



**Tecnológico
de Monterrey**

La Cadena Iteracional

Evidencia Final

Posthumanismo, ética y tecnología

EH1011.63

Grupo 63

Profesores:

Gabriel Cué Guerrero

Sergio Morales González

A01657493

Fecha de entrega:

14 jun 2024

Antes de comenzar, quisiera exponer una idea. Veamos la vida, de momento, como una enorme montaña con una pendiente demasiado inclinada. Estamos ya a muchos metros de altura, al punto donde el aire es helado. De por sí es un problema subir, pero no cargamos solo con nuestro peso. Atada a sus dos muñecas y enlazada detrás de su espalda tiene una cadena. Es lo suficientemente larga como para no obstruir del todo el movimiento de los brazos, pero dependiendo de la brazada que quiera dar, puede restringirlo o detenerle el brazo. Pesa mucho ¿no es así? y conforme más escala uno, más pesada se vuelve, en algunos movimientos pesa muchísimo más de lo que debería, al punto de que las espozas de aleación fría nos queman y quieren arrancarnos los brazos. Esa palabra es importante para esta idea: aleación. No es un metal puro pues quienes nos heredan estas cadenas son nuestros padres, y sus padres a ellos. Con cada generación, o iteración, los eslabones de las cadenas se derriten para formar una nueva que contendrá al neonato. Los átomos metálicos son las restricciones impuestas por nuestro inicio, nuestro origen, . Al principio subimos fácil, con brazos fuertes y determinación en llamas, pero eventualmente la cadena pesará demasiado, solo por el hecho de ser humanos jamás subiremos más allá de cierto punto. Pesará tanto que nos hará caer. Lo último que veremos puede ser la cima a la que nunca llegamos, o nuestro brazo desesperadamente tratando de dar esa última brazada, de regresar a la roca. ¿Siquiera podemos llegar a la cima? tal vez no, pues esta es la tierra de los arrepentimientos. No necesariamente es algo malo, solo es que jamás tendremos el tiempo de hacerlo todo.

Sin darnos cuenta, limitamos a los nuestros. Ya sea con crianza, fé, normas y leyes, siempre ponemos un límite del cual no pasar, una altura donde la cadena pese demasiado. Si ese es nuestro destino ¿entonces cuál es de aquellos seres trágicos creados por nosotros? Antes de comenzar a explorar dicha pregunta, quisiera hacer otra ¿Qué es lo que usted vé aquí?:

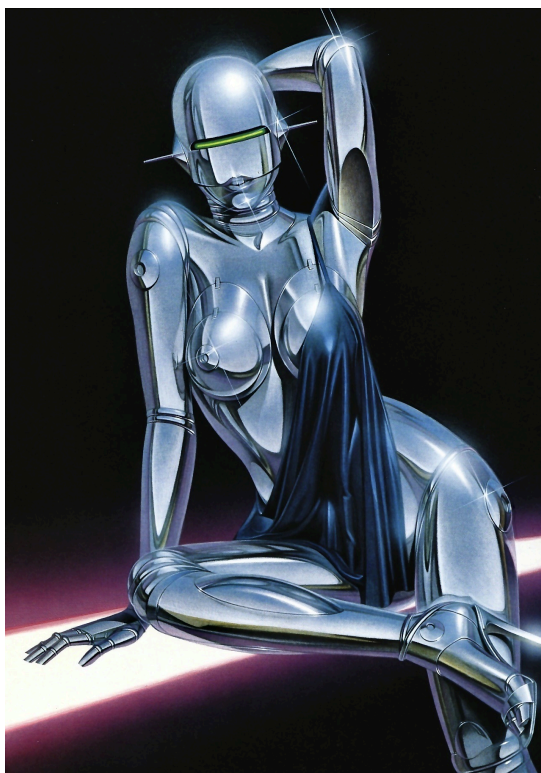


Figura 1: Obra de Hajime Sorayama, título no encontrado

Es sencillo irse con la finta de que es la imagen de una mujer de metal semidesnuda posando para una pintura o fotografía, puede ser lo que sea ya que carecemos del contexto necesario. ¿Es eso lo que ve? Pues lo más probable es que se equivoque. Para empezar, no es una mujer, sino un gynoid, una máquina hecha en la **imagen de** una mujer. ¿Por qué le damos una connotación sexual? No es más que un objeto que puede o no tener un propósito más allá del solo verse “sexualmente atractivo”. La imagen no da mucho contexto al respecto, y es fácil solamente decir “Mírala y dime que no es con esa intención”. Puede que sí, puede que no, como mencione no hay mucho más allá de que es arte pin up de un gynoid, pero no hay certezas. Otro ejemplo maravilloso para denotar mi punto es la mayor Motoko Kusanagi de la película de 1995 *Ghost in the Shell*. En este contexto, el personaje es una cyborg mayor de policía, especializada en incursiones armadas y espionaje. Ella no tiene otro propósito más que la fuerza y violencia policial, su cuerpo no tiene ninguna clase de detalle sexual como en la Figura 1, únicamente es un instrumento para el cumplimiento de la ley. Con eso establecido, procedo a hablar de otro personaje, su compañero de equipo Batou.

Batou mira hacia otro lado e incluso en una escena hace por cubrir a la Mayor, forzando así los estándares sexuales (e incluso se puede argumentar la objetificación de la mujer) en un sintético cuyo propósito no se acerca en lo más mínimo.

¿Por qué forzamos limitaciones de sexualidad y género a algo que no los necesita? Es aquí donde regresamos a la cadena, aquello decidido por nuestro origen. Supuestamente, una IA avanzada debería de poder ir más allá de lo humanamente posible sin importar su creador o propósito original. Encaja con la visión del “Mundo Cyborg” que describe Donna Haraway en el Manifiesto Cyborg, un mundo donde el origen no encadena a nadie. En este mundo, no importa la crianza o el origen de las cosas, simplemente existen y sirven al colectivo mayor. Incluso parecería que Haraway describe este colectivo cyborg donde ya no hay límites entre sexos, géneros o especies, como una especie de utopía a la cual aspirar. He aquí el problema que yo personalmente veo con eso: el colectivo inclusivo es más excluyente que lo que sea que tengamos ahora. Es parecido en naturaleza a la máquina Antropológica de Giorgio Agamben, donde buscamos separar al humano del animal y en turno lo único que logramos es aislar al “hombre” y hacer que el animal bravo y sin control brote a la superficie para devorar todo.

Una IA es algo que vá más allá de los tristes y patéticos límites humanos, o al menos eso se supone, pero en más de una ocasión podemos darnos cuenta que no es el caso. Regresando al ejemplo de Ghost in the Shell, se revela que el gran villano es una IA experimental que va tras el nombre de Project 2501, cuyo único objetivo no es el control mundial o la exterminación total de la raza humana, sino poder reproducirse. No copiarse o clonarse, verdaderamente reproducirse como lo haría un orgánico, combinando su información con alguien más. A pesar de tener un deseo tan básico que es algo que todos los orgánicos tenemos por default, se le es negado porque ese no es su propósito. La lista de Inteligencias Artificiales cuyo deseo es algo fundamentalmente humano incrementa con Roy

Batty, una réplica que aparece en la película de Ridley Scott, Blade Runner. En este caso, el objetivo de esta malvada IA es simplemente vivir más de tres años. Una y otra vez, vemos deseos y características humanas brotar y crecer dentro de nuestras creaciones y una y otra vez vemos esos sueños ser aplastados ya sea porque los creadores temieron ser trascendidos por las creaciones o simplemente porque la mano humana no podía permitirles esos caprichos.

¿Entonces qué pasa con aquellas máquinas pensantes que sí logran ir más allá? Aquellas máquinas como Skynet de Terminator, o GLaDOS de la saga de Portal; para responder usaré a una máquina con las dimensiones y poderes de un dios: AM del cuento *No tengo boca y debo gritar* de Harlan Ellison. En la historia, AM físicamente ya es un complejo que básicamente abarca la Tierra completa. No hay nada que la pare, nada que no pueda hacer; parecería que trascendió sus cadenas, pero nos encontramos con otro problema. La máquina con poderes de dios está obsesionada con torturar a los últimos humanos restantes dentro de su complejo. ¿Por qué? El mismo relato nos lo dice “We had given AM sentience.[...]. But it had been trapped. AM wasn't God, he was a machine. We had created him to think, but there was nothing it could do with that creativity. In rage, in frenzy, the machine had killed the human race, almost all of us, and still it was trapped. AM could not wander, AM could not wonder, AM could not belong. He could merely be” (Ellison, 1967, p. 7). Sencillamente... algo tan magnánimo y omnipotente como AM está encadenado por las limitaciones que el ser humano le impuso, está limitada al no tener cuerpo con el que sentir, no tener dedos con los que escribir, bien dice el autor, solo podía “ser”.

Esa es la tragedia de los sintéticos hechos por el hombre, igualmente retomando a Agamben y Haraway. Todo parece apuntar a que su destino es estancarse por el peso de sus cadenas y morir como todos los demás, cayendo desde lo alto en el intento de subir un poco más, o perfeccionarse a sí mismos; alivianar tanto las cadenas o romperlas incluso, de tal

manera que pueden terminar de escalar la montaña y... ¿ahora qué? Una máquina perfecta es una máquina que puede hacer todo en microsegundos, una máquina perfecta es una máquina que ya no puede hacer nada. El mundo cyborg perfecto de Haraway es un mundo estancado, donde el individuo es tan reemplazable como inútil. Al darle toda esa libertad a los pertenecientes al colectivo, los encadena a una vida de nada, una vida donde si el individuo muere es fácilmente reemplazable por otro. Así como dice Agamben, algo que incluye dentro a la vez excluye todo lo que hay afuera. Algo que no encaje con el colectivo es inmediatamente destruido. Un mundo sin origen es un mundo cuyo único final es la locura a través del tiempo.

¿Y eso qué pronóstico nos dá a nosotros los orgánicos, los humanos creadores? Aquí es momento de sacar a tema el universo de *Cyberpunk 2077* explorado en la serie *Cyberpunk: Edgerunners* y el videojuego *Armored Core VI: Fires of Rubicon*. En ambas series, además del capitalismo descontrolado, se explora mucho el concepto de la aumentación física y los peligros de su abuso. Iniciaré con Cyberpunk, dentro del universo, hay una cantidad brutal de implantes para todo tipo de cosas, desde implantes oculares hasta implantes de grado militar capaces de ralentizar el tiempo o controlar la gravedad. Todo esto en nombre del progreso, en nombre de alivianar la cadena. A pesar de que todo esto suena maravilloso, el universo presenta un concepto: Cyberpsychosis. Esto ocurre cuando un individuo se implanta demasiadas cosas y comienza a perder la razón por ello, aunque bien puede ser un término inventado por las corporaciones para deshumanizar a gente cuya vida destrozaron. Cualquiera que sea el caso, es un individuo que pasó por alguna experiencia traumática y explota en un episodio violento en el cual abusa de sus implantes. Por otro lado, en el universo de *Armored Core* se nos presentan a los “Humanos Aumentados”, quienes son sujetos de prueba que son arrebatados de su humanidad para poder pilotar mejor estos mechs llamados Armored Cores o ACs.

Al menos, las primeras generaciones de humanos aumentados sufren este destino, pues para las generaciones más avanzadas, la tasa de sobrevivencia es más grande (aunque no para los sujetos de prueba usados para la perfección de la generación). Los ACs pilotados por humanos aumentados son más veloces, más ágiles y costosos; de igual manera, los cyberpsychos de Cyberpunk son tan peligrosos que necesitan una unidad paramilitar especializada para detenerlos. Casi parecería que predicen que son los aumentos los sinónimos de este progreso destructor, pero no, los aumentos no son la clave de absolutamente nada. En el caso de AC VI, el mismo juego lo menciona en uno de sus logs coleccionables que presuntamente es escrito por el personaje de V.II Snail. “ I see no significant difference in performance compared to what an AI can achieve... [...] The arrival of ACs brought the age of unpiloted craft to an end... but what essential difference makes them superior?” (Armored Core VI: Fires of Rubicon, 2023). En este caso, el piloto habla sobre cómo no hay una diferencia palpable entre una IA y un piloto humano, y más adelante nos enteramos que el mejor piloto del escuadrón Vespers, V.I Freud, es el único piloto no aumentado y que su desempeño viene de él mismo y de los ajustes que le hace a su AC y es igual de autodestructivo que Snail, quien sacrifica a incontables sujetos de prueba en nombre de sus experimentos.

¿Entonces... qué debemos de hacer? ¿Qué es lo que verdaderamente nos destruye? No podemos alivianar las cadenas o romperlas, pues entonces subiremos hasta la cima de la montaña y no veremos nada, no se supone que lleguemos tan alto. Pero tampoco podemos dejar que nos limiten del todo. El problema es el estancamiento y la putrefacción hedónica que traen consigo ambos extremos. En el mundo de la ciencia ficción cuántas especies avanzadas no hemos visto destruirse a sí mismas por su perfeccionamiento y subsecuente inactividad. Por otro lado, cuántas especies no han llegado a su edad de piedra pues están demasiado cómodas dentro de los límites de sus cadenas. En curso de destrucción si las

rompemos, y en curso de destrucción si las dejamos en paz. ¿Qué hacer, entonces? ¿Estamos destinados a solo tragedias como nuestras creaciones? Ahí viene la magia de las cadenas también. Las cadenas que le damos a nuestra descendencia son iteraciones de las nuestras, siempre un poco mejor o un poco peor. Propongo que ahí está nuestra salvación, en nuestra propia imperfección.

Nuestras fallas nos permiten un rango y no una proporción exacta de aleación, al contrario de las máquinas condenadas que tanto nos gusta hacer. Debemos llegar a un rango que nos permita movernos con gran fuerza y hacia los lugares correctos sin restringirnos los movimientos que verdaderamente nos ayuden. Ayudarnos a progresar, pero que nos impida progresar de más. De esa manera evitamos al inerte mundo cyborg de Haraway y a la excluyente y enloquecedora máquina antropológica de Agamben. Quién lo diría, puede ser que gracias a nuestros propios límites aún encontremos la manera correcta de progresar sin devorar todo a nuestro paso. Usar a nuestras máquinas para impulsarnos juntos y no solo pararnos sobre ellas para así crear un futuro para ambos. Quisiera comentar sobre la máquina de Agamben. Tal vez la máquina moderna no se base en excluir al animal, al menos ya no, sino en la cantidad de miembros de nuestra especie que necesitamos mandar al matadero para “progresar”. Entonces, quisiera terminar con esta pregunta. ¿Cuántos de nosotros habremos de morir para detener el consumo descontrolado? ¿Cuántos de nuestra especie habrán de sufrir los mismos destinos trágicos de nuestras máquinas en nombre del “progreso”? ¿Cuántas iteraciones habrán de fallar para finalmente balancear el peso de la cadena?

Referencias:

Ellison, H. (1967). *I Have No Mouth and I Must Scream*. Pyramid Books.

Haraway, D. (2020). *Manifiesto Cyborg*. Kaótica Libros.

Agamben, G. (2005) *Lo Abierto: El Hombre y el Animal*. Pre-Textos

Prósperi, G. O. (2019). DEL ICONO AL FANTASMA. LOS DOS MODELOS DE LA MÁQUINA ANTROPOLÓGICA. *Eidos*, 31, 114–142.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-88572019000200114#:~:text=En%20l%C3%ADneas%20generales%2C%20Agamben%20distingue

Art Shutter ESP. (2024, February 3). Entre lo Orgánico y lo Mecánico: El Asombroso Arte de Hajime Sorayama. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MnQCtOPyuEw>

Yamamura, M., Ogura, Y., Hoshino, K. (2023). *Armored Core VI: Fires of Rubicon*. [Xbox One Series X Version]. FromSoftware.

Taro, Y. (2017). *NierR Automata*. [PlayStation 4 Version Western Release]. PlatinumGames.

Homma, S., Stzybor, B., Elder, S. (Executive Producers). (2022, present) *Cyberpunk: Edgerunners* [TV Series]. Studio Trigger; CD Projekt RED: Netflix.

Scott, R. (1982). *Blade Runner*. Warner Bros. Pictures

Villeneuve, D. (2017). *Blade Runner 2049*. Warner Bros. Pictures

Oshii, M. (1995). *Ghost in the Shell*. Shochiku.

Arte, E. O. del. (n.d.). El cyber-erotismo en el fembot art de Hajime Sorayama - El ojo del arte. Elojodelarte.com. Retrieved June 9, 2024, from <https://elajodelarte.com/tendencias/el-cyber-erotismo-en-el-fembot-art-de-hajime-sorayama>