

DOI: <http://doi.org/10.12795/Argumentos/2018.i21.08>

EL CÍBORG EN DISPUTA. UN ANÁLISIS DESDE LA ESTÉTICA TECNOLÓGICA

THE CONTESTED CYBORG. AN ANALYSIS BASED ON AESTHETICS OF TECHNOLOGY

ALEJANDRO LOZANO
Alejandro.lm1804@gmail.com
Universidad de Salamanca

RECIBIDO: 15/11/2018

ACEPTADO: 01/12/2018

Resumen: Este artículo propone una aproximación a la figura del cÍborg desde el punto de vista de la estÉtica tecnolÓgica. En primer lugar, llevaremos a cabo una genealogÍa del concepto deteniÉndonos en los fenÓmenos culturales e intelectuales del siglo XX en los que surge y se despliega: las filosofÍas de la vida, la cibernÉtica y la cibercultura. A continuaciÓn, pondremos de relieve una serie de problemas a los que deben dar respuesta las teorÍas que se inspiran en el cÍborg para articular modelos de emancipaciÓn y convivencia en el contexto de las sociedades de las nuevas tecnologÍas.

Palabras clave: Cyborg, cibercultura, estÉtica, cibernÉtica, nuevas tecnologÍas.

Abstract: This article examines the aesthetics of cyborg. First, we focus on a series of cultural movements and intellectual trends that are key to understand the idea of a cyborg as we know it today: philosophies of life, cybernetics and cyberculture. Then, we highlight problems and challenges that remain unanswered and must be faced by any model of emancipation and community in the technological era based on cyborg philosophies.

Keywords: Cyborg, cyberculture, aesthetics, cybernetics, new technologies.

IntroducciÓn

La pregunta por las relaciones entre cuerpo y tecnologÍa es una de las cuestiones que con mÁs insistencia reclama nuestra atenciÓn desde finales del siglo pasado. El desarrollo que han experimentado en las últimas cuatro dÉcadas Áreas como la biotecnologÍa y las telecomunicaciones repercute indudablemente en los entornos que habitamos y en nosotros como organismos vivos. ¿Bajo quÉ prisma pensar la naturaleza de estas transformaciones? La innumerable cantidad de respuestas articuladas desde Ámbitos como el filosÓfico, el cientÍfico, el literario o audiovisual muestra, por un lado, la pertinencia de este tema en un escenario caracterizado por la rapidez con la que tienen lugar los procesos de desarrollo e innovaciÓn tecnolÓgica. Por otro, revela la necesidad de seguir articulando propuestas que, si bien no son definitivamente satisfactorias, contribuyen a

comprender a mayor profundidad la complejidad de dicha pregunta.

El cborg es, sin lugar a duda, uno de los iconos que con ms insistencia se invocan a la hora de arrojar luz sobre el problema del devenir de la condicin humana en un mundo tecnificado. Se trata de una figura compleja en el sentido de que lo que se desea expresar con ella vara significativamente en funcin quin la articula y desde qu coordenadas intelectuales lo hace. En cualquier caso, desde que adquiriese popularidad en torno a la dcada de 1980, la idea de ser ya cborg o iniciar la metamorfosis hacia esta forma de vida hbrida despierta un amplio abanico de reacciones que van desde la acogida entusiasta con brazos abiertos hasta el rechazo virulento a la mera sugerencia de esta posibilidad.

En este artculo vamos a examinar esta figura atendiendo al papel que ha jugado esta figura en el imaginario de las sociedades de las nuevas tecnologas. Nuestro enfoque, por tanto, se centra en las estticas cborg, y por ello nos ocuparemos no tanto de cuestiones relativas a la definicin y el alcance del concepto como del contorno sensible con el que se reviste esta nocin en diferentes contextos. Y es que no es el mismo el cborg que se presenta en el cine comercial hollywoodiense de los 80 y los 90 que el que se da cita en las pginas del *Manifiesto para cborgs* de Donna Haraway. La principal razn que motiva esta aproximacin tiene ver con el importante papel que numerosos intelectuales han atribuido a esta entidad hbrida por excelencia a la hora de configurar formas de subjetividad alternativas y modelos de convivencia ajustados a la coyuntura del tiempo presente. Lo concibamos hoy como una figura vlida o, por el contrario, obsoleta a la hora de pensar nuestra realidad como especie, lo cierto es que buena parte de las dificultades planteadas por el laberinto que entraa el cborg tiene que ver con los mltiples rostros con los que ha aparecido esta figura desde que se acuase el trmino en la dcada de los 60.

La primera parte del artculo se centra en desarrollar una genealoga breve pero a nuestro juicio necesaria del cborg. Para ello sealaremos una serie de episodios clave que nos permitirn reconstruir el recorrido efectuado por esta figura. En concreto, partiremos del suelo cultural e intelectual en el que germina el cborg y que se localiza en la primera mitad del siglo XX, en los terrenos conectados de la ciberntica y las filosofas de la vida. Tras ello daremos un salto hasta la dcada de los 80, periodo que constituye el caldo de cultivo de la cibercultura y en el que la entidad ciborgiana adquiere un elevado grado de complejidad esttica. El segundo apartado de este texto seala una serie de desafos a los que se enfrentan los modelos de subjetividad y convivencia que apuestan por inspirarse en este hbrido para articular propuestas emancipadoras.

Surgimiento y derivas de la figura del cibernético

De las filosofías de la vida a la cibernética

Históricamente, el término ‘cyborg’ proviene del artículo *Cyborgs and Space*, escrito por Manfred Clynes y Nathan Kline en 1960 para el número de septiembre de la revista *Astronautics* y que se basa en el enfoque cibernético para establecer comunicaciones entre sistemas orgánicos y tecnológicos. Este texto no expone razonamientos o demostraciones basadas en el método científico. Sus páginas han de leerse más bien como un ensayo especulativo, un relato ficticio en el que Clynes y Kline describen posibles escenarios a los que deberá enfrentarse la especie humana en las próximas décadas como consecuencia de la rapidez con la que tiene lugar el desarrollo tecnológico. Para ello imaginan qué condiciones harían viable la supervivencia humana en el espacio exterior:

Los viajes espaciales retan a la humanidad no solo tecnológicamente sino también espiritualmente, invitando al hombre a ser parte activa de su propia evolución biológica [...] Si se encontrase un pez particularmente inteligente y con recursos, que hubiera estudiado bastante bioquímica y fisiología, que fuera un maestro de la ingeniería y la cibernética, y que tuviera excelentes laboratorios disponibles para él, dicho pez podría tener la habilidad de diseñar un instrumento que le permitiera vivir en tierra y respirar aire¹.

Como es sabido, la cibernética ve la luz en la década de los 40 del siglo pasado en el escenario de las Conferencias Macy de la mano de figuras como Norbert Wiener, John von Neuman, Julien Bigelow o Claude Shannon. De acuerdo al relato de Turner², el factor clave para la emergencia de esta disciplina fue el ambiente colaborativo que reinaba en los laboratorios científicos durante la segunda guerra mundial. Especialistas, ingenieros y administradores de diversa procedencia intelectual cooperaron para crear un lenguaje que les permitiese trabajar en equipo y enfrentarse a los problemas que suponía desarrollar y perfeccionar compleja maquinaria de guerra que sería utilizada por personal militar. La cibernética abordaba, entre otras cuestiones, la problemática inherente

¹ Clynes, M. E. y N. S. Kline, “Cyborgs and Space”, en *Astronautics* (septiembre 1960), p. 26.. Disponible en <https://pdfs.semanticscholar.org/4df3/9d8755c0b3e083cfaf0bfb6e3ff8afe77247.pdf> [Accedido el 5/3/2018]

² Turner, F., *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago: University of Chicago Press, 2006.

a la interacción entre humanos y máquinas que tenían que ofrecer una respuesta rápida y precisa a las circunstancias cambiantes e imprevisibles del entorno, por lo que era necesario encontrar denominadores comunes que les permitiesen integrar entidades tan diferentes. Esta necesidad provoca el surgimiento de la "metáfora computacional"³, imprescindible para comprender no solo los primeros pasos de la cibernética, sino también los del cfborg: "Al imaginar a los soldados como dispositivos que procesaban la información, Wiener y Bigelow ofrecieron una imagen de los humanos y las máquinas como elementos dinámicos que colaboraban en un único sistema socio-técnico fluido"⁴. No es Turner, por cierto, el único que localiza en la cibernética el sustrato teórico en el que se inspiran estéticas tecnológicas de finales de siglo XXI. En su genealogía del ser posthumano, Katherine Hayles regresa a esta disciplina para localizar en ella la base filosófica de la posterior separación entre materia e información que dará lugar a importantes metamorfosis del cuerpo en la cibercultura. A su juicio, la idea de concebir al ser humano como un sistema procesador de información sirvió como punta de lanza para sentar las bases del dualismo información/materia que dominó la cultura de las nuevas tecnologías de los 80 y los 90⁵. Guattari también observó la "perspectiva cibernética" desde un punto de vista similar y subrayó como uno de sus efectos la cualidad de tratar a los seres vivos como "máquinas particulares dotadas del principio de retroacción"⁶.

La cibernética ha de ser a su vez comprendida en el marco de las filosofías de la vida de comienzos del siglo XX. Pensamos en el concepto husserliano de *Lebenswelt* o mundo de la vida, ese suelo de experiencias sensibles inmediatas que es previo a cualquier formalización de carácter científico⁷; también nos referimos al Ortega de *Ni vitalismo ni racionalismo* (1924) y *El tema de nuestro tiempo* (1923), especialmente cuando señala que la tarea clave de su época consiste precisamente en "en someter la razón a la vitalidad, localizarla dentro de lo biológico, supeditarla a lo espontáneo [...] mostrar que es la cultura, la razón,

³ El alcance de esta metáfora, entre cuyos precedentes más claros destacan la comparación de Descartes en el *Tratado de las pasiones del alma* (1649) entre el cuerpo humano y un autómatas o *El hombre máquina* (1748) de La Mettrie, llega hasta nuestros días y ha traspasado el ámbito de los laboratorios científicos para ejercer un fuerte influjo a nivel social.

⁴ Turner, F., *Op. cit.*, p. 21.

⁵ Hayles, K., *How we became posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: University of Chicago Press, 1999, pp. 50-83.

⁶ Guattari, F., *Caosmosis*, Buenos Aires: Manantial, 1996, p. 48.

⁷ En una de las caracterizaciones del *Lebenswelt* que figuran en *La crisis de las ciencias europeas* (1936), Husserl indica que es "el mundo histórico concreto, con sus tradiciones y sus representaciones variables de la naturaleza, vinculadas precisamente con las circunstancias históricas y es, al mismo tiempo, el mundo de la experiencia sensible inmediata". Husserl, E., *La crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental*, Buenos Aires: Prometeo, pp. 39-40.

el arte, la ética quienes han de servir a la vida”⁸; y recordamos asimismo al Nietzsche que, décadas atrás, en *La genealogía de la moral* (1887), se batía en duelo contra la filosofía de los “sacerdotes ascéticos” que tomaban distancia de la vida (“junto con todo lo que a ella pertenece, ‘naturaleza’, ‘mundo’, la esfera entera del devenir y la caducidad”) para postular una existencia ultramundana “antitética y excluyente”⁹.

Siguiendo la interpretación de Molinuevo, emerge en este contexto una forma de bioestética cuyo deseo era superar al idealismo mediante la vuelta a la vida, debido a lo cual se revalorizó lo biológico, y con ello el cuerpo y el entorno que habita. La tarea de superar los dualismos idealistas de la tradición occidental (sujeto-objeto, mente-cuerpo, razón-sentimiento) generó la demanda de “una ‘nueva sensibilidad’ para estar a la altura de los nuevos tiempos”¹⁰. La necesidad de situar a la vida como una de las cuestiones filosóficas centrales habría puesto de relieve la cuestión de los límites mismos del ser humano, preparando el terreno para el surgimiento de una serie de seres híbridos que, sin tomar partido por alguno de los polos de las dicotomías, encuentran su lugar entre ellas.

Las estéticas cýborg de la cibercultura en los años 80 y 90

¿Cuál es el devenir del cýborg tras su formalización como tema a mediados del siglo XX? En este punto es necesario dar un salto temporal desde el artículo que Clynes y Kline publican a comienzos de los 60 para desplazarnos hasta los 80, periodo en el que esta figura eclosiona definitivamente y da lugar a múltiples estéticas. Los últimos 20 años del siglo pasado juegan un papel clave en la configuración del imaginario tecnológico de las sociedades desarrolladas que asisten en primicia a hitos tecnológicos como la llegada del ordenador personal o de Internet tal y como lo conocemos en la actualidad¹¹. En este periodo tienen lugar también episodios clave en la historia de las biotecnologías como el inicio en 1990 del proyecto para secuenciar el genoma humano o la creación en 1978 de insulina artificial idéntica a la que produce un ser humano¹². Los años 80 constituyen así el terreno en el que se origina lo que autores como Mark Dery¹³ o

⁸ Ortega y Gasset, J., “El tema de nuestro tiempo”, en *Obras completas*, vol. 3, Madrid: Taurus, 2008, p. 593.

⁹ Nietzsche, F., *La genealogía de la moral*, Madrid: Alianza, 1996, p. 136.

¹⁰ Molinuevo, J. L., “En los límites de la bioestética”, 2013, p. 1. Disponible en <https://app.box.com/s/26q29usska> [Accedido el 5/3/2018]

¹¹ Cf. Ceruzzi, P., *A History of Modern Computing*, Cambridge: The MIT Press, 2003; y Ryan, J., *A History of the Internet and the Digital Future*, London: Reaktion Books, 2010.

¹² Buchholz, K. y J. Collins, *Concepts & Biotechnology*, Weinheim, Wiley-VCH, 2010, p. 95.

¹³ Dery, M., *Velocidad de escape. La cibercultura del fin del siglo*, Madrid: Siruela, 1998.

David Bell y Barbara Kennedy¹⁴ denominan cibercultura, término empleado para aglutinar el conjunto de creencias y de prácticas que emerge como consecuencia de la integración de las nuevas tecnologías en diferentes capas de la realidad social (ámbito laboral, vida privada, ocio, estilo de vida).

El complejo laberinto que teje la cibercultura en torno al fenómeno tecnológico da pábulo a la aparición de una serie de iconos que transitan a caballo entre la ficción y la no ficción y trazan las coordenadas de un imaginario protagonizado por peligrosos hackers adolescentes, inquietantes mutantes, inolvidables androides... y cíborgs. Desde el punto de vista de la estética, es posible ubicar las imágenes y relatos en torno a esta figura dentro de dos grandes tendencias: una que crece alimentada por materiales de la cultura popular, y que configura lo que aquí denominaremos cíborg pop; y otra que convierte al ser ciborgiano en un objeto de discusión en la arena académica intelectual y que coincide en lo esencial con el “cíborg de izquierdas”¹⁵ al que se refirieron Alonso y Arzoz en su *Quinta columna digital*¹⁶.

Llevar a cabo una presentación del cíborg en la cultura popular tal vez resulte superfluo debido al amplio reconocimiento y a la buena salud de la que goza todavía hoy en el terreno de las grandes ficciones comerciales. Sus principales representantes se encuentran en el combinado de ciencia ficción y acción trepidante de películas como *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987). También hace acto de presencia en las conocidas películas de animación japonesa que forman parte del universo *Ghost in the Shell* creado por Mamoru Oshii, con una primera entrega de 1995, una segunda parte en 2004 y un *remake* de acción real de 2017. En las cintas mencionadas, los protagonistas han atravesado diversos procesos de reconstrucción y mejora de su organismo para ampliar facultades como la percepción, los reflejos o la fuerza bruta. La mera presencia del cíborg en estas ficciones despliega una serie de temas y problemas relativos a la identidad y los límites de lo humano que hacen de contrapunto a la acción intensa a la que se enfrentan los personajes¹⁷. Los nuevos ciber-organismos hacen acto de presencia

¹⁴ Bell, D. y B. Kennedy, *Cybercultures Reader*, London: Routledge, 2ª edición, 2007.

¹⁵ Alonso, A. y A. Arzoz, *La quinta columna digital*. Antitratado comunal de hiperpolítica. Barcelona: Gedisa, 2005, p. 67.

¹⁶ La distinción entre un cíborg pop y un cíborg académico o “de izquierdas” no tiene la pretensión de abarcar todas las prácticas que caen bajo el paraguas del concepto cíborg. A modo de ejemplo, y ciñéndonos exclusivamente al ámbito de la *performance* artística, sería difícil e incluso inadecuado tratar de reducir a un denominador común las prácticas de Stelarc, Orlan, Marcel.Í Antúnez o Jaime del Val, por citar algunos de los casos más relevantes. Dividir el conjunto de las estéticas cíborg en las dos tendencias mencionadas obedece al objetivo de reproducir la perspectiva de un debate en torno a esta figura al que regresaremos en la siguiente sección.

¹⁷ Ha sido particularmente estudiado el caso de *Ghost in the shell* debido a la combinación de tópicos

incluso en los videoclips de la época: recordemos *Shock to the system*, el tema de Billy Idol perteneciente a su álbum *Cyberpunk* de 1993 y que contaba con un videoclip en el que se mostraba sin tapujos la grotesca transformación del rebelde Idol en una entidad mitad humana mitad máquina¹⁸. En la estética del cibernético pop la tecnología emerge como fundida con el cuerpo, en ocasiones con resultados abyectos en los que la carne original es mutilada como en el caso de *Videodrome* y otras obras del Cronenberg de los 80 y los 90¹⁹. Otras veces se halla de manera imperceptible en el interior de la piel o cubierta por la ropa o el cuerpo cabelludo, como una toma de entrada en la nuca o bajo la forma de pequeños implantes.

Los relatos acerca del cibernético tejidos en la literatura, el cine y los videojuegos de ciencia ficción de estas décadas ofrecen sin embargo una visión parcial que no hace justicia a la complejidad de esta figura. Y es que, al mismo tiempo que adquiere notoriedad en la industria cultural, el cibernético gana prestigio en los debates intelectuales del momento en torno a la condición humana, abriéndose paso particularmente tras el imprescindible *Manifiesto Cyborg* de Donna Haraway (1985), quien lo define como “una especie de yo personal, postmoderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar”²⁰. Haraway pondrá en circulación una versión de este ser híbrido que poco tiene que ver con los temibles experimentos militares del cine de acción. La imagen del cibernético como una combinación sugerente entre máquina y organismo vivo servía en su modelo a un doble propósito: por un lado, superar dualismos que permanecían enquistados en el pensamiento occidental; por otro, articular una propuesta emancipatoria para las sociedades de las nuevas tecnologías. Todo ello quedaba

del género de acción con temas y pasajes filosóficos que invitan a suprimir las distinciones entre alta y baja cultura. Para Molinuevo, una película como *Ghost in the Shell* “acaba captando un público amplio y variado, ya que tiene otro ingrediente que parece reñido con el aburrimiento de, o bien sólo la filosofía, o sólo la excesiva retórica barroca de las imágenes”. Molinuevo, J. L., *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2006, p. 76.

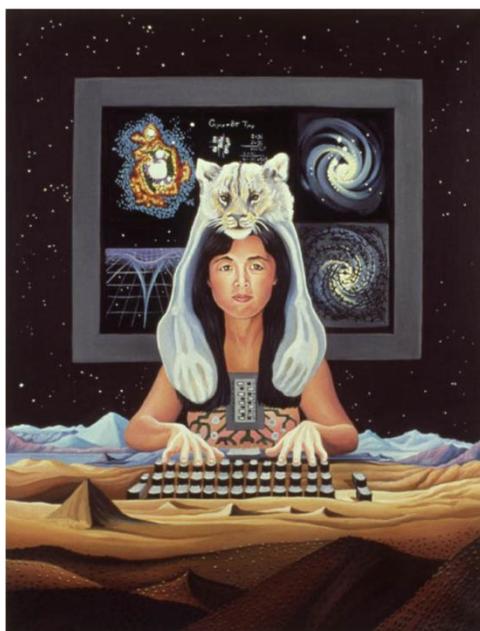
¹⁸ Para una revisión ampliada de la figura del cibernético en las creaciones audiovisuales puede consultarse Aguilar, T., “La construcción cinematográfica del cyborg: de Metrópolis (1926) a Terminator (1984)”, en *Debats*, 81 (2003), pp. 40-49; y Aguilar, T., *Cartografía de la tecnosociedad a través del cine*, Valencia: Alfonso el Magnánimo, 2012.

¹⁹ Cf. Freixas, R., “David Cronenberg. La perversión de la realidad”, en Navarro, A. J. (ed.), *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, Madrid: Valdemar, 2002, pp. 291-324; y Hormigos, M., “Nuevas especies para el panteón de lo grotesco femenino. David Cronenberg y la Nueva Carne”, en Navarro, A. J. (ed.), *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, Madrid: Valdemar, 2002, pp. 135-171.

²⁰ Haraway, D., “Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX”, en Haraway, D., *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid: Cátedra, 1995, p. 279.

encarnado en la idea de un cuerpo tecnificado ajustado a la coyuntura de finales del siglo XX.

La línea tecnofeminista abierta por Sulamith Firestone en su *Dialéctica del sexo* (1973) hallaba así en Donna Haraway una actualización necesaria debido al desarrollo de las tecnologías digitales. Autoras como Judy Wajcman, Judith Squires, Sadie Plant y Katherine Hayles continuarían una prolífica línea de trabajo a propósito de la relación entre feminismo y tecnología en la que el cibernético se encontraba presente ya fuera de manera explícita o como elemento de trasfondo. Sin embargo, y a pesar de su riqueza teórica, es difícil localizar representaciones gráficas del modelo alternativo que propone la autora que prefería ser “antes un cibernético que una diosa”²¹. No obstante, una de las más interesantes desde el punto de vista de la estética tecnológica la encontramos en el *Cyborg* que dibuja Lynn Randolph en 1989 tras la lectura del manifiesto de Haraway.



Lynn Randolph, *Cyborg* (1989)

²¹ *Ibid.*, p. 311.

La ilustración de Randolph ofrece una versión del cibernético que poco tiene que ver con las portentosas máquinas militares de Hollywood. En ella vemos a una mujer de piel bronceada, una “humana-máquina/artista/escritora/chamán/científica”²² cuyas manos reposan en lo que parece ser el teclado de un ordenador o máquina de escribir. Cada una de las teclas se alza a su vez sobre una superficie desértica, como monolitos emergiendo de la arena. La figura femenina observa atentamente un punto indeterminado frente a ella. A la altura de su esternón se encuentra una placa de aspecto metálico con un conjunto de formas rectangulares que recuerda a una hilera de *switches* o interruptores. De dicha placa surgen varias líneas de tonalidad verdosa que se bifurcan componiendo un conjunto de raíces o (quizá al mismo tiempo) la circuitería de un microprocesador. Apoyada sobre la melena oscura de este cibernético alternativo se encuentra la cabeza de un felino difícil de identificar con alguna criatura conocida. Randolph dibuja la escena sobre un fondo nocturno en el que centellea una multitud de estrellas y en cuya parte central figura un rectángulo, un cuadro, tal vez el encerado de una pizarra o incluso el monitor de un ordenador, que contiene diversos motivos científicos: estudios microscópicos, galaxias, ecuaciones y una suerte de tres en raya compuesto por los símbolos que representan el género masculino y femenino.

El *Cyborg* de Randolph, que se convertirá en 1991 en la portada *Simians, Cyborgs and Women*, una compilación de textos de Haraway, constituye uno de los iconos más representativos de esa estética cibernética alternativa que emergía al albur de los debates tecnofeministas de la cibercultura. El sincretismo de la imagen, la reunión de motivos que parecían irreconciliables desde posiciones dualistas (tecnología y naturaleza, humano y máquina, arte y ciencia), sintetizan la voluntad integradora del ser híbrido e indeterminado que se propone como fuente de inspiración para pensar y diseñar al sujeto del siglo XXI. Y es que, como explica Broncano a propósito de la idea del cibernético como resistencia, en este contexto nos encontramos ante “una nueva serie de figuras o metáforas que intentan paliar el daño de la dicotomía entre lo natural y lo artificial”²³. Desde este enfoque, el cibernético sería un caso paradigmático de ser que lleva una existencia fronteriza, no perteneciente a una categoría o grupo específico.

²² Randolph, L., “Modest Witnesses: A Painter’s Collaboration with Donna Haraway”, p. 4. Disponible en: <https://companionrandolph.blogspot.com.es/> [Accedido el 5/3/2018]

²³ Broncano, F., *La melancolía del cibernético*, Barcelona: Herder, 2009, p. 42.

¿Emancipador o tirano? Retos pendientes en torno a la idea de un cýborg ciudadano

A medida que se han escrito textos literarios, científicos y filosóficos, y se han rodado películas, series y desarrollado videojuegos en torno a esta figura, el cýborg ha ido ganando una complejidad difícil de encontrar en otras creaciones de la cibercultura. En cualquiera de sus manifestaciones, el cýborg se muestra como una criatura híbrida cuya presencia interroga al ser humano acerca de su condición. ¿Se podría afirmar que nos encontramos en un constante proceso de “ciborgización”²⁴ de nuestra especie? Nos hallamos ante una figura que sigue gozando de un envidiable estado de salud, aunque ya en 2004 Vivian Sobchack afirmaba que el término comenzaba a hastiar incluso dentro del circuito intelectual y se empezaban a buscar otras alternativas: “Recientemente, después de que el ‘cýborg’ se convirtiese en algo de alguna manera agotado por el exceso de uso académico, comenzamos a escuchar y a leer acerca de ‘lo prostético’”²⁵. Y es cierto que el cýborg se ha invocado con tal profusión que ha terminado consolidándose como uno de los términos más problemáticos y difíciles de interpretar del vocabulario de las nuevas tecnologías. En cierto modo puede considerarse que, junto al ciberespacio, lo virtual o los *hackers*, nos encontramos ante una de las figuras protagonistas de la jerga del tecnorromanticismo *high tech*²⁶. Por ello creemos necesario examinar esta figura críticamente.

El cýborg opera eficazmente en el ámbito de la formación de la identidad individual. Pensemos en aquellas personas que se autodenominan a sí mismos cýborg como Neil Harbisson, el conocido artista y activista afectado por acromatopsia y que ha revertido esta disfunción gracias su sensor “eyeborg”, una antena implantada en su cabeza que traduce los colores que percibe en sonidos mediante los que crea todo tipo de proyectos creativos. Sin embargo, es cuestionable que esta categoría pueda operar en la actualidad como “una ficción que abarca nuestra realidad social y corporal”²⁷. Hay que considerar que el cýborg emancipador inscrito por Haraway en un proyecto político se encontró desde el comienzo con la dura resistencia del cýborg militar de la ciencia-ficción hollywoodiense, y es dudoso que la estética del primero lograra abrirse paso en

²⁴ Hables Gray, C., “Homo Ciborg: Cincuenta años después”. En *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 8, 1 (2011), pp. 83-104.

²⁵ Sobchack, V., *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, Berkeley: University of California Press, 2004, p. 207.

²⁶ Coyne, R., *Technoromanticism: Digital Narrative, Holism, and the Romance of the Real*, Cambridge: The MIT Press, 1999.

²⁷ Haraway, D., *op. cit.*, p. 254.

un imaginario social saturado por las múltiples versiones del segundo. Aguilar, tras una lectura exhaustiva y atenta del manifiesto de Haraway, advierte que “el cyborg uniformado consumista existe, como bien exhibe el imaginario cinematográfico estadounidense en su construcción del cyborg con un claro sesgo machista”²⁸. Realizando la misma distinción, Squires afirma que

Los cibernos como ‘celebraciones tecnofascistas de la invulnerabilidad están ganando en la batalla cultural contra los cibernos híbridos y semipermeables del lenguaje de Haraway. Algo predecible, tal vez, dado que los cibernos son la descendencia ilegítima del militarismo y el patriarcado capitalista’²⁹.

Otra afirmación problemática acerca del ciberno sostiene que carece de un relato de origen. Este tipo de ciberno, vuelto siempre hacia el presente y el porvenir, no entronca con ningún relato esencialista que defina su esencia y lo vincule a un pasado o a una tradición condicionante. Esta es la clave desde la que hay que interpretar la preferencia de Haraway por esta figura en lugar de la de una diosa. Desde estas coordenadas, el ciberno aparece como una forma de vida fluida y completamente abierta a la incorporación de nuevos atributos y determinaciones. Broncano lo explica de manera excelente cuando dibuja a esta figura como una criatura “desarraigada”. Bajo este prisma nos encontramos ante híbridos que son siempre extranjeros en el mundo: “Su desarraigo es tan complejo que la nostalgia se transfigura en distancia y en identidad desarraigada [...] Su existencia protésica les hace saber de su extrañeza en el mundo y esa extrañeza es el origen de la melancolía”³⁰. Por ello cabe hablar de una “melancolía del ciberno”.

La ausencia de una identidad fuerte es sin duda una de las claves que permiten articular un proyecto de vida en común basado en esta forma de vida tecnificada, especialmente en una coyuntura en la que las narrativas fundamentalistas han dejado de ser operativas para la articulación de comunidades heterogéneas y con múltiples trasfondos sociales y culturales. La principal dificultad de este planteamiento aplicado al caso del ciberno estriba en que en las estéticas tecnológicas más populares sí hay un relato de origen. Los cibernos de la ciencia ficción de los 80 en adelante tienen en común el haber surgido como resultado de un accidente fatal. De este modo, su capacidad para integrar las dicotomías del pensamiento occidental se enfrenta a un origen doloroso que invita a dudar que la fusión sugerida entre naturaleza y técnica sea lo más apropiado. *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987), uno de los cibernos

²⁸ Aguilar, T., *El status del cuerpo en Occidente*. Tesis doctoral. Madrid: UNED, 2006, p. 243.

²⁹ Squires, D., “Fabulous Feminist Futures and the Lure of Cyberculture”, en Bell, D. y B. Kennedy (eds.), *op. cit.*, p. 369.

³⁰ Broncano, F., *op. cit.*, p. 24.

justicieros más conocidos, llegó al mundo de la manera más funesta posible. Recordemos que el policía Alex Murphy es brutal y sádicamente asesinado por unos pandilleros recibiendo innumerables disparos de escopeta. Sus restos fueron aprovechados para crear el famoso robot justiciero. En los *manga* de *Ghost in the Shell*, la Mayor Mokoto Kusanagi es sometida al proceso de reconstrucción ciborgiana tras sufrir un accidente de avión.

La cronología de cíborgs que surgen tras la muerte de un ser humano continúa, y en abundancia, hasta nuestros días. Recordemos que en 2014 se rodó un *reboot* del *RoboCop* de Paul Verhoeven (José Padilha, 2014), y en esta ocasión Alex Murphy no es asesinado por unos pandilleros sino que resulta víctima de un coche bomba. En 2011 Adam Jensen, protagonista del videojuego *Deus Ex: Human Revolution*, sufría un destino similar al de Alex Murphy al morir asesinado por mercenarios enemigos y ser devuelto a la vida con las facultades de un cíborg militar. Es ilustrativa la conocida expresión de Jensen acerca de su condición y que resume las dificultades para asimilar su nueva identidad: “Yo no elegí esto”, donde resuenan los versos de *El Paraíso perdido* de Milton (1667) que abrían el *Frankenstein* de Mary Shelley (1818): “¿Te pedí / Por ventura, Creador, que transformarás / en hombre este barro del que vengo? / ¿Te imploré alguna vez que me sacaras / de la oscuridad?”. Compartiendo sujeto creador (el ser humano), la diferencia entre Murphy o Jensen con el moderno Prometeo es que en el caso de los dos agentes el barro original era un cuerpo vivo que ya existía y que, caído en desgracia, es refundido en el molde del organismo cíborg. Esta circunstancia les hace partícipes de un conflicto añadido que tiene lugar en el propio interior. ¿Cómo definirse en su nueva situación? O formulado de otro modo: ¿cómo debería encontrarse o sentirse un ser que ya no es humano (pero lo fue), ni máquina (no del todo), pero que se ha formado de acuerdo a estas dicotomías?

En este sentido, por un lado encontramos al cíborg emancipador que suprime las viejas dicotomías y surge como propuesta para pensar identidades abiertas, no lastradas por un relato de los orígenes sino por una existencia proyectada hacia el porvenir. La otra cara de la moneda es el cíborg militarizado, de origen fatal, que sigue su camino solitario como héroe justiciero mientras lame sus heridas tecnológicas, ya se trate de la filosófica Mayor Kusanagi o del atormentado Adam Jensen³¹. La presencia de estos últimos satura indudablemente el

³¹ En 1986, Tom Maddox escribía *Ojos de Serpiente*, un relato breve que Bruce Sterling recogió en *Mirrorshades*, la más influyente compilación de textos cyberpunk. El protagonista de esta historia es George, un ex soldado de los Estados Unidos que comienza a sufrir alucinaciones debido a lo que él llama “la serpiente”, un implante que le inocularon durante su estancia en el ejército y que interfiere con varias capas de su cerebro, conversa con él y le induce a actuar contra su voluntad. Lo interesante

imaginario de las sociedades desarrolladas. Son ellos los que responden a la pregunta clave: ¿qué imaginamos cuando pensamos en un cÍborg? No es anecdótico que Google imágenes, posiblemente el archivo visual más influyente de nuestro tiempo, responda a la petición “cyborg” con incontables imágenes de organismos masculinos hipermusculados y repletos de armamento letal. El cÍborg *soft* de Lynn Randolph no se deja ver por mucho que naveguemos entre los resultados de búsqueda.

Conclusiones

El cÍborg es una figura problemática no solamente por las dificultades que entraña dar con una definición precisa del término, sino también por la naturaleza tan dispar de las estéticas que pone en juego. Por ello, un examen de los caracteres sensibles con los que se ha revestido este término desde finales del siglo XX puede contribuir a explicar por qué el cÍborg sigue interpeándonos con insistencia y despierta toda suerte de reacciones.

En los años 60, la aparición del cÍborg en un contexto científico abonado por el sustrato intelectual de las filosofías de la vida y de la cibernética lo presentaban como una ficción que permitía especular con la posibilidad de que la especie humana tomase las riendas de su destino evolutivo. Esta forma de vida híbrida se consolida en los años 80 y 90 como un icono de la cibercultura y uno de los protagonistas en los debates acerca del futuro del ser humano. En esta coyuntura encontramos propuestas originadas en los estudios del tecnofeminismo. Donna Haraway, Katherine Hayles o Fernando Broncano proponen un modelo no esencialista del cÍborg con el que pensar formas de convivencia integradoras y abiertas. Por otro lado, autoras como la propia Haraway, Judith Squires o Teresa Aguilar identifican la presencia de otra estética cÍborg de corte militar que se alimenta de las producciones de la industria cultural. El cÍborg aparece aquí encarnado en las imágenes de super soldados que

de *Ojos de Serpiente* es la incursión literaria de Maddox en la psicología de un ser humano profundamente modificado mediante tecnología de vanguardia. Se trata del relato en primera persona de un cÍborg que ha perdido el control de la tecnología que en su día le implantaron. George es, en efecto, una criatura híbrida, ni puramente humano ni completamente tecnológico. Un habitante de la frontera, pero en la cara oscura, que ilustra las dificultades que implica la figura del cÍborg para la identidad individual: “Quieres creer que hay una especie de reptil dentro de ti, frío y calculador, que disfruta con extraños placeres. Sin embargo, tal como el doctor Hughes ya te explicó, los implantes son una parte orgánica de ti mismo. Ya no puedes evadirte por más tiempo de tu responsabilidad por estos comportamientos. Ahora son parte de ti”. Maddox, T., “Snake-Eyes”, en Sterling, B. (ed.), *Mirrorshades. A Cyberpunk Anthology*, New York: Ace, 1988, p. 27.

mantienen graves conflictos con su identidad personal y hacen valer la ley por medio del despliegue violento de sus facultades ampliadas; esta es la perspectiva que parece dominar el centro del imaginario de las sociedades de las nuevas tecnologías. Lejos de inspirar la posibilidad de una comunidad abierta a la integración de diferencias y a la acogida de alternativas, este modelo viene acompañado de paisajes urbanos en ruinas, modelos de convivencia fallidos y sistemas en los que impera la fuerza bruta y el derecho del más fuerte.

En resumen, el cýborg es una idea repleta de historia y dotada de múltiples connotaciones estéticas. Su inclusión en todo modelo de emancipación y convivencia ha de reconocer y dar respuesta a una serie de problemas que surgen como consecuencia de la complejidad que entraña esta figura. En este sentido, es necesario poner de relieve la paradoja existente en torno a su origen: ¿es posible conciliar una forma de identidad no esencialista con los relatos que desde la ficción subrayan el surgimiento doloroso de esta figura? Esta pregunta invita a asumir asimismo la abrumadora presencia de esos otros cýborgs que protagonizan las distopías tecnológicas desde finales del siglo XX hasta la actualidad. No creemos que haya que plantear este conflicto como una batalla cultural de la que solo ha de salir un vencedor. Puede dar frutos más jugosos el asimilar que las máquinas de destrucción atormentadas por el origen traumático de su nueva identidad ponen sobre la mesa dudas e inquietudes que todavía no han recibido una respuesta satisfactoria.

Referencias

Aguilar, T., *Cartografía de la tecnosociedad a través del cine*, Valencia: Alfonso el Magnánimo, 2012.

— *El status del cuerpo en Occidente*. Tesis doctoral. Madrid: UNED, 2006

— “La construcción cinematográfica del cyborg: de Metrópolis (1926) a Terminator (1984)”, en *Debats*, 81 (2003), pp. 40-49

Alonso, A. y A. Arzoz, *La quinta columna digital. Antitratado comunal de hiperpolítica*. Barcelona: Gedisa, 2005

Bell, D. y B. Kennedy, *Cybercultures Reader*, London: Routledge, 2ª edición 2007

Broncano, F., *La melancolía del cýborg*, Barcelona: Herder, 2009

Buchholz, K. y J. Collins, *Concepts & Biotechnology*, Weinheim, Wiley-VCH, 2010

Ceruzzi, P., *A History of Modern Computing*, Cambridge: The MIT Press, 2003

Clynes, M. E. y N. S. Kline, “Cyborgs and Space”, en *Astronautics* (septiembre

- 1960). Disponible en <https://pdfs.semanticscholar.org/4df3/9d8755c0b3e083cfaf0bfb6e3ff8afe77247.pdf> [Accedido el 5/3/2018]
- Coyne, R., *Technoromanticism: Digital Narrative, Holism, and the Romance of the Real*, Cambridge: The MIT Press, 1999
- Dery, M., *Velocidad de escape. La cibercultura del fin del siglo*, Madrid: Siruela, 1998
- Freixas, R., “David Cronenberg. La perversión de la realidad”, en Navarro, A. J. (ed.), *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, Madrid: Valdemar, 2002, pp. 291-324
- Guattari, F., *Caosmosis*, Buenos Aires: Manantial, 1996
- Hables Gray, C., “Homo Cíborg: Cincuenta años después”. En *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 8, 1 (2011), pp. 83-104
- Haraway, D., “Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX”, en Haraway, D., *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid: Cátedra, 1995, pp. 251-311
- Hayles, K., *How we became posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: University of Chicago Press, 1999
- Hormigos, M., “Nuevas especies para el panteón de lo grotesco femenino. David Cronenberg y la Nueva Carne”, en Navarro, A. J. (ed.), *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, Madrid: Valdemar, 2002, pp. 135-171
- Maddox, T., “Snake-Eyes”, en Sterling, B. (ed.), *Mirrorshades. A Cyberpunk Anthology*, New York: Ace, 1988, pp. 12-33
- Molinuevo, J. L., “En los límites de la bioestética”, 2013, p. 1. Disponible en <https://app.box.com/s/26q29usska> [Accedido el 5/3/2018]
- *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2006
- Nietzsche, F., *La genealogía de la moral*, Madrid: Alianza, 1996, p. 136.
- Ortega y Gasset, J., “El tema de nuestro tiempo”, en *Obras completas*, vol. 3, Madrid: Taurus, 2008, pp. 558-652
- Randolph, L., “Modest Witnesses: A Painter’s Collaboration with Donna Haraway”, p. 4. Disponible en: <https://companionrandolph.blogspot.com/es/> [Accedido el 5/3/2018]
- Ryan, J., *A History of the Internet and the Digital Future*, London: Reaktion Books, 2010
- Sobchack, V., *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, Berkeley: University of California Press, 2004
- Squires, D., “Fabulous Feminist Futures and the Lure of Cyberculture”, en Bell, D. y B. Kennedy (eds.), *Cybercultures Reader*, London: Routledge, 2ª edición,

2007, pp. 361-373

Turner, F., *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago: University of Chicago Press, 2006