

# VIDA ARTIFICIAL: EL CÍBORG, REPRESENTACIÓN POSMODERNA DE NUESTRAS ANSIEDADES

Ana Isabel Bonachera García\*  
Universidad de Almería

## RESUMEN

En el contexto de la posmodernidad, el cÍborg emerge como una nueva imagen del autómata moderno. Dentro de este estudio, atenderemos a este nuevo ser que, a diferencia del robot, muestra una apariencia humanoide y es emocionalmente autónomo. Atendiendo a esto último, el cÍborg representa una mayor ansiedad ya que difumina la frontera entre humano y máquina. A través de ejemplos específicos de cÍborgs en la literatura y el cine, vamos a tratar de delimitar dicha frontera y analizar las preocupaciones provocadas por la transgresión de este límite. El cÍborg es una nueva figuración de la imaginada consecuencia de la relación de interdependencia entre el ser humano y la máquina. Se teme no solo la pérdida de control de la tecnología, sino también la pérdida de la humanidad.

**PALABRAS CLAVE:** posmodernidad, cÍborg, ontología, transgresión, ansiedades.

## ABSTRACT

«Artificial Life: The *Cyborg*, postmodern representation of our anxieties». Within the context of postmodernity, the *cyborg* emerges as a new image of the modern automaton. Within this study, we will deal with this new being that, unlike the robot, has a human appearance and is emotionally autonomous. Taking into consideration this last feature, the *cyborg* represents an increased anxiety, since it blurs the borderline between human and machine. Throughout specific examples of *cyborgs* in literature and film, we will try to delimit this borderline and analyse the anxieties caused by the transgression of this limit. The *cyborg* is a new figuration of the imagined consequence of the interdependent relationship between man and machine. We fear not only the loss of control of technology, but also the loss of humanity.

**KEYWORDS:** postmodernity, *cyborg*, ontology, transgression, anxieties.



## 1. INTRODUCCIÓN

La velocidad de los avances de los dos últimos siglos es sorprendente, de tal forma que la sociedad ha experimentado una serie de sentimientos encontrados, como confianza, rechazo, amor u odio, que derivan de un estado de ansiedad ante este nuevo entorno. A lo largo del proceso tecnológico, han existido puntos de inflexión y periodos de rápido desarrollo. Estos cambios han ido a su vez acompañados de constantes preocupaciones. Cada invención que aparece con el fin de solucionar un problema trae consigo una complicación latente dentro de la relación binaria *humano-máquina*. El género de ciencia ficción nos ha servido para plantear diversas cuestiones que van desde el desarrollo científico-tecnológico hasta la representación de los seres humanos y de la sociedad, ilustrando el reto que ha supuesto para la humanidad adaptarse a los nuevos tiempos.

La metáfora de la máquina ha servido para explicar nuestro universo planetario, biológico, psíquico y social. Esta era posmoderna está estrechamente relacionada con el avance digital y el espacio virtual como una segunda forma de vida, caracterizada por una relación de interdependencia entre el ser humano y la máquina. Las máquinas permiten el progreso idílico, pero también pueden ser motivo de aniquilamiento de nuestra especie.

Miquel Domènech y Francisco J. Tirado (2002: 220) definen la «posmodernidad» como un periodo de hibridación, donde nos encontramos con la combinación de criaturas humanas, ecosistemas y programas informáticos, produciendo una red a raíz de la cual se concibe la «biopolítica» del siglo XXI. El ser humano se integra con la tecnología, de tal forma que la frontera que delimita nuestro cuerpo, para saber dónde comienza lo orgánico y dónde lo inorgánico, se ha difuminado. Las historias sobre cuerpos híbridos (naturales y mecánicos) han abierto la puerta a nuevas ontologías, mostrándonos seres híbridos en los cuales los dualismos occidentales (natural/artificial, humano/máquina, orgánico/inorgánico, hombre/mujer...) se han borrado. Así pues, el cibernético (neologismo que se compone de la abreviación *cib-* —«cibernético»— y de la abreviación *-org* —«organismo»—) encarna la fusión del ser humano con la tecnología, de modo que estos elementos inorgánicos forman parte del ser humano, desempeñando una función natural. Donna Haraway (1995: 254) argumenta en favor del «*cyborg* como una ficción que abarca nuestra realidad social y corporal y como un recurso imaginativo sugerente de acoplamientos muy fructíferos». Películas como *Blade Runner* (1982), la saga *Terminator* (1984; 1991; 2003; 2009) o la trilogía *RoboCop* (1987; 1990; 1993) se han centrado en la simulación y la reproducción tecnológica del cuerpo humano, sacando a la luz cuestiones acerca de la identidad y mostrando escenas saturadas con imágenes de complejos organismos cibernéticos que amenazan con eliminar los límites que tradicionalmente han

---

\* Este trabajo forma parte del proyecto realizado por el Grupo de Investigación Lindisfarne en el marco del CEI Patrimonio, Universidad de Almería.



definido al ser humano. Entonces, solo nos cabe preguntarnos ¿qué arquetipos del cuerpo humano se muestran en los medios?, ¿cómo influyen las nuevas tecnologías en nuestro cuerpo y en nuestra percepción?, ¿qué significa ser «humano»? ¿dónde deberíamos localizar la esencia de nuestra humanidad? y ¿cuáles son los miedos que crea la transgresión de los dualismos tradicionales tales como natural/artificial, humano/máquina, orgánico/inorgánico? A lo largo de este artículo trataremos de resolver estas cuestiones.

## 2. VIDA ARTIFICIAL: EL ROBOT, EL ANDROIDE/LA GINOIDE, EL REPLICANTE Y EL CÍBORG

### 2.1. EL ROBOT

El término «robot» proviene del vocablo checo *robota*, que significa «esclavitud» o «servidumbre». Este término apareció por primera vez en la obra teatral *RUR (Rossum's Universal Robots)*, escrita por Karel Čapek junto a su hermano Josef Čapek, en 1920.

Un robot es un dispositivo generalmente mecánico que desempeña tareas bajo supervisión humana, a través de un programa preestablecido o bien siguiendo un conjunto de órdenes mediante el uso de la inteligencia artificial. Las tareas que suelen desempeñar son aquellas que reemplazan o extienden el trabajo del ser humano, e.g., la manipulación de grandes cargas, trabajos en el espacio, trabajos monótonos como el ensamblaje, etc.: «Hacen aquello para lo que han sido diseñados y nunca se van por los cerros de Úbeda» (Asimov, 1995: 112). Lo más llamativo de los robots ha sido su aspecto externo. Podemos encontrar un robot antropomorfo (conocido con el nombre de «androide»), como C3PO de *La guerra de las galaxias* o Sony de *Yo, robot* (2004). Otros robots presentan una silueta vagamente humanoide, como Robbie de *Planeta prohibido* (1956) o el robot B9 de *Perdidos en el espacio* (1965-1968), mientras que el robot R2D2 de *La guerra de las galaxias* carece de cualquier rasgo humano.

La cuestión del robot ha sido también espacio de reflexión de las grandes interrogantes de la humanidad, ya sea como instrumento y medio de deliberación para debatir acerca de los avances tecnológicos o para tratar cuestiones más específicas como «la comprensión y el estudio del cuerpo humano, la creación de un nuevo ser autónomo [...], las diferencias de género, la belleza ideal, la monstruosidad, el doble, la sostenibilidad de la biosfera, entre otros muchos» (Córdoba, 2007: 219).

Desde la proyección del robot en la ciencia ficción, las orientaciones del robot están estrechamente vinculadas a las máquinas que, en su génesis, carecen de algún tipo de emoción, sentimiento o empatía humana. En el ámbito del cine y de la literatura, estas máquinas poseen caracterizaciones muy diversas que van desde grandes naves autónomas hasta criaturas con aspecto humanoide (androides).



## 2.2. EL ANDROIDE/LA GINOIDE<sup>1</sup>

Un «androide»/«ginoide» es un robot que trata de imitar, total o parcialmente, el aspecto y el comportamiento del ser humano. El interés de réplica de la vida orgánica se remonta a cientos de años atrás; uno de los colosos de Memnón, que emitía sonidos al amanecer debido a cambios de temperatura, o una de las estatuas de Osiris, que despedía fuego por los ojos gracias a un procedimiento manual, son buena muestra de ello. Lo particular de los autómatas de principios del siglo XVIII es que conseguían moverse gracias a un mecanismo de relojería hasta que, con la invención de la electricidad, se pudieron crear otros tipos de autómatas, antes de que existiera la capacidad para programar inteligencia artificial. Finalmente, los autómatas antropomorfos fueron dotados de una facultad intelectual parecida a la del ser humano gracias a la inteligencia artificial, la cual permitía gobernar sus funciones, decisiones y movimientos.

En la ciencia ficción podemos encontrar diversas caracterizaciones del androide/ginoide. En la literatura, el androide más distinguido es posiblemente Daniel R. Olivaw, un policía que aparece originalmente en las novelas de Isaac Asimov pertenecientes al ciclo de *Las bóvedas de acero* (1953), y más adelante en las obras posteriores con las que Asimov vinculó este ciclo primero con la *Serie de la Fundación* (1942-1957 y 1982-1992). En el cine existen varios ejemplos asimismo bastante conocidos, como los androides de las películas *Terminator* o los personajes cibernéticos de *Almas de metal* (1973). Los androides que aparecen en la saga *Terminator* son habilidosos, fuertes, inteligentes, sistemáticos, letales y malévolos, sin ningún tipo de sentimiento y emoción. En *Terminator 2: El Juicio Final* (1991) aparece el androide T-1000, un androide compuesto por una polialeación mimética de metal líquido, capaz de transformarse en cualquier humano que analiza e incluso es capaz de transformarse en armas poco complejas, como un cuchillo. En *Terminator 3: La Rebelión de las Máquinas* (2003) aparece la ginoide TX o «Terminatrix», una cazaterminators, que está compuesta por una combinación mejorada del T-1000 y el T-800 (el terminator cibernético de todos los filmes), de modo que su exterior se compone de una polialeación mimética de metal líquido y en su interior se encuentra un armazón metálico. Además, la TX es capaz de controlar otras máquinas por medio de la nanotecnología y también de convertir su cuerpo en cualquier arma, e.g., ametralladoras o armas del futuro. En *Terminator: Salvación* (2009) aparecen los androides T-600, terminators en forma de esqueletos de metal, de los que luego derivaría la versión cibernética del T-800, que incluiría elementos orgánicos sobre el esqueleto de metal. Al comienzo de la película de *El hombre bicentenario* (1999), Andrew se compone únicamente de elementos inorgánicos, mostrando un exterior

---

<sup>1</sup> *La Eva futura* (1886), de Auguste Villiers de L'Isle-Adam, popularizó el término «androide», pues su protagonista, Hadaly, es una mujer mecánica, es decir, una «andreida» (androide). El término «androide» sirve para referirse tanto al humanoide masculino como al femenino, aunque también puede emplearse el término «ginoide» (o «andreida») para designar al humanoide femenino.

de metal dorado. Este androide desafía la idea generalizada de que los robots carecen de sentimientos y emociones, pues, a diferencia de los androides de *Terminator* y *RoboCop*, Andrew es frente a todo pronóstico diferente y a lo largo de la historia evoluciona de androide a cibernético y de cibernético a humano. En el filme también aparece una ginoide, Galatea, parecida a Andrew, en cuanto a composición original (elementos inorgánicos), pero con la diferencia de que la personalidad de este robot es programada. En *RoboCop* podemos encontrar los drones ED209 y M208, que son controlados para llevar a cabo acciones militares en Irak y luego en Detroit. En la película *Ex Machina* (2014) nos encontramos con una inteligencia artificial que habita en el cuerpo de una preciosa ginoide. Finalmente, la contribución española más destacable a esta cuestión es Izrail, el androide imaginado por Pascual Enguñados Usach en la *Saga de los Aznar* (1953-1958).

En el arte, el cine y la literatura, el autómatas aparece como símbolo de reflexión sobre «la libertad, el inconsciente y las zonas oscuras de la psicología humana» (Córdoba, 2007: 162). En «Los autómatas» (1814) y «El hombre de arena» (1817), E.T.A. Hoffmann abordó la cuestión de los antecedentes del robot, explicando el impacto y la fascinación que provocaban estas maquinarias cuando comenzaron a aparecer. Villiers de L'Isle-Adam (1998) analiza la cuestión de la inteligencia artificial en *La Eva futura*, que inspiraría posteriormente la creación de la ginoide María en la película *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang.

### 2.3. EL REPLICANTE

El término «replicante» hace referencia a un tipo de androide formado a partir de materia orgánica genéticamente manipulada, es decir, el replicante es hijo de la ingeniería genética<sup>2</sup>.

En *Blade Runner*, la empresa Tyrell Corporation ha creado un nuevo modelo de robots, virtualmente idénticos a los humanos, llamados *Replicantes* (modelo Nexus 6). Estos seres han sido creados para realizar tareas en el espacio, con frecuencia trabajos de exploración y colonización de otros planetas. Tras el sangriento alza-

---

<sup>2</sup> En *Blade Runner*, los replicantes son representados como criaturas compuestas por sustancias orgánicas, creados por ingenieros genéticos. Al comienzo del filme, un narrador omnisciente describe a los replicantes como un nuevo tipo de robot que recibe el nombre de Nexus. Sin embargo, a lo largo de la película vemos como estos sangran cuando son dañados y no detectamos ningún elemento mecánico ni en su exterior ni en su interior. De aquí surge la duda de si los replicantes son cibernéticos, ya que si así fuera, tendríamos que observar en los replicantes la combinación de elementos orgánicos e inorgánicos. Al igual que los androides (materia inorgánica), los replicantes se componen de una única materia (en este caso orgánica), de manera que podemos referirnos a estos como un *tipo de androides a la inversa*, compuestos únicamente de materia orgánica y que, a diferencia del ser humano, poseen unas habilidades extraordinarias (como la capacidad para adaptarse a cualquier planeta) y una longevidad de cuatro años de vida. Por el contrario, en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), de Philip K. Dick (1997: 12), se hace mención tanto a los componentes biológicos como a los aspectos mecánicos de los androides, por lo que en este caso sí podemos hablar de cibernéticos.



miento de un grupo de Nexus 6, se les prohibió entrar en la Tierra bajo el castigo de pena de muerte.

Los replicantes poseen una fisonomía y anatomía idénticas a las del ser humano, aunque estos son más fuertes, ágiles e inteligentes. Estos seres también pueden llegar a desarrollar sentimientos y emociones humanas con el paso del tiempo y, aunque al principio carezcan de la empatía más básica, gozan de singularidad y tienen conciencia de sí mismos, que se traduce en una obsesión casi enfermiza por conocer su origen, su pasado, el sentido de la vida y de la muerte. La obsesión por tener un futuro se puede considerar como una *ficcionalización* de las más antiguas preocupaciones del ser humano, que es poder controlar la expectativa de vida.

Entre los replicantes que aparecen en el filme, tenemos a Pris, una hermosa replicante creada para realizar trabajos sexuales en las colonias, y a Roy, un replicante programado con funciones militares para combatir y llevar a cabo diversas operaciones en otros planetas. Todos los replicantes tienen una longevidad de cuatro años puesto que sus creadores temen que estos puedan llegar a desarrollar emociones propias y se tornen peligrosos e incontrolables. Sin este límite, el test de *Voight-Kampff*<sup>3</sup> no serviría con el paso del tiempo y ya no habría manera de identificar a un replicante. A Rachel, un nuevo modelo de replicante, se le ha implantado en su memoria artificial una función que crea la ilusión de poseer un pasado humano (además tiene unas fotografías con su madre cuando era pequeña). Incluso Roy desafía la idea de que el replicante carece de emoción y empatía, dramatizado por su discurso final: «Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto Rayos-C brillar en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir» (Scott, 1982).

#### 2.4. EL CÍBORG

«Un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción» (Haraway, 1995: 253). Así pues, el cibernético nace de la combinación de elementos orgánicos y mecánicos. El uso de la tecnología pretende sustituir y mejorar las partes orgánicas dañadas y/u obsoletas. Entonces, el «cyborg puede ser poshumano, transhumano o semihumano» (Yehya, 2004: 87-88). En la actualidad, el cibernético es una realidad y podemos encontrar personas con prótesis, marcapasos, etc. El género de ciencia ficción ha creado numerosas escenas donde se proyectan diversos acoplamientos de la tecnología a lo humano, cuyas finalidades han sido o bien para sustituir las partes orgánicas que han sido dañadas por mecanismos o para aumentar la fuerza y la resistencia de este

---

<sup>3</sup> A través de una serie de preguntas, una máquina analiza el tamaño de las pupilas que pudiera denotar empatía. Cualquier señal de empatía indica que el sujeto es humano, de lo contrario se trata de un replicante.

nuevo ser, transgrediendo así los límites de lo que se entiende por «ser humano». Existen diversas maneras de clasificar a los cíborgs, atendiendo a (a) sus implantes tecnológicos, (b) sus funciones de control y (c) su comportamiento y manera de sentir y experimentar su nuevo estado:

a) *Atendiendo a sus implantes tecnológicos:*

In general, «real» *cyborgs* usually are the product of a restorative technology, which returns to the organism its lost function through organ transplant or prosthetic implantation that replaces the damaged members. In this manner the organism returns to normalcy; however, there are also cyborgs [(*transgressive cyborgs*)] whose technological transformation is somewhat destabilizing or transgressive, since it has transformed them into creatures similar to the rest but already outside normality. They find themselves in a state that receives the appellation of «posthuman»: the posthuman creature has crossed «normality's» threshold, lending its body to a techno-scientific colonization that will enhance or intensify its qualities beyond what characterizes the human species: be it for military purposes, such as eye implants to facilitate nocturnal vision or for other purposes such as pharmacological adjustments to adapt the body to space travel. (Goicoechea, 2008: 5).<sup>4</sup> (Uso de la cursiva por el autor de este artículo para destacar ambos términos).

Asimov (1995: 204) clasifica a los cíborgs según la composición de su cerebro en:

- I. *Un cerebro robótico en un cuerpo humano*. E.g., Andrew de *El hombre bicentenario*.
- II. *Un cerebro humano en cuerpo robótico*. E.g., Jeff Leong de la novela *Cyborg* (2013), de William F. Wu; Darth Vader en la saga *La guerra de las galaxias*; John Brown en el *Inspector Gadget*, o los humanos que trasplantan sus cerebros a cuerpos metálicos en la *Saga de los Aznar*.

b) *Atendiendo a sus funciones de control*, es decir, ¿quién asume el control, la máquina o el humano?:

- I. *Cíborgs con control orgánico*. Son aquellos cíborgs cuyo sistema nervioso central controla los implantes cibernéticos, como Max Da Costa en la película *Elysium* (2013) o las personas del relato *Los caballeros del pobre Arturo* (1958), de Frederik Pohl.

---

<sup>4</sup> Aunque la definición de «cíborg» se refiere, en este caso, a las diferencias en el uso de la tecnología en nuestra realidad, igualmente podemos extrapolarlo a la ficción, donde podemos encontrar los más diversos ejemplos de cíborgs; e.g., los pacientes del doctor Norton en *RoboCop* o el detective Spooner en la película *Yo, Robot* («real» cyborgs) y el cíborg Alex Murphy en *RoboCop* (*transgressive cyborgs*).



- II. *Ciborgs con control cibernético/artificial*. Este tipo de ciborgs solo podemos encontrarlos dentro del ámbito de la ciencia ficción. En este caso es el organismo cibernético el que controla la parte orgánica, gracias a la implantación de la inteligencia artificial. Dentro de esta categoría tenemos:
- «Los ciborgs creados a partir de la implantación de la inteligencia artificial y resto de mecanismos en un cuerpo humano». E.g., el ciborg Marcus de *Terminator: Salvación* solo conserva de su antigua vida humana su apariencia externa (tejidos, pelo y sangre), el corazón, el cerebro (el cual tiene implantado un chip interfaz) y el sistema nervioso central (híbrido de máquina y orgánico). El resto es maquinaria.
  - «Los ciborgs creados a partir del cultivo de material orgánico que luego se coloca sobre el mecanismo cibernético». El ciborg T-800 de la saga *Terminator* es el ejemplo más claro de este tipo de ciborg. De apariencia totalmente humana pero de rostro inexpresivo, el T-800 se compone de un chasis metálico duro sobre el que se ha colocado tejido vivo cultivado (piel, pelo, carne y sangre). Posee una célula energética de una duración de ciento veinte años y tiene instalada una CPU, un dispositivo que le sirve a Skynet (inteligencia artificial) para controlar a los terminators.

c) *Atendiendo a su comportamiento y manera de sentir y experimentar su nuevo estado:*

- I. *El ciborg humanizado*. E.g., Andrew en *El hombre bicentenario*, Marcus en *Terminator: Salvación* y Murphy en *RoboCop*. Estos ciborgs son representados como seres autónomos, en busca de una identidad y de un lugar en el mundo. Sienten y son conscientes de que, a pesar de los componentes mecánicos, son, por encima de todo, humanos. Andrew evoluciona de robot (uno) a humano (Andrew). Establece vínculos afectivos con su dueño y su familia. Su amor por el arte y la vida humana le impulsan a luchar por el reconocimiento de su condición como ser humano, para así poder casarse con Portia y vivir como un humano libre. Marcus conserva todos sus recuerdos, emociones y sentimientos humanos, hasta tal punto que ni siquiera es consciente de que lo han modificado y siente como suyos los componentes mecánicos. Su humanidad provoca la confusión y el miedo de los humanos, llegando incluso a confundir a John Connor, tan acostumbrado a tratar con máquinas que parecen humanas. Pero será esta humanidad la que desafíe las órdenes de Skynet, ayude a la resistencia de los humanos y salve la vida de Connor. Murphy también conserva intacta su humanidad. Son sus recuerdos, sus sentimientos y sus emociones los que lo liberan del control y la tiranía de *Omnicon*.
- II. *El ciborg robotizado*. El T-800 de *Terminator* tiene un comportamiento totalmente robótico. Sin sentimientos, recuerdos o emociones, este ciborg actúa de forma sistemática, bajo unas órdenes. Así pues, aunque finalmente llega a comprender los sentimientos humanos y el valor de la vida humana,



el T-800 tenderá siempre a comportarse como una máquina (hasta ahora, los filmes solo han proyectado esta imagen del T-800). Así se lo hace saber el terminator a Connor: «Ahora sé por qué lloráis, pero es algo que yo nunca podré hacer» (Cameron, 1991).

### 3. EL CÍBORG: NUESTRA ONTOLOGÍA

«A finales del siglo xx —nuestra era, un tiempo mítico— todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras, somos *cyborgs*» (Haraway, 1995: 254). El ser que mejor define nuestra actual condición híbrida es el cíborg. El término «cíborg», que saca a relucir la creciente interrelación entre lo orgánico y lo inorgánico, se ha convertido en nuestra ontología, en el modo en que explicamos nuestra propia evolución. De hecho, Haraway (1995) presenta el cíborg como un cuerpo político que trae a la luz cuestiones sobre la biopolítica e identidades políticas compartidas. Retrata el cíborg como un mito que encarna (a) fronteras transgredidas, (b) fusiones poderosas y (c) posibilidades peligrosas. Así pues, el cíborg es una metáfora que nos muestra un mundo posbinario, híbrido y posgenérico donde diversas preocupaciones acerca de la confusión ontológica provocan un estado de ansiedad en nosotros.

- a) *Fronteras transgredidas*. Se produce una ruptura de las clasificaciones dualistas occidentales: yo/otro, natural/artificial, orgánico/inorgánico...
- b) *Fusiones poderosas*: yo/otro, natural/artificial, mente/cuerpo, realidad/apariencia, hombre/mujer, activo/pasivo, civilizado/primitivo, todo/parte, constructor/construido, agente/recurso, bien/mal, Dios/ser humano, total/parcial.
- c) *Posibilidades peligrosas*. En este sentido, «la imaginación del *cyborg* puede sugerir una salida del laberinto de dualismos en el que hemos explicado nuestros cuerpos y nuestras herramientas a nosotros mismos» (Haraway, 1995: 311). Para Haraway (1995: 253), el cíborg aparece bajo la señal y la promesa de liberación, en tanto que nos ofrece alternativas a la hegemonía y la lógica del humanismo occidental. Por consiguiente, «el sentido pareciera amenazado, pues, gracias a la mutabilidad técnica y social, es difícil establecer quién es el *yo* y quién es el *otro*» (Cuadros, 2008: 248). De este modo, comenzaremos a resolver cuestiones relacionadas con la identidad y la alteridad que son impulsadas por estos cambios confusos y amenazantes. La figura del monstruo, que se sitúa en un espacio liminal, emerge, poniendo en tela de juicio las fronteras entre espacios y conduciendo a debates acerca de su relación con otro tipo de seres. De hecho,

Los monstruos han definido siempre los límites de la comunidad en las imaginaciones occidentales. Los centauros y las amazonas de la Grecia antigua establecieron los límites de la *polis* central del ser humano masculino griego mediante su desbaratamiento del matrimonio y las poluciones limítrofes del guerrero con animales y mujeres (Haraway, 1995: 308).



En la ciencia ficción, estas criaturas liminales pueden encarnar profecías, ofreciendo una visión de diversos mundos posibles. Así pues, los monstruos son considerados como «*criaturas fronterizas* u “*otros inapropiados*” que no pueden encasillarse dentro de las clasificaciones establecidas, naturalizadas, del *yo* y del *otro* y que abren posibilidades a una relación deconstructiva, relacional y crítica con la identidad» (Cuadros, 2008: 251). Dentro de este contexto, la del cibernético emerge como una figura bestial porque evidencia la confusión entre lo humano y lo técnico de manera explícita. La monstruosidad del cibernético radica en su condición híbrida, su origen desconocido y su ruptura con una identidad asentada y jerarquizada:

Desde esta perspectiva ontológica relacional del *cyborg*, los individuos se constituyen en tales a partir de las relaciones que establecen tanto con la naturaleza como con la tecnología. Esto es, que el individuo se constituiría con su cuerpo —lo orgánico— y con la tecnología —[l]o artificial— de manera conjunta; ya que la misma distinción entre lo natural y lo artificial se diluye (Torrano, 2009: 8).

Esto se debe a la velocidad en el desarrollo tecnológico, el cual ha provocado una modificación de nuestra vida hasta tal punto que esta integración de la tecnología (fusión *orgánico-inorgánico*) ya no puede concebirse como algo separado (*tecnogénesis*<sup>5</sup>), convirtiéndose en una realidad la ansiedad «posmoderna» que provoca esta difusión de las fronteras. El cibernético nos recuerda nuestra intimidad con los nuevos aparatos tecnológicos. En *RoboCop*, la resurrección de Murphy como RoboCop es la metáfora perfecta de nuestra condición posmoderna y de nuestros cuerpos posmodernos, ilustrando una nueva forma de subjetividad que cada vez más es mediada tecnológicamente.

#### 4. LA ANSIEDAD POSMODERNA: LA TRANSGRESIÓN HUMANO-MÁQUINA, LA TECNOLOGÍA FUERA DE CONTROL Y LA PÉRDIDA DE LA HUMANIDAD

##### 4.1. LA TRANSGRESIÓN HUMANO-MÁQUINA: ¿QUÉ ES LO QUE NOS HACE HUMANOS?

En el contexto de la posmodernidad, el cibernético aparece como una figura de la alta tecnología casi indistinguible del ser humano. Entonces, aparecen cuestiones esenciales para la humanidad y que la ciencia ficción ha tratado de ilustrar: «Who

---

<sup>5</sup> Bruce Braun y Sarah J. Whatmore (2010) definen la «tecnogénesis» como un proceso por el cual los objetos de la tecnología están tan integrados en nuestras vidas, de modo que dichos objetos son *parte de* nuestra sociedad y no como algo que está *en* nuestra sociedad de forma independiente. Es un error plantear la humanidad como algo separado y anterior al mundo de los objetos; más bien el ser humano nace junto a este mundo. Desde la invención de las primeras herramientas hace millones de años hasta los objetos que existen en la actualidad, el ser humano siempre se las ha ingeniado para integrar la tecnología en su vida a fin de facilitar y asegurar su propia existencia.

(or what) is human? At what point does a machine cease being a “mere” machine and begin to count as a human being?» (McHale, 1992: 160).

#### 4.1.1. *Ser humano vs. máquina*

El robot intenta de alguna forma reimaginar el cuerpo humano, llegando a replicarlo físicamente pero sin ser capaz de recrear a un auténtico ser humano. La memoria de la computadora es implantada desde una fuente externa, mientras que la memoria del ser humano se forma a raíz de las experiencias personales; e.g., la replicante Rachel de *Blade Runner* tiene recuerdos implantados, creando la ilusión de ser poseedora de un pasado. Del mismo modo, la memoria del robot no es flexible, lo que supone una ventaja respecto al humano porque le hace ser más eficaz a la hora de acatar órdenes, mientras que la memoria del ser humano tiene intereses autónomos gobernados por sus emociones, por lo que no es objetiva. Las máquinas no suelen mostrar ningún tipo de emoción; sin embargo, para los humanos «las emociones desempeñan una función decisiva en la atención selectiva, la percepción, la cognición, la motivación, el aprendizaje y la creatividad [...]. Y, resultan fundamentales en la toma de decisiones» (Córdoba, 2007: 223).

La problemática de *RoboCop* se sitúa en el momento en el que Murphy se vuelve «defectuoso» para *Omniconp* porque su parte humana actúa antes que la inteligencia artificial, de modo que primero valora la amenaza, luego el cerebro la procesa y la envía a la inteligencia artificial y, finalmente, la inteligencia artificial hace que la parte robótica actúe (mientras que sin esta parte humana, actuaría directamente la inteligencia artificial). Las máquinas no nacen de un ser humano, no se reproducen y no mueren. En *Blade Runner*, la diferenciación entre humanos y replicantes es clara hasta un cierto punto. Los replicantes son producto de la ingeniería genética, poseen una fisionomía y anatomía idéntica a la del ser humano (su composición es orgánica), pero carecen de emociones, sentimientos y empatía (aunque pueden llegar a desarrollar estos estados fruto de la experiencia vital), no tienen pasado (sino que es implantado), tienen una longevidad de cuatro años y llegan a generar una autoconciencia que sobrepasa la del ser humano puesto que estos seres se obsesionan con su origen, su «pasado», el sentido de la vida y de la muerte. En *El hombre bicentenario*, Andrew, a diferencia de los humanos, es longevo y posee un cerebro positrónico. En la saga *Terminator*, la diferencia entre humanos y máquinas radica en las emociones y en los sentimientos, y no en la composición de elementos orgánicos-inorgánicos.

#### 4.1.2. *Ser humano y máquina*

Las máquinas de este fin de siglo han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior y otras muchas distinciones que solían aplicarse a los organismos y a las máquinas. Las nuestras están inquietantemente vivas y, nosotros, aterradoramente inertes (Haraway, 1995: 258).



Dentro del contexto de la cultura occidental, la relación entre ser humano y máquina ha sido siempre una guerra fronteriza. Haraway (1995) afirma que la narrativa de los cibernéticos ofrece diversas respuestas a los dualismos a través de los cuales hemos definido al ser humano (sujeto) y nuestra relación con los aparatos tecnológicos (objetos) que se integran en nuestras vidas. Por tanto, donde el robot es fácil de identificar como una máquina, el cibernético difumina los límites entre lo humano y lo no humano. Este ser, al desafiar los límites entre el ser humano y la máquina, ha provocado que los escritores y los artistas traten de representar este espacio liminal. El ejemplo más conocido lo encontramos en el monstruo de Mary Shelley de su novela *Frankenstein, o el moderno Prometeo* (1818), donde se pone en duda la condición de la inhumanidad a través de la figura del monstruo. Esta criatura no es ni humana ni máquina, sino que más bien existe en un lugar entre dos mundos (el carnal y el mecánico), en un espacio indefinido (o liminal) de las emociones que son iguales a las humanas. La exploración de Shelley de este espacio liminal se ha extendido a través del tiempo, el lenguaje y la cultura, mediante una representación de una ansiedad que aún continúa latente: ¿qué es lo que nos hace humanos?

- a) *La diferencia entre el cibernético y el ser humano.* En la ficción, esta distinción radica básicamente en sus componentes. Mientras el cibernético se compone de materia orgánica e inorgánica, los seres humanos solo se componen de sustancias orgánicas. En la ciencia ficción podemos encontrar diversas representaciones de cibernéticos, como el T-800 en *Terminator*, Andrew en *El hombre bicentenario*, Marcus en *Terminator: Salvación*, Murphy en *RoboCop*, Jaimie Sommers en *La mujer biónica* (1976-1978) o Steve Austin en *El hombre de los seis millones de dólares* (1973-1978).
- b) *La transgresión de los límites: natural/artificial, orgánico/inorgánico, humano/no humano, ser humano/máquina.* Los implantes, las prótesis, la cirugía estética o la ingeniería genética desdibujan la frontera entre el cuerpo y la máquina. En lugar de marcar una separación entre los seres humanos y la tecnología, «los cibernéticos señalan apretados acoplamientos inquietantes y placenteros» (Haraway, 1995: 257). De manera que los límites entre máquina y organismo se vuelven imprecisos ya que se encuentran en relación muy íntima:

Entendemos por *integración hombre-máquina* un tipo especial de relación entre el sistema humano y el sistema mecánico, en el cual se evidencia —parcial o totalmente— una disolución de los límites entre ambos sistemas y en donde, a raíz de esta disolución, se puede decir de ellos que son en cierto grado *homogéneos* —dos sistemas son homogéneos si pertenecen a un mismo género, esto es, a un mismo conjunto de cosas semejantes entre sí por tener uno o varios caracteres comunes— (Koval, 2006: 2).

Santiago Koval (2006: 2-3) señala que la disolución de las fronteras, que separan estos dos sistemas (humano y mecánico), se produce de formas distintas: el humano tiende a la máquina o la máquina tiende al humano. Estos dos procesos pertenecen respectivamente a dos clases de integración: *integración endógena e inte-*



*gración exógena*. La integración endógena corresponde a un tipo de integración en la que se insertan mecanismos en el cuerpo orgánico, provocando una maquinación de lo humano y, por consiguiente, se produce una disolución de ambos sistemas. Su representación máxima es el cibernético. La integración exógena corresponde a la construcción de máquinas que tienden a simular artificialmente al ser humano, de manera que se produce una humanización de la máquina y, por consiguiente, se difuminan los límites entre ambos sistemas. La figura del androide encarnaría este tipo de integración. Katherin Hayles (1999: 3) ya predijo que en «the posthuman, there are no essential differences or absolute demarcations between bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological mechanism, robot teleology and human goals». Así pues, desaparecen las fronteras humano/no humano, natural/artificial, yo/otro, transgrediendo estas categorizaciones e impulsando una nueva imagen del *yo*:

Los fenómenos son seres humanos que existen al margen de la estructura de las oposiciones binarias que rigen nuestros conceptos básicos y el modo en que nos definimos [...]. Al ocupar un lugar fronterizo entre identidad y diferencia marca y articula ese límite, mientras al mismo tiempo, desarticula y confunde las distinciones que la frontera establece [...]. El monstruo, que constituye una categoría mixta, resiste cualquier clasificación edificada sobre la jerarquía o sobre una oposición meramente binaria, exigiendo por el contrario un sistema que permita una respuesta polifónica, compleja [...] y la resistencia a la integración (Weinstock, 1998: 69).

A continuación, analizaremos ejemplos específicos de la ficción, la cual problematiza esta cuestión de la *identidad*: ¿qué significa ser humano? y ¿cuándo deja de ser una máquina un «objeto» y adquiere un carácter humano?

En el análisis anterior de *Blade Runner*, señalábamos la diferencia entre replicante y ser humano, una diferenciación clara que luego se torna más compleja y pone en tela de juicio esta distinción a medida que avanza la trama. Llegamos a la conclusión de que «los replicantes no son más que humanos con menos pasado, menos futuro y más autoconciencia» (Marzal y Rubio, 2002: 34). La película nos hace reflexionar acerca de si es posible diferenciar al replicante de un humano: ¿qué nos hace humanos? En el filme, ser humano significa tener un pasado que provoque en el sujeto emociones y sentimientos. Rachel, un nuevo modelo de replicante, con recuerdos implantados y con sentimientos, desafía «la división férrea entre lo que es y no es sujeto» (Rey, Berzosa y Tormo, 2011: 70).

En *El hombre bicentenario* se destaca la conversión de Andrew de robot a cibernético y de cibernético a humano, fruto de un proceso de autoconstrucción. Así pues, si no es considerado humano por no haber nacido como tal, también cabe la posibilidad de ser humano al superar «la contingencia de haber sido antes otro tipo de ser» (Cuadros, 2008: 258). Como resultado, se destaca el carácter no natural de la condición de humano, eliminando el dualismo occidental de natural/artificial. Andrew se convierte finalmente en ser humano porque se produce a sí mismo, transformándose en un ser orgánico, mortal, con sentimientos y emociones. La historia destaca lo que hace único al ser humano, que es su cerebro y su longevidad



(los humanos envejecen e irremediabilmente mueren): «Es la compleja personalidad de los seres vivos, sus emociones, su capacidad de aprender, la administración de los recuerdos, todo es único y propio de la actividad cerebral» (Asimov, 1995: 204).

En *Terminator: Salvación*, la fusión de natural con maquinaria, encarnada por la figura del cibernético Marcus, deja perplejos al resto de seres humanos, pues no saben si tratarlo como a un humano o como a una máquina. La resistencia de Marcus a la influencia de Skynet, entender qué le ha ocurrido y quién es ahora, su determinación a ayudar a los humanos y su humanidad, todo esto destaca la resistencia del ser humano a convertirse en una máquina. Las últimas palabras de Marcus definen lo que es ser «humano»: «¿Qué es lo que nos hace humanos? No es algo que se pueda programar. No se puede introducir en un chip. Es la fortaleza del corazón humano, la diferencia entre nosotros y las máquinas» (McGinty, 2009).

Finalmente, en *RoboCop*, la lucha de Murphy por comprender qué le ha pasado, quién es, su identificación con su actual *yo* humano que se encuentra atrapado en un cuerpo metálico, su rebelión contra la empresa *Omnicon*, la fuerza de su propio deseo en contra de la determinación tecnológica y la conservación de sus impulsos humanos que le recuerdan sus lazos familiares constituyen los momentos utópicos del filme. Al igual que Marcus en *Terminator: Salvación*, *RoboCop* representa la resistencia del sujeto humano, a pesar de ser un cibernético. La importancia que se le da a los sentimientos «al comprender, expresar y mantener nuestro sentido de la humanidad, especialmente a la luz de un ascendente régimen racional; incluso en un ambiente tecnológico, esto sugiere que nuestros sentimientos y emociones siguen siendo la marca característica de la naturaleza humana» (Telotte, 2002: 202).

#### 4.2. LA TECNOLOGÍA FUERA DE CONTROL: LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS

La primera Guerra Mundial (1914-1918) transformó el progreso tecnológico, de modo que la invención de armas más eficientes mejoraría las prótesis e introduciría a las personas en un mundo de posibilidades mecánicas y tecnológicas. Hasta el momento, la tecnología se conceptualizó como inocente y práctica que sirvió para realizar tareas rutinarias o para facilitar el trabajo, la comunicación y el desplazamiento. Sin embargo, cuando aparecieron el tanque y la ametralladora, la tecnología se convirtió en algo mortal. Leanna Richardson (2012: 3) asegura que los avances tecnológicos en armamentística e inteligencia eran destructivos. Los conceptos de tiempo se complicaron por la naturaleza inconexa y traumática de la guerra. Esto provocó una ansiedad natural que inspiraría el arte y la literatura.

La cuestión de la rebelión de las máquinas es característica del género de ciencia ficción, donde abundan las profecías apocalípticas y postapocalípticas. Estas profecías existen desde el origen de la cultura y ven la extinción de la raza humana en los usos y abusos de la tecnología, una imagen dominante e impulsadora de nuestra imaginación. Los seres mecánicos han representado este temor a la era de las máquinas por su capacidad de autonomía. Estas nuevas formas de vida representan una amenaza potencial para los humanos, que temen sentirse esclavizados y agre-



dados por unos seres superiores y artificiales. Existe lo que Asimov (1999: 171-199) denominó como el «síndrome de Frankenstein», que:

Explica cómo las máquinas [...] siempre han despertado un sentimiento ambivalente de amor y odio, y que el odio está asociado a los peligros que éstas representan por su desarrollo acumulativo que las hace aparecer como imparables y tendientes a romper el control de los humanos. No obstante insiste en que hay odios o miedos de distinto tipo hacia las máquinas, que de hecho la humanidad por más que tema a los daños secundarios que éstas representan no ha tendido por regla a desechar las bondades de las máquinas. Sin embargo, aclara que existe cierto temor que tiene un origen más antiguo y profundo, y que ha sido representado imaginariamente en los mitos de todos los tiempos (mitos de reemplazo). [...]. El temor al cambio irreversible y el temor a la pérdida de control se conjugan en la imagen del robot, figura que representa la mayor posibilidad de pérdida de control y al tiempo la posibilidad de ser reemplazados por un hijo superior [...]. Frankenstein representa ante todo la figura de la pérdida de control y la posibilidad del aniquilamiento por la propia creación (Cuadros, 2008: 252).

Soledad Córdoba (2007: 220) destaca que dentro de la narrativa de ciencia ficción se repite con frecuencia el siguiente esquema narrativo: los humanos crean nuevas formas de vida que se vuelven cada vez más inteligentes. Con el paso del tiempo, estas criaturas consideran que están a un nivel intelectual por encima de sus creadores e ignoran sus órdenes. Finalmente acaban aislándose y se establecen como entidades independientes. En este tipo de historias también existe un elemento común:

Las máquinas conseguirán repararse y reproducirse sin ayuda humana. Es posible que se llegue a construir máquinas inteligentes pero carentes de emociones humanas y, en particular, que no experimenten empatía por las personas. Las máquinas que construyan sentirán el deseo de sobrevivir y de controlar su entorno para asegurar su supervivencia. A la postre, no seremos capaces de controlar nuestras máquinas cuando tomen una decisión (Brooks, 2003: 236).

En el mundo paranoico y tecnológico de *Blade Runner* y de la saga *Terminator*, la tecnología está fuera de control. Se intenta (e incluso en ocasiones se logra) el control cibernético sobre el mundo humano, donde la tecnología está profundamente integrada en nuestras vidas. Las máquinas sobrepasan la inteligencia humana, adquieren autoconciencia y deciden dominar el mundo de los humanos para asegurar su propia existencia. En *Blade Runner*, los científicos que crean a los replicantes limitan su existencia a cuatro años de vida, impulsados por el temor del potencial de sus creaciones puesto que ven en su capacidad para la evolución autónoma una gran amenaza. Al ser más inteligentes y fuertes, los replicantes, sin ningún tipo de limitación, podrían situarse como nueva especie dominante. Así, el relato se sumerge en la problemática que supondría la inteligencia artificial para las sociedades futuras, sacando a la palestra cuestiones éticas y morales que traen los avances en la industria genética, cuyo peligro reside en elevarse al nivel de un Dios que dispone sobre la vida de los mortales. En *Terminator*, los robots, los androides, los cíborgs y Skynet



crean escenas de un futuro distópico: la humanidad al borde de la extinción y el dominio de las máquinas. Skynet, inteligencia artificial creada por humanos para controlar máquinas de guerra, se alza contra la humanidad e inicia la exterminación de la raza humana. Para sus planes, crea una serie de androides y cíborgs a los que se les conoce con el nombre de *terminators* («exterminadores»), siendo el modelo más peligroso el cíborg T-800 puesto que es físicamente indistinguible del ser humano.

#### 4.3. LA PÉRDIDA DE LA HUMANIDAD: CÍBORGS Y POSTHUMANOS EN UN MUNDO HÍBRIDO, POSBINARIO Y POSGENÉRICO

La creciente variedad y disponibilidad de modelos de prótesis/artefactos que pueden ser introducidos en el espacio corporal, con fines funcionales y/o estéticos, transformará progresivamente al cuerpo humano en una compleja suma de artefactos, con una interfaz cada vez más extensa entre lo tecnológico y lo biológico, entre lo cibernético y lo orgánico, como en las futuristas criaturas conocidas como cyborgs, creadas por los escritores de ciencia-ficción (Pera, 2001; citado en Koval, 2006: 13).

La manipulación de los componentes protésicos y la aparición de nuevos dispositivos robóticos crean fantasías acerca del destino de la especie humana. Naief Yehya (2001) destaca que la idea más extendida parece ser aquella en la que los humanos evolucionarán de una forma ventajosa gracias a la fusión de la gente con las máquinas, creando así un «posthumano»<sup>6</sup>. Los altos niveles de desarrollo que han alcanzado la medicina, la biología y la tecnología permiten prever un futuro diferente para la humanidad: el cambio de su condición humana.

La biotecnología convierte lo que antes era una mera ilusión en realidad y ya cambia la vida de muchas personas que sufren algún tipo de discapacidad. Se fabrican prótesis o implantes, como las manos biónicas controladas por señales cerebrales capaces de recoger y manejar incluso objetos frágiles. La empresa *Touch Bionics* ha producido la mano «Pro Digits»<sup>7</sup>, una mano con «piel viva» (un recubrimiento de plástico que parece piel humana), y, recientemente, ha salido a la luz una mano biónica con sentido del tacto, «Lifehand 2»<sup>8</sup>, la cual, mediante cirugía, es conectada a los nervios del paciente.

En la actualidad, la tecnología de la información, la farmacología, la ingeniería genética, la nanotecnología, la inteligencia artificial y la colonización espacial se encuentran en el centro del debate transhumanista. El «transhumanismo» es un

---

<sup>6</sup> Dery (1998: 330) retrata al «posthumano» como una persona que posee una ilimitada capacidad intelectual, psicológica y física, capaz de autoprogramarse, autoconfigurarse, ilimitado e inmortal.

<sup>7</sup> La información sobre la mano «Pro Digits» está disponible en [<http://www.touchbionics.es>].

<sup>8</sup> La información sobre la mano «Lifehand 2» está disponible en [<http://www.unicampus.it/eng/current/lifehand-2>].

movimiento cultural e intelectual que busca mejorar y reparar aquellos aspectos indeseables de la condición humana, como, por ejemplo, superar las limitaciones biológicas (la enfermedad, el envejecimiento y la muerte) por medio del empleo de las nuevas tecnologías y la ciencia. «Los filósofos transhumanistas acuñan de post-darwiniana esta posibilidad de que los hombres controlen su propia evolución» (Córdoba, 2007: 606). De hecho, Raymond Kurzweil (1990) prevé que el rápido progreso tecnológico nos conducirá en unas décadas a lo que él denomina como la «singularidad tecnológica», transformando nuestra naturaleza humana. Así, «la deshumanización del hombre, adulterado y trastocado por implantes cibernéticos para mejorar sus prestaciones» (Sádaba, 2009: 71), se traduce en «la búsqueda de un hombre más eficaz y completo, aunque sea a expensas de lo que nos hace humanos» (Salvador, 2011: 465).

La imagen del ser posthumano ha sido un punto de controversia, recibiendo tanto adeptos como detractores a este cambio. Algunos críticos consideran que el transhumanismo representa la valiente, imaginativa e idealista aspiración de la humanidad, mientras que otros lo tachan de promover ideas peligrosas puesto que amenaza no solo con transformarnos en seres longevos y supremos sino también con volvernos obsoletos y sentenciarnos a una precipitada extinción. No todo lo que nos proponen los estudios transhumanistas está bien visto desde un plano ético y moral, y es desde esta perspectiva donde recibe sus mayores ataques. Pese a estar avalados por diversos informes científicos y técnicos, siempre surgen las mismas interrogantes acerca del destino de la humanidad:

¿Quién no se sentirá tentado por la posibilidad de ser siempre joven y eterno? ¿Y si esto dependiera de sustituir nuestro cuerpo y vivir eternamente dentro de las redes de la información una realidad virtual, tan real como la nuestra sin peligro de morir? ¿Cuántas personas estarán dispuestas a seguir viviendo aunque sea como un *postcuerpo*? ¿Y cuántas morirán encerradas en su cuerpo obsoleto? [...] ¿[S]erá en un futuro una de las ideologías más controvertidas? De ser así ¿existirá verdaderamente plena libertad para modificar y trascender a nuestro cuerpo? Pero si esto supusiese un coste económico, ¿empeorará el desequilibrio social, donde convivirán cuerpos superiores y simples mortales? La libertad de elección que proclaman los transhumanistas ¿dependerá únicamente del nivel adquisitivo de cada persona? De ser así, la diferencia de clases sociales será brutal, las que pueden vivir eternamente y las que tendrán una vida muy limitada (Córdoba, 2007: 611-612).

Estas cuestiones aparecen con frecuencia en la ficción, donde se nos muestra la transformación de los seres humanos en máquinas orgánico-tecnológicas (cíborgs) y ya nunca más existirá nuestro cuerpo exclusivamente de carne y hueso. Las concepciones populares del cíborg, tal y como se nos presenta en el cine y la literatura, conforman esta configuración más bien distópica. Desde el mítico golem a *RoboCop* y los *Borg* de *Star Trek*, y desde *Frankenstein* de Mary Shelley a *Terminator* y los replicantes de *Blade Runner*, los cíborgs han sido representados como una fuerza catastrófica contraria a la dignidad humana y a la supervivencia. Así pues,



La amenaza más significativa planteada por la biotecnología contemporánea estriba en la posibilidad de que altere la naturaleza humana y, por consiguiente, nos conduzca a un estadio «posthumano» de la historia. Esto es importante, alegré, porque la naturaleza humana existe, es un concepto válido y ha aportado una continuidad estable a nuestra experiencia como especie. Es, junto con la religión, lo que define nuestros valores básicos. La naturaleza humana determina y limita los posibles modelos de regímenes políticos, de manera que una tecnología lo bastante poderosa para transformar aquello que somos tendrá, posiblemente, consecuencias nocivas para la democracia liberal y para la naturaleza de la propia política. Puede suceder, como en el caso de 1984, que a la larga descubramos que las consecuencias de la biotecnología son completa y asombrosamente benignas, y que hacíamos mal al preocuparnos. Es posible que al final la Tecnología resulte ser mucho menos poderosa de lo que parece hoy en día, o que los responsables sean moderados y cautos a la hora de aplicarla. Sin embargo, una de las razones por la que no soy tan optimista es que la biotecnología —en contraste con otros muchos avances científicos— encierra beneficios evidentes, pero también peligros más sutiles (Fukuyama, 2002: sinopsis del libro).

A modo de ejemplo, recurramos de nuevo a las ficciones más conocidas entre el público, la saga *RoboCop* y *Terminator*, pues ambos expresan una intensa preocupación por nuestra condición posmoderna y posthumana. Un temor a un mundo racionalizado, alienado y mecánico donde la identidad personal ya no existe y donde la simulación se aproxima a la perfección. El miedo de los seres humanos es doble: el miedo a ser remplazados por máquinas («automatización») y el miedo a convertirse en máquinas («alienación»). Ambos miedos predicen el fin de la especie humana y un mundo predominado por sistemas cibernéticos. *RoboCop* y *Terminator* ilustran la deshumanización del proceso de «ciborgización» de la humanidad, pero también en ambos casos existe una resistencia al pesimismo posmoderno. Aunque ambas películas presentan un mundo hiperreal, tecnológico y distópico, también sugieren que la tecnología no alcanzará su meta, que las estrategias de simulación no necesariamente tendrán éxito y que el sujeto (humano) no será erradicado tan fácilmente por el objeto (máquina). La lucha de Murphy en *RoboCop* y de Marcus en *Terminator: Salvación* por mantener vivos sus recuerdos y sus emociones, entender qué les ha pasado y quiénes son ahora, sus identificaciones con su antiguo yo humano (que se encuentra atrapado entre mecanismos, bytes, software, hardware...) y sus luchas contra sus creadores y la determinación tecnológica nos muestran una vez más la capacidad de resistencia del sujeto humano (a pesar de ser cibernéticos) en medio de condiciones cosificadas y subyugadas. De esta manera, aunque *RoboCop* y *Terminator* muestran el posmodernismo como un lugar de lucha intensa, donde los humanos deben hacer frente a las fuerzas de la deshumanización y de la cosificación, también sugieren que el sujeto sobrevivirá a la integración en la tecnología cibernética y, por consiguiente, a la desintegración, pues, «en el fondo, por más que soñemos con mejores capacidades o vidas más largas, el ser humano no desea ser más que humano» (Salvador, 2011: 469).



## 5. CONCLUSIONES

A lo largo de este artículo hemos analizado, a través de ejemplos específicos en la ciencia ficción, las distintas caracterizaciones y representaciones de la figura del cibernético. Este ser posmoderno emerge sin una definición exacta, sus contornos se desdibujan y aunque sugieren algún tipo de representación, esta es bastante inestable, insegura y esquiva. Por este motivo, el cibernético logra crear un sinfín de dualismos que pueblan nuestra cultura occidental (natural/artificial, humano/máquina, masculino/femenino...). El cibernético reta estas dicotomías, transgrediendo las fronteras y situándose en un espacio liminal entre estos dualismos. Esta criatura ensalza lo híbrido, renunciando a cualquier metáfora naturalista y de totalidad que permita la dominación, y reclamando la localidad y la liberación. Las historias sobre la transgresión humano-máquina, la tecnología fuera de control y la pérdida de la humanidad ilustran y asignan una identidad (robot o cibernético) a un miedo abstracto provocado por los avances tecnológicos.

RECIBIDO: septiembre de 2016; ACEPTADO: noviembre de 2016.



## BIBLIOGRAFÍA

- ASIMOV, Isaac (1995): *Visiones de Robot*, Lorenzo Cortina (trad.), Barcelona: Plaza & Janés. URL: <http://docplayer.es/8679198-Isaac-asimov-visiones-de-robot.html>; 4/10/2015.
- (1999): *Sobre la ciencia ficción*, Salvador Benesdra (trad.), Buenos Aires: Sudamericana.
- BRAUN, Bruce y Sarah J. WHATMORE (2010): *Political Matter: Technoscience, Democracy, and Public Life*, Minneapolis: University of Minnesota.
- BROOKS, Rodney A. (2003): *Cuerpos y máquinas. De los robots humanos a los hombres robot*, Guillermo Solana (trad.), Barcelona: Ediciones B.
- CAMERON, James (dir.) (1984): *Terminator* [película], Estados Unidos: Metro Goldwyn Mayer y Orion Pictures Corporation.
- (1991): *Terminator 2: El Juicio Final* [película], Estados Unidos: TriStar Pictures.
- COLUMBUS, Christopher (dir.) (1999): *El hombre bicentenario* [película], Estados Unidos: Columbia Pictures y Touchstone Pictures.
- CÓRDOBA GUARDADO, Soledad (2007): *La representación del cuerpo futuro* [tesis doctoral], Madrid: Universidad Complutense de Madrid. URL: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t29917.pdf>; 10/09/2015.
- CUADROS CONTRERAS, Raúl (2008): «Reflexiones sobre alteridad y técnica: la figura del robot humanoide en algunas transposiciones de la literatura al cine», *Revista CS en Ciencias Sociales* 2: 247-263.
- DEKKER, Fred (dir.) (1993): *RoboCop 3* [película], Estados Unidos: Orion Pictures Corporation.
- DERY, Mark (1998): *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, Ramón Montoya Voz-mediano (trad.), Madrid: Siruela.
- DICK, Philip K. (1997): *¿Sueñan los andróides con ovejas eléctricas?*, César Terrón (trad.), Barcelona: Edhasa. URL: [http://www.ehu.es/netart/alum0506/elsa/k\\_ovejas.pdf](http://www.ehu.es/netart/alum0506/elsa/k_ovejas.pdf); 11/10/2015.
- DOMÈNECH ARGEMÍ, Miquel y Francisco J. TIRADO SERRANO (2002): «El mito del cyborg y la crítica del pensamiento social», en José Manuel de Cózar Escalante (ed.), *Tecnología, civilización y barbarie*, Barcelona: Anthropos, 213-237.
- FUKUYAMA, Francis (2002): *El fin del hombre. Consecuencias de la revolución biotecnológica*, Paco Reina (trad.), Barcelona: Ediciones B.
- GOICOECHEA, María (2008): «The Posthuman Ethos in Cyberpunk Science Fiction», *CLCWeb, Comparative Literature and Culture* 10, 4: 1-11. URL: <http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.1398>; 21-11-2015.
- HARAWAY, Donna J. (1995): *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Manuel Talens (trad.), Madrid: Cátedra.
- HAYLES, Katherine (1999): *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cyberspace, Literature, and Informatics*, Chicago: University of Chicago Press.
- HOFFMAN, E.T.A. (1992): *Los autómatas*, Carmen Bravo-Villasante (trad.), Barcelona: Los Jóvenes Bibliófilos.
- (2003): *El hombre de la arena* [libro electrónico], Santa Fe: El Cid Editor.
- KIRCHNER, Irvin (dir.) (1990): *RoboCop 2* [película], Estados Unidos: Orion Pictures Corporation.



- KOVAL, Santiago (2006): *Androides y posthumanos. La integración hombre-máquina, Diego Levis*, sin número de publicación: 1-22. URL: [http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/santiago\\_koval1.pdf](http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/santiago_koval1.pdf); 4/12/2015.
- KURZWEIL, Raymond (1990): *The Age of Intelligent Machines*, Massachusetts: MIT Press. *Lifehand 2*, URL: <http://www.unicampus.it/eng/current/lifehand-2>; 11-6-2016.
- MARZAL FELICI, José J. y Salvador RUBIO MARCO (2002): *Guía para ver y analizar Blade Runner*, Valencia: Nau Llibres.
- MCGINTY NICHOL, Joseph (dir.) (2009): *Terminator: Salvación* [película], Estados Unidos: Warner Bros. Pictures y Columbia Pictures.
- MCMALE, Brian (1992): «Elements of a poetics of Cyberpunk», *Critique* 33, 3: 149-175.
- MOSTOW, Jonathan (dir.) (2003): *Terminator 3: La Rebelión de las Máquinas* [película], Estados Unidos: Warner Bros. Pictures y Columbia Pictures.
- REY MATESANZ, María Julia, Cristian José BERZOSA LLORIA y Jordi TORMO SOLER (2011): *La representación social del futuro en el cine de ciencia ficción. Una aproximación a partir de tres filmes paradigmáticos: 2001. A Space Odyssey (Kubrick, 1968), Blade Runner (Scott, 1982) y Avatar (Cameron, 2009)*, Valencia: Universidad de Valencia.
- RICHARDSON, Leanna (2012): «The Modern Robot and the Postmodern Cyborg: The Post-Human as an Image of Anxiety», *Emergence. A Journal of Undergraduate Literary Criticism and Creative Research* 3: 1-18. URL: <http://journals.english.ucsb.edu/index.php/Emergence/article/download/23/86>; 24/01/2016.
- SÁDABA, Igor (2009): *Cyborg*, Barcelona: Península.
- SALVADOR CABRERIZO, María (2011): «Distopía y deshumanización en el arte último: el ciberpunk. Un viaje a través del cine», en M.<sup>a</sup> José Alcaraz, Matilde Carrasco y Salvador Rubio (eds.), *Art, Emotion and Value. 5<sup>th</sup> Mediterranean Congress of Aesthetics*, Cartagena: Creative Commons, 463-470. URL: <https://www.um.es/vmca/proceedings/docs/VMCA-Proceedings.pdf>; 25/10/2015.
- SCOTT, Ridley (dir.) (1982): *Blade Runner* [película], Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- TELOTTE, J. P. (2002): *El cine de ciencia ficción*, José Miguel Parra Ortiz (trad.), Cambridge: Cambridge University Press.
- TORRANO, Andrea (2009): «Ontologías de la monstruosidad: el cyborg y el monstruo biopolítico», en *Publicaciones del CIFYH*, Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba, 1-11. URL: [https://www.academia.edu/1329761/Ontolog%C3%ADas\\_de\\_la\\_monstruosidad\\_el\\_cyborg\\_y\\_el\\_monstruo\\_biopol%C3%ADtico](https://www.academia.edu/1329761/Ontolog%C3%ADas_de_la_monstruosidad_el_cyborg_y_el_monstruo_biopol%C3%ADtico); 16/01/2016.
- Touch Bionics*; URL: <http://www.touchbionics.es/>; 11-6-2016.
- VERHOEVEN, Paul (dir.) (1987): *RoboCop* [película], Estados Unidos: Orion Pictures Corporation.
- VILLIERS DE L'ISLE ADAM, Auguste (1998): *La Eva futura*, Mauricio Bacarisse (trad.), Madrid: Valdemar.
- WEINSTOCK, Jeffrey A. (1998): «Freaks en el espacio»<sup>9</sup>, Eufemio Bildarrain (trad.), *Revista de Occidente* 201: 69-87.

---

<sup>9</sup> Versión abreviada de un trabajo aparecido originalmente en 1996 bajo el título de «Freaks in Space: “Extraterrestrialism” and “Deep-space Multiculturalism”», Rosemarie Garland Thomson (ed.), *Freakery. Cultural Spectacles of the Extraordinary Body*, New York: New York University Press.



- YEHYA, Naief (2001): *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y la ciencia ficción*, México: Paidós.
- (2004): «Entre el malestar y la euforia: el cuerpo transformado. Una relectura a la cultura cyborg», *Renglones, revista del ITESO* 57: 83-91. URL: [http://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/303/57\\_12\\_malestar\\_y\\_euforia.pdf?sequence=2](http://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/303/57_12_malestar_y_euforia.pdf?sequence=2); 7/12/2015.

