

**La pregunta por lo vivo y lo no-vivo en “Be Right Back” de Black Mirror**  
*The question of the living and the non-living in Black Mirror's “Be Right Back”*

Emilio Vilches Pino

Pontificia Universidad Católica de Chile

Chile

envilches@uc.cl

**RESUMEN**

El presente artículo explora el tema de la vida y la no-vida desde una perspectiva tecnológica y posthumana a partir del análisis del cuento *La pata de mono*, la novela *Pet Sematary* y el episodio “Be Right Back” de la serie británica *Black Mirror*. En este episodio, la protagonista utiliza un software de inteligencia artificial para recrear la personalidad de su difunto esposo, Ash, a partir de sus correos electrónicos y redes sociales. Más tarde, compra un androide que reproduce el cuerpo y la voz de Ash. Este trabajo explora cómo esta simulación cuestiona la frontera entre lo vivo y lo no-vivo, abriendo debates sobre la inmortalidad digital y el concepto de posthumanismo. La simulación de Ash como un cuerpo-signo y una extensión tecnológica del ser humano plantea interrogantes éticas y filosóficas sobre la relación entre lo biológico y lo artificial, y abre un espacio intermedio entre lo vivo y lo no-vivo.

*Palabras clave: biopolítica, inteligencia artificial, posthumanismo, simulación, ficción*

## ABSTRACT

This article explores the topic of life and non-life from a technological and posthuman perspective based on the analysis of the short story *The Monkey's Paw*, the novel *Pet Sematary*, and the episode “Be Right Back” of the british series *Black Mirror*. In this episode, the protagonist uses artificial intelligence software to recreate the personality of her late husband, Ash, from his emails and social networks. Later, he obtains an android that reproduces Ash's body and voice. The article explores how this simulation questions the border between the living and the non-living, opening debates about digital immortality and the concept of posthumanism. The simulation of Ash as a sign-body and a technological extension of the human being raises ethical and philosophical questions about the relationship between the biological and the artificial and opens an intermediate space between the living and the non-living.

*Keywords: biopolitics, artificial intelligence, posthumanism, simulation, fiction*

## INTRODUCCIÓN

Los avances de la técnica, la masificación de Internet y de las redes sociales, el capitalismo exacerbado y la biopolítica informacional han puesto en crisis una serie de conceptos y límites antes considerados estables. Por ejemplo, las distancias geográficas o la materialidad de los objetos de arte; también el límite entre lo privado y lo público, categorías que históricamente habían permanecido separadas -con matices y espacios intermedios, por supuesto-, pero que hoy se debaten en un espacio conflictivo y muy difícil de definir. En esta línea, quizás la crisis más importante sea la que separa lo vivo de lo no-vivo, categorías que hoy ya no pueden ser abordadas únicamente desde lo biológico.

La apertura de la pregunta por lo vivo y lo no-vivo no es nueva. Ya en 1995 el pensador italiano Giorgio Agamben planteaba en *Homo Sacer. El poder soberano y la vida desnuda*, que las tecnologías al servicio de la medicina habían difuminado los límites entre la vida y la muerte, que de categorías biológicas pasaron, gracias a las técnicas del trasplante y de los respiradores artificiales, a convertirse en biopolíticas. Un corazón que deja de latir, por ejemplo, se puede mantener funcionando de forma artificial e incluso reemplazarse; no así un cerebro que muere, momento en que se decreta clínicamente la muerte, ya que no existe (aún) el trasplante de este órgano. La muerte, según Agamben, se vuelve una decisión y se decreta en base a criterios tecnológicos y biopolíticos, es decir, a la capacidad o no de trasplantar un órgano desde un cuerpo con muerte cerebral hacia otro, considerando, además, toda la maquinaria biopolítica que implica que un individuo pueda acceder a un trasplante.

La biopolítica de Agamben, que actualizó y expandió las ideas planteadas anteriormente por Foucault, a su vez han sido reelaboradas y ampliadas a contextos más recientes. Es así como la argentina Flavia Costa, basada en las ideas de Axel Branco Fraga, desarrolla el concepto de biopolítica informacional, que tiene que ver con el control a distancia que ejercen los gobiernos sobre la vida de las personas a través de dispositivos tecnológicos, digitales y algorítmicos de información y datavigilancia, que permiten que los seres humanos puedan ser leídos como datos. Siguiendo estas ideas, Flavia Costa se refiere a la idea simbólica (aunque hoy ya no tan simbólica) del ser humano como un recipiente (pasivo y activo a la vez) de información que podría trasladarse o ampliarse hacia el objeto tecnológico. Norbert Wiener, fundador de la cibernética, en su libro *Cibernética y sociedad*, ya había imaginado una situación así:

---

Divierte e instruye considerar lo que ocurriría si transmitiéramos toda la estructura del cuerpo, del cerebro humano con sus recuerdos y conexiones entrelazadas, de tal modo que un aparato receptor hipotético pudiera reencarnarlo todo en materia apropiada, capaz de continuar los procesos en cuerpo y alma y de mantener la integridad necesaria para esa prolongación. (Wiener 90)

La idea de un ser humano cuya vida pueda ser leída en base a datos pone una vez más en crisis las nociones de vida y no-vida, pues, si un individuo puede ser reducido a cifras e información, su existencia misma podría, de cierta forma, replicarse o extenderse más allá incluso de su muerte física de forma artificial. En este sentido, las ideas posthumanista de la crítica italo-australiana Rosi Braidotti, toman una relevancia fundamental. Para ella:

La relación entre lo humano y el otro tecnológico ha cambiado en el contexto contemporáneo, para tocar niveles sin precedentes de proximidad e interconexión. La condición humana es tal que obliga al deslizamiento de las líneas de demarcación entre las diferencias estructurales, o entre las categorías ontológicas, por ejemplo, entre lo orgánico y lo inorgánico, lo original y lo manufacturado, la carne y el metal, los circuitos electrónicos y los sistemas nerviosos orgánicos. (Braidotti 90)

En la misma línea, refuerza la idea Marta Albert Márquez en *Posthumanismo, inteligencia artificial y Derecho*: “En el paradigma de lo posthumano, no tiene sentido la vieja separación entre la naturaleza (lo humano) y lo artificial (la tecnología), ni siquiera la apología de la técnica que encontramos en el transhumanismo. Lo artificial pasa a formar parte de la definición de lo humano, o, por mejor decir, de lo posthumano”. (Albert Márquez 209)

Pensando desde lo posthumano, entonces, donde lo puramente biológico ya no implica la única separación posible entre lo vivo y lo no vivo, la pregunta sobre la frontera entre vida y muerte, a partir de las tecnologías del presente, requieren de respuestas más allá de lo binario. Este trabajo propone como respuesta que existe hoy un espacio intermedio entre lo vivo y lo no-vivo, un espacio en crisis y abierto a preguntas: ¿Qué lugar ocupa un cuerpo instalado en este espacio? ¿Hasta dónde las tecnologías han sido capaces de mover las líneas divisorias entre una y otra categoría? Por otro lado, considerando a la literatura y al arte creativo en general como herramientas identitarias por excelencia y reflejos -al mismo tiempo que agentes- de los cambios sociales, políticos y tecnológicos

entre las distintas épocas, ¿de qué forma la literatura y el arte creativo han reflejado estas nuevas crisis y estos movimientos en los límites entre lo vivo y lo no-vivo?

Para responder a estas y otras preguntas, este trabajo se basará en dos obras literarias, *La pata de mono*, relato del inglés W.W. Jacobs, y *Pet Sematary*, novela escrita por el estadounidense Stephen King; también se tomará como objeto de estudio principal el episodio “Be Right Back” de la serie británica *Black Mirror*. Estos tres productos culturales coinciden en presentar a entes que “vuelven de la muerte” y, a partir de esta línea argumental en común, se intentará responder a las preguntas antes planteadas, además de su relación con lo biopolítico, lo posthumano y con las subjetividades en crisis a partir de estas no-vidas que regresan.

## LA NEGACIÓN DEL DUELO Y EL REGRESO DEL MUERTO

En 1902 el inglés W.W. Jacobs publicó el relato corto *La pata de mono*, donde una pequeña pata de mono disecada y hechizada por un faquir de la India era capaz de cumplir tres deseos a tres personas distintas. Si bien la pata podía cumplir todo lo que se le pidiera, las cosas no se cumplían como esperaban. Así, cuando los protagonistas piden dos mil libras, estas llegan, pero como indemnización por un accidente laboral que provoca la muerte de su hijo. Días después del entierro, la madre, presa del dolor y la desesperación, decide pedir el segundo deseo: que su hijo vuelva a la vida. Pero ya han pasado días desde su muerte; además, el accidente lo aplastó entre las máquinas, por lo que su cuerpo se encuentra en un estado que su padre no está seguro de querer ver.

En 1983, el escritor estadounidense Stephen King publicó la novela *Pet Sematary*. Esta es la historia de una joven familia compuesta por un padre médico, su esposa y sus dos pequeños hijos. Los problemas comienzan con la muerte del gato de la familia, a quien, por consejo de un anciano del pueblo, entierran “más allá” del cementerio de mascotas, en una “tierra maldita” por viejos pueblos indios que devuelve a la vida los cadáveres. Pero los muertos no vuelven como los recordábamos. Son torpes, carecen de orientación y de raciocinio, huelen muy mal, su piel es gris y, en ocasiones, vuelven sedientos de mal. Cuando Gage, el pequeño hijo de la familia muere atropellado, el padre, desesperado, decide enterrarlo en ese lugar más allá del cementerio de mascotas, iniciando la tragedia.

El primer episodio de la segunda temporada de la serie británica *Black Mirror*, titulado “Be Right Back”, escrito por Charlie Brooker, trata sobre una joven pareja, feliz y enamorada, que se desintegra de forma trágica con la muerte en un accidente automovilístico de Ash, el novio. Martha,

su viuda, queda destrozada emocionalmente. En el velatorio, una de sus amigas le habla sobre un software que, a partir de la información recopilada de sus correos electrónicos y conversaciones escritas en redes sociales, puede generar un chat que reproduce de manera fiel la forma de hablar (más bien de escribir) de su difunto esposo. Martha al comienzo rechaza esta opción; la considera macabra, insana. Sin embargo, el dolor es grande y, tras enterarse de que está embarazada de meses, decide probar. “Hola”, escribe. Para su sorpresa, la voz que le responde desde el otro lado de la pantalla escribe como Ash; se puede decir que “reacciona” como él, que “piensa” como él. Martha comienza a sentirse en confianza, a dejar crecer su curiosidad y da el siguiente paso: el software, una vez más a través de la inteligencia artificial, recopila la voz de su marido de conversaciones telefónicas y mensajes de audio; esta vez la experiencia de Martha pasa a ser una conversación oral con su novio fallecido. Es su voz, su entonación, su sentido del humor. Es prácticamente hablar con él. Pero la tecnología pronto hace posible que Martha pueda comprar un robot tamaño natural de su marido. El robot luce igual, habla igual. De cierta forma *es* su marido, pero sin voluntad ni sentimientos y, por supuesto, sin vida, al menos no desde una perspectiva puramente biológica.

Estas tres ficciones, creadas y ambientadas en épocas muy distintas, tienen en común el tema de la muerte repentina de un ser querido, el duelo y la negación. No asumen la muerte e intervienen el ciclo vital natural. Esto tiene que ver con lo que Mark Fisher señala en *Los fantasmas de mi vida*: “Para que el duelo verdaderamente comience, dice Derrida en *Espectros de Marx*, la muerte debe ser conjurada: ‘La conjuración debería asegurarse de que el muerto no volverá: deprisa, hacer todo lo necesario para que su cadáver permanezca localizado, en lugar seguro, en descomposición. (...) Pero también están aquellos que se niegan a permitir el entierro del cuerpo’” (Fisher 49). Este no dejar ir se traduciría, según Fisher, en el nacimiento de “un fantasma”, y el fantasma, por definición, no puede morir.

En *La pata de mono*, *Pet Sematary* y “Be Right Back”, los sobrevivientes transforman a sus muertos en fantasmas, les niegan la ausencia de la muerte y los traen de vuelta a la vida, pero de forma antinatural. Ya no son quienes fueron; se encuentran en un estado *distinto* a la vida y a la muerte, forzando a la naturaleza hacia otro lugar que, en *La pata de mono* y *Pet Sematary*, tiene que ver con la fantasía y con un efecto más bien relacionado a lo espeluznante. El citado episodio de *Black Mirror*, en cambio, nos plantea una situación que, a partir de los avances de la tecnología, se vuelve cada día más posible.

## UN NUEVO MONSTRUO ALGORÍTMICO

Un punto interesante para comenzar el análisis es que Ash, el personaje que muere al comienzo del episodio de *Black Mirror*, “vuelve de la muerte” primero como texto escrito y luego como voz hablada a partir de fragmentos obtenidos de sus archivos y animados por inteligencia artificial. Ash, en este primer momento, entonces, es pura programación capaz de imitar su forma de escribir y de hablar con información recogida desde su huella digital en vida; una especie de monstruo de Frankenstein compuesto de fragmentos, ya no de carne, sino de información. La presencia de Ash viene a ser solo signo, un entramado de informaciones obtenidas de sus conductas digitales que podemos relacionar con las ideas de la argentina Flavia Costa y el “cuerpo-signo”, o el paso del *homo machina* al *homo comunicans* (Costa 11).

Siguiendo con estas ideas, Ash “vuelve a la vida” como cuerpo-signo, como pura información y ente comunicacional animado por inteligencia artificial: un nuevo monstruo algorítmico. Este es un aspecto que no profundizará este trabajo, pero desde el cual pueden plantearse preguntas interesantes acerca del control digital, la desintegración de la frontera entre lo privado y lo público, la gubernamentalidad algorítmica, entre otros conceptos.

Volviendo a “Be Right Back”, la situación se complejiza cuando Martha decide comprar el androide que reproduce el cuerpo de su difunta pareja, cuerpo tecnológico que pasa a ser, siguiendo a Wiener, el receptor capaz de reencarnar en materia las conexiones de datos e información obtenida desde su referente. En este sentido, el cuerpo de Ash es solo un dispositivo atravesado por programación y datos transferidos, no muy distinto a la idea de portabilidad de un teléfono móvil o de un disco duro. En este sentido, su existencia ya no depende de las limitaciones de lo orgánico, sino de la programación, lo cual permitiría, en palabras de María Cecilia Troise, una nueva forma de pensar la inmortalidad:

“Be Right Back” expone lo que podríamos pensar como una posibilidad de vida eterna a través de un software que incluye infinitos datos de un sujeto determinado. Para configurar dicho programa hace falta, como he mencionado, el acceso a cuentas o perfiles que recogen la más diversa información: emails, llamadas, chats, fotografías, vídeos, redes sociales, historial de navegación. Todo ello permitirá construir la copia exacta de un sujeto. Tan solo a un clic de Martha, que se traduce en dar permiso a la empresa que ofrece el software al acceso de los datos enumerados líneas arriba, se encuentra la panacea: la inmortalidad, traducida en información digitalizada que imita

---

al sujeto amado. El hombre se ve reducido a “perfiles cifrados” (Sibilia), donde basta con ser dueños de su información para recrear un ser idéntico al original. (Troise 322)

De esta manera, se puede afirmar que la cuestión acerca de la vida y la sociedad, la población y las políticas que la gestionan, es decir la biopolítica, a partir de las tecnologías actuales, ha ampliado su campo de acción desde el “hacer vivir, dejar morir” hacia la discusión por la vida después de la muerte; es más, nos obliga a repensar la inmortalidad, acercándonos de una forma simbólica a la figura del vampiro tecnológico, que ya no depende de la sangre del huésped para su inmortalidad, sino de sus datos, su huella tecnológica, su información.

En efecto, Ash, o más bien la simulación corporal de Ash, es un modelo de lo que se puede llamar un caso extremo de dividuo, un “sujeto” que ha perdido su individualidad y se ha transformado en signo, en información, objeto puro biopolítico, o más bien, en palabras de Costa, un modelo de lo que es la biopolítica informacional. Por supuesto, Foucault no abordó la biopolítica desde las posibilidades más allá de la vida tal como la entiende la biología; la inteligencia artificial y la cibernética eran conceptos aún lejanos en su contexto<sup>1</sup>, pero que hoy, gracias a ideas como las de Costa, se pueden llevar a nuevos escenarios.

## **UN NUEVO ESTADO INTERMEDIO**

Ahora cabe preguntarse qué es realmente el cuerpo que simula ser Ash. Lo que en *La pata de mono* y en *Pet Sematary* ya era difícil de definir, en cuanto al espacio que ocupa el monstruo en la frontera biológica entre lo vivo y lo no vivo, hoy, en que lo humano es entendido desde una visión más amplia y compleja —desde lo posthumano—, comprender el lugar de esta prótesis informacional que simula vida, resulta aun más desafiante. Por supuesto, no podemos decir que el androide esté “vivo”. Tal como Samantha, la voz de la computadora del protagonista de la película *Her*, con la cual llega a tener una relación sentimental, Ash es capaz de representar, simular la vida. En este sentido, no podemos seguir pensando la división vida y muerte en términos tradicionales, sino abrirnos a pensar en un nuevo espacio, uno que acoja a entidades que desde lo puramente biológico no puedan acceder a las categorías humanas. Como se ha señalado, desde las perspectivas

---

<sup>1</sup> Si bien la cibernética nace en los años ‘30 del siglo pasado, y hay varias olas (estaríamos en la tercera cibernética), no se visibilizó ni discutió tanto entre los años ‘60 y ‘80.

posthumanas, los sujetos no están compuestos solo por biología y contexto social-espacial, sino que, a decir de Rosi Braidotti, “deben ser responsables de su plusvalía, por un lado, en calidad de contenedores biogenéticos, por el otro, en calidad de bienes visibles que circulan en el circuito mediático mundial y en el flujo financiero global. Los cuerpos de hoy sufren, por ende, una doble mediación: biogenética e informática” (Braidotti 120).

Ya no es suficiente, entonces, entender la vida como se hizo hasta ahora: lo posthumano diluye las fronteras de las categorías relacionadas a lo vivo. Aquí es conveniente citar a Margarita Martínez, quien plantea la necesidad de pensar nuevos espacios epistemológicos entre lo real y lo ficticio, entre la vida y la muerte, en contextos como el que se vienen planteando:

Cuando la representación vuelve a traer a la presencia, es decir, ‘hacer presente lo ausente’, entonces tambalea el orden de lo real que, desgajado, interconecta dejando brechas (o grietas). (...) No cierran nuestros discursos de lo delimitatorio entre el campo de la realidad y el de la virtualidad, y las grietas abiertas por el entrecruce marcan directamente la geografía anímica de un tiempo de vida. (Martínez 101)

Para Martínez, las realidades tecnológicas que logran “hacer presente lo ausente”, como la reproducción (o simulación) del cuerpo de Ash, abren una “grieta” en las categorías tradicionales y obligan a pensar ese nuevo espacio. Pero ¿qué es esa simulación, esa reproducción? Por supuesto, la simulación de Ash no tiene voluntad ni sentimientos humanos; es capaz de relacionarse de forma física, pero solo desde lo artificial. Pero, así como las tecnologías de la información y la comunicación actuales son capaces de imitar electrónicamente el sistema nervioso humano (Braidotti, 96), en cuanto ambos responden a estímulos programables, también provocan nuevas formas de relación máquina-humano, en cuanto reflejan, hoy más que nunca, las subjetividades. El amor del protagonista de *Her* por su computadora es un ejemplo claro de cómo la subjetividad del ser humano puede trasladarse, simbólicamente o no, al objeto.

Entonces, el “tercer estado” que se ha venido planteando como espacio intermedio entre lo real y lo no-real, entre lo vivo y lo no-vivo, para Martínez

...rompe también con otra disyunción, la de activo/pasivo, bajo la cual estábamos acostumbrados a medir nuestro vínculo con la máquina. (...) Nuestra subjetividad, nuestra personalidad, parece derramarse más allá de las fronteras de eso que denominamos piel, y fluir, vía estos aparatos, hacia otros espacios mientras seguimos

---

estando en este. Eso también transforma la noción de cuerpo propio, en la medida en que estos aparatos inteligentes, el smartphone y otros, son una suerte de extensión, una prótesis intelectual, pero, sobre todo, una prótesis subjetiva. (Martínez 94)

Siguiendo estas ideas, se puede decir que el cuerpo robot de Ash sería una extensión del sujeto fallecido, en cuanto es capaz de almacenar y reproducir sus datos y personalidad. La relación que establece con Martha es, además, distinta a la máquina tradicional, pues, tal como las pantallas táctiles, se puede tocar y reproducir una ilusión de realidad ante la vista de “su mujer”, ilusión que puede incluso reproducir el acto sexual. El grado de intimidad que se produce entre la mujer y el robot pasa de ser humano-máquina, cuando la máquina-cuerpo de Ash demuestra ser un aparato que reproduce sensibilidad, a lo que Eric Sadin llama “familiaridad carnal”.

Martha, sin embargo, comienza a asumir que la sensibilidad del androide es artificial y se cuestiona el tipo de relación que ha ido estableciendo con él. Más adelante, para poner a prueba esta artificialidad, lo lleva a un acantilado y le pide que se arroje. Él, sin ningún tipo de objeción, se dispone a hacerlo. Entonces Martha lo detiene y le reprocha que el verdadero Ash no habría actuado de esa manera. Entonces Ash, “comprendiendo” el mensaje, cambia su discurso —su programación— y le ruega que no le pida caer al acantilado. Escena significativa, pues le muestra a Martha la operatividad intercambiable que rige el comportamiento del androide: no es él quien decide, sino que sigue patrones de comportamiento imitativos extraídos de la información que pudo obtener de la huella digital de Ash, pero también de lo que Martha le dice que debe hacer. Se produce así una “grieta” que Martha es incapaz de simular y que marcará su relación con el robot en adelante. En concordancia con esto, Flavia Costa y Pablo Esteban Rodríguez señalan:

A partir del desarrollo de las cirugías (implantes y trasplantes), las biotecnologías, las terapias genéticas y la farmacología psiquiátrica, el cuerpo-máquina de la ortopedia y la “toma de conciencia” deja lugar al cuerpo-operable o manipulable cuyas funciones pueden ser mejoradas: es un material informado e intercambiable, que puede ser corregido y reprogramado las veces que sea necesario. (Costa & Rodríguez 5)

La escena final del episodio nos muestra que han pasado los años, que el embarazo de Martha ha llegado a buen puerto y su hija crece saludable. Es el día de su cumpleaños y ella sube al ático de la casa a dejarle pastel al robot de Ash, lo que nos indica que Martha lo ha tenido encerrado ahí durante años. El robot de Ash no ha envejecido. Se mantiene igual que en el momento de su

muerte, alimentado por las mismas fuentes de información de su referente fallecido. Al igual que el monstruo de Frankenstein, donde su creador lo rechaza y expulsa una vez que se da cuenta de su monstruosidad, o como en *La pata de mono*, en que el protagonista pide como tercer deseo que el cadáver vivo de su hijo desaparezca, Martha ha rechazado a esta creación. Lo ha escondido en el ático, pues es incapaz de destruir la simulación de presencia que le entrega ese cuerpo artificial. Pero tampoco es capaz de convivir de forma plena con él. Ante esto cabe preguntarse, ¿es el robot de Ash una extensión, una prótesis de su propio referente fallecido, o es más bien una prótesis subjetiva de Martha?

Pensar en esta pregunta no es útil solo desde la narrativa de la ficción y los posibles significados simbólicos del capítulo “Be Right Back”, sino que se acerca a una pregunta contemporánea fundamental: ¿Siguen siendo los aparatos y las máquinas extensiones de nuestras subjetividades o, más bien, nos hemos transformado en prótesis de los aparatos?

Para Martínez, uno de los signos de nuestros tiempos es el (tras)paso de la máquina como extensión del cuerpo humano a una época en que el humano es una extensión subjetiva de la máquina. Martha, en concordancia con esta propuesta, se transforma en la extensión de la máquina, que no envejece, no sufre, no muere; ella, en cambio, pone en crisis su identidad y subjetividad humana frente al espejo artificial de la máquina. El hecho de que la traslade al ático y no logre deshacerse de ella es simbólicamente la muestra del posicionamiento del androide en la vida de Martha, pero también de lo artificial en el entramado humano actual.

## LA FICCIÓN FANTÁSTICA Y LO POSTHUMANO

Es cierto que la Ciencia Ficción, desde Julio Verne en adelante, a menudo ha sido alcanzada por la realidad, incluso superada; pensemos, por ejemplo, en el cuento “The Fun They Had” (1951) de Isaac Asimov, que planteó un futuro en que los niños tendrían pantallas en las cuales podrían leer libros completos, robots programados para enseñar, tareas que se entregaban desde el hogar, situaciones todas que hoy son comunes, sobre todo tras la pandemia del Covid-19 y la digitalización intensiva que implicó. Sin embargo, pensando en la idea de lo posthumano y en los avances de la inteligencia artificial, durante estos últimos años la línea demarcatoria entre lo fantástico y lo cotidiano se ha complejizado de forma vertiginosa e inédita en la historia del arte y de la humanidad completa.

En *Introducción a la literatura fantástica*, Tzvetan Todorov plantea que lo fantástico es el momento de vacilación —en el lector, aunque también puede ser en un personaje— que se produce al enfrentarse a lo aparentemente sobrenatural o fuera de las lógicas de lo real. Una vez superado ese momento, el efecto deriva en una de dos opciones: lo extraño o lo maravilloso. Lo extraño es el camino en que el lector (y eventualmente el personaje) decide que las leyes de la realidad permiten explicar los hechos; en cambio, si las leyes de la naturaleza necesitan de nuevas leyes para explicar el fenómeno, estamos ante lo maravilloso (Todorov). En este sentido, leer *La pata de mono* y *Pet Semetary* implican necesariamente tomar parte, luego del momento de la vacilación fantástica, por lo maravilloso, pues sabemos bien que ningún cuerpo se levanta de la tumba y vuelve al mundo de los vivos por un deseo concedido o por obra de un cementerio maldito.

Por otro lado, existen obras que permiten una lectura “poética” o “alegórica”, en palabras de Todorov (1982), que niegan el momento de la vacilación fantástica. Es el caso de la película griega *Alps*, del año 2011, dirigida por Yorgos Lanthimos. En ella, un grupo autodenominado “Alps” se dedica a sustituir a personas muertas en su núcleo familiar. Para esto averiguan sus gustos, su forma de hablar y moverse, sus relaciones, y se hacen pasar por ellos, llenando el vacío de la muerte en los seres queridos que se han negado a cerrar el duelo. Por supuesto, el parecido físico no va más allá del sexo y, más o menos, la edad. Quien contrata el servicio de los Alps sabe que su ser querido ha muerto, pero acepta al suplantador no por su apariencia, como ocurre en “Be Right Back”, sino por simple negación de la muerte. El fantasma del fallecido reencarna de manera simbólica en el suplantador y el hecho de que todos lo acepten sin cuestionamientos es lo que provoca el efecto de extrañeza del film. Sin embargo, aquí no hay vacilación fantástica, pues no hay leyes naturales que se rompan, y como espectadores lo aceptamos, pues nos situamos desde la lectura poética o alegórica que refiere Todorov. Es curioso que al final de la película, la suplantadora protagonista del film, se “desconfigura”, repitiendo de forma caótica las frases aprendidas para simular ser otros, tal como lo haría un robot o una máquina atiborrada de información que colapsa.

Pero ¿qué pasa con “Be Right Back”? Ciertamente Martha tiene un momento de vacilación la primera vez que conversa por chat con su difunto marido. También lo tiene la primera vez que hablan por teléfono, y ciertamente cuando “instala” al androide que suplantarán a Ash. El espectador también tiene estos momentos en que lo fantástico hace su aparición, pero ¿qué viene después? ¿Lo extraño o lo maravilloso? El año 2013, al momento de estrenarse el episodio, sin duda se leyó como Ciencia Ficción, como producto de la imaginación de un creador tomando un viejo tópico de los miedos humanos para reinsertarlo en un contexto contemporáneo, pero hoy eso ya no queda tan claro. Por supuesto, la mayoría de los habitantes del planeta no tiene acceso a un robot idéntico

a un ser humano real —vivo o fallecido— y programado con inteligencia artificial, pero ¿eso quiere decir que sea imposible de construir, como sí es imposible que pidamos un deseo a una pata de mono disecada y un muerto se levante de la tumba como consecuencia? Si hoy se puede reducir la existencia de un individuo a pura información y una inteligencia artificial es capaz de imitarlo casi a la perfección; si existen los androides y son construidos cada vez de forma más realista, ¿es realmente imposible pensar en un futuro en que los entes como Ash sean accesibles? Es muy posible pensar que sí serán accesibles... para quien puede pagarlos, claro.

## CONCLUSIONES

“Be Right Back”, al igual que varios otros episodios de *Black Mirror*, aborda temáticas desde la Ciencia Ficción que, hoy, pocos años después de su estreno, ya permiten lecturas que van mucho más allá de la simple entretención. Las preguntas planteadas al lector de *La pata de mono* a comienzos del Siglo XX, y actualizada para el lector del superventas Stephen King hace cuarenta años, hoy, a partir de lo posthumano y las tecnologías, en especial la inteligencia artificial, toman nuevos rumbos y nos abren aún más interrogantes que respuestas: ¿Qué haría usted en mi lugar? ¿Dejaría ir al muerto o acudiría a lo artificial para traerlo de vuelta?

Ciertos límites establecidos hoy han entrado en crisis y han debido repensarse, incluyendo el campo de acción de lo biopolítico, la concepción del cuerpo y el individuo, las fronteras entre lo público y lo privado, y también entre lo vivo y lo no vivo, surgiendo así un nuevo espacio entre estas categorías, uno en que lo biológico ya no es excluyente ni determinante, y donde es cada vez más difusa la diferenciación entre lo artificial y lo humano. La creación literaria y artística en general también está obligada a replantearse estas preguntas y, eventualmente, a mover la frontera entre un espacio y otro. La Ciencia Ficción y la literatura distópica están en un momento de crisis, pero al mismo tiempo ante una oportunidad enorme de abrir la imaginación humana hacia campos nuevos.

---

## REFERENCIAS

- Agamben, Giorgio. *Homo sacer. El poder soberano y la vida desnuda*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2017. (Primera ed. Torino: Giulio Einaudi editore, 1995.)
- Albert Márquez, Marta. Posthumanismo, inteligencia artificial y Derecho, en *Persona y Derecho*, número 84, 2021. Pp 207-230.
- Braidotti, Rosi. *Lo posthumano*. Barcelona, Gedisa, 2015.
- Brooker, Charlie. “Be Right Back”, episodio 1, temporada 2, en *Black Mirror*. 11 de febrero de 2013.
- Costa, Flavia. *Tecnoceno. Algoritmos, biobackers y nuevas formas de vida*. Buenos Aires: Taurus, 2021.
- Costa, Flavia & Pablo Rodríguez. Los deslizamientos del biopoder en el marco de la gubernamentalidad neoliberal, en *Michel Foucault: Biopolítica y neoliberalismo*. Santiago: Universidad Diego Portales, 2010, pp: 151-173.
- Fisher, Mark. *Los fantasmas de mi vida. Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*. Buenos Aires: Caja Negra, 2017.
- Jacobs, W.W. “La pata de mono”, en *La pata de mono y otros cuentos macabros*. Barcelona: Valdemar, 2020.
- King, Stephen. *Pet Sematary*. New York: Pocket Books, 1982.
- Lanthimos, Yorgos. *Alps*. Haos Films, 2011.
- Martínez, Margarita. El derrame de lo subjetivo y la construcción de un real asistido. En *Futuro presente*, Graciela Speranza (comp.) Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2019.
- Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Ediciones Buenos Aires, 1982.
- Troise, María. (De)codificación del sujeto en *Black Mirror*. *Anuari de filologia. Literatures contemporànies*, número 8, 2018, pp. 311-327.
- Wiener, Norbert. *Cibernética y sociedad*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1988.