

Time to die: el carpe diem del ciudadano corporativo

Mayra Rivera
Universidad de Puerto Rico

*Coged de vuestra alegre primavera
el dulce fruto, antes que el tiempo airado
cubra de nieve la hermosa cumbre.
Marchitará la rosa el viento helado,
todo lo mudará la edad ligera,
por no hacer mudanza en su costumbre.*
Soneto XXIII, Garcilaso de la Vega

*Quite an experience to live in fear, isn't
it?
That's what it is to be an a slave.*
Roy Batty. Blade Runner, 1982.

Bajo una persistente lluvia gris muere Roy Batty, una réplica¹ humana. Este líder de los rebeldes, de la generación NEXUS 6, se enfrentó a una existencia cruel y esclavizada. La vida que se le otorgó nunca le perteneció. Sin embargo, no dejó de luchar ni por

¹ Los replicantes, también son considerados *cyborgs* ya que son producto de la manipulación genética y de refinados componentes electrónicos. Para sustentar este dato, el director de la película se encarga de hacernos saber que la Corporación Tyrell ha logrado avances en la robótica que generaron la creación de estas réplicas, por lo que podríamos sustentar que también es correcta la utilización de la categoría de *cyborg* para éstos.

un momento por prolongarla desde su clandestina libertad. Roy pertenece a un grupo de réplicas creadas por ingenieros genéticos de la Corporación Tyrell en la película *Blade Runner*.

Como en el soneto XXIII de Garcilaso, la angustia sobre la brevedad de la vida se convierte en una presencia ineludible para los replicantes, una vez han tomado conciencia de esa fugacidad temporal. El “tiempo airado” es la duración de los cuerpos marcados por la ingeniería genética: cuatro años. Esa “edad ligera” mudará, o más bien, eliminará el periplo vital de Roy Batty y sus acompañantes. Ellos han sido programados para la producción (ni siquiera para el consumo) y parecen estar en una búsqueda desenfrenada por aquellas actividades humanas improductivas como las distracciones, los deseos eróticos², el sueño o las distracciones que entorpecen el entorno laboral. Buscan esa “alegre primavera” de tiempo liviano, en oposición al tiempo pesado y lento de la virtual esclavitud en la que se encuentran sumidos.

Es interesante que para tratar de entender su existencia, los replicantes han llegado al conocimiento de que, contrario a su aparente superioridad respecto a los organismos con base de carbono, no son entes totalmente li-

² Pris, la replicante está programada para el sexo, como decir, condenada.

berados de la carne. Más bien, son esclavos de una existencia determinada y limitada por la finitud de un tiempo programado por las corporaciones, que los hace desechables y reemplazables. Parecería una revisión en clave futurista del motivo renacentista del *carpe diem*. Los replicantes no pueden disfrutar de la vida. Sus vidas no les pertenecen.

Carpe diem es una frase procedente de las *Odas* de Horacio, *Dum loquimur fugerit invida/aetas: carpe diem, quam minimum credula postrero*. **Mientras hablamos, huye el tiempo enemigo; aprovecha el momento, sin fiar en absoluto en el mañana.** Se enuncia aquí el tema capital, el paso del tiempo y la fugacidad de la vida. Piénsese en Roy Batty, en lo más alto del edificio, acariciando una paloma sabiéndose morir.

En la poesía grecolatina el tema de la brevedad de la vida y la inevitabilidad de la muerte es frecuente. La respuesta sería aprovechar toda ocasión de gozo en la breve existencia. En la literatura cristiana medieval, de carácter didáctico, surge el tema de la brevedad de la vida y la conveniencia de aprovecharla como preparación para una buena muerte. En el Renacimiento reaparece el *carpe diem* como una invitación a gozar de la vida y la juventud, antes de que la muerte arrebatase ambas cosas. El tópico mantiene su vigencia en el Barroco, época en la que se percibe una obsesión por el tema e ideas recurrentes en la “poesía de ruínas” y en las imágenes de la belleza efímera de la rosa o el barco varado. La inminencia del ocaso es contrapuesta a la fuerza del amor por algunos, como Francisco de Quevedo y Luis de Góngora.

En la ciencia-ficción, en la literatura de anticipación y en el cine, la brevedad de la vida y la fugacidad del tiempo están presentes como una preocupación angustiosa. De-

bemos partir de la premisa de que las modas (incluyendo estas relativas a los modos de sentir) no son fenómenos arbitrarios o carentes de efectividad en la historia de la cultura. Los cambios materiales suponen reacciones y reelaboraciones de formas de interpretar el mundo. Por eso, en ese género particular (sci-fi) parece hacerse énfasis en el monopolio sobre el secreto de una innovación técnica potenciadora de la productividad del proceso de trabajo. Los grandes conglomerados de acumulación de capital tienen el aprovechamiento exclusivo de ciertos dispositivos técnicos singulares y de ciertos desarrollos científicos puestos al servicio de un proceso de producción determinado. Esa polarización, entre una civilización *high-tech* y una de chatarra tecnológica, genera una crisis. Por ende, se establecerán a través de la cultura textos en los que se represente esa angustia. Mientras hablamos el tiempo pasa y *time is money*. Pero para el ciudadano chatarra, el tiempo es decrepitud y acercamiento a la muerte inexorable.

En el caso de la película “Blade Runner”(1982), la ciudad de Los Ángeles en el año 2019 es el escenario de un posible futuro enmarcado en el caos de la metrópolis post-industrial. En una clara analogía a las ficciones de Ray Bradbury³, esta película de ciencia-ficción, dirigida por Ridley Scott, contiene una moraleja sobre la existencia humana. Durante el último combate, el *blade runner* Rick Deckard, encargado de “retirar” a los rebeldes, finalmente se enfrenta a Roy Batty. El replicante luego de salvarle la vida a su perseguidor le revela el tormento que le

³ Ridley Scott hace una cita directa a este escritor al nombrar Bradbury el edificio donde se desarrolló el combate final entre Rick Deckard, y las últimas dos réplicas rebeldes que quedaban con vida.

aflige: la brevedad y fragilidad de una vida que deseó hasta el último momento pero que inevitablemente no podía prolongar.

Yo he visto cosas que ustedes, gente, no creerían.

Naves de ataque en llamas más allá de Orión.

He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser.

Todos esos momentos se perderán. . .

. . . en el tiempo. . .

. . . como lágrimas. . .

. . . en la lluvia.

Hora de morir. (Roy Batty, *Blade Runner*, 1982)⁴

Según reza la larga introducción de Ridley Scott, las réplicas son virtualmente idénticas a los humanos pero superiores en fuerza, habilidad e inteligencia. Luego de creados, ellos fueron enviados fuera del mundo para ser obreros esclavos en peligrosas exploraciones y conquistas de otros planetas. Las réplicas se rebelaron contra el Estado, representado por la Corporación que los creó y los gobierna. El equipo combatiente NEXUS 6 libró una sangrienta lucha por su libertad, por lo que fueron declarados ilegales en la Tierra bajo pena de muerte. La unidad policíaca especial, denominada “Blade Runners”, se convirtió en su verdugo. Las órdenes a seguir eran dispararle a todo aquél identificado como réplica. “*This was not called execution. It was called retirement*”.

⁴ Esta cita es una traducción del inglés. El texto original es el siguiente: I see things you people wouldn't believe. Attacks ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark rear the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost. . . in time. . . like tears. . . in the rain.

Time to die.

La rebelión de un grupo de estos organismos está dirigida por Roy Batty. Los replicantes en este filme establecen una nueva lucha, tanto individual como de género, revelándose contra su creador en un reclamo de vida y tiempo. Por supuesto, para un replicante, o un cyborg, no hay un discurso que combine la radicalidad con el desencanto. Por eso, se trata de reacciones violentas de carácter individual condenadas en general al fracaso. Roy Batty, preocupado por el decadentismo somático en el que se halla condenado, no encuentra respuestas. Más elemental y más fuerte, él busca entrar en la escena luminosa de la nueva civilización, busca la riqueza de los recuerdos y la posibilidad de reclamar un origen. Pero finalmente es vapuleado por el sistema que lo creó y le ha medido su tiempo, que domina su temporalidad y no soporta que escape al modo de producción vigente. Es inútil para él escapar, sobrepasar su condición de chatarra y vencer la brevedad de su tiempo vital. *Time to die*.

El nuevo orden y el esclavo corporativo

El universo escénico de los filmes del género de ciencia-ficción coincide en el uso de un sinnúmero de elementos de representación, para crear así un lenguaje cinematográfico particular. Por lo general, la trama de las películas del género de ciencia-ficción presenta como escenario una metrópolis post-industrial que ha sufrido, en muchos casos, los estragos de una guerra nuclear o está próxima a padecerlos. En otros casos el agotamiento de los recursos naturales y/o los desastres ecológicos también obliga a los miembros de la sociedad colapsada a adquirir

nuevas maneras de vida que les garantice su supervivencia.

En el futuro imaginado en las películas de este género la devastación de la guerra nuclear es uno de los escenarios más utilizados. Tales son los casos de los largometrajes: “Terminator”(1984); “Cyborg “(1989); “Terminator 2: Judgment Day” (1991); “Cyborg 2” (1993); “TC 2000” (1993); “American Cyborg Steel Warrior” (1994). En este estado de (des) orden se representa a la sociedad subyugada por un Estado de vigilancia y control, en ausencia de sistemas democráticos. El orden es asumido por las corporaciones post-industriales que usan su poder tecnológico para crear organismos cibernéticos subordinados que, en ocasiones, son oprimidos y, en otras, opresores al servicio de la corporación.

La apoteosis de la sociedad industrial en el cine de ciencia-ficción desmantela el concepto del Estado-Nación, a partir de la crisis que se genera en la polis. Con la desintegración física y organizacional de la sociedad, se da lugar al surgimiento de nuevas identidades con sentidos de pertenencia diversos que no necesariamente responden al del Estado-Nación tradicional. Tales propuestas narrativas, nos presentan la presencia de organismos cibernéticos que surgen como nuevas identidades dentro de un Estado desarticulado. El propósito de crear estas nuevas formas de vida se deriva del deseo de lograr una existencia súper-humana y establecer nuevas estructuras de control.

En las sociedades representadas en el cine de ciencia-ficción, los límites territoriales, el estado jurídico del ciudadano y los derechos de los colectivos sociales sufren una abrupta resignificación. La creación del *cyborg*, al igual que la del robot, la réplica

o el androide, es la sublimación del deseo de crear un ser superior en inteligencia, dotado de vida y subordinado a la voluntad humana y de la empresa. “La función del robot como sustituto ideal del proletariado (reemplazo idóneo: no se queja, rinde más y trabaja mejor, su desgaste es mínimo, su sueldo inexistente, etc.). . .”(Bassa & Freixas,1993, p.159)

Estas creaciones le pertenecen a la empresa como el ciudadano tradicional al Estado-Nación. Por ejemplo, la concepción clásica de ciudadanía supone que los miembros de una comunidad política desarrollan un sentido de pertenencia de acuerdo a unos derechos y deberes mínimos. En el caso de los organismos cibernéticos, éstos también deberán responder a unos estatutos similares. En 1950 el escritor Isaac Asimov, introdujo en los relatos de ciencia-ficción lo que podríamos considerar los derechos y deberes de este nuevo tipo de ciudadano; las Leyes de la Robótica⁵:

Un robot no puede hacerle daño a un ser humano, ni puede por medio de no hacer nada, permitir que un ser humano se haga daño.

Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos siempre y cuando tales órdenes no contradigan la primera ley.

Un robot debe proteger su propia existencia siempre y cuando dicha protección no interfiera con la primera o segunda ley.

Aunque estas leyes fueron originalmente concebidas para los robots, vemos cómo los relatos de ciencia-ficción interpretados por *cyborgs* también utilizan dichos conceptos en la narración. Estos deben responder a las corporaciones, que adquieren categoría

⁵ Contenido en el libro de Isaac Asimov,I, *Robot*.

de Instituciones y que además los crean. Al igual que el ciudadano se debe a una comunidad política, los seres cibernéticos lo harán a la corporación.

La visión futurista de la sociedad presenta a la empresa asumiendo el rol del Estado, donde el nuevo humano, *cyborg*, adquiere una ciudadanía corporativa. En dicho estatus, el poder corporativo asume un nuevo contrato con el individuo cibernético, organizándolo bajo un orden y una condición legal. Las empresas se conciben desde una posición de propietarios, y organizadores de la nueva comunidad política. El organismo cibernético le pertenece a las grandes corporaciones que le garantizan su supervivencia a cambio de que éste entregue su libertad sometándose a sistemas de producción esclavistas sin cuestionamientos y sin que éste se rebele en contra de su poder. Las corporaciones pasan a ser el centro y el eje del poder.

De hecho, en la muestra de cine estudiada, la ciudad del futuro sitúa físicamente a la corporación en el centro de la metrópolis y todas las demás estructuras, edificios y arrabales están a su alrededor. En la marginalidad de la fábrica-corporación-industria residen los grupos sociales. Los miembros de esta sociedad se organizan dentro de clanes que luchan entre sí para poseer el territorio y los abastos de comida y agua. Aunque es claramente identificable un espacio de caos, el estado anárquico no prevalece. La sociedad vuelve a ser reorganizada hacia formas de poder y orden más primitivas en las que impera el estado de vigilancia. El poder de éste nuevo tipo de Estado asume una postura represora e impone leyes que propician la segmentación, la disparidad de poder y privilegio a unas clases sobre otras. Las denuncias de Michael Foucault en su libro *Vigilar*

y Castigar se convierte en la reflexión propuesta por cine de ciencia-ficción que plantea un temor respecto al uso que se le da a las nuevas tecnologías.

La mirada del otro a través de los inventos *high-tech* se hace evidente e invasiva. En la medida en que el ojo del represor extiende su campo visual tecnológicamente éste alcanza una categoría de panóptico posmoderno. La cámara de seguridad, el ojo visor del nuevo policía-cyborg, el ojo manipulado por la ingeniería genética que crea al replicante es la mirada omnipresente y omnisciente de la ley y el orden implementado por la corporación. El sujeto parece quedar atrapado por la mirada vigilante. La posibilidad de reivindicación final está cifrada en la lucha del individuo cibernético por controlar sus dispositivos tecnológicos y sus acciones que lo acercan al autómatas y lo alejan de su identidad humana.

Desde su nacimiento en 1898, el cine no sólo cumple con un rol de intérprete de las realidades e inquietudes que se manifiestan a partir de cambios significativos en el diario de vida de las personas. También vemos en este estudio como, específicamente con el género de ciencia-ficción, la cinematografía interviene con la interpretación de los procesos de transición económicos y políticos de la década del ochenta. Además logra codificar nuevos significados y presenta nuevas visiones que anticipan y crean opinión pública respecto al entendimiento uso de las nuevas tecnologías y adelantos científicos que toman forma concreta en el nuevo milenio.