

EL MODERN PROMETEU

Somien ovelles elèctriques, els andròides?

1“Jo he vist coses que vosaltres no creuríeu. Atacar naus en flames més enllà d'Orió. He vist raigs C brillar en la foscor prop de la Porta de Tannhäuser. Tots aquests moments es perdran en el temps com llàgrimes en la pluja. És hora de morir.”

Cita d'en Roy Batty, l'antagonista de *Blade Runner*.

Aquest treball tracta sobre el desenvolupament i l'ambició tecnològica de l'ésser humà, i les seves conseqüències sobre la manera com s'entén a si mateix. L'estudi es realitza a través de l'anàlisi de les següents obres del cinema de ciència ficció: *Frankenstein* (1931) de James Whale; *2001: Una odissea de l'espai* (1968) de Stanley Kubrick ; i *Blade Runner* (1981) de Ridley Scott.

El desenvolupament tecnicocientífic sembla que s'acosta a una frontera en què, per primer cop, hi ha la possibilitat de produir objectes amb prestacions cada cop més semblants a les de les persones.

Interrogar-se per les qualitats d'aquests objectes, i fins a quin punt són humanes o no, obliga a preguntar-se quines són les qualitats pròpies de les persones, de l'*Home*.

Aquesta realitat propera ja ha estat traslladada al cinema gràcies a la ciència-ficció. Un dels objectius del treball és comparar l'*Home* amb el *no-home* de la pantalla, representat en el cinema de ciència-ficció pel monstre de Frankenstein, entre d'altres, per tal de comprendre millor l'ésser humà i posar de manifest els trets que el defineixen.

La Grècia clàssica, el Renaixement, la Il·lustració... Ja queden molt lluny els temps passats en els que l'home coneixia l'home. El continuat progrés tecnològic de l'ésser humà l'ha allunyat de la seva essència, dificultant la comprensió de les seves inherències.

Som conscients i ens hem fet conscients d'una identitat. Amb la cultura ens hem construït una identitat en la mesura que ens hem anat humanitzant, separant-nos d'allò “natural”.

Tutor: Joan Serrat

Aquesta recerca intenta acostar-se a la comprensió de la naturalesa oblidada de l'ésser humà a través d'una de les vies per fer-ho: el cinema. I més concretament a través del gènere de ciència-ficció, que és un trampolí que permet saltar-se la realitat i accedir a nivells profunds de reflexió a través de la versemblança.

El treball analitza un seguit de pel·lícules en les que l'home i la seva creació tecnològica entren en conflicte, deixant al descobert els punts que tenen en comú.

Observant els protagonistes artificials de les obres estudiades, com el monstre de Frankenstein, HAL 9000 i Roy Batty, podem veure com l'ambició tecnològica de l'home deriva en una desafortunada creació, una versió esperpèntica de l'home que es rebel·la en contra del seu creador, un càstig per voler emular Déu.

En el treball es relaciona aquest escarment diví a la cobdícia, amb referències mítiques molt anteriors, com els mites de Prometeu, d'Ícar i el passatge bíblic de l'Arbre del Coneixement.

La recerca d'informació sobre les IA (Intel·ligències Artificials) i la vida artificial juntament amb el coneixement de la naturalesa dels personatges cibernètics de *2001* i *Blade Runner* permet apropar-se a l'entel·lequia de l'ésser humà.

La humanitat no resideix en un esperit immaterial, sinó en la intel·ligència, la consciència o la recerca de la identitat. Un ordinador o un organisme sintètic podria arribar a ser tan humà com nosaltres (o fins i tot més).

En aquest sentit el monstre de Frankenstein, HAL 9000 i Roy Batty, no estan gaire lluny de considerar-se “humans”, ja que en definitiva busquen explicar-se a si mateixos, construir-se, comparteixen les mateixes inquietuds i pors que l'ésser humà.

De fet, tots hem vist i experimentat moments meravellosos en la nostra vida, hem conegut l'amor, la por, i l'odi, i de la mateixa manera que les vivències d'en Roy¹, algun dia es perdran com “llàgrimes en la pluja”.

Toni Molins Hernández