica propia de la época actual, de acuerdo con Byung-Chul Han. Lo pulido es algo en lo que coinciden las obras digitales del artista canadiense, “las esculturas de Jeff Koons, los iPhone y la depilación brasileña. [Pero] ¿Por qué lo pulido nos resulta hoy hermoso?” (Byung-Chul, 2015, p. 11), se pregunta el filósofo surcoreano.

La cuestión de lo pulido, de lo liso, remite a la perfección, a las superficies brillantes, a la negación absoluta de las asperezas, no hay nada oculto en un espacio liso, niega cualquier posibilidad de ocultamiento, de un pliegue, de lo diferente. Una superficie pu-

lida exige pulcritud, es un espacio que se amolda al observador, lo refleja, es autocomplaciente en la medida en que es placentera, “sonsaca un “me gusta”. Lo único que quiere es agradar, y no derribar” (Byung-Chul, 2015, p. 18).

En el cuerpo liso y pulido del *Cyborg* Murphy se pone de manifiesto el imperativo de crear un ser agradable a la vista, aceptado por todos, y la urgencia de eliminar la complejidad propia de su condición de humano, que de alguna manera queda manifiesta en la obra intermedia, sin título, sin referencia a un artista o estilo artístico (véase ilustración 5): el busto rojo, tumbado sobre el piso, se opone a la extensión pulida que conforman los otros dos, es una superficie barroca, compuesta de pliegues, que obliga a pensar en el rebuscamiento y la imperfección que implica recorrer un espacio semejante.

El *filme* de Padilha se reconstruye por medio de una oposición architextual: la eficiencia y simplificación de los objetos técnicos frente a la complejidad de la condición de lo humano. El *cyborg* Alex Murphy es un personaje con una lucha interna entre su programación algorítmica y su condición de humano, la máquina es exhibida como una entidad incorruptible, diseñada para actuar de acuerdo con un sistema programado, paralelamente, la inteligencia humana queda expuesta como un nudo complejo de emociones, de reacciones mediatizadas, de una conciencia que involucra procesos de naturaleza distinta.

## CONCLUSIONES SOBRE LA SUBJETIVIDAD DIGITALIZADA

En los dos largometrajes analizados se presencian dos discursos de ciencia ficción que ponen en evidencia dos formas contemporáneas de representación del sujeto, y dos modos de intervención tecnológica en el cuerpo; en ambos modelos se encuentra una agrupación de enunciaciones y modos de visibilidad provenientes de disciplinas distintas: ingeniería, medicina, informática, robótica, filosofía, arte, entre otras.

Para el caso del *RoboCop* 2014, lo más relevante es su condición digital, el cuerpo posthumano de Alex Murphy se erige como una figura que intenta emular la condición robótica, pesada, mecánica del antiguo *cyborg*, predomina aún el elemento architextual de un objeto técnico; no obstante, en su cuerpo se distingue un funcionamiento tecnológico de programación algorítmica, que permite apreciar otras posibilidades de comunicación entre lo orgánico y lo tecnológico.

Pero no resulta casual que el resultado de la combinación experimental entre lo orgánico y la máquina sea un policía, una entidad intervenida con el objetivo de vigilar e impartir justicia. En *RoboCop* de 1987 se logra reconstruir una racionalidad mecánica dirigida sobre el cuerpo; es decir, un modo de pensamiento que opera a través de procedimientos causales destinados para responder a demandas específicas, y de un dualismo antropológico que logra distinguir las capacidades de un objeto técnico para la domesticación y sometimiento de lo humano y, en general, para el sometimiento de la naturaleza.

En la versión 2014 se ilustra otro proceso de pensamiento, una racionalidad y una subjetividad digitalizada que se hace posible gracias a la inserción en el cuerpo de artificios inteligentes, con suficiente madurez algorítmica para responder con cierto margen a la contingencia inesperada de las circunstancias. Este nuevo modo de pensamiento responde a una lógica de lo sensible, destinada para tratar y codificar información creada para ser percibida como imagen, se trata de un modo de comunicación a través de lenguajes informáticos y de imágenes digitales que reconstruyen y replican las cosas del mundo.

En contraste con los sistemas computacionales del siglo XX, la tecnología contemporánea se caracteriza por la creación de objetos minúsculos con grandes capacidades tecnológicas: pantallas delgadas con alta resolución; pequeñas computadoras y memorias diminutas dotadas de alta tecnicidad, almacenamiento de información y procesamiento de datos; delgados teléfonos celulares multifuncionales, etcétera.

La incorporación en el cuerpo de dispositivos minúsculos ofrece la posibilidad de pensar en prótesis más funcionales y en una mejor adaptación de semejantes artificios a los organismos vivos. En este sentido, una primera característica de la subjetividad digitalizada se encuentra en las posibilidades funcionales, eficientes, de la implementación de prótesis digitales en el cuerpo.

En *RoboCop* 2014 se observan una serie de intervenciones quirúrgicas que mejoran el aspecto del cuerpo del *cyborg*, pero sobre todo las funciones de respuesta y sus capacidades perceptivas, de esta idea se deriva la segunda cualidad de la subjetividad digitalizada: la complejidad de un sistema informático semejante sugiere nuevos procesos de comunicación y otros modos de relaciones de fuerzas. Se destaca, por ejemplo, un sistema complejo de geolocalización que permite disponer de la información de los ciudadanos para reconocer su situación legal y para ubicarlos en tiempo y espacio real.

En la obra de Padilha, la vigilancia sigue siendo un elemento fundamental para la sociedad, los sistemas informáticos permiten tener plena visibilidad del comportamiento de los individuos, y el panóptico, aquella estructura arquitectónica carcelaria ideada por el filósofo inglés Jeremy Bentham hacia finales del siglo XVIII, ha logrado ser reemplazado por un espacio virtual, sin dimensiones físicas geométricas, pero más eficiente en términos de observación microfísica de los comportamientos individuales de los sujetos que conforman una sociedad.

La tercera particularidad se identifica en la transformación de las esferas públicas y privadas: Murphy, el *cyberpolicía*, posee una prótesis que permite duplicar su visión en pantallas controladas por la empresa corporativa *OmniCorp*, su cuerpo y sus desplazamientos se convierten en datos públicos y visibles en una pantalla. De igual manera, la película postula sistemas de inteligencia artificial capacitados para reconocer rostros, voces y reacciones gestuales, en un gran banco de datos donde todos los ciudadanos son visibles, registrados, susceptibles de ser observados.



En el contexto de esta nueva etapa de universalización de la interconexión y de madurez algorítmica, el sujeto digitalizado logra entrar al ritmo de la informatización progresiva, pero más acá del imaginario de la ciencia ficción del *cyborg RoboCop* y, en general, de cualquier género literario o reflexión especulativa acerca de los futuros tecnológicos, es posible reconocer en la actualidad una expansión de la digitalización en los cuerpos humanos, y una hipertecnologización de nuestros modos de comunicación y formas de dirigirnos en el mundo.

Queda claro que el funcionamiento mecánico de los objetos ha disminuido progresivamente para el beneficio de las operaciones computacionales, con ello ha surgido una progresiva gestión electrónica de numerosos campos de la sociedad contemporánea y nuevas modalidades de control y relaciones de fuerzas. Esta nueva condición de la cultura contemporánea implica, también, nuevos modos de comunicación, de contemplación, nuevas relaciones del individuo con el mundo exterior y consigo mismo.

En el universo contemporáneo de subjetividades se reconoce en la tecnología digital una plataforma de discursos y creaciones desde la cual los individuos hemos sido capaces de reconocernos. Nuestra subjetividad digitalizada implica pensar una condición virtual del cuerpo intervenido, hackeado y aumentado tecnológicamente, y consigo la necesidad de pensar en qué consiste esta actualidad que conforma esto que somos y somos capaces de pensar en tanto sujetos contemporáneos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaya Velasco, H. O. (2021). El cuerpo cyborg en RoboCop (1987) de Paul Verhoeven. Aproximaciones intertextuales. En J. F. Cáceres, et al, (Comps.), *El cuerpo en el siglo XXI. Aproximaciones heterodoxas desde América Latina*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José Caldas, pp. 218-228.

- Bataille, G. (1996). *Lo que entiendo por soberanía*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_. *La parte maldita*. (1987). Barcelona: ICARIA.
- Byung-Chul, H. (2015). *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder.
- Gilles, D. (2009). *Francis Bacon. Lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, Madrid.
- Dreyfus, H. *What Computers Can't Do: The Limits of Artificial Intelligence* (1978). Berkeley: HarperCollins.
- \_\_\_\_\_. (2009). *On the Internet*. Nueva York: Routledge.
- Esquilo (2015). *Tragedias*. Madrid: Gredos.
- Freud, S. Lo ominoso (1986). En: Freud, S. *Obras completas, volumen 17 (1917 - 19), De la historia de una neurosis infantil y otras obras*. Buenos Aires: Amorrortu editores, pp. 225-252.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Pinotti, A. (2011). *Estética de la pintura*. Madrid: Machado libros.
- Pound, E. (2007). *Hugh Selwyn Mauberley*. Whitefish, Montana: Kessinger Publishing.
- Ricoeur, P. (2011). *Finitud y culpabilidad*. Madrid: Trotta.
- Sylvester, D. (2009). *La brutalidad de los hechos. Entrevistas con Francis Bacon*. Barcelona: Ediciones Poligrafía S. A.
- Smith, A. (1994). *La riqueza de las naciones (libros I, II y III y selección de los libros IV y V)*. Madrid: Alianza Editorial.
- Strauss, L.-S. (1987). *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós.