

TRANSHUMANISMO, MORALIDAD Y DETERMINISMO. CIENCIA Y FILOSOFÍA EN EL CINE DE ALEX GARLAND

Miguel Palomo

Universidad Complutense de Madrid

Abstract. Siguiendo la idea de que los *films* son excelentes ítems culturales que permiten la transmisión de conocimientos y habilidades filosóficas a los discentes, en este trabajo proponemos la utilización del cine de Alex Garland, ejemplificado en sus obras *Ex Machina* (2015), *Aniquilación* (2018) y *Devs* (2020), para que los discentes adquieran conocimiento y habilidades filosóficas. En estas cintas se tratan cuestiones filosóficas como la dualidad mente-cuerpo, la posibilidad de que un robot sea comprendido como un ser humano, la moralidad o falta de ella en las leyes de la naturaleza, o el determinismo fuerte, entre otras. Son, por tanto, una magnífica fuente de conocimiento filosófico que puede ser utilizada tanto en la enseñanza secundaria como en la universitaria.

Palabras clave. Filosofía, ciencia, posthumanismo, determinismo, cine.

TRANSHUMANISM, MORALITY AND DETERMINISM. SCIENCE AND PHILOSOPHY IN ALEX GARLAND'S FILMS

Abstract. Following the idea that films are excellent cultural items that help to transmit philosophical knowledge and skills to students, in this paper we propose the use of Alex Garland's films, exemplified in his works *Ex Machina* (2015), *Annihilation* (2018) and *Devs* (2020) for students to acquire knowledge and philosophical skills. These films deal with philosophical issues such as the mind-body duality, the possibility of a robot being understood as a human being, morality or lack thereof in the laws of nature, or strong determinism, among others. They are, therefore, a magnificent source of philosophical knowledge that can be used in both secondary and university education.

Keywords. Philosophy, science, posthumanism, determinism, cinema.

Recibido: 27 de junio de 2021

Aceptado: 29 de julio de 2021

DOI 10.24310/NATyLIB.2021.vi15.12910

1. Introducción

Naturaleza y Libertad. Número 15, 2020. ISSN: 2254-9668

129



La cultura popular es una fuente inagotable de buenas ideas para la transmisión de ideas filosóficas, así como de los habituales valores éticos presentes en prácticamente todos los currículos de filosofía en los países democráticos. No es casualidad que, durante años, los docentes hayan utilizado la cultura popular como forma de transmitir pensamiento filosófico a sus discentes, pues ésta no se trata solamente de una mera herramienta, sino que cada ítem u objeto cultural (una obra de arte, un cómic, un *film*), refleja la cosmovisión del autor de dicho ítem, así como, al menos parcialmente, de la sociedad en la que el autor lo ha creado, presentando ciertas formas de pensamiento de una forma natural y orgánica.

Dentro de los objetos de cultura popular usados para la enseñanza de la filosofía, en las últimas décadas podría destacarse el cine, al tratarse de una expresión cultural que facilita enormemente la transmisión de la filosofía debido a su atractiva mezcla de diálogo, imágenes en movimiento y relatos literales y metafóricos, a lo que también habría que añadir el interés de los discentes en los *films* de moda propios del circuito comercial. Creo, por tanto, que la utilidad filosófica del cine es difícil de negar, pues además muchos docentes tanto universitarios como de niveles de educación secundaria y pre-universitaria nos valemos de ello para transmitir ideas filosóficas a los discentes.

Habitualmente los docentes acudimos a *films* tradicionalmente utilizados para la enseñanza de la filosofía, como *Blade Runner* (1982), *Johnny cogió su fusil* (1971), *2001: Una odisea en el espacio* (1968), o más recientemente *Matrix* (1999). Todos ellos son excelentes películas que funcionan adecuadamente para la consecución de dicha finalidad. Sin embargo, la tarea del docente no es solamente transmitir ideas filosóficas a través de estos ítems culturales, sino también hacerlo de modo que resulte atractivo para el discente, de modo que puedan adquirir las habilidades y competencias señaladas por la ley vigente.

Para facilitar esta tarea, creo que sería adecuado acudir a *films* más recientes, sin dejar de lado a estos y otros clásicos, para fomentar la cercanía temporal del discente con la cinta objeto de estudio: mientras más interés haya por parte del alumnado, más inclinados estarán para escuchar y comprender

la información filosófica relevante de cara al currículo. Es por ello que no hay que denostar el interés del ámbito adolescente por películas pertenecientes, por ejemplo, al denominado universo Marvel, de donde podríamos sacar multitud de enseñanza filosófica: respecto a la necesidad de luchar juntos por un fin común; en cuanto a las implicaciones filosóficas de los desarrollos científicos presentes en estas películas; sobre el determinismo biológico; sobre las implicaciones filosóficas de los viajes en el tiempo; o respecto al deseo de justicia por parte de una sociedad incapaz de solucionar problemas por sí misma; entre otros muchos temas.

Pero, si bien este tipo de cine sería fecundo para la transmisión de ideas filosóficas, tiene el inconveniente de que tiende a envejecer muy rápido: la cultura del *spoiler* y de las novedades de carácter pasajero hace que nuestro esfuerzo como docentes pueda caer en la irrelevancia en muy poco tiempo. Es por ello que, a pesar de ser fecundo, creo más adecuado atender a un tipo de cine que permita que el mensaje y las formas resulten de actualidad, pero sin depender excesivamente de las modas pasajeras propias del cine de masas. Por tanto, hay que buscar un equilibrio entre el interés del discente, la calidad filosófica del mensaje o ideas transmitidas por la cinta, y la calidad artística y cultural del *film*. Además, sería deseable que las cintas ofreciesen una enseñanza transversal, es decir, que no estuviesen referidas solamente a un conocimiento filosófico de corte purista, sino que presentasen reflexiones filosóficas desde un punto de vista interdisciplinar, reflejando de ese modo la complejidad de dichos problemas en nuestro contexto actual.

Una vez presentadas estas pautas, me gustaría defender que la propuesta realizada por el cineasta Alex Garland en la última década podría cumplir dicho modelo y reflejar cuestiones filosóficas que serán, sin duda, de gran interés para el alumnado. Su cine se engloba dentro de la ciencia ficción tradicional, es decir, centrándose en futuros distópicos en los que la frontera entre la tecnología y lo biológico se ha ido borrando gradualmente. Suyas son las películas *Ex machina* (2015), probablemente la más conocida; *Aniquilación* (2018), la más interesante desde el punto de vista cinematográfico; y *Devs* (2020), que, si bien se trata de un serial formado por ocho capítulos, en su conjunto son parte de un único proyecto cinematográfico en cuanto a espíritu, forma y finalidad artística. A continuación desglosaremos el interés filosófico

de estas cintas y qué temas pueden ser tratados en clase de modo que los discentes adquieran los conocimientos y habilidades filosóficas señaladas en la mayoría de currículums actuales.

2. Posthumanismo y antropología en *Ex machina*

Tratar el problema de la relación entre el humano y el robot, así como la frontera que divide la naturaleza de ambos entes o intentar responder a si podría el robot sobrepasar algún obstáculo que impida que se convierta o que sea entendido como humano, no son cuestiones nuevas. Autores como Rodríguez Valls, por ejemplo, filosóficamente han tratado esta cuestión de un modo muy fructífero desde la figura de Frankenstein (Valls, 2001). Sin embargo, la diferencia entre el acercamiento al tema tratado en la novela de Mary Shelley, las cintas clásicas de ciencia ficción y *Ex machina* radica en que en nuestra época la ciencia ficción va perdiendo cada vez más el apellido *ficción*, lo que otorga veracidad y cercanía a este *film*. Ello lo podemos comprobar en el primer acercamiento a la sinopsis: un joven empresario multimillonario que ha hecho su fortuna en una multinacional tecnológica vira su interés hacia el potencial de la inteligencia artificial: ¿nos resulta familiar esta idea? Posiblemente el lector tenga en mente alguna de las empresas tecnológicas que actualmente generan pingües beneficios debido al desarrollo, precisamente, de la inteligencia artificial.

En *Ex machina*, Nathan, este joven empresario, encarga la tarea a un trabajador suyo, Caleb, de realizar el Test de Turing a su última y más avanzada invención: un robot de aspecto femenino llamada Ava. Las referencias bíblicas son evidentes: Natán es un profeta en el texto bíblico, y en nuestro caso, lo es de la tecnología y de la inteligencia artificial; Ava hace referencia a Eva, la primera mujer, o la primera humana sintética en el *film*; mientras que Caleb hace honor al personaje que, junto con Josué, se adentra en la tierra prometida para comprobar si son ciertas las noticias de que allí fluye leche y miel. Sin embargo, en la cinta, no es dulzura lo que encuentra, sino una lucha moral entre amo y esclavo (Nathan y Ava) en la que se verá obligado a situarse en uno de los dos bandos.

El caso de *Ex machina* resulta especialmente interesante, ya que cuando Caleb se dirige a realizar el test de Turing a Ava, él ya conoce su identidad, es decir: sabe de antemano que ella es un robot. Esto rompería, en principio, las reglas para dilucidar en base al diálogo si el interlocutor es un robot o un ser humano. Pero si, aun sabiendo que Ava es un robot, Caleb no es capaz de encontrar ninguna diferencia significativa entre ella y un humano (más allá de su naturaleza fisiológica, basada en chips y silicona, en lugar de huesos y piel), ello podría ser un indicio de la humanidad de Ava. ¿Es ella, por tanto, un ser humano? La posibilidad antropológica de que pueda ser entendida como *persona* resultaría posible, entendiendo por *persona* un sujeto individual con existencia independiente, conciencia y libertad de elección (lo cual va más allá de las máquinas que responden a un *input* con un *output*, el cual ha sido determinado por el grupo de programadores de código que gobierna el comportamiento de la máquina). Todo ello, a pesar de las importantes implicaciones que podría conllevar, como, por ejemplo, la posibilidad de que ontológicamente se trate de un ser similar al ser humano, por encima, por tanto, de los animales en cuanto a capacidad racional y en cuanto a autoconciencia y comprensión de las cuestiones trascendentales propias la humanidad.

Esto nos lleva a cuestionarnos, además, la dificultad de establecer con especificidad metafísica una definición del ser humano en su sentido antropológico: ¿es *ser humano* exclusivamente aquel sujeto que deriva biológicamente de otro humano? En caso afirmativo, nos encontramos con la pregunta, ¿qué separa exactamente la naturaleza del primer ser humano de otros animales, de haber surgido gracias a procesos evolutivos? Vemos, por tanto, que esta idea nos lleva a cuestionarnos si somos especiales o no entre la naturaleza, a lo que, si somos producto de una creación guiada, habría que responder afirmativamente. Otra pregunta acuciante sería, ¿se trata más bien de otorgar una capacidad racional y trascendental al ser del que es cuestionada su humanidad? De ser así, entonces no habría ningún problema en otorgar humanidad a Ava, pero surgen otras cuestiones de índole moral como la posible adquisición de derechos y deberes morales por parte de estas máquinas.

Del mismo modo, *Ex machina* nos induce a tratar el problema mente-cuerpo, que nos lleva irremediamente a la cuestión de si somos seres monistas (con una sola naturaleza ontológica), dualistas (donde habitualmente se

sitúan los defensores de que somos seres formados por una mente y por un cuerpo) o pluralistas (donde englobamos a quienes defienden la existencia de varias sustancias distintas, como por ejemplo la defensa de que cada átomo metafísico o partícula indivisible posee una sustancia diferente). Siguiendo esta misma línea, el *film* nos recuerda la importancia de la naturaleza corporal para la total comprensión de la naturaleza del ser humano:

[...] [*Ex machina*] nos dice algo de cómo somos nosotros, de nuestra naturaleza corporal, una naturaleza que olvidamos cuando contemplamos nuestro propio cuerpo como una rémora (y tanto más cuanto más envejecemos) y cuando nos ilusionamos con la posibilidad de subsistir al margen de él, sea como almas incorpóreas o sea como cerebros trasplantados a otros cuerpos. Y bien podría ser, porque de esto poco se sabe, que nuestra personalidad, lo que somos o creemos ser, venga determinada o de algún modo condicionada por nuestro cuerpo [...]. Por eso, también es posible que nuestra naturaleza sentimental, el hecho de que tengamos sentimientos hacia los demás (apetitos al fin y al cabo), no pueda explicarse sin tener en cuenta nuestra dimensión corporal (García Manrique, 2016: 176).

Muchos investigadores, además, han notado la utilidad de *Ex machina* para explicar y tratar cuestiones reativas al transhumanismo, en tanto que Ava se convierte en una extensión tecnológica de la naturaleza biológica del ser humano, por así decirlo, *tradicional*. De ese modo, gracias al transhumanismo, es decir, a la modificación tecnológica de la naturaleza biológica del ser humano, se podría llegar en última instancia al posthumanismo, una superación del ser humano tradicional cuya naturaleza biológica y fisiológica queda sustituida principalmente por componentes tecnológicos.

Ex Machina examina importantes cuestiones sobre lo que instituye la condición humana y la tecno-génesis extendida, lo que nos permite suspendernos a nosotros mismos momentáneamente y reflexionar sobre lo que ya es un entorno posthumano. En *Ex Machina*, Garland explora una lectura crítica de ciencia ficción de la sociedad para mostrar lo que se está convirtiendo en posthumano y los peligros de que los humanos y la tecnología inteligente se entremezclen cada vez más. Ava es el símbolo dominante de la cibernética y el posthumanismo en la película. Es un

ser artificialmente inteligente que posee capacidad de respuesta emocional, comprensión, lenguaje de alto funcionamiento e instintos de supervivencia. Así, independientemente de que Ava muestre o no una verdadera conciencia al final de la película, es evidentemente una visión del pensamiento transhumanista (Bronsky, 2019: 22).

Por tanto, la cercanía de *Ex Machina* con nuestra época actual permite que, de ser utilizada como herramienta para la transmisión de conocimientos filosóficos en el aula, acerque al discente a cuestiones actuales relativas a los últimos desarrollos científicos y a sus claras implicaciones filosóficas. Ello permitirá que la reflexión del alumnado pueda encajar en el contexto actual, siendo de actualidad y de relevancia no solamente filosófica, sino también transversal e interdisciplinar.

3. Ética y biología en *Aniquilación*

Con *Aniquilación* (2018) Alex Garland se adentra en un lenguaje que, en ciertos aspectos formales, se acerca a *films* como *2001: una odisea en el espacio*. En este caso, la historia gira en torno a Lena, una profesora de biología con experiencia en el pasado en el ámbito militar, casada con Kane, un soldado que desaparece en una misión secreta. Cuando Kane reaparece sin mayor explicación, siendo el único superviviente de su grupo y sufriendo extraños síntomas fisiológicos, Lena es reclutada junto con otras académicas de diversas especialidades para intentar dilucidar qué le ha pasado a su marido y al resto de la expedición desaparecida. La misión: entrar en el área X, donde estuvo destinada la anterior expedición, un lugar en el que las leyes de la naturaleza no funcionan tal y como deberían, y cuyo origen y contenido interior se desconoce.

Con esta historia, Garland adapta la novela del mismo nombre publicada por el escritor Jeff Vandermeer en 2014, la cual es el inicio de una trilogía editorial seguida por los libros *Autoridad* y *Aceptación*. Sin embargo, la deriva del *film* difiere enormemente de *Aniquilación*, la novela, hasta tal punto que

se pueden considerar historias paralelas que funcionan en conjunto para comprender el universo que rodea al área X, aunque los acontecimientos narrados sean distintos (ver Ersoy, 2019). Ello derivó en problemas con la productora Paramount, quien, descontenta con el montaje original, decidió relegar el estreno de la película a plataformas digitales, a pesar del alto presupuesto de la cinta y de la alta calidad artística que posee.

En mi opinión, de la tríada de cintas dirigidas por Alex Garland, *Aniquilación* es la más original y fecunda en cuanto a la potencial transmisión de cuestiones filosóficas. El área X es un espacio físico generado en un páramo apartado cuya hipótesis en la película es que ha sido creado por la caída de un meteorito y por, quizá, sujetos vivos provenientes de otros lugares en el universo. Dentro del área X, las leyes naturales, al no seguir el mismo patrón que en el resto de la Tierra, mezclan continuamente el ADN de las especies de aquellos seres vivos presentes en su interior: plantas, animales, e incluso seres humanos ven modificados los procesos biológicos que marcan su nacimiento, mutación y muerte, creando continuamente nuevos seres. En este sentido, la cinta expresa perfectamente que la naturaleza es ciega, es decir, que simplemente aplica sus leyes naturales a los sujetos y objetos que se encuentren bajo su paraguas. De ese modo, también se ve reflejado que no podemos encontrar una moral en la naturaleza, pues las especies presentes en el área X mutan en conjunto unas con otras, creando inteligentes y terroríficas mezclas que aparecen poco a poco en el *film*, lo cual no podría decirse que sea algo moralmente deseable o no, que esté bien o esté mal: simplemente las leyes de la naturaleza (modificadas en el área X) han ocasionado dichas mutaciones, en un ejercicio libre de toda decisión o intención moral.

Vemos, por un lado, que el círculo de creación y destrucción de nuevos seres, o de seres modificados que son cada vez más difíciles de clasificar, nos ofrece preguntas sobre una naturaleza ontológica difícil de aprehender. Pero, por otro lado, la carencia de moral en los procesos biológicos nos lleva a preguntarnos por cuestiones tan actuales como la incidencia del coronavirus SARS-CoV-2: ¿es moralmente *malo* que un virus desarrolle su vida sujetándose a la existencia fisiológica de otros seres, como los animales o los humanos? Podría decirse que, moralmente, es algo indeseable, en tanto que este coronavirus ha ocasionado un colapso mundial desconocido para varias

generaciones, incluyendo millones de fallecimientos por todo el globo terrestre. Es por ello que estamos tentados a decir que es algo *malo*. Pero lo cierto es que añadir moralidad a un proceso biológico es algo que solamente los humanos podemos hacer, puesto que la naturaleza y sus leyes por sí mismas carecen de moralidad alguna. Para la naturaleza es lo mismo que caiga una pluma, o que un animal despedace la cría de otro animal. Y la película refleja esta neutralidad en el hecho de que no pretende presentar en ningún momento una historia de héroes y villanos, como sí es común en otros *films*:

A diferencia de otras películas recientes que se limitan a reafirmar el humanocentrismo colocando a un héroe o grupo de personajes en posición de salvar el mundo, en *Aniquilación* no hay un héroe o villano maniqueo. La dicotomía habitual -humano contra alienígena- no se sostiene en la película: la fuerza alienígena que causa las mutaciones está lejos de ser villana, ya que transforma a los seres vivos más allá de la categorización de humano, animal o planta. La película no sólo rechaza el binario simplista del bien contra el mal, sino que también retuerce el concepto mismo de heroísmo porque los humanos no pueden ser salvados en el Área X. En su lugar, el conflicto tiene lugar dentro del yo, es decir, dentro de la capacidad de cada personaje para adaptarse biológica y psicológicamente a las nuevas reglas dentro de la burbuja (Hadj, 2021: 79).

Del mismo modo, *Aniquilación* refleja la extrañeza del ser humano en un lugar que no reconoce como suyo: “Aunque *Aniquilación* no hace una referencia directa al calentamiento global, refleja la sensación de que el planeta natal de la humanidad se está volviendo extraño y desorientador” (Bruhn y Hart, 2020, 1). Si bien podríamos otorgarle un sentido ecologista, mi intuición es que la cinta se dirige mayormente, influenciada por la novela, hacia cuestiones trascendentales: la naturaleza de nuestro ser, el supuesto azar que entra en juego en la creación del ser humano, o la vida humana como existencia parasitaria en el sentido de que depende continuamente de otros seres vivos, lo cual creo que nos lleva, al igual que *Ex machina*, a la cuestión del transhumanismo y del posthumanismo.

La ciencia añade realismo a la película, y especialmente en el clima actual, las mutaciones y las enfermedades parecen una absoluta pesadilla. La naturaleza se retrata como algo oscuro y los elementos de terror provocan gran parte de esta

oscuridad. Además, los elementos de terror invitan al público a reflexionar sobre el hecho de que la posición de los humanos en la naturaleza es incierta, que el conocimiento humano tiene un límite, pero también que algunas de las cosas que conocemos son absolutamente aterradoras (Kjærulff, 2021: 135).

Vemos, por tanto, que *Aniquilación* nos ofrece preguntas que se encuentran en la intersección existente entre la ciencia, la biología, la moral y la metafísica. En mi opinión, pocos *films* son capaces de proponer preguntas dentro de esta intersección de una manera tan compleja, pero, a la vez, sencilla de comprender. De este modo, de utilizar esta cinta en las aulas, los discentes podrán añadir a las discusiones conocimiento y habilidades adquiridas en otras asignaturas científicas (como, por ejemplo, en biología), lo que sin duda enriquecerá los debates que se puedan generar en clase.

4. El determinismo fuerte en *Devs*

Devs (2020) nos presenta la historia de Lily, una informática que trabaja para una gran empresa multinacional dedicada a la tecnología (similar, en las formas, a la compañía presentada por Garland en *Ex machina*) en la que su creador mantiene a un privilegiado grupo de informáticos desarrolladores de software enfrascados en proyectos ultra-secretos en un edificio exclusivo, apartado del bullicio de las instalaciones principales de la empresa, y con una serie de misiones especiales. Este grupo se llama Devs, y nadie sabe a qué se dedican. Entrar en Devs es el mayor honor que puede tener una persona en el contexto de la cinta, y Lily es una de las elegidas. Además, su elección para entrar en Devs se encuentra en el contexto de la desaparición de su novio, a lo que hay que añadir que la protagonista cree que existen lazos creíbles entre la actividad de Devs y la desaparición de su pareja.

Una vez nos adentramos en el mundo de *Devs*, comprobamos que el trabajo que realizan los desarrolladores seleccionados especialmente por Forest (dueño y CEO de la empresa) no es otro que una tarea de alto calado filosófico. Gracias al desarrollo de la computación cuántica, que actualmente se encuentra en auge y que promete la realización en segundos de tareas que los

ordenadores actuales tardarían decenas de años en resolver, estos desarrolladores se dedican a dilucidar la cadena de causas que ha determinado la existencia de los hechos actuales. De este modo, siguiendo la cadena de causas eficientes, y partiendo del presente, son capaces de conocer no solamente el pasado, sino también el futuro. En realidad, este planteamiento podría tener sentido: el hecho de que, por ejemplo, una pluma caiga en la naturaleza está determinado por la fuerza de la gravedad, por el motivo por el que el pájaro se encuentra en un momento concreto volando de un sitio a otro, o por los motivos que permiten que dicha pluma se desprenda del cuerpo del pájaro (como el tiempo que posee dicha pluma, la velocidad a la que vuela el pájaro, o la velocidad del viento o de la lluvia de haberla, entre otros). De ese modo, teóricamente, podríamos buscar las causas físicas que han determinado que un hecho haya tenido lugar en la naturaleza. Es por ello que en *Devs* los desarrolladores alcanzan a visualizar el pasado, incluyendo hechos históricos no sin cierta carga polémica. Pero, es más, partiendo de una concepción determinista de la naturaleza, en su versión más fuerte (es decir, afirmando que todos los hechos que acontecen, presentes, pasados y futuros ya están determinados para que ocurran de tal o cual manera, y lo que pensamos como libertad o libre albedrío no es más que una ilusión, pues cada causa ocasiona necesariamente un efecto concreto y ello no podría modificarse aun habiendo una voluntad humana de cambiar los hechos), podría llegar a conocerse el futuro. En esta cinta de ciencia ficción los desarrolladores llegan, de hecho, a conocer el futuro que les espera, no sin ciertas sorpresas respecto a la concepción determinista que poseen. Según la concepción de estos desarrolladores, somos marionetas de las causas eficientes que determinan cada hecho en una sucesión virtualmente (pero no actualmente) infinita.

La idea que se presenta en *Devs* es muy atractiva. Si bien difícilmente se podría poner en práctica debido a la imposibilidad de calcular informáticamente todas las posibles ramificaciones en las que puede derivar un hecho concreto a cada instante, lo cierto es que el argumento plantea que, como mínimo, el pasado sí podría calcularse de ese modo, para lo cual sería necesario no solamente la computación cuántica que actualmente conocemos, sino varios futuros desarrollos y mejoras de dicha computación cuántica, así como mucho optimismo científico y naturalista. Hay que decir que, a pesar de todo,

Garland estuvo en contacto con investigadores especializados en distintos ámbitos de la mecánica cuántica y de inteligencia artificial, incluyendo el laboratorio dedicado a estos menesteres de Google (Gardner, 2020), para ofrecer un relato no solamente veraz y atractivo, lo cual creo que ha conseguido, sino además fecundo para la transmisión de ideas filosóficas. A pesar de todo, esto solamente sería posible si, efectivamente, defendemos un determinismo fuerte en el que no hay cabida a un mínimo libre albedrío, lo que impediría conocer las cadenas de causas futuras. Por tanto, *Devs* nos incita de un modo atractivo a responder a la pregunta de si tenemos o no libertad en nuestra actuación en el mundo.

Al ver el final de *Devs* y sus preguntas sin respuesta respecto a la naturaleza de nuestro universo cuántico, se nos exige que abordemos nuestros propios deseos y temores —en este caso, deseo y temores que abundan en cualquier juicio meditado sobre si uno tiene “libre albedrío” o “determinismo” (Black, 2020)

A su vez, el problema del determinismo y del libre albedrío nos lleva irremediablemente a la cuestión de la moralidad. De ser cierto el determinismo, no habría responsabilidad moral alguna para los individuos, pues todo está determinado y ningún hecho podría modificarse. Siguiendo esa idea, la responsabilidad moral es una ilusión, ya que no se puede detener lo inevitable. Esta consecuencia lógica de las ideas que presenta *Devs* puede ser especialmente útil en el aula para tratar con los discentes problemas éticos relacionados con el contexto actual.

5. Conclusiones

El cine ha demostrado ser una herramienta especialmente útil para la transmisión de conocimientos filosóficos, valores éticos y cuestiones de calado metafísico que son de interés para que el discente adquiera las habilidades y competencias señaladas en la mayoría de los currículos de los sistemas educativos actuales. Esto se debe a que muchos *films* no solamente presentan un planteamiento filosófico mayor o menormente explícito, sino también a que presentan la visión sobre estas cuestiones tanto del autor o autores como de la

sociedad en la que este ítem cultural ha sido generado, por lo que se trataría de una muestra de las formas de pensamiento en un momento y lugar concretos.

En este trabajo he querido defender que el cine de Alex Garland es fructífero para la tarea de conseguir que los discentes adquieran conocimiento y habilidades filosóficas. En contraposición a otras cintas que tradicionalmente se han utilizado en la enseñanza de la filosofía, el cine de Alex Garland posee varias virtudes que le hace destacar: primeramente, la calidad artística de su propuesta; segundo, la calidad filosófica de las cuestiones tratadas en sus películas; tercero, la naturaleza interdisciplinar de los planteamientos filosóficos, ya que a menudo surgen de avances concretos pertenecientes al ámbito científico; y por último, pero no menos clave para que el discente se sienta identificado con estos planteamientos filosóficos, la cercanía de los temas tratados con la actualidad científica. A ello hay que añadir que este cine, debido al planteamiento que presenta, no cae bajo la cultura del *spoiler* y de las novedades comerciales de carácter pasajero, como sí le ocurre a otro tipo de cine actual que podría ser útil para la enseñanza de la filosofía, pero que podría caer rápidamente en la irrelevancia.

Los tres proyectos cinematográficos dirigidos por Alex Garland hasta la fecha ofrecen distintos planteamientos filosóficos que hemos desgranado: (1) en *Ex machina* (2015) se ha tratado el problema de la definición de ser humano ante la aparición de un ser que solamente parece tener diferencias fisiológicas con lo que podría denominarse como un humano *tradicional*; ello lleva a planteamientos sobre el transhumanismo que posteriormente puede derivar en lo que se ha llamado posthumanismo; así como el tradicional problema de la relación entre mente y cuerpo. (2) En *Aniquilación* (2018) nos encontramos con el problema de la ausencia de moralidad en una naturaleza ciega, que simplemente aplica las leyes de la naturaleza a los objetos y sujetos que se encuentren bajo su paraguas; al igual que los problemas relacionados con el cambio climático y el ecologismo que podría interpretarse en el *film*; y la extrañeza de un ser humano que existe en un entorno del que depende parasitariamente. Por último, (3) en *Devs* hemos visto el problema del determinismo fuerte (en contraposición al libre albedrío), y que, de ser cierto, conllevaría que teóricamente

podrían conocerse tanto los hechos pasados como los hechos futuros si fuésemos capaces de calcular la cadena de causas eficientes que han permitido que aparezca cada uno de los hechos que tienen lugar en la naturaleza. Ello conllevaría la ausencia de responsabilidad moral, no solamente en la naturaleza, sino en los actos de todo ser humano, a pesar de que para defender esta ausencia de responsabilidad moral hay que suponer, que ya es mucho, que el determinismo fuerte sea una posibilidad factible.

De este modo, el cine de Alex Garland no solamente es fructífero para la transmisión de conocimiento filosófico, sino que considero que sería lo suficientemente atractivo para que esta adquisición sea efectiva en los discentes de asignaturas de filosofía, tanto de niveles de secundaria y de estudios preuniversitarios como de grados en filosofía o similares: los contenidos y las formas del cine de Alex Garland permitirían que estos discentes se comprometan no solamente con el visionado de sus *films*, sino también con los contenidos filosóficos que se derivan de dichos proyectos cinematográficos.

Bibliografía

- Bronsky, H. (2019): Posthumanism and science fiction: the case of Alex Garland's *Ex Machina* and *Annihilation*. Tesis doctoral, Missouri: University of Missouri, College of Arts and Sciences.
- Bruhn, J., y Hart, H. (2020): «Melting, Blurring, Moaning. Annihilation as Narrative Adaptation to Planetary Crisis?», *Diegesis*, 9(2).
- Ersoy, G. (2019): «Crossing the boundaries of the unknown with Jeff VanderMeer: The monstrous fantastic and “abcanny” in *Annihilation*», *Orbis Litterarum*, 74(4), 251-263.
- García Manrique, R. (2016): «Ex machina, o sobre la dimensión corporal de lo humano», *Revista de Bioética y Derecho*, (37), 171-176.
- Gardner, K. (2020): Cracking the quantum code. *Physics World*, 33(7), 46.
- Garland, A. (2015): *Ex Machina*. Sanata Monica, CA: Lionsgate, A24.
- Garland, A. (2018): *Annihilation*. Hollywood, CA: Paramount.
- Garland, A. (2020): *Devs*. Los Angeles, CA: Hulu.
- Black, Jack (2020): «Devs and the Parallax Ending. *Critical Studies in Television Online*», *CST Online*. Recuperado de: <https://cstonline.net/devs-and-the-parallax-ending-by-jack-black/> [Consultado: 27/06/2021]
- Hadj, E. B. (2021): «The (Im) Possibility of Adaptation in Alex Garland's *Annihilation*», *The Neutral: Graduate Journal of Cinema and Media Studies*, (2).
- Kjærulff, C. (2021): «The Ambiguous Portrayal of Nature in *Annihilation*», *Leviathan: Interdisciplinary Journal in English*, (7), 127-138.

Rodríguez Valls, F. (2001): La mirada en el espejo: ensayo antropológico sobre 'Frankenstein' de Mary Shelley. Oviedo: Septem.

Miguel Palomo
mipalomo@ucm.es