



**La cultura del siglo XXI**  
**Símbolos**

**¿Cuál es el signo del nuevo siglo que se inauguró con el derribo de las Torres Gemelas hace veinte años? En la nueva era del entretenimiento reina la confusión entre realidad y ficción y se impone el relato distópico alimentado por los códigos del transhumanismo**

# Zombis y androides del tercer milenio

**BASILIO BALTASAR**

Ningún guionista se habría atrevido a programar un comienzo de siglo tan espectacular y, sin embargo, el hundimiento de las Torres Gemelas permanece en la memoria como la metáfora inaugural del tercer milenio. Al desmoronarse a plena luz del día las imponentes moles de Manhattan, un doloroso interrogante agitó la angustia de la multitud asustada: ¿acaso es este el signo de un mundo condenado a sufrir temblores más terribles?

Los conspiranoicos que ponen en duda la demolición de las Torres Gemelas aciertan al percibir los secretos temores de la civilización y desvelan con su obsesiva sospecha la trama argumental de la gigantesca tramoya: para que algo sea imposible debe suceder dos veces.

Se acentuó con este doble estremecimiento la intensa batalla de nuestra guerra cultural y la tendencia más terca y arraigada en la mentalidad contemporánea: la confusión endémica

Basilio Baltasar es escritor, editor y periodista. Es presidente de la Fundación Formentor, que organiza el Premio Formentor de las Letras

ca entre realidad y ficción. Alentada por los embaucadores de siempre, claro está, pero pérfidamente enquistada en el cerebro adictivo del consumidor.

La industria del entretenimiento fue la primera en comprender el nicho de mercado abierto al desplazarse el eje cognitivo. Una masa creciente de consumidores necesitaba ratificar la confusión del nuevo siglo y renunciar a entender la diferencia entre aquello que se teme y aquello que se desea.

## Tecnociencia y espectáculo

La tecnociencia ha precipitado en estas dos décadas la patente de sus dispositivos, ha permitido el surgimiento de las plataformas televisivas y promulgado el dominio de la predicción algorítmica. Esta laboriosa y triunfante industria ha sustituido con sus ingenios narrativos a las obras del séptimo arte y ha ampliado con una nueva vuelta de tuerca la sociedad del espectáculo. De ser un miembro del público que esperan los creadores, el espectador ha pasado a ser el sujeto encadenado a un inmenso catálogo de ficciones adictivas. Nunca antes la humanidad había vivido apabullada por semejanza estruendo de imágenes artificiales.

En el escenario portátil de las pantallas

deambula un repertorio de personajes cuya marca es la infamia. Mercenarios, sicarios, narcos, policías desquiciados, macarras, matones, espías, asesinos en serie, secuestradores, sádicos, violadores, pederastas, drogadictos y todo tipo de tarados sostienen con sus fechorías una delirante visión del mundo contemporáneo y una mórbida patología que la cultura se niega a diagnosticar. Series y videojuegos se ofrecen como pista de entrenamiento a un espectador atrapado en el torturado bucle de la violencia virtual. Los canales que antes daban la réplica escénica al héroe clásico son ahora los magos negros de una siniestra ilusión.

La historia de la novela y del teatro ha sido saqueada por una factoría de ficciones que en lugar de alumbrar las zonas oscuras de la conciencia, expande las regiones sombrías de la fantasía. Cuando las entelequias de esta industria californiana no son banales, cursis o directamente estúpidas (ridículas comedias románticas o combinaciones cansinas del habitual inspector de crímenes pasionales), sus ocurrencias proceden de una poderosa tentación cultural.

La distopía como género narrativo ha desplegado su influencia gracias a la ociosa indolencia y la odiosa credulidad del espectador embelesado. Unos relatos de pobre imaginación y desbordada fantasía elaboran las presunciones del cientifismo y dan forma dramática al código cibernético del transhumanismo.

En un espectro de la programación desfilan los zombis y en el otro los androides. Los protagonistas de la fantasía distópica expresan con plasticidad los terrores apocalípticos y el consuelo de las promesas tecnológicas. El zombi denuncia la penosa certeza de la corrupción de la carne, la podredumbre de los cuerpos, la lenta agonía de los hombres medicados y la venganza de los muer-

**En el campo de la ficción se libra una decisiva batalla de ideas del humanismo frente a sus enemigos**

**No sabemos qué efectos secundarios despliega la ficción distópica en la mentalidad colectiva**

tos envidiosos. Los androides, en cambio, nos muestran la saludable vitalidad de unos mecanismos diseñados para repararse a sí mismos y durar sin desmayo ni fatiga.

## Entretenimiento y doctrina

Los zombis ulcerados que arrastran los pies con la mandíbula colgante por las ruinas de un mundo desolado vienen a lamentar con su gemido el fracaso de un Creador incapaz de proporcionar-nos la inmortalidad que veníamos reclamando. Los androides, sin embargo, ilustran las ofertas del fabricante de cuerpos resistentes a la maldición de la muerte. Da la impresión que las plataformas televisivas han encontrado un filón y están dispuestas a entretener al espectador y fomentar al mismo tiempo su confianza en el alegato doctrinal del cientifismo conductista.

No se sabe a ciencia cierta qué abanico de efectos secundarios despliega la ficción distópica en la mentalidad colectiva ni cómo activa el mecanismo mimético de un espectador predisuesto a adquirir hábitos, imitar conductas y adoptar ideas que no comprende. Dado que sigue causando desagrado la idea de morir se el día menos pensado y que ser devorado bajo tierra por los gusanos es algo que no todo el mundo acepta de buen grado, las predicciones del transhumanismo seducen a un público encantado con la propaganda de la ciencia ficción.

La guerra cultural entablada entre el humanismo y sus enemigos libra en el campo de la ficción una decisiva batalla de ideas de la que no todos los actores son conscientes. El combate entre las criaturas de la imaginación y los personajes de la fantasía cibernética es más intenso de lo que ha sido declarado. Aquellas criaturas reflejan la vida insurgente del espíritu creativo, los personajes auguran la resignada derrota de una humanidad trastornada. |