

# MAPIAMENTOS DE LOS IMAGINARIOS TECNOLÓGICOS: SERES ARTIFICIALES REPRESENTADOS POR EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

Martins do Rosário, Nísia\*

Machado Aguiar, Lisiane\*\*

Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS

Brasil

## Resumen

Este artículo tiene como objetivo discutir las semiosis construidas por el cine para el cuerpo electrónico artificial. Los seres artificiales en este trabajo se perciben como seres atravesados por la tecnología, que no tienen existencia formal en el mundo cotidiano, nacidos de la imaginación y el desarrollo social, que se actualizan en las producciones cinematográficas de ciencia ficción. Tomando como punto de partida estas imágenes, en que la tecnología es evidente, una cuestión se plantea sobre el imaginario creado por estas películas para los seres artificiales: Se entiende que el mundo del cine es un lugar de materialización de la imaginación colectiva y en relación a la ciencia ficción es un espacio para entender los procesos de construcción y la significación de los imaginarios tecnológicos. Por lo tanto, el marco conceptual se centra en dos aspectos: el cine y la corporalidad, con base en el proceso de construcción de significados. La propuesta metodológica parte del análisis semiótico de las películas previamente seleccionadas y evaluadas en relación con los estudios teóricos sobre el tema de investigación. A partir de este *corpus* se está elaborando una cartografía de los seres artificiales que aparecen en las películas elegidas. Los resultados obtenidos hasta el momento no cubren todo el trabajo realizado, sin embargo, podemos informar que los cuerpos de los seres artificiales representados en las películas trabajan con la hibridez de significado, convirtiéndose en robots, androides, cyborgs, mutantes, monstruos, extranjeros y/o avatares. Cada una de estas categorías contiene detalles sobre la apariencia y el sentido de la construcción del imaginario social. **Palabras clave:** Semiosis, imaginario tecnológico, seres artificiales, el cine.

## Abstract

This article has the purpose of to discuss the semiosis constructed by the cinema for electronics's artificial bodies. The artificial beings in this work are perceived as being traversed by the technology, and didn't have formal existence during the world daily, and born of the social imagination and technological that are updated in the science production of fiction movies. Taking as its starting point those images, which high lights the technology, a question arises about the imaginary created by these films for the artificial beings. It is understood that the cinema's world is a locus of materialization of the collective imagination and the relation to fiction's science is an own space to understand the processes of construction and significance of those imaginary technology. Of this way, the conceptual framework is centered on at least two aspects: the cinema and the embodiment, with the based on the process construction meaning. The proposal methodology part of the semiotic analysis of movies previously screened and evaluated against the theoretical studies about the object of search. From this corpus is being developed a mapping of artificial beings appear in the films chosen. The results obtained until now do not cover the whole research, however, we can report that the bodies of electronic artificial beings represented in film work with the hybridity of meaning, becoming robots, androids, cyborgs, mutants, monsters, aliens and avatars. Each of these categories provides specifics regarding the appearance and the construction of the senses social imaginary.

**Keywords:** semiosis, technological vision, artificial beings, cinema.

\*Doctora en Ciencias de la Comunicación, cultura y tecnología por la Pontificia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUC/RS; maestra en Semiótica por la Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS. Profesora de la Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. Miembro del Grupo de Investigación en los procesos de comunicación: epistemología, medios de comunicación, mediación (PROCESSOCOM). E-mail: [nisia@corporalidades.com.br](mailto:nisia@corporalidades.com.br)

\*\*Maestra en Ciencias de la Comunicación por la Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS con lo apoyo del Consejo Nacional de Desenvolvimento Científico y Tecnológico – CNPq. Miembro del Grupo de Investigación en los procesos de comunicación: epistemología, medios de comunicación, mediación (PROCESSOCOM). E-mail: [lisiaguaiar@gmail.com](mailto:lisiaguaiar@gmail.com)

Finalizado: Brasil, Marzo-2010 / Revisado: Abril-2010 / Aceptado: Mayo-2010

## Introducción

El cine, a partir del siglo XX, más precisamente en 1926 con *Metrópolis*, empieza a hacer películas de ciencia ficción, en este mundo de imaginación y fantasía, se pone en evidencia términos como: robots, androides, cyborgs, mutantes, monstruos, extranjeros y los avatares. Todas estas representaciones forman lo que se identifica aquí como ser artificial o cuerpo electrónico artificial, que se constituyen en la dimensión cinematográfica por la combinación de la representación de lo humano con otro(s) significativo (s) que difieren del hombre.

Se puede decir que los seres artificiales se organizan como representaciones complejas del ser humano y pueden ser fabricados de manera analógica, digital o en sentido figurado. Para convertirse en un ser artificial debe someterse a un proceso de semiosis, teniendo en cuenta las interconexiones con su propio lenguaje técnico y audiovisual, así como las construcciones culturales y discursivas. Este objeto de estudio no sólo tiene existencia, por lo tanto, en el sector audiovisual, sino que está interconectado con las experiencias y los objetos materiales o imaginarios que habitan el mundo extra-audiovisual. No se puede olvidar, sin embargo, que los cuerpos de los seres artificiales para conectar a lo extra-audiovisual hacen uso de maquillaje, poses, encuadres, ángulos, planos, cortes, ediciones, y al mismo tiempo, de los valores morales, éticos, estéticos y culturales.

El éxito de este cuerpo es unir al léxico audiovisual las características del cotidiano social y cultural, haciendo una composición de la naturalización sobre el artificio. Así, el cuerpo de los seres artificiales es un conjunto complejo de signos que se organizan en la escenificación de la naturalidad en la simulación electrónica. Al convertirse en signos, los cuerpos sobreponen su lenguaje corporal al lenguaje audiovisual, convirtiéndose en cuerpos electrónicos que adquieren distintos atributos y potencias.

El objetivo de la investigación sobre los seres artificiales de clasificar, identificar y discutir las estéticas homogéneas y heterogéneas conforme se practican en las películas de ciencia ficción, ha posibilitado establecer un conjunto de categorías que se cruzan por la tecnología, que no tienen existencia formal en la vida cotidiana, pero nacen de la imaginación social y la tecnológica, convirtiéndose en una realidad en las artes, en la literatura y en los medios de comunicación. Ellos se constituyen como sistemas híbridos que permiten la composición continua y son sobrepajados por la tecnología, la mecánica, la electrónica, la cibernética y la genética convirtiendo los cuerpos humanos en obsoletos. Sin embargo, el mundo del cine es un *locus* de materialización de la imaginación colectiva - en lo que se refiere a la ciencia ficción - es un espacio para entender los procesos de construcción y significación de estos imaginarios tecnológicos.

Con esto, el cuerpo de los seres artificiales es un *texto virtual*<sup>1</sup>. Es precisamente esta virtualidad (potencialidad) del cuerpo que lo hace multiplicar, reencarnar en diferentes papeles y apariencias, por tanto es importante considerar que el lenguaje visual permite la reconstrucción de los sentidos del cuerpo, interfiriendo así la representación del imaginario social. Así, el primer paso para hacer la observación de los seres artificiales en relación a la apariencia fue hacer una cartografía para analizar sus especificidades, teniendo en cuenta la actualización de los estudios de los formatos, lenguajes y discursos audiovisuales, tomando como elemento principal las corporalidades.

Como material para nuestra investigación hemos buscado los cuerpos de los seres artificiales representados en las películas de ciencia ficción, pero para observar sus configuraciones y características sobre la apariencia fue necesario mapearlos. Una cartografía fue muy importante, pues nos

<sup>1</sup> Se entiende ese término como aquello que existe en potencia y tiende a actualizarse.

mostró no sólo los límites y semejanzas de los seres artificiales en relación a los humanos, sino que permitió a través de las imágenes y de las relaciones desarrollar categorías en relación a la apariencia. Así, a través de una cartografía de las películas de ciencia ficción, fue posible distribuir los seres artificiales en conjuntos configuradores de la apariencia para después cruzar estos perfiles con los comportamientos que aparecen y con los imaginarios representados.

### Procesos de construcción de sentido

Uno de los aspectos más importantes parece surgir de la idea de la semiosis a través de Peirce, ya que, al considerar la producción del interpretante y, por lo tanto, la necesidad de un sujeto afectado por el signo, permite una aproximación del proceso de comunicación. Al proporcionar el establecimiento de una cadena de significación – un signo conduce a otro signo – la semiosis también está anticipando la imposibilidad del emisor a tener control sobre esta serie de intérpretes de los acontecimientos. Por lo tanto, se permite decir que, incluso si podemos organizar y sistematizar los lenguajes, no se puede controlar el resultado de los discursos.

Aceptar la percepción y la interpretación como parte del signo no sólo implica tener en cuenta los lenguajes y los discursos, sino elementos como el contexto, la cultura, el código, el marco semántico, las habilidades interpretativas. Introducir la mente interpretante en la semiosis, implica reconocer la complejidad de la semiosis ligada a la multiplicidad de acontecimientos que ofrece, y la imprevisibilidad en el inicio del proceso y de posibles transgresiones.

Es importante prestar atención al hecho de que la semiosis no puede ser un proceso endógeno, teniendo en cuenta la forma como propone la articulación de la tríada *objeto, representamen e interpretante*, operadores de la dinámica del sentido que se reproduce al referirse de un signo a otro. Por otra parte, los elementos de la tríada se están

expandiendo más allá de la señal para encender el *representamen* (signo) a un objeto que está fuera de ella y conectar a ambos (objeto y representamen) al interpretante que tiene lugar en la mente de un sujeto, también fuera del signo. Al no ser un proceso endógeno, pero dinámico, la semiosis promueve cambios y afecta los espacios/tiempos que están fuera de sí, estableciendo vínculos con otros signos, contextos, lenguajes, discursos, culturas. A lo que parece, se trata de una compleja red que constituye los procesos mediáticos de las corporalidades audiovisuales.

Junto con la semiótica peirciana, existe la perspectiva de la semiótica de la cultura sobre el cuerpo, como lo propone Baitello (2005). Según él, el cuerpo tiene una estrecha relación con la comunicación a establecerse como punto de partida y de llegada. “*Colocase, portanto, o corpo, como primeiro suporte dos textos culturais e dos processos comunicacionais, como ‘mídia primária’.*”<sup>2</sup> (Baitello, 2005, p.7). Además, el autor ayuda a reflexionar sobre la imagen en el momento vivido conjeturando sobre el desarrollo de la era de la reproducción mecánica en una época de crisis de la visibilidad, que “*não é uma crise das imagens, mas uma rarefação de sua capacidade de apelo*”<sup>3</sup> (2005, p. 14). Este punto de vista puede establecer vínculos importantes con el objeto de investigación, llevando inquietudes sobre la gran proliferación y constante repetición de los cuerpos electrónicos audiovisuales, abriendo la posibilidad de que más que devoradores de imágenes, somos elementos devorados por ella.

Las representaciones permiten la aparición de procesos de construcción del sentido y de significación más equilibrados, más previsibles, capaz de llegar a un mayor

2 “Colocando, por lo tanto, el cuerpo, como el primer soporte de los textos culturales y de los procesos comunicacionales, como un ‘medio primario’.” (Todas las traducciones del presente artículo son realizadas por las autoras).

3 “no es una crisis de las imágenes, sino una rarefacción de su capacidad de apelación.”

número de personas. Al mismo tiempo, hacen a los sujetos más aptos para limitar las posibilidades de distorsiones. Esta búsqueda por la producción de textos a partir de los signos de consenso hace que los discursos sean situados en una línea de tensión entre la dirección dada, el sentido construido y el sentido vacío. Las relaciones de sentidos no se configuran de manera rígida, sino en posibilidades de nuevas combinaciones y actualizaciones, paralelamente a su legitimación y normalización.

Hay que considerar que el ámbito audiovisual se compone por una serie de dominios heterogéneos. Así, el proceso de significación debe tener en cuenta las especificidades de estos dominios y la interrelación de las representaciones construidas por ellos, así como todos los medios del contexto que lo rodea. Requena (1995, p. 24) hace una declaración para la televisión que, con algunas restricciones, puede ser extendido al campo audiovisual, teniendo en cuenta que como un sistema semiótico, el no consiste en una “combinación específica de códigos inespecíficos, sino más bien en su capacidad para integrar en el interior todos los sistemas semióticos actualizables acústica y/o visualmente. A esta capacidad él la denomina como *pansincrética*. Basado en la capacidad *pansincrética* de la televisión, el autor defiende la existencia de un macrodiscurso televisivo que impregna toda su programación, combina varios formatos e idiomas, y también opera la multiplicidad y heterogeneidad. Estos elementos son responsables, por lo tanto, de conferir efectos ideológicos, psicológicos, morales y sociales en los textos difundidos en la televisión. Esta noción, por supuesto, se puede aplicar a los caprichos de lo visual, en particular el cine, que es el objeto de este estudio. De esta manera, podemos predecir que el macrodiscurso cinematográfico se organiza a partir de un complejo conjunto de rasgos y marcas acústicas y visuales – propias o apropiadas de otros dominios. Tales rasgos y marcas se pueden entender como la materia prima disponible para la organización de los

discursos en la interrelación con la técnica y con los deberes de la cultura.

### **El cine de ciencia ficción y los seres artificiales**

El género de ciencia ficción es un terreno fértil para discusiones de diversa índole, partiendo del desarrollo científico-tecnológico hasta las formas más complejas de la representación de los seres humanos y de la sociedad. La ciencia ficción se ha convertido en la narrativa del mundo contemporáneo y como tal, representa en las pantallas gran parte de la visión tecnológica que creamos para nuestra situación tecnicista. Por lo tanto, la cibercultura nace en los finales de los 40's con el desarrollo de la informática y la cibernética. Empieza su proceso de popularización en los 70's con el advenimiento de la microcomputadora. Se intensifica en los 80's, con la informática de masa y se establece en la década de los 90's con la difusión masiva de la Internet.

Norbert Wiener (1948), considerado el padre de la cibernética, en su manifiesto, *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*, ofrece algunas reflexiones sobre la historia de los autómatas y se divide en cuatro etapas y en cada una de ellas se creó un modelo de representación del cuerpo. En la era mítica *Golem*, tenía el cuerpo como una representación de la figura de arcilla, que podría ser maleable. En la era de los relojes (siglos XVII - XVIII), el cuerpo fue visto como un mecanismo de relojería. En la era de la energía de vapor (finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX), el cuerpo fue visto como el motor y, por último, en la era de la comunicación y el control el cuerpo llegó a ser concebido como un sistema electrónico.

Según Santaella:

O modelo cibernético do organismo humano e de sua identidade foi, de fato, tão influente que muito dele permaneceu no modelo do corpo que lhe foi subsequente e que apareceu e continua aparecendo

nas intermitentes imagens do *cyborg*. (2004, 183)<sup>4</sup>.

La cibernética, por lo tanto, tiene como uno de sus fundamentos la imaginación de un cuerpo híbrido con interfaces tecnológicas, o sea, un hombre que conocemos popularmente como *cyborg*. No es por casualidad que tanto cibernética como *cyborg* tienen el mismo prefijo. Etimológicamente “Cyber” viene del griego y significa “control”. La palabra cibernética significa un sistema de control que combina computadoras, nuevas tecnologías y realidades artificiales con estrategias de mantenimiento y sistemas de control.

El neologismo *cyborg* (organismo cibernético) fue acuñado por Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline en 1960 para describir un sistema hombre-máquina. El *cyborg* fue propuesto como una solución para el cuerpo humano con el fin de adaptarse a diferentes ambientes. Los *cyborgs* representan los seres que son una parte humana y una parte artificial, generalmente representada por la máquina, la tecnología, las prótesis. Las proporciones - entre máquina y humano - varían de acuerdo con las necesidades de las historias creadas por el cine. *Cyborg* es entonces entendido como una forma de vida que se basa en lo inorgánico para mejorar su desempeño.

Para Donna Haraway *cyborg* es “un organismo cibernético híbrido: es máquina y organismo, una criatura ligada a su realidad social como a su ficción. (...) criaturas simultaneamente animales y máquinas que habitan mundos ambigualmente naturales y contruidos”. (Haraway, In Hollanda, 1994, p. 243). Haraway ha dicho, incluso que el concepto de *cyborg* tiene relaciones directas con las redes, además la posibilidad de lo seres humano de auto-construir, ya que las tecnologías no son neutras.

4 “El modelo cibernético de organismo humano y de su identidad fue, de hecho, tan influyente que mucho de él permaneció en el modelo del cuerpo que le fue subsecuente y que apareció y continúa apareciendo en las imágenes intermitentes del *cyborg*”.

El reflejo de la inserción de este ser en lo cotidiano es la construcción de nuevas formas de subjetividad. En otras palabras André Lemos dice que los *cyborgs* son seres que combinan la materia inorgánica y orgánica, que se clasifica en dos tipos: de las prótesis y de la interpretación. La primera concretamente simboliza la simbiosis entre lo inorgánico y orgánico, el uso de prótesis, como en la película *American Cyborg*. Puesto que el cuerpo interpretativo proviene de la fusión de la máquina y la carne, pero los seres están limitados por el poder de la cultura de masas a través de los medios de comunicación. En este sentido, todos seríamos *cyborgs* interpretativos, ya que operamos y estamos afectados por una cultura de los medios de espectacularización, o sea, son coaccionados por el poder de los medios de comunicación.

El concepto de *cyborg* no sólo analiza el híbrido de la carne y del metal, también nos hace pensar sobre cuestiones fronterizas como, por ejemplo, donde termina lo orgánico y empieza lo inorgánico. En la sociedad de hoy en día nuestras actividades más cotidianas son atravesadas por los artefactos tecnológicos por lo que la distinción entre lo natural y lo artificial pierde la nitidez.

Stelarc cree que la contemporaneidad evidencia la existencia de un cuerpo obsoleto, visto como incapaz de tener un desempeño eficaz frente a los avances tecnológicos, comenzando por la incapacidad de acumulación de información, por la limitación del sistema inmunológico y potencia tecnológica:

(...) só quando o corpo se torna consciente de sua posição atual que ele pode planejar suas estratégias pós-evolutivas. Não se trata mais de perpetuar a espécie humana por meio da reprodução, mas de intensificar a relação masculino-feminino através da interface homem-máquina. (Stelarc, 1997, p. 54)<sup>5</sup>.

5 “Solo cuando el cuerpo esta consciente de su posición actual es que puede planear sus estrategias pos-evolutivas. No se trata más de perpetuar la especie humana a través de la reproducción, sino de intensificar la relación masculino-femenino por medio de la interfaz

Este carácter anacrónico del cuerpo parece evidente desde los comienzos de la civilización, el consumo de herramientas que se han convertido en prótesis que mejoran las actividades humanas e impregnan la conexión humana con la técnica y la tecnología. Babo, dijo que la prótesis “*incorpora el límite de la falta inicial*” (Babo, 2004, p. 31). El cine de ciencia ficción ha mostrado la incorporación de lo inorgánico a lo orgánico para dejar a los humanos más fuertes o ayudarles con la superación de la muerte como, por ejemplo, en la película *Robocop*. La superación de la discapacidad física como, por ejemplo, el detective Del Spooner (Will Smith) en *Yo, Robot*. Pero también ha mostrado otro tipo de cambios físicos en varios personajes que los hace más potentes: las mutaciones debido a un desastre espacial (y una vez más superando la muerte) en *Los Cuatro Fantásticos* o las alteraciones genéticas en *Spiderman* y *Hulk*.

Con prótesis o mutación estos personajes tienen muchos aspectos en común. Tres de ellos merecen especial atención: *la diferencia en la fuerza y el poder de los demás; el sentido de la alteridad, una conciencia atormentada por la mutación*. Lo que asusta a estos seres no es sólo una nueva relación formada con la tecnología o la genética, sino la implantación (literalmente) de la técnica y la genética en sus cuerpos que son inmutables y que se convierten en mutantes, híbridos, desiguales. Al dejar de ser un *locus* inmutable, el sujeto se convierte en un constante *devenir*. “*A questão da técnica redundante tão só na aceleração da finitude humana, tomada como fim do corpo e como fim de uma idéia de humano.*”<sup>6</sup> (Babo, 2004, p. 32).

La búsqueda constante por el hombre para superar sus limitaciones físicas, biológicas, las preocupaciones psicológicas e intelectuales se centra en la incorporación de la tecnología en escalas cada vez mayores.

---

hombre-máquina”.

6 “La cuestión de la técnica redundante tan solo en la aceleración de la finitude humana, tomada como el fin del cuerpo y como fin de una idea humana.”

La incorporación tomada aquí, primero como herramienta, después como prótesis, seguido por hibridación y por último, a lo mejor solo como tecnología y ausencia de lo humano. En cualquier caso, Parente (2004) dice que la tecnología de la información y la comunicación no es tan relevante para la función protésica de la tecnología, pero las actividades cognitivas se pueden distribuir en procesos continuos de red contando con dispositivos no humanos.

Con los autores Babo y Parente es posible pensar que los sistemas híbridos son un fuerte indicador de la composición humana del futuro, una auto-composición continua. Todavía se puede vislumbrar la implementación de lo humano con el desarrollo de la técnica, la mecánica, la electrónica, la cibernética, la genética, la medicina sobre el cuerpo obsoleto. Por último, es posible conjeturar acerca de los seres artificiales del cine que convertirse en un post-humano no representan un fin, sino un nuevo concepto. “*Corpo mutável, corpo mutante, faltará para se desencarnar, eliminar a dor e aquilo mesmo de que ela é índice, a própria morte.*”<sup>7</sup> (Babo, 2004, p. 34).

Es probable que la narrativa de la película y la ciencia ficción hagan referencia a algunos índices de la evolución humana, teniendo como objeto de referencia el imaginario colectivo y tecnológico. Los robots, siempre orientados para hacer trabajos difíciles (físico e intelectualmente) o para realizar actividades despreciables por los seres humanos, representan un modo avanzado de prótesis, capaz de actualizar el cuerpo obsoleto. Los robots se diferencian de los *cyborgs* en que están compuestos sólo por materia inorgánica. El término robot proviene de la palabra checa *robota*, que significa esclavo. El robot se entiende como la representación cinematográfica de una máquina automática que a veces asume formas similares a los humanos, un dispositivo

---

7 “Cuerpo mutable, cuerpo mutante, que para desencarnar, necesitan eliminar el dolor y aquello mismo de lo que es índice, la propia muerte.”

autónomo o semiautónomo que sirven para realizar el trabajo bajo el control del hombre. Desde esta perspectiva, las orientaciones del robot están conectadas originalmente a máquinas mecánicas o electrónicas que, en su génesis, carecen de sentimientos, emociones, sensaciones, dolores, intuiciones entre otros. En el mundo del cine y la literatura estas máquinas asumen diferentes proporciones y diversas configuraciones, tipos y estilos. Su funcionamiento en relación con el mundo científico de actual, esta amplificado en el cine de ciencia ficción que no se limita a la apariencia, sino al desarrollo de su subjetividad, a pesar de ser totalmente inorgánicos y sin alma.

Este diálogo entre hombre, mecánica, genética, onirismo y el cine muestra también un camino inverso que puede ser vislumbrado de la siguiente manera: la máquina o mutación genética con ganas de volver a lo humano, la incorporación de una mayor similitud y la subjetividad. Este es el caso de los androides (gr. de *Andros* = hombre + *Eido* = forma) que se refiere un ser que se parece a un hombre, ampliamente usado en las obras de ciencia ficción, sin embargo, el término llegó a ser reinterpretado como sinónimo de robot con apariencia humana. En la película *Blade Runner: El cazador de androides*, dirigida por Ridley Scott, este término era muy popular. El término *replicantes*, sin embargo, se utiliza para referirse a los androides, pero según la historia los replicantes se forma a partir de materia orgánica genéticamente manipulados. Entonces sería un tipo específico de androide y se componen del mismo principio de los mutantes de la película *X-Men*.

Los *alienígenas*, a diferencia de la analogía que muchos hacen con los mutantes, son todos los seres provenientes del extranjero, son, por lo tanto, unos forasteros, unos extraños. El término proviene del latín, pero se hizo famoso -a través de la ciencia ficción- cómo lo que se refiere a todos los seres de otros planetas. La aparición de alienígenas varía enormemente, desde la

similitud con formas humanas hasta las formas completamente heterogéneas, como el simpático ET, de Steven Spielberg. Estas criaturas, sin embargo, pueden ser bastante deformes, como en *Alien*, el octavo pasajero, y por lo tanto a menudo vinculados a los monstruos, que no está mal, ya que, según José Gil (1994) hay monstruos fabulosos, que serían los pertenecientes a una raza, y los teratológicos, que estarían representados por diferentes especies de extraterrestres.

Por último, el avatar, un término que deriva del hinduismo es decir, el descenso de una deidad del cielo a la tierra, asumiendo la apariencia terrenal. Manteniendo una conexión metafórica con el concepto hindú de la reencarnación, el avatar, como ser artificial, es la representación gráfica que adopta rasgos humanos o no, en su constitución y es originado por la computadora. Por lo tanto, se constituye de materia inorgánica, sin embargo diferente de la del robot.

Teniendo en cuenta las especificidades del sector audiovisual, hay que considerar, en primer lugar, que el cuerpo se materializa en las pantallas electrónicas no como cuerpo biológico, sino como una imagen compuesta de números, líneas y puntos. Por lo tanto, es un “sin cuerpo”, dice Santaella (2004), un cuerpo ficticio, o incluso como descorporizado dice Requena (1995). Por lo tanto, hay que tener en cuenta que el cuerpo es una virtualidad electrónica. Es precisamente esta virtualidad, este poder que le permite multiplicarlo, “reencarnarlo” para usarlo en diferentes papeles y apariencias y asignarle diversos sentidos. Pero, ¿cómo entender estos sentidos? La semiótica ofrece pistas que ayudan a comprender los procesos de significación, percepción e interpretación mediática.

### Observaciones finales

Los seres artificiales son parte del imaginario colectivo y al migrar para el mundo de la literatura y del cine de ciencia ficción, materializan este ideal quimérico en

el papel y en la pantalla. Los recursos técnicos audiovisuales ayudan en gran medida a tornar lo irrealmente real, para hacerlos penetrar en el mundo de la vida natural.

Estos seres artificiales han llegado a ser tan interesantes, probablemente, debido a la posibilidad configurar sentidos del vivir humano, compuestos de una mezcla, cada vez más compleja, con elementos inorgánicos: la superación del cuerpo obsoleto (Stelarc, 1999). Estos seres también son la representación de la alteridad humana, otra forma de representación de las criaturas fantásticas, monstruos, los extraños. Estas creaciones pueden ser consideradas alegóricas también como una manera de refrescar los sentidos de la imaginación en su relación con la cibercultura y la tecnología, ya que permite la reconfiguración y ampliación del significado del ser.

De cualquier manera, estos procesos de semiosis ganan espacio, las formas de representación, sus usos, las funciones y la producción de los sentidos de los cuerpos artificiales. Entre las dualidades que configuran el pensamiento y el imaginario del hombre en el cine todavía persiste la oposición hombre-máquina, dos polos que tienden a desaparecer en la contemporaneidad debido a los cambios que sufre el pensamiento, en particular en perspectiva de la ciber-cultura.

#### Referencias bibliográficas:

- Babo, Maria Augusta. "Do corpo protésico ao corpo híbrido". In: **REVISTA de Comunicação e linguagem**. Universidade Nova Lisboa, Lisboa, n.33, 2004. p.25-35.
- Baitello Júnior, Norval. *A era da iconofagia*. São Paulo: Hacker editores, 2005.
- Gil, José, *Monstros*. Lisboa, Quetzal Editores, 1994.
- Guattari, Félix. "Da produção de subjetividade". In: Parente, André. *Imagem máquina – a era das tecnologias virtuais*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Caosmose – um novo paradigma estético*. São Paulo: Ed 34, 1992.
- Haraway, Donna. "Manifiesto ciborgue". In: SILVA, Tomaz Tadeu da. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- \_\_\_\_\_. Donna. "Um manifesto para os cyborgs: ciência, tecnologia e feminismo socialista na década de 80". In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de. *Tendências e Impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro, 1994, p. 243-4.
- Lemos, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- \_\_\_\_\_. André. *BodyNet e Netcyborgs: sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea*. Disponível em: [http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/1997/1997\\_al.pdf](http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/1997/1997_al.pdf). Acesso em: 10 mai. 2006.
- \_\_\_\_\_. André. *Cibercultura. Alguns Pontos para compreender a nossa época*, in Lemos, A.; Cunha, P. (orgs). *Olhares sobre a Cibercultura*. Sulina, Porto Alegre, 2003, p.12.
- Parente, André. *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- Requena, Jesus Gonzalez. *El discurso televisivo: espetáculo de la posmodernidad*. Madrid: Cátedra, 1995.
- Santaella, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2004.
- Stelarc. *Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota*. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 1997.p. 52-66.

Wiener, Norbert. *Cibernética ou contrôle e comunicação no animal e na máquina*. São Paulo: Polígono.

