

**Universidad de Sevilla**

**Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura**

**Tesis para optar por el título de Doctor en Literatura y Estética en las Sociedad de la In-  
formación. Programa de Estudios Interdisciplinares**

**Representaciones sociales del ciborg a través de la historia**

**Mónica Cuervo Prados**

**Directores:**

**Miguel Nieto Nuño**

**Fernando Contreras Medina**

**Marzo 2015**

## **Tabla de Contenido**

**Introducción**

**Capítulo 1 Aproximación al objeto de estudio**

**1.2 Hipótesis**

**1.3 Objetivos**

**1.3.1 Objetivo general**

**1.3.2 Objetivos específicos**

**Capítulo 2 Marco de la investigación**

**Capítulo 3 Metodología de la investigación**

**Capítulo 4 Estructura de la investigación**

**4.1 Antecedentes del objeto de estudio**

**4.2 Mediología ciborg**

**Capítulo 5 Conclusiones finales**

**Referencias bibliográficas**

## Índice

<b>Introducción</b>	<b>9-11</b>
<b>Capítulo 1 Aproximación al objeto de estudio</b>	<b>2-14</b>
<b>1.2 Hipótesis</b>	<b>14</b>
<b>1.3 Objetivos</b>	<b>14</b>
<b>1.3.1 Objetivo general</b>	<b>14</b>
<b>1.3.2 Objetivos específicos</b>	<b>14</b>
<b>Capítulo 2 Marco de la investigación</b>	<b>15-52</b>
<b>2.1 Entre transmisión y comunicación. Propuesta mediológica</b>	<b>16</b>
<b>2.2 Representaciones sociales y mediaciones. Encuentro entre la comunicación y la transmisión</b>	<b>20</b>
<b>2.3 El mito en la logosfera</b>	<b>23</b>
<b>2.4 La grafósfera</b>	<b>26</b>
<b>2.4.1 La estética y la lúdica.</b>	<b>27</b>
<b>2.4.1.1 La estética.</b>	<b>27</b>
<b>2.4.1.2 La lúdica.</b>	<b>37</b>
<b>2.4.2 Encuentro entre logosfera y grafosfera Estética-lúdica-mito.</b>	<b>40</b>
<b>2.5 La videósfera</b>	<b>41</b>
<b>2.5.1 Videosfera, cuerpo y poder.</b>	<b>42</b>
<b>2.6.1 La técnica, la estética y el cuerpo.</b>	<b>46</b>
<b>Capítulo 3 Metodología de la investigación</b>	<b>53-59</b>
<b>3.1 Fases de investigación</b>	<b>57</b>
<b>Capítulo 4 Estructura de la investigación</b>	<b>60-337</b>
<b>4.1 Antecedentes del objeto de estudio</b>	<b>60</b>
<b>4.1.1 Autopoiesis.</b>	<b>60</b>

4.1.2 El ciborg de Haraway.	65
4.1.3 El Posthumanismo.	69
4.1.4 El transhumanismo.	88
4.1.5 Posthumanismo crítico. Postantropocentrismo y Humanidades Posthumanas.	104
4.1.6 El Inhumanismo.	108
4.1.7 Antropología Ciborg.	118
4.1.8 Filosofía ciborg.	120
4.1.9 El hombre Postorgánico.	124
4.1.10 Ciborgismo.	132
4.1.11 Ciborg y estudios de género.	133
4.1.12 El ciborg Lacaniano.	141
4.1.13 CiberPrometeo.	144
4.1.14 Embodiment. Encarnación. Personificación. Incorporación.	147
4.1.15 Enhancement. Amélioration. Mejoramiento.	150
4.2 Conclusiones Antecedentes del objeto de estudio	158
4.3 Mediología ciborg. Logosfera. Grafosfera y Videosfera del ciborg	162
4.3.1 Logosfera. El ciborg como ídolo.	164
4.3.1.1 Prometeo.	168
4.3.1.2 La <i>Ilíada</i> .	171
4.3.1.3 <i>Las máscaras</i> .	171
4.3.1.4 <i>Ciborgs y títeres</i> .	171
4.3.1.5 <i>El ciborg entre el juego y el juguete</i> .	174
4.3.1.6 <i>Las estatuas inanimadas, Adán, Eva, Pandora y el Ciborg</i> .	175

<i>4.3.1.7 El mito de "Er" y el mito de la caverna.</i>	176
<i>4.3.1.8 El Pigmaleón.</i>	177
<i>4.3.1.9 Las dietas y las cirugías plásticas.</i>	178
<i>4.3.1.10 Las artes mecánicas.</i>	178
<i>4.3.1. 11 Piratas, garfios, parches y patas de palo.</i>	179
<b>4.3.2 Grafosfera. El ciborg como arte.</b>	181
<i>4.3.2.1 Picco de la Mirandolla.</i>	181
<i>4.3.2.2 Giuseppe Arcimboldo.</i>	181
<i>4.3.2.3 Los zombies.</i>	182
<i>4.3.2.4 Marionetas.</i>	183
<i>4.3.2.5 Juguetes.</i>	184
<i>4.3.2.6 Descartes y las máquinas.</i>	185
<i>4.3.2.7 Francis Bacon y la Nueva Atlántida.</i>	186
<i>4.3.2.8 Los autómatas.</i>	186
<i>4.3.2. 9 Cuerpo-Máquina antes de la cibernética.</i>	187
<i>4.3.2. 10 Literatura.</i>	193
<i>4.3.2. 11 El mito judío y Prometeo.</i>	196
<i>4.3.2. 12 Literatura ciborg.</i>	200
<i>4.3.2.13 Prometeo y la música.</i>	201
<i>4.3.2.14 Prometeo en la plástica y la escultura.</i>	202
<i>4.3.2.15 Experimentos grafosfericos.</i>	203
<i>4.3.2.16 Las cirugías plásticas.</i>	204
<i>4.3.2.17 Masonería.</i>	204
<b>4.3.3 Videosfera El ciborg como ser de lo visual.</b>	205

<b>4.3.3.1 Túteres y ciborgs en la era visual.</b>	<b>205</b>
<b>4.3.3.2 El cine ciborg.</b>	<b>205</b>
<b>4.3.3.3 El futurismo.</b>	<b>207</b>
<b>4.3.3.4 Umberto Boccioni.</b>	<b>208</b>
<b>4.3.3.5 Fernand Leger.</b>	<b>209</b>
<b>4.3.3.6 El Dadá.</b>	<b>211</b>
<b>4.3.3.7 La vanguardia y el cuerpo.</b>	<b>214</b>
<b>4.3.3.8 Orlan y Stelarc.</b>	<b>218</b>
<b>4.3.3.9 Otros artistas ciborg.</b>	<b>222</b>
<b>4.3. 3. 10 El ludismo o el anticiborg.</b>	<b>223</b>
<b>4.3.3.11 El ciborg urbanitas.</b>	<b>224</b>
<b>4.3.3.12 Cibernética.</b>	<b>228</b>
<b>4.3. 3. 13 Plus.</b>	<b>231</b>
<b>4.3. 3. 14 Cyberpunk.</b>	<b>233</b>
<b>4.3.3.15 Cine ciborg.</b>	<b>242</b>
<b>4.3.3.15.1 La Jetée.</b>	<b>244</b>
<b>4.3.3.15. 2 Purge.</b>	<b>244</b>
<b>4.3.3.15. 3 Blade Runner.</b>	<b>245</b>
<b>4.3.3.15. 4 Terminator.</b>	<b>245</b>
<b>4.3.3. 15. 5 Robocop.</b>	<b>246</b>
<b>4.3.3.15.6 El chip prodigioso.</b>	<b>247</b>
<b>4.3.3.15. 7 Total Recall.</b>	<b>247</b>
<b>4.3.3.15. 8 Johnny Mnemonic.</b>	<b>247</b>
<b>4.3.3.15. 9 Elysium.</b>	<b>248</b>

4.3.3.15. 10 <i>Source Code</i> .	248
<b>4.3.3. 16 <i>Televisión ciborg</i>.</b>	<b>248</b>
4.3.3.16. 1 <i>"The Daleks"</i> ( <i>"Dr. Who"</i> 1963-Actualidad).	248
4.3.3.16.2 <i>Steve Austin</i> ( <i>"The Six Million Dollar Man"</i> 1974-1978) y <i>Jamie Summers</i> .	249
4.3.3.16.3 <i>"Seven of Nine"</i> ( <i>"Star Trek: Voyager"</i> 1997-2001).	249
4.3.3.16.4 <i>"Max Guevera"</i> ( <i>"Dark Angel"</i> 2000-2002).	249
4.3.3.16.5 <i>"River Tam"</i> ( <i>"Firefly"</i> 2002).	250
4.3.3.16.6 <i>"Jake Foley"</i> ( <i>"Jake 2.0"</i> 2003).	250
4.3.3.16.7 <i>"Sharon Agathon"</i> ( <i>"Battlestar Galactica"</i> 2004-2009).	250
4.3.3.16.8 <i>"Kyle Trager"</i> ( <i>"Kyle XY"</i> 2006-2009).	250
4.3.3.16.9 ( <i>"Terminator: The Sarah Connor Chronicles"</i> , 2008-2009).	250
4.3.3.16. 10 <i>"Echo"</i> ( <i>"Dollhouse"</i> , 2009-2010).	251
<b>4.3.3.17 <i>Anime y Manga</i>.</b>	<b>251</b>
<b>4.3.3.18 <i>Cómics</i>.</b>	<b>252</b>
<b>4.3.3.19 <i>Videojuegos</i>.</b>	<b>253</b>
4.3.3.19. 1 <i>Los videojuegos Cyberpunk y los ciborgs</i> .	256
<b>4.3.3. 20 <i>Ontología. Tiempo y Espacio</i>.</b>	<b>260</b>
<b>4.3.3.21 <i>Misticismo tecnológico</i>.</b>	<b>265</b>
<b>4.3.3.22 <i>Cyberpunk y Ciborgs Hispanos</i>.</b>	<b>272</b>
<b>4.3.3.23 <i>Hackers y ciborgs</i>.</b>	<b>280</b>
<b>4.3.3. 24 <i>El ciborg como experimento</i>.</b>	<b>284</b>
<b>4.3.3.25 <i>Teatro ciborg</i></b>	<b>286</b>
<b>4.3.3.26 <i>Marilyn Manson</i>.</b>	<b>289</b>

4.3.3.27 Lady Gaga.	290
4.3.3. 28 ¿De ciborgs a Grinders?	292
4.3.3.29 Geek.	294
4.3.3. 30 Experimentos que buscan la ciborgización	295
4.3.3.31 Publicidad ciborg.	301
4.3.3.32 El ciborg político solitario.	302
4.3.3. 33 De los ciborgs solitarios a los movimientos sociales de ficción	304
4.3.3.34 El ciborg político. Los movimientos sociales ciborg	305
4.3.3.35 Movimientos Sociales Ciborg.	307
4.4 Conclusiones de la mediología ciborg	325
5. Conclusiones finales	337-346
5.1 Del ciborg ídolo a los movimientos sociales	340
Referencias bibliográficas	347-416
Anexo 1 Matriz de doble entrada.	417-418
Anexo 2 Nube de palabras. Teorías Ciborg.	419
Anexo 3 Nube de palabras. Mediasferas	420
Anexo 4 Nube de palabras. Movimientos Sociales	421
Anexo 5 Obras relacionadas con Promoteo y el ciborg	422-430



## Introducción

Esta tesis doctoral es una investigación histórico cultural, (Chartier, 1992) que estudia las formas de representación del ciborg, desde la mediología propuesta por Régis Debray (1992) y sus raíces en la era de los ídolos (logosfera), las estéticas en la era del arte (grafosfera) y mediáticas o tecnocientíficas en la era visual y económica (videosfera).

Tal como lo plantea Debray, (2001) la mediología mira la transmisión de los fenómenos, entre esferas espacio temporales distintas desde la dinámica de la memoria colectiva. Su horizonte histórico nos ayuda a comprender que al regresar en el tiempo, se avanza en el conocimiento de los procesos políticos, económicos y sociales, dando elementos para poder visualizar caminos no solamente de investigación, sino de acción concreta para la construcción de un futuro posible.

A través de este recorrido mediasférico del ciborg se verá no solamente desde dónde y cómo se ha venido imbricando este fenómeno a través de la historia de la humanidad, sino lo que éste simboliza a nivel del poder, la corporalidad y el deseo del hombre de perpetuarse con la ayuda de la técnica; hasta llegar a los movimientos sociales donde el ciborg se vuelve real, circula entre nosotros y planea procesos políticos y económicos a nivel mundial.

Se hizo un estudio histórico cultural, dado que como Debray (1992) lo plantea, este camino metodológico propuesto por Chartier (1992), es el más coherente con la propuesta mediológica. Para realizar este estudio histórico cultural, se han retomado textos literarios,

pinturas, esculturas, publicidad, obras arquitectónicas, mangas, animes, videojuegos, películas, videos, portales web y foros de Internet valiosos para el estudio del fenómeno.

El estudio se dividió en tres fases, a saber: una de recolección de información, en la cual se revisaron y reseñaron los documentos anteriormente nombrados; otra de sistematización de la información hecha desde una matriz de doble entrada que cruzó el proceso del ciborgs desde las diversas eras de la mirada, hasta los actuales movimientos sociales con las diversas posturas teóricas que han analizado y reflexionado sobre el ciborg; paralelo a esto se generaron desde los datos incluidos en la matriz, nubes de palabras para determinar las categorías más importantes del estudio, interpretar, establecer conclusiones y plantear recomendaciones.

La tesis consta de cuatro capítulos. En el primer capítulo, denominado aproximación al objeto de estudio, se planteará su pertinencia, la hipótesis, el objetivo general y los objetivos específicos del mismo.

El segundo capítulo explica el desarrollo del esquema conceptual, en el cual se planteará qué es la mediología y cuáles son sus categorías de análisis.

El tercer capítulo presenta los fundamentos del estudio histórico cultural realizado, las fases del estudio, el corpus utilizado y el diseño de la matriz de doble entrada y de las nubes de palabras, como instrumentos de sistematización de información.

El cuarto capítulo o estructura de la investigación se compone de los antecedentes teóricos del objeto de estudio, los resultados de la mediología del ciborg, las conclusiones y las recomendaciones del estudio.

## Capítulo 1 Aproximación al objeto de estudio

El fenómeno ciborg se ha analizado desde diversas aproximaciones teóricas como la autopoiesis, (Maturana & Varela 2004) a través de la cual es visto como un sistema configurado a otros sistemas. Este sistema está en cambio permanente a nivel físico, psicológico, social, cultural e identitario.

El posthumanismo lo define como metáfora, construcción narrativa e identidad (Haraway, 1991), como un proceso que despersonifica la mirada de lo subjetivo (Hayles, 1999a). El transhumanismo, lo entiende como el incremento significativo de las capacidades humanas conducentes a la trascendencia del sujeto, (Dvorsky, 2004) o como una existencia postbiológica donde el *homo ciborg* habita (Aguilar García, 2006).

Su incompatibilidad con una mirada religiosa del mundo plantea, según autores como Harris (2007), que el mejoramiento es una obligación moral en pro del progreso humano, siendo las tecnologías el ángulo cultural de la búsqueda de la identidad y de la finalidad del ser.

En contraposición a estas posturas, las teorías del inhumanismo (Lyotard, 1979), del hombre postorgánico (Sibilia, 2010) y de la filosofía ciborg (Hoquet, 2011), lo muestran al ciborg como un nuevo paradigma cultural tecnocientífico estético que debe ser desmitificado.

Desde lo anterior, se hace indispensable revisar las anteriores teorías desde el ciborg como personaje que las encarna y que debe ser comprendido como parte de un proceso historicista, que la mediología (Debray, 1992) ayuda a esclarecer, desde las eras de la mirada que lo han generado.

El recorrido del ciborg desde la era de los ídolos (logosfera), del arte (grafosfera) y de lo visual y lo económico, (videosfera) nos ayuda a comprender sus representaciones sociales desde lo mítico pasando por lo artístico, hasta su aparición como maquina híbrido real que se organiza en movimientos sociales.

Lo que se inicia desde el racionalismo, al mirar el cuerpo como máquina, y se afianza con la revolución industrial (Doane, 1999), logra ver como el poder del capitalismo ha llegado a lograr lo que imaginación soñara; que el cuerpo contra el cuerpo y la piel contra la piel pasaran como lo plantea Springer, (1999) de explorar fantasías hasta lograr que el ciborg se convierta en una realidad que debe analizarse urgentemente.

El discurso ciborg, como una contradicción entre la repelencia y la fascinación por el cuerpo que la sociedad occidental ha tenido, representa la era de la información en la que se sugiere que la tecnología electrónica, da la opción de escapar de los confines del cuerpo y de las fronteras de lo orgánico y lo inorgánico (Springer, 1999).

Superando el inconciente, el ciborg propone una experiencia corporal conciente que ha logrado lo que el Cyberpunk propusiera, dominar la carne, (Springer, 1999) para constituir

el control del cuerpo y por ende del ser humano desde una tecnología que más allá de ser entendida como hermenéutica o narración, segundo self o parte integral del mundo, se convierte desde el embodiment en una extensión de la vida (Sofia, 1999).

Si como plantea Balsamo (1999), los ciborgs son un producto cultural de miedos y deseos que están dentro de nuestro inconsciente, y fortalecen los estereotipos de género como parte de una cultura patriarcal; estos deben ser comprendidos mediológicamente como construcción social, utilizada por los intereses del tecnobiopoder, desde nuestros imaginarios colectivos por lograr el control.

## **1.2 Hipótesis**

Las representaciones sociales del ciborg a través de la historia, son utilizadas utilizadas por las fuerzas el tecnobiopoder, para crear movimientos sociales que tras la resistencia, fortalecen la hegemonía capitalista, controlando el cuerpo como territorio de poder.

### **1.3 Objetivos.**

#### ***1.3.1 Objetivo general.***

Comprender las representaciones sociales del cibor a través de la historia

#### ***1.3.2 Objetivos específicos.***

1. Analizar el ciborg desde la mítica.
2. Analizar el ciborg desde la estética.

3. Analizar el ciborg desde lo económico.
4. Analizar las propuestas teóricas que han abordado el tema ciborg.

## Capítulo 2 Marco de la investigación.

Tal como lo plantea Debray, “la imagen funciona como mediación efectiva” (1992: 14) y sus efectos, a menudo dramáticos, deben mirarse en el cruce entre la historia del arte, de las técnicas y de las religiones. Esta historicidad mediológica, hace que los fenómenos de la imagen estén presentes tanto en la era del ídolo (logosfera), como la del arte (grafosfera) y la de lo visual (videosfera).

“La imagen que no soporta la misma práctica no puede llevar el mismo nombre. De igual manera que para contemplar adecuadamente la imaginería primitiva, hay que quitarse las gafas del arte, hay que olvidar el lenguaje de la estética para descubrir la originalidad de lo visual” (Debray, 1992:176)

Las tres mediasferas o eras de la mirada, muestran de acuerdo con la evolución de sus técnicas de transmisión, cómo el ídolo de la logosfera, el arte en la grafosfera y lo visual en la videosfera, se imbrican y se superponen, para comprender las lógicas de producción y alcances de los fenómenos que existen actualmente.

“Cada una de estas eras dibuja un medio de vida y pensamiento, con estrechas conexiones internas, un ecosistema de visión y, por lo tanto, un horizonte de expectativa de la mirada. Ya sabemos que ninguna mediasfera se despide bruscamente de la otra, ya que se producen situaciones de dominio sucesivo por relevo de la hegemonía; y más que cortes, habría que esbozar fronteras a la antigua, como las que existían antes de los Estados-nación” (Debray, 1992:176)



De esta manera, las mediasferas que aportan a su comprensión y posterior interpretación, develan la hegemonía comunicacional del mercado en la sociedad; para ver como ésta se ha convertido en el más eficaz motor del desenganche e inserción de las culturas en el espacio tiempo del mercado y las tecnologías globales.

Las mediasferas muestran la importancia del tiempo, dado que una humanidad privada de la profundidad en el tiempo se condena, se reduce a la gestión de sus antagonistas (Debray, 2002). Debray (2002) plantea que es esencial la conexión entre memoria y comunidad, que el mediólogo debe mirar a través del tiempo, precisamente cómo las mentalidades humanas tienen una alta velocidad técnica; que modifica notablemente la extensión de nuestros aires de pertenencia.

## **2.1 Entre transmisión y comunicación. Propuesta mediológica**

La mediología tiene como objetivo ayudar a clarificar el poder de las palabras, la eficacia simbólica y el rol de las ideas en la historia, a través de una logística de operaciones de pensamiento, que analizan el conjunto de medios de transmisión y circulación simbólicos; que sobrepasa los medios de comunicación y mira desde el sistema de educación, los espacios de entretenimiento, política, economía y socialización. (Debray, 1991)

La mediología es el conjunto material técnicamente determinado de soportes, reportes y medios de transporte, que aseguran para cada época su existencia social; prefiriendo la transmisión a la comunicación por superar lo técnico, y entrar en el campo de la investigación de las técnicas, sus sistemas tecnoculturales, la historia general de las culturas y las civilizaciones que engloban la historia de esas técnicas. (Debray, 1991)

De esta forma, la mediología a través de las mediasferas, no solamente remira la historia de los procesos de transmisión sino que hace una mirada prospectiva; ya que se percibe cómo la ciencia social de las mediaciones tecnoculturales al conectar la religión, las ciencias, las instituciones, las culturas, el derecho, el arte, etc. (Debray, 1991)

La mediología estudia desde la política, las correlaciones entre las formas de organización pública y los instrumentos materiales de la memoria pasando por el arte, los mercados y lo que implica esto en un espacio abierto de invenciones y descubrimientos.

En ese orden de ideas, la mediología se plantea como una disciplina, cuyo objeto de estudio es la historia de las doctrinas, (nacimiento, corporalización y muerte) para descubrir los campos estratégicos, las instituciones, las formas técnicas y de transmisión, las condiciones y los soportes económicos en que se producen los discursos normativos que nos rodean.

La mediología al estudiar la transmisión desde la organización de la historia de los instrumentos, técnicas o medios de organización colectiva, llama la atención en lo que Debray llama interfaces, (1991) las cuales han generado las grandes producciones de creencias de la humanidad a través de diversos medios de organización colectiva.

De igual forma, la mediología sugiere un análisis de las técnicas, que en su tiempo se comportaron como especies vivientes y que generaron procesos reconocidos como evolutivos, que luego de un proceso de inmaterialización tienden a la desmaterialización, que cada vez se descarna, se minimiza y se conecta con la velocidad.

En resumen, la mediología se define desde las siguientes tesis (Debray, 1991):

1. El sistema dominante de conservación de los rastros, (captura, almacenaje y circulación) sirve de núcleo organizador a la mediasfera de una época y una sociedad dada. Este término designa un medio de transmisión y de transporte de mensajes y hombres con métodos de elaboración y de difusión intelectuales que le corresponden.

2. En la realidad histórica no hay mediasferas en estado puro. Cada una es el resultado de compromisos entre las prácticas adquiridas y los nuevos instrumentos. Éstas se imbrican entre si en redes técnicas y usos diversos.

3. Cada mediasfera implica un espacio-tiempo particular o realidad diversa.

4. La evolución técnica de medios de transmisión materiales de un hilo conductor a la sucesión histórica (aparición y extinción) de sistemas simbólicos vivientes por un estado del mundo.

Así las cosas, cada mediasfera organiza un espacio y un tiempo particular, que lleva a una propuesta que reflexiona sobre los siguientes puntos (Debray, 1991):

1. Cómo los medios de comunicación piensan por nosotros y el pensamiento del medio se vuelve el pensamiento dominante de la época.

2. Esta dominación se da en la relación a la historia de los medios de comunicación.

3. Esta dominación se ve desde la economía y los modos de producción de los medios y entre ellos.

4. No es posible separar la dominación política de lo simbólico.

5. La correlación entre medio dominante y pensamiento hegemónico, se traduce en un nivel de desarrollo técnico que conecta la tecnología cultural y la política de una sociedad.

6. Una teoría de cambio social, no puede disociarse de las formas y condiciones materiales de su transmisión.

7. La correlación entre la ideología dominante de una época y las propiedades de su medio dominante no es mecánica. Cada ideología tiene un índice de desarrollo mediológico que le es propio y hacer parte de la mediasfera a la que pertenece.

8. Una ideología grafosférica (libro, tren, periódico) tarde que temprano será eliminada por la ideología videosférica dominante (televisión, radio, avión).

9. Actualmente y por primera vez, la esfera de la circulación y representación, dirige directamente su producción, lo cual implica que la crítica de ideas y representaciones no puede ser más una crítica ideológica.

10. Una revolución mediológica es política no lo contrario.

## **2.2 Representaciones sociales y mediaciones. Encuentro entre la comunicación y la transmisión**

Desde la mirada de Debray (1992) y Chartier (1992), la importancia de las representaciones sociales o sistemas de interpretación que rigen nuestra relación con el mundo y con los otros, es esencial para orientar, organizar y apropiarse la realidad.

Estas formas de conocimiento y de sentido común, se basan en la percepción y en la formación de fenómenos cognitivos, que parten tanto de las divisiones e interacciones sociales y se originan tanto en los intercambios que hacen los individuos de las diversas experiencias sociales que los rodean.

Las representaciones sociales al interpretar el mundo, se consideran como la expresión de una sociedad, que desde lo individual y colectivo conforma un saber social que funciona como sentido común o pensamiento práctico. Éstas corresponden a un conocimiento ordinario, que se incluye en la categoría del sentido común y que por lo tanto es socialmente construido y compartido con otros sujetos y grupos. (Jodelet, 1984)

El estudio de los procesos simbólicos, se esclarece desde el enfoque de las representaciones sociales, al conectar lo diacrónico con lo sincrónico; que como propone Martín-Barbero (1998b) desde las mediaciones, cobra una mirada política que mira desde lo hegemónico al ser político hermenéutico que continúa la sabiduría política de la Paideia, (Ricoeur, 1999) desde textos o discursos liberadores (Ricoeur, 1975) generados en un contexto historicista.

Éstos discursos generan desde la estética como dinámica cultural (Bámbula, J., 1988) y del lenguaje como medio de comprensión (Gadamer, 1996) prácticas de poder que se preguntan por la creación de sentido, vinculada con la producción de medios que impactan lo sensible y transforma la subjetividad.

La línea abre la perspectiva del ciudadano, que desde la participación en el poder público, (Ricœur, 1990) es atravesado por la categoría de las mediaciones vinculando al sujeto político consigo mismo, los otros y la vida cotidiana.

Las mediaciones entran en la praxis, la transformación y las formas de producción de las nuevas experiencias culturales, (Martín-Barbero, 1998b) planteando desde las representaciones sociales la pregunta por el poder, desde las implicaciones productivas y económicas que se generan; no solamente desde los medios de comunicación sino desde las prácticas culturales.

El discurso entre las representaciones sociales y las mediaciones, son la clave para preguntarse por los bienes culturales, que desde su valor simbólico, se encuentran en una jerarquía establecida por el poder establecido. Sin olvidar las lógicas de producción que convierten a la cultura en un contexto espacial y ciberespacial de luchas y negociaciones entre los distintos actores y grupos que componen una sociedad.

Dentro de las mediaciones más importantes a tener en cuenta están las siguientes: *Institucionalidad* entendida como aquella que mira los “intereses y poderes contrapuestos, que dan pie a los discursos públicos, cuya hegemonía se halla hoy paradójicamente al lado de los intereses privados” (Martín-Barbero, 1998b: XV), y que aglutina espacios y prácticas de

poder como la familia, la escuela y la iglesia, entre otros. La *Socialidad* que “se genera en la trama de las relaciones cotidianas que tejen los hombres al juntarse” (Martín-Barbero, 1998b: XV). La *Tecnicidad* que está relacionada con los “operadores perceptivos y las destrezas discursivas, planteando un nuevo escenario: el de la globalización” (Martín-Barbero, 1998b: XV) y la *Ritualidad* que remite al “nexo simbólico entre sus anclajes en la memoria, sus ritmos, sus fuerzas, sus escenarios de interacción y repetición” (Martín-Barbero, 1998 b: XV).

Solamente desde el reconocimiento, comprensión e interpretación de las mediaciones es posible renovar "la cultura política para que la sociedad no busque salvadores, sino socialidades para convivir, concertar, respetar las reglas del juego ciudadano" (Martín-Barbero, J.M. 1998b:17-18).

Orozco (1996) plantea igualmente que las mediaciones se originan en la cultura, en la política, en la economía, en las representaciones sociales, en la clase social, en el género, en la edad, en la etnicidad, en los medios, en las condiciones situacionales y contextuales, en las instituciones, en los movimientos sociales, en la mente de los sujetos, en sus emociones y experiencias.

Así las cosas, las mediaciones como articulaciones que ayudan a ver las representaciones sociales desde el mundo como lugar de emergencia del sentido, (Ricoeur, 1999) logran ser vistas desde las instituciones, ritos, mitos, socialidades, tecnicidades, procesos culturales y subjetividades en contexto, generando procesos de transformación y nuevas expresiones culturales donde se materializa la democracia y la participación.

Las representaciones sociales vistas desde las mediaciones, abren camino a nuevos sujetos y formas nuevas de rebeldía y resistencia, que tras la renovación de la cultura política abren camino ante la imposición de la internacionalización de un modelo económico y político. Las mediaciones desde la cultura abren la puerta a nuevas dimensiones espaciales y territoriales de lo global, como otro modo de habitar el mundo (Santos, 1996) y transformar el sentido de lugar (Santos, 1996), de lo político, del sujeto y de su corporalidad.

Estas nuevas dimensiones territoriales desde lo político abren desde las representaciones sociales interpretadas desde las mediaciones, la mirada no solamente por lo global sino por lo corpóreo y nos conecta con una mirada de la comunicación que mira "lo político como la asunción de la opacidad de lo social en cuanto realidad conflictiva y cambiante, que se realiza a través del incremento de la red de mediaciones y de la lucha por la construcción del sentido de la convivencia social". (Martín-Barbero, J.M. 1998b:223)

### **2.3 El mito en la logosfera**

La logosfera es la era del ídolo, de la tierra, que inicia después de la escritura. Interpreta las representaciones sociales de lo trascendente, planteando la importancia de la imagen viva, sobrenatural, espiritual y que genera protección, ayuda o castigo. (Debray, 1992)

Esta era contempla el tránsito de la magia a lo religioso, por lo que se identifica con el tiempo cíclico y la eternidad. Hace el tránsito entre lo colectivo (magia) y el anonimato (arte-



sano). Debray (1992), considera que el poder en esta era está entre la antigüedad y la cristianidad, desde lo curial (emperador), lo eclesiástico (monasterios y catedrales) y lo señorial (palacios).

Igualmente, la logosfera es la era del altar, la liturgia, la heráldica y el yo interpreto desde la voluntad de Dios. Desde la devoción es una era de plegarias, adoración y milagros; en pocas palabras del mito. Los misterios, dogmas y epopeyas llevan a la predicación y a la fe que pregonan los ancianos.

El mito permite que surjan nuevos conocimientos e invenciones, “que generan la revisión del lenguaje coloquial, dialógico, intersubjetivo y transpersonal; que sobrepasa el imaginario de un mito ligado únicamente a la ritualidad, lo ceremonial, lo comunitario y lo solemne. El mito se encuentra en la vida del sujeto, en sus miedos, anhelos, sueños y prácticas cotidianas”. (Acevedo, 1993:240)

El mito como forma de simbolización es autónomo, al dar cuenta de toda una realidad y una cosmovisión. “La estructura del conocimiento sucede en lenguajes. Una forma de lenguaje y una forma de simbolismo dan cuenta de una realidad y por eso constituyen una forma de conocimiento” (Acevedo, 1993, Pag. 38). El lenguaje mítico, en cuanto formalización y simbolización de una realidad, expresa una forma de conocimiento determina la dinámica del conocer mítico en el sujeto y en el objeto” (Acevedo, 1993. Pag. 459)

Si bien el tema del mito es uno de los más oscuros, incluso para la metodología histórica, es indispensable comprender, que gran parte de las acciones, imágenes, signos y símbolos que nos rodean en el campo sensible vienen del mito. Los mitos son “en efecto los

que nos dominan, los que saben todo aquello que nos habla y alecciona en medio de la oscuridad. Los mitos y los cuentos, parecen rebosar una sabiduría originaria que está en el comienzo de todas las cosas, y sin embargo poseen una profundidad histórica propia” (Gadamer, 1996, Pag. 129).

Retomar la noción de mito desde el reconocimiento, es tomar conciencia de lenguajes y conocimientos que se integran desde las narrativas en las diversas identidades y constituciones del mundo, por ello es también una forma de conciencia. Por lo tanto, este no puede ser conceptualizado como acabado o cosificado. La misma naturaleza del lenguaje y del conocimiento le hace ser productor de sucesivas formalizaciones.

Por su parte, el Círculo de Eranos<sup>1</sup> pone en un lugar central la mediación de lo simbólico, superando el pensar la realidad solamente desde una o dos perspectivas, que abandonan las tradiciones míticas históricas que se alejan de la mirada occidental establecida. Desde grupos interdisciplinario miran la propuesta de la hermenéutica simbólica del sentido retomando la importancia de la ontología y la cultura.

Desde Cassirer, (1946) el mito ofrece una ordenación propia de la realidad humana, ya que el hombre como animal hermenéutico tienen una inagotable inclinación hacia las invenciones del espíritu, invenciones que son reinventadas y aplicadas sin cesar. Hablar del mito en términos de Malinowski & Redfield, (1948) es hablar del agente de cohesión social y mantenimiento de la tradición, y en términos de Eliade (1978) es retomar la santificación del mundo.

---

<sup>1</sup> El Círculo de Eranos (Eranoskreis) fundado en 1933 y compuesto entre otros autores por Rudolf Otto (1869-1937) teólogo y Olga Fröbe-Kapteyn (1881-1962) teósofa retoman desde el griego *eranos* [*ἐρανος*] la importancia de construir desde el compartir.

El espíritu iniciado en el secreto de los mitos, es “el espíritu de nuestra razón histórica” (Gadamer, 1996: 123). De no ahondar en los mitos sobre el poder, la relación entre el yo y el otro, el tiempo y el espacio, “no será posible revelar la auténtica fuerza de la historia (Gadamer, 1996: 157)

Así, “La dinámica de la conciencia mítica se fundamenta en la básica polarización dialéctica que le es propia: fuerza-cosa. Sobre esta polarización se van sucediendo las tomas de conciencia de la identidad del hombre, desde los niveles más sensibles, hasta los niveles de mayores trascendencias. El mito es, desde sus comienzos, una trascendencia transcósmica por fuerza de su interés energético. Esta función del mito se puede calificar de desestabilizadora en la medida en que opere al lado de otras formas de conciencia, el conjunto de las cuales constituye la dinámica de la realización humana, no sólo como formalizadora sino como recreadora” (Acevedo, 1993, Pag. 460)

## **2.4 La grafósfera**

Por su parte, la grafosfera está relacionada con el mar y la conquista. Esta era posterior a la imprenta, genera el régimen del arte, donde la imagen se observa y reconoce desde estilos, escuelas y miradas de lo real. La imagen que cautiva, pasa a un tiempo que hace un tránsito entre lo religioso y lo histórico, es el inicio del tiempo lineal. (Debray, 1992)

Del artesano se pasa a la firma del artista, la academia, la escuela, el modelo y lo bello. Esta era ubicada entre la cristiandad y la modernidad, opta por el poder monárquico y burgués. La grafosfera resalta la mirada monárquica, la postura del reino, lo iconográfico, la figura del rey como mediador y la mirada del estado personalizado (el rey soy yo ).

Desde el desprecio por lo popular, esta era entra en el diálogo de la iglesia y las academias, que dan paso a la segunda parte de la era grafosférica , que es la republicana y alegórica. Ésta mira la noción de un rey mecánico que desde la asamblea-nación, se vincula a la razón y al progreso.

Pasando de un yo interpreto de la primera era, ésta plantea un yo explico ligado a la propuesta del educador y el adoctrinamiento. Dentro de los espacios privilegiados por esta era, se encuentran el museo, la alcaldía y la plaza. Ya ligada a la nación soy yo, esta era opta por la razón universal, la ley, la prelación del adulto y la publicación de una opinión privada, realizada por personas instruidas.

#### **2.4.1 La estética y la lúdica.**

##### ***2.4.1.1 La estética.***

Hablar de la historia de la estética implica según Bayer, (1965) remontarnos a mirar el Hippias Mayor de Platón. Este texto es considerado como el primero de sus diálogos estéticos que al lado del Fedro, en el que habla de lo bello, muestran un método mitológico guiado a la belleza y uno metafísico y mitológico ligado a la poética.

La estética de Platón le da vida a toda su metafísica al percibirla objetiva, sensual, sensualista y jerárquica (Bayer, 1965). Para Platón (2008 [S V A.C.]) el amor es el deseo de lo bello y de lo eterno, siendo la belleza lo que el amor busca pero nunca podrá poseer.

Por su parte, Aristóteles (1963) en su metafísica, plantea una estética implícita ligada a lo moral y al bien como mirada cósmica (final), práctica (activa) y útil (bien que sirve de medio). Para Aristóteles (1963) al lado de lo bello moral, se encuentra lo bello formal (simetría, leyes, límites).

Posteriormente, el tratado " *De Pulchro et de bono* " de Santo Tomás, plantea que el instrumento estético, es el juicio que implica lo que conviene y no conviene. Para Santo Tomás desde las sensaciones, que explican la expresión estética del objeto, se comprende la belleza que requiere de integridad, perfección, proporción, armonía y claridad. (Bayer, 1965)

Por su parte Descartes (1982 [1637]) plantea una estética racionalista, que mira lo bello no desde lo sublime, sino desde la proporción aritmética. Bacon (1561-1626) por su lado, en su texto " *De dignitate et augmentis scientiarum* " divide el entendimiento desde la memoria (historia), imaginación (poesía) y razón (filosofía)

Hobbes (1588-1679) desde una mirada ligada a la pedagogía, plantea que no existe nada aparte de la materia y el movimiento. Mientras el movimiento afecta lo externo y va del cerebro al corazón, el espíritu es la materia en movimiento. Por su parte, para Hobbes (1996 [1651]) la imaginación y especialmente la poesía son tan importantes, que están llamadas a reemplazar a la filosofía moral.

Hablando de Hobbes, (1996 [1651]) es indispensable recordar, desde la filosofía de la moral, su fuerte interés en la ética siendo; como lo dicen Guisan, (1986) no solamente un fuerte representante del empirismo ético no falaz, sino el padre del naturalismo ético. Desde la mirada de la filosofía moral, como ciencia de lo bueno y lo malo en la conducta y vida

humana y social, Hobbes, (1992) considera que lo injusto y lo justo se encuentra ligado a la ley pero que no debe ser superado por la equidad.

Para Hobbes, (1996 [1651]) de igual forma existe un poder superior al soberano que hace justicia. Volviendo a las leyes, es importante anotar que constituyen una moral empírica, cuyo objeto es ampliar nuestras simpatías desde la argumentación, basada en la libertad y la condición humana y en la que la política se debe conectar con la moral.

Volviendo a la estética, Bayer (1965) luego de plantear la importancia de los aportes de Hobbes, resalta la publicación del Ensayo sobre lo bello del Padre Andre, (1675-1764) quien en 1741, desde una mirada cartesiana, retoma la metafísica y la moral, estudiando lo bello desde lo sensible, lo natural y lo arbitrario.

Posteriormente, Leibniz (1646-1716) planteará la belleza, la contemplación y el goce, concibiendo el universo como una inmensa jerarquía de seres vivos y sensibles que forman un todo armónico. Esta estética que según Bayer (1965) se dirige a una mirada metafísica, análoga de Platón, que pone al universo como un todo estético sublime. Sin olvidar sus aportes a la psicología estética, donde desde la mónada, comprende un alma y un cuerpo unidos en un desarrollo continuos.

Desde todos los aportes anteriores, la estética como ciencia es expresada en el siglo XVIII por Baumgarten (1714-1762), quien separando lo estético de lo bello plantea a la estética como una ciencia hermana menor de la lógica.

Baumgarten (1960) divide la estética en teórica y práctica. La primera se encuentra relacionada con la belleza, que como acuerdo del orden interno nos sirve de guía para pensar bellamente desde el orden de los signos. La segunda hace referencia a la creación poética que acoge la palabra, el lenguaje y el logos.

Luego de los aportes de Baumgarten, Kant (1724-1804) mira desde el estudio de lo suprasensible, que la libertad nos revela la importancia del juicio. El juicio dividido en lo bello, lo sublime y lo teleológico o ciencia de la finalidad.

Este juicio dividido en determinante y reflexivo, da paso desde el segundo al juicio estético o gusto. El gusto como un placer universal, al depender de una crítica de la razón, da paso a lo bello y principalmente al estado de ánimo que sale de la armonía (Bayer, 1965)

Desde la postura kantiana de que lo estético se asemeja a lo moral, Schiller (1990 [1794 y 1795]) por su parte mira desde el romanticismo<sup>2</sup>, a la estética como un suplemento de la política y de lo moral.

Schiller (1990 [1794 y 1795]) conecta lo bello a lo práctico contradiciendo a Kant, quien lo conectaba a lo teórico, viendo la importancia de la libertad como causa de la belleza y a la técnica como condición de la representación de la libertad (Bayer, 1965).

Schiller (1990 [1794 y 1795]) desde los instintos formal (libertad que se da frente al mundo de lo sensible) y sensible (visto desde la experiencia), plantea que el hombre debe

---

<sup>2</sup> En Kallias o Cartas sobre la educación estética del hombre

jugar con la belleza, y que el juego es una realización suprema, donde la belleza equilibra lo formal y lo sensible (Bayer, 1965)

Hegel y Schelling parten de la identidad entre sujeto y objeto, entre naturaleza y espíritu, lo inteligible y lo sensible para poner al arte como un elemento capital ubicado en un sistema cultural (Bayer, 1965)

El arte se define entonces para Hegel, por la idea, y la estética es una ciencia del arte integrada en un proceso dialéctico metafísico. Hegel excluye la belleza de la naturaleza, ya que considera que la naturaleza es inferior al espíritu. Hegel piensa que lo bello exige libertad, la cual es inherente al espíritu (Bayer, 1965).

“El ideal hegeliano entre el naturalismo imitador y el clasicismo, ponen el foco de interés en lo ideal o la energía del objeto, donde se encuentra el arte y donde la estética plantea una mirada general que retoma la belleza, lo ideal y la naturaleza, las diferencias entre arte simbólico, clásico y romántico, y la noción del sistema de las artes que tiene leyes generadas entre el ideal y el espíritu absoluto”. (Bayer, 1965:73)

Schopenhauer, (2010) para quien el mundo es nuestra representación, es la base de la filosofía moral que plantea. Concretamente hablando del arte, que explica en el libro III de su libro *El mundo como voluntad y representación*, plantea la intuición como eje que retoma la mirada platónica en la que lo bello es visto desde la teoría de las ideas.

Desde esta mirada de la teoría platónica de las ideas, Schopenhauer considera que la contemplación estética se compone de la idea y la intuición donde lo bello como actitud es



parte de la naturaleza humana y se representa en la poesía. Para Schopenhauer, (2010) el arte como voluntad de vivir cuyo fin último es el ascetismo y el del artista el ser un asceta.

Para Nietzsche (1932 [1885]) el concepto de ilusión que acoge no solamente lo moral y lo ético sino lo estético, que hace pensar en la superación que el hombre debe desarrollar en si mismo desde el espíritu libre. El autor ve al filósofo, al artista y al santo como performaciones del superhombre que pueden alcanzar la felicidad y poder de un dios.

En ese orden de ideas, la creación artística y la contemplación de la belleza, plantea el inventar como categoría esencial no solamente estética sino de poder; donde el objeto del arte es el mismo de la moral y de la ciencia. Así el arte como juego y ansia del querer vivir es “un simbolismo de la sobrehumanidad y de la metafísica del eterno retorno”. (Bayer, 1965: 343)

Ya en el siglo XX , Paul Valery (1871-1945) plantea que el arte y la estética no son ciencias. Valery (1956) considera que el arte existe esencialmente por los artistas, y les pide entonces que sean los que nos instruyan sobre lo bello.

Es precisamente desde Valery, (1956) y los diversos manifiestos de vanguardia, que la estética cobra un eje principal en este campo. Teniendo en cuenta que más allá del arte y de la noción de lo bello o lo estéticamente correcto, la mirada de lo sensible pasa por la historicidad de cada sujeto y de cada contexto se genera construcciones culturales que nacen y se desarrollan desde el ojo del enriquecimiento y la complementariedad.

Para Danto, (1995) la muerte del arte no se salva ni siquiera desde las transformaciones que la vanguardia y la postvanguardia ha venido desarrollando, con el aporte de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.

Retomando a Hegel, (2007 [1819]), Danto (1995) plantea que al finalizar el arte como etapa histórica, éste seguirá existiendo como post-histórico; sin un significado histórico que no se sabe si será su condición a futuro. Un claro ejemplo es que la representación ha desarrollado aparte de la pintura nuevas expresiones como el cine.

Bourriaud, (2002) por su parte, plantea una postura de estética relacional, que describe la sensibilidad colectiva de las nuevas tendencias artísticas, medios de comunicación y nuevas tecnologías; dando paso a la categoría de postproducción que muestra la relación intuitiva del artista. Esto implica a la vez una ideología y una mirada cultural y colectiva.

Este arte de la postproducción, parece responder a la proliferación del caos global de la era de la información, caracterizada por el incremento de propuestas creativas, mediáticas y tecnológicas. Estos artistas contribuyen a la erradicación de las distinciones tradicionales entre producción y consumo, creación y copia y readymade (lo ya hecho) y obra original (Bourriaud, 2002.)

Kierkegaard (2008 [1843]) plantea una propuesta estética que denomina dialéctica cualitativa, desde la cual plantea un camino de perfección desde la realidad cotidiana que hace propone, que si bien lo estético se encuentra en un nivel inferior que lo ético o lo religioso, los tres se deben conectar desde una actitud de vida positiva y que aporte al contexto donde se desarrolla.

Kierkegaard (2008 [1843]) propone ver lo estético como el proceso por el que el hombre llega a ser aquello en lo que se convierte desde la inmediatez, la comprensión finita y la ironía. Las tres categorías anteriores, están ligadas a la experiencia existencial, que se conecta incluso con el ansia del vértigo identificado, con la inmediatez sensual.

Kierkegaard, (2008 [1843]) propone que el esteticismo es una enfermedad espiritual que sufre el hombre que carece de interioridad, y que el esteta tiene como obligación superarla hasta llegar a la espiritualidad, desde el autodomínio de su libertad o inmediatez sensual.

En ese orden de ideas, el artista como ser que debe perfeccionarse para encontrar el camino espiritual, tiene un compromiso que desde lo ético y lo político, debe proyectar en sus obras y su vida misma, como ejemplo para la sociedad misma.

Por su parte Greenberg, (2002) desde una línea, teleológica y narrativa, considera que es importante pensar la historia del arte desde el sentido que ésta tiene y su organización en una narrativa lineal. Esta propuesta estética ligada completamente a los elementos formales del arte, no contempla una lectura socio-política del arte.

Greenberg, (2002) considera que el arte de vanguardia se distancia de los programas políticos, para concentrarse en su propia técnica y explorar sus posibilidades estéticas más

allá del reconocimiento del público. La pintura, por ejemplo, se limitaría a experimentos formales, abandonando así el interés en la narrativa o la representación del espacio en el cual habitamos.

Esta interpretación, es una lectura errónea de las intenciones de las vanguardias europeas como el surrealismo, el futurismo, el constructivismo y el dadaísmo, movimientos que unieron programas políticos (de izquierda o de derecha) a sus experimentos formales. En contraste, según Greenberg (2005), el *kitsch* es un ejemplo de como la cultura de la sociedad de masas, hace malas copias de los originales como en el caso de los lienzos propagandísticos de la Unión Soviética

Para Greenberg (2005), luego de Manet, el arte toma distancia de la representación para entrar en la exploración de las relaciones formales entre forma, texturas, colores, forma y formato del lienzo como camino a la abstracción. Su postura estética desligada del postmodernismo vanguardista, se reconoce más como modernista al centrarse en la forma más que en el contenido.

Concretamente para esta investigación y en conexión con el camino mediológico, se plantea la siguiente mirada de la estética:

"Una estética que sea válida tanto para el pasado remoto como para los fenómenos contemporáneos, tanto para los pueblos que hoy en día viven aún en condiciones arcaicas y tradicionales como para los de los países altamente industrializados, cuya cultura se apodera cada vez más de una enorme herencia estética universal, incluyendo lo no occidental; una estética que por lo tanto sea capaz de comprender en su especificidad los fenómenos complejos y múltiples en su estructura que resulten del mestizaje cultural" (Bámbula, J., 1988: 56).

De esta manera se observa claramente cómo la noción de estética no debe estar relacionada únicamente con el arte, sino que se enmarca en las prácticas culturales y simbólicas de los pueblos. La estética, por lo tanto es una "compleja relación múltiple entre lo objetivo (la realidad extrasubjetiva natural y artificial) y lo subjetivo (los mecanismos y factores que posibilitan, determinan y orientan la percepción de esta realidad extra-subjetiva y los mecanismos y factores inmanentes a la conciencia y al inconsciente), y determinan la configuración estética mediante la transformación creativa de lo percibido" (Bámbula, J. 1988).

La actividad estética, hace "parte del complejo tejido de factores que constituyen en su conjunto la cultura, factores de diversa índole y de diverso orden, que abarcan todo lo que diferencia la forma humana de existencia del resto de los fenómenos de la naturaleza. La índole de la actividad estética, su ubicación dentro del sistema, el papel que juega y la función que cumple dentro de él varían según las características específicas del respectivo sistema cultural del que hace parte" (Bámbula, J. 1988: 67).

De esta forma, la función del arte es la

“de convertirse en una esfera intelectual-práctica y lúdica de reflexión y experimentación subjetiva con el fin de la creación de nuevos conceptos formales y de un permanente cuestionamiento y reciclaje de las formas convencionales de indagación acerca de lo simbólico significativo que habita nuestros objetos y actúa a través de los hechos, relaciones y actividades de nuestra sociedad contemporánea. El arte cumple el papel de dinamizador de la actividad estética general, contrarrestando, a la vez, la tendencia a la homogeneización y al desgaste. Además se generan mediante la dinámica del arte como actividad autónoma, los criterios y parámetros valorativos que permiten detectar y combatir la desvirtuación de lo estético. El arte será, en este sentido, siempre punto de referencia para toda la actividad estética. (Bámbula, J. 1988: 38).

Así, el arte como reserva cultural, posee un potencial mediante la exploración sensible y subjetiva. “Lo estético se debilita como elemento ubicuo e inmanente de la vida real y se

fortalece como arte, como representación, como una imagen del mundo ya sea fantástica o realista” (Bámbula, J. 1988: 33).

#### ***2.4.1.2 La lúdica.***

¿Cómo comprender esas sensibilidades sino es a través de las manifestaciones que los sujetos hacen espontáneamente a través de sus juegos, entretenimientos, rituales, mitos, carnavales, manifestaciones artísticas y expresiones permanentes a nivel cultural, y cómo no ver que la lúdica se aproxima a la estética para mostrar la importancia de la creatividad, el goce, la risa y en general el exorcismo y la libertad?

La lúdica, como la mirada comprensiva del juego, el juguete y la creatividad desde los diversos contextos culturales y sociales existentes, se diferencia del juego y del juguete por que según Maturana (1997), reclama la emoción, el afecto, el amor, la imaginación, la fantasía, la inteligencia, el pensamiento, lo divertido y el goce expresado en el conocimiento y en el comportamiento de los individuos. La lúdica puede ser implícita o explícita e implica la categoría del tiempo en relación con el instante pero a la vez la trascendencia.

La lúdica lleva a generar una mirada creativa, ligada a la mirada estética cultural, que lleva al reconocimiento del sí, del otro y de la cultura, a la vez que equilibra la mente, el cuerpo y el espíritu. Todo hacia el camino de la integralidad del ser, que debe superar el ánimo egoísta y volcarse a través de la socialización hacia una mirada social.

La actitud lúdica propone una forma de ser, de sentir, de percibir el mundo. Ésta va unida al sentir (de ahí su relación con la estética) al pensar y al hacer. La lúdica está ligada al proponer, recrear, imaginar, explorar, deconstruir, transgredir; siempre acompañada de la búsqueda del placer, del disfrute, del goce y se evidencia cuando se emprenden actividades, acciones, proyectos que implican riesgo, azar, vértigo, sorpresa. (Bautista 2.000)

Hasta el siglo XVIII con el Movimiento del Romanticismo Alemán y específicamente con el trabajo de Friederich Schiller (1990 [1794 y 1795]), poeta y filósofo, se dan las aproximaciones a la definición de lúdica como forma viva. Posteriormente luego de la Segunda Guerra Mundial el antropólogo Johan Huizinga con su texto *Homo Ludens*, se convierte en uno de los más importantes antecedentes teóricos al desarrollar una mirada antropológica, histórica y cultural, que va a ser fortalecida por Jean Duvignaud, al ampliar la noción de juego más allá de la niñez, lugar en que hasta entonces se encontraba confinada.

Roger Caillois amplía la mirada del juego a una actividad propia, paralela, independiente, que se opone a los actos y a las decisiones de la vida ordinaria mediante características que le son propias y que hacen que sea juego. (Dauvignaud 1980).

Dauvignaud plantea que el pensamiento de nuestro siglo rehúye lo lúdico, por que se empeña en establecer una construcción coherente, donde se integren todas las formas de la experiencia reconstituidas y reducidas mediante sus propias categorías. Se ha emprendido un inmenso esfuerzo para escamotear el azar, lo inopinado, lo inesperado, lo discontinuo y el juego. La función, la estructura, la institución, el discurso crítico de la semiología sólo tratan de eliminar lo que les aterra. (Dauvignaud, 1980).

Son muchas las razones de ese ocultamiento. En primer lugar, las premisas religiosas que plantean una relación entre lo profano y lo lúdico y posteriormente las exigencias intelectuales de una economía de mercado y una tecnología con frecuencia incontrolada, que dejan poco lugar para el terreno baldío de la ensoñación, aparentemente fútil.

La lúdica es reconocida como una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. (Jiménez 2002)

También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego. (Jiménez 2002)

La lúdica como la fuerza vital, simbólica y cultural que moviliza el cuerpo, la mente y el espíritu para jugar, nos recuerda que siempre hemos tenido el espíritu de la lúdica y hemos jugado desde el mito y con los mitos, y lo seguimos haciendo ahora. El juego ahora reemplazado por el entretenimiento económico no nos aleja de nuestras raíces lúdicas, sino que nos pone a reflexionar sobre de dónde venimos, cómo jugábamos, con qué jugábamos y cómo lo seguiremos haciendo a través del tiempo.



### **2.4.2 Encuentro entre logosfera y grafosfera Estética-lúdica-mito.**

El mito se conecta con la estética y la lúdica al asumir como esencial el camino historicista, comunicativo y ontológico, para poder comprender el contexto social y político. Se hace necesario acercarse a ver que lo que fuimos y lo que somos. “Es la dimensión vinculante de nuestro destino” (Gadamer, 1996, Pag. 46).

De igual manera es indudable la importancia del mito como experiencia. Al querer hablar de ésta, se abren caminos del pasado y el presente en el sujeto, se plantea el vivir y creer en la experiencia y la vivificación de la misma. Ver la cotidianidad a la luz de la experiencia, aporta a la comprensión del si mismo, y al reconocimiento del otro desde diversas experiencias vividas.

El reconocimiento del mito, la estética y la lúdica son la base de nuestro devenir como seres historicistas, al quedar plasmados en textos o narraciones que nos ayudan a reconocemos y a dar a conocer las expresiones culturales de nuestros pueblos.

Es esencial la importancia de estas tres categorías, ya que equilibran la mente, el cuerpo y el espíritu. La importancia de la sensibilidad como eje de la estética, el descubrimiento de nuestros mitos como reconocimiento de nuestras raíces y la lúdica como forma viva que se encuentra entre nuestros impulsos formales y sensibles, son la base para generar espíritus amplios que puedan intentar ponerse en el horizonte del otro desde el diálogo permanente, el control de las emociones y la visualización de diversas alternativas de solución.

Pero es importante anotar, que este trabajo del equilibrio del ser como parte del descubrirse a si mismo, y en ese camino mirarse en el otro para descubrirlo, debe sobrepasar un yo intelectual y parcialmente sensorial. Nuestra trilogía da un peso importante al trabajo de la corporalidad como expresión. Gran parte del trabajo de la sensibilidad en el arte y la lúdica, se logra desde la comprensión del cuerpo a nivel de lo sensible, el poder y la historicidad.

De esta manera, ciertas ficciones tienen el poder de liberarse, para transformar la realidad de una manera silenciosa o ficticia. Desde la comprensión de la historicidad que subyace en ellos y por ende sus raíces sensibles y formales (lúdica), sus dinámicas culturales y sensibles (estética) y la experiencia sensible de la metáfora-discurso del mito, que en términos de Ricoeur (2001) “libera el poder que tienen ciertas ficciones de redescubrir la realidad”. (Ricoeur, 2001: 13)

## **2.5 La videósfera**

La videosfera es la era de lo audiovisual, del espacio y el régimen visual. Desde la simulación numérica y la imagen visionada, se apuesta por pensar en el individualismo, la actualidad, el acontecimiento y la información. Apuesta por la pantalla que emite y seduce desde lo mediático y recreativo.

Desde la encuesta, la eficiencia y la juventud, esta era es fortalecida por la publicidad, la mirada moderna y posmoderna, la reproducción, el entretenimiento y la competencia económica. En ese orden de ideas, la eficiencia, la difusión y la producción, son la base para generar el fortalecimiento del poder, de la ciencia y de la propiedad privada. Son en esta era las

megacorporaciones, las multinacionales y las empresas, las que generan los procesos visuales que pasan del mito y del logos a la mirada de mercado y fortalecimiento del tecnobiopoder.

Esta era de la mirada es en la que la tecnología aparece como en nacimiento de proyectos y especialistas, logrando que la técnica dé paso a la hibridación, a la pérdida de autonomía de objetos (Picon, 1998) y del cuerpo

### **2.5.1 Videosfera, cuerpo y poder.**

El autor Constantinidès (2013) plantea que todos los aspectos de la vida en Occidente, desde el nacimiento de la muerte, la cocina o la medicina reflejan el cambio radical de una mirada sobre el cuerpo a partir del siglo XX. Igualmente Nietzsche (1932) en consonancia con Epícteto, había dicho que era en la observación de si mismo (y eso incluye al cuerpo) que podríamos conocernos.

Este mismo discurso ya en la era económica se va a desarrollar con la publicidad, la dietética y la ideología deportiva en la que el cuerpo es una vitrina que puede rehacerse. Desde una sacralización del cuerpo, podemos tener el idealismo de la inmortalidad en la que el cuerpo idolatrado-dionisiaco se celebra constantemente.

De esta forma, se logra el objetivo de colonizar nuestro imaginario, que no existe pero se desea, yendo hacia la glorificación del cuerpo, que desde la sociedad de consumo confiere al cuerpo los atributos tradicionales del alma, que muestran otros tipos de desmaterialización, ya no pura e imperceptible a los ojos humanos sino operada y deconstruída.

Un nuevo cuerpo abstracto, etéreo, dotado de capacidades tan sorprendentes como lo imaginario, va de lo real a lo irreal, de la imaginación al cuerpo no real pero fragmentado, violado e invadido. Un cuerpo sin carne que desmitifica sus características reales e identitarias sin una real necesidad de salud o sobrevivencia.

Es bueno recordar que ya Nietzsche (1996) había denunciado cómo el mundo se contruye en torno al cuerpo enfermo. Nietzsche (1996) abre el debate entre la dietética y la moral, nos plantea de un lado la homogeneidad, desde el idealismo y la individualidad, como parte del proceso de identidad.

Se resalta de igual forma el cuerpo como centro de las afectaciones recíprocas, (Spinoza, 2001), sociales, afectivas, culturales y estéticas, que remite a la intimidad afectiva y sexual cuya piel implica la comunicación (Llobet, F., 2005).

En ese orden de ideas es esencial la relación cuerpo-experiencia que lleva a “considerar lugar prioritario el sentido de la presencia viva, palpitante y atenta de los cuerpos en la relación comunicativa, donde estos se asumen como *sujeto/cuerpo*: arraigados en el mundo, gracias al despliegue de su subjetividad, instalados en un conjunto amplio de relaciones de dominación y de resistencia que ellos dotan de sentido al narrarlas y/o biografizarlas, de emociones y afectos asumidos y expresados en múltiples lenguajes y formas”. (Muñoz, 2006: 30)

Sin olvidar en palabras de Muñoz, (2006) que “esta experiencia corporal reconoce *el territorio* simultáneamente global y local, no linealmente articulado, donde ella se realiza, dotado de significaciones diversas: día/noche; permitido/prohibido; privado/público; apropiado y transformado” (Muñoz, 2006: 31)

Así las cosas, “la experiencia y el cuerpo como mediaciones cognoscitivas, se hacen posibles la transformación de la realidad a partir de la inter-subjetividad, la recuperación de la memoria (que hace concebible una justicia anamnética), las relaciones horizontales con otros legítimos, la emancipación de agentes cómplices de la auto-creación”, (Muñoz, 2006: 31) que ponen la pregunta sobre qué pasa en este contexto con el cuerpo transformado por la técnica.

Este panorama tecnófilo, posthumanista, transhumanista e inhumanista, muestra los contrastes entre una propuesta que se opone claramente a una mirada tecnófoba vs posturas que privilegian la supervivencia del estado humano natural, sin intervencionismo tecnológico o con poco y controlado apoyo de la tecnología.

Pero sea cual sea la postura, el ciborg implica como Marcel Mauss plantea, (1936) ver dentro de la relación hombre –máquina, la noción de técnicas corporales, para nombrar los gestos codificados que se desprenden de lo que el ciborg y la sociedad generan y así obtener una eficacia práctica o simbólica.

El uso del cuerpo, como parte de su carácter social e histórico, así como su lugar en las distintas sociedades ejerce un control sobre lo útil o funcional. El mejoramiento del cuerpo desde la técnica logra optimizar a éste como instrumento social y productivo.

Un *homo ciborg* que “establece relaciones de control y comunicación entre su cuerpo y el medio a través de los artefactos que éste fabrica”, (Muñiz, 2010: 148) se conecta con la postura estética de la moda, y se convierte en un signo de ambiciones de clase, como

salida del mundo de la tradición: hacia la fiebre moderna de las novedades y de la celebración del presente social. (Lipovetsky, 2007)

En ese orden de ideas, el ciborg se encuentra ligado a otra faceta del consumo. “¿Qué otro nombre podemos dar sino ciborg a los millones de clientes y consumidores de procedimientos que tan sólo tienen por objetivo alterar la apariencia?” (Muñiz, 2010: 163).

Así, la identidad social como concepto polifacético, (Giddens, 2002) nos hace ver cómo la identidad ciborg desde los procesos económicos y estéticos se conecta con la identidad personal que generan significaciones y referencias simbólicas.

La identidad ligada a la subjetividad y al cuerpo vivido, es producto de la conformación del sujeto como diversidad y síntesis bio-psico-socio-cultural, que es cuerpo histórico, significado social y culturalizado. (Martín Hernández, 2008).

La imagen corporal ligada a la identidad “incluye muchos elementos como por ejemplo, la manera en la cual nos percibimos a nosotros mismo y cómo nos sentimos en y con nuestros cuerpos (Martín Hernández, 2008: 201). Autores como Guerrero (2004) hablan de la corporeización del yo que habitamos en el cuerpo, que nos lleva a mostrarnos, realizarnos y vivenciarnos a través de éste.

Corporeización que hace que nuestro cuerpo constituya un medio de realización y desarrollo personal, que encierra nuestra identidad, la sustrae y se apropia de ella, asumiendo “un valor inherente como símbolo expresivo de una manera de ser y estar en la sociedad y como fuerte reveladora del yo” (Guerrero, 2004: 4).

La mirada de la identidad del cybog y por lo tanto su praxis social y personal, se relaciona claramente con la corporeización que ésta genera y a la reflexión sobre el control de las prácticas corporales que “fue una de las primeras acciones ejecutadas para civilizar a las sociedades llamadas primitivas” (Wentzel, 2011: 301)

## 2.6 Mediología y la tecnicidad

La desacralización del mundo y la especialización de los ámbitos y de las instituciones, fortalece la autonomía de la técnica, así como de otras esferas de la vida social, su autorreflexión y el desarrollo de un discurso que reduce las prácticas técnicas a conjuntos de operaciones ajustadas a objetos específicos, que convierten la tecnología en un instrumento, reduciendo las relaciones de la técnica con los saberes, concepciones del mundo, el individuo y las sociedades; motivo por el que esta categoría se denomina Tecnicidad.

En primer lugar, en una dimensión paleontológica, según Leroi – Gourhan (1971), la tecnicidad tiene un papel fundamental en el proceso de hominización, los útiles son órganos artificiales que parecen seguir el ritmo de la evolución biológica y se pregunta el autor, ¿hasta que punto no son la prolongación del desarrollo general de las especies?, es así como a partir de la historia de las técnicas se muestra los vínculos entre progreso material y progreso biológico hasta que la técnica parece vivir su propia vida.

Las técnicas, surgidas del cuerpo del hombre desde el primer *shopper* del primer australopithecino, remedan en una cadencia vertiginosa el desarrollo de los millones de siglos de la evolución geológica, hasta el punto de fabricar sistemas nerviosos artificiales y pensamientos electrónicos. (Leroi-Gourhan, 1971:116).

La técnica es a la vez gesto y útil, organizados en cadenas por una verdadera sintaxis que da a las series operatorias a la vez su fijeza y su flexibilidad. La sintaxis operatoria es propuesta por la memoria y nace entre el cerebro y el medio material. . (Leroi-Gourhan, 1971:116)

Las relaciones operatorias entre el útil y el gesto, suponen una memoria en interacción con el programa de comportamiento, la analogía de la evolución con el desarrollo técnico se da a partir de la liberación operatoria del gesto que se concreta en la máquina, la de la memoria de las operaciones en la mecánica automática, e incluso la programación en el sistema electrónico.

Segundo, una dimensión antropológica, dada por Marcel Mauss (1936) , en su análisis de las técnicas del cuerpo; frente a la falta de diferenciación de los actos tradicionales, propone Mauss dividir estos actos, en técnicos y en ritos; hay formas de actuar que son técnicas, técnicas definidas a partir de la noción platónica, lo cual le permite ir, más allá de la relación con un instrumento, entonces técnico es el acto eficaz tradicional, la tradición determina la técnica y su transmisión; la diferencia entre los actos tradicionales eficaces religiosos, jurídicos o morales y el acto tradicional técnico, es que su autor lo considera como un acto de tipo mecánico, físico o físico - químico y lo realiza con esta finalidad: el cuerpo es el primer instrumento del hombre y el más natural, la adaptación constante a una finalidad física, mecánica y/o química (beber), está seguida de una serie de actos de acoplamiento, que lleva a cabo el individuo no por si mismo, sino con ayuda de la educación, de la sociedad de la que forma parte y del lugar que en ella ocupa.



Una tercera dimensión, sociológica que plantea las relaciones del modo de producción con los modos de percepción y experiencia social, sensorium, dentro de los grandes espacios de históricos de tiempo se modifican, junto con toda la existencia de las colectividades, el modo y manera de su percepción sensorial, por ello es posible una historia de la recepción, del modo en el que se producen estas transformaciones, que involucran la relación de las aspiraciones de las masas con las nuevas tecnologías de reproducción, planteando una articulación entre ellas.

Desde esta mirada, Tecnicidad, es la recuperación del sentido de la técnica, ligado a las relaciones entre el hombre y la naturaleza, en general a la visión simbólica de la comunidad y del saber originado en las prácticas sociales; es producto de las relaciones entre cosmovisiones, estructuras de clase, proyectos, miedos y circunstancias estrechamente vinculadas a las otras formas de la vida social y del conocimiento, su transmisión es asegurada por la tradición sedimentada la cosmovisión de una cultura.

### **2.6.1 La técnica, la estética y el cuerpo.**

Serán el existencialismo de Sartre (1984) y la fenomenología de Merleau-Ponty, (2000) los que denuncien el peligro inminente de la conversión del sujeto en objeto, y más concretamente del cuerpo en objeto a cargo de las ciencias. Este peligro que ya había denunciado el marxismo por otras vías, al convertir al hombre en cosa a través de la mercantilización, muestra como el ciborg es ya una ontología del cuerpo objeto; una superación efectiva de la dicotomía sujeto/objeto (Aguilar García, 2006).

Esta mirada ontológica que plantea nuevos seres desde la experimentación científica supera lo bello establecido para, dialogar con múltiples posturas estéticas que desde lo feo, lo grotesco y lo híbrido, abren la puerta a otros seres. No solamente describen a un individuo mejorado capaz de sobrevivir en el espacio, (Clynes & Kline, 1960) sino que se vuelven el claro ejemplo de que la imaginación unida a la ciencia, no tiene límites para pensar transformaciones corporales, que se convierten en la transgresión de los límites del cuerpo y desde ahí del ser en su totalidad.

Esta transgresión ontológica implica igualmente un debate político que obliga a pensar en nuevos ciudadanos que quieren ser incluidos y que participativamente quieren incidir en nuevas políticas que desde una mirada transhumanista y posthumanista superan las posturas estéticas que el cyberpunk y el postcyberpunk desarrollaron; todo para estructurar cualquier posibilidad de transformación histórica (Licausi Pérez, 2010) que retomando el pasado plantee al ser humano una mirada de futuro a la que se tiene que someter para sobrevivir.

La estética ciborg como punto de encuentro entre la interfaz humano/máquina convierte al ciborg según Aguilar García, (2006) en un texto subversivo hecho carne que plantea una mirada diferente de la belleza desde una mirada política irónica de la no-identidad. Esto implica que el ciborg puede ser visto como ser revolucionario y liberador, que desde lo grotesco conquiste una nueva manera de mirar lo bello, pero que a la vez pueda, como hijo bastardo del capitalismo blanco, (Haraway, 1991) subvertir el orden y conectarse a la máquina para desconectarse de su historicidad y sus propias raíces.

De esta manera, el ciborg creado por un otro con intereses claros de poder, puede ser libre o libertador o una alienación que está en la base de un poder panoptizado que invade la

mente y el cuerpo del sujeto como tal (David Cronenberg, 1999). Un ejemplo es la creación de ciborgs controlados y controladores como los *simple controllers*, que incluyen redes de ordenadores, los ciborgs *tech integrators* que usan ampliaciones mecánicas o prótesis médicas y los *genetic ciborgs* o utilizadores de exoesqueletos militares (Aguilar García, 2006).

En ese orden de ideas, el cuerpo ciborg puede ser reescrito gracias a la medicalización y normalización, creando redes y comunicaciones liberadoras; (Aguilar García, 2006) que bajo la imagen de la liberación abren el debate del poder y el cuerpo que Foucault (1969) había desarrollado; pero ahora pasando del discurso de la biopolítica al tecnobiopoder (Haraway, 1995: 259).

Esto implica, que las viejas dominaciones jerárquicas asumen la forma de informáticas de la dominación, en las que el individuo no sea visto como un organismo sujeto a la biopolítica a través de su cuerpo; sino como componente biótico que no ostenta privilegio alguno sobre cualquier sistema de información (Aguilar García, 2006).

En esta mirada del poder ligado a la ciencia, el ciborg como identidad plurimorfa y cambiante, rompe no solamente la ciencia sino el arte corporal al unir lo racional y lo fantástico. El ciborg retoma los mitos y ritos del tatuaje tribal, reescribiendo un cuerpo que pasa de lo primitivo a lo futurista, y que puede ser leído y apreciados estéticamente como obra. (Aguilar García, 2006)

La vanguardia desde la corporalidad ciborg, abre el debate por el poder que mira la cibercultura no solamente desde las nuevas tecnologías, sino desde los rituales y prácticas

que el tatuaje y los implantes reivindican en el cuerpo tangible y carnal frente a la telepresencia y la abstracción de la carne (Aguilar García, 2006). Desde una mirada al futuro, que contempla lo prehistórico, el cuerpo ciborg se desplaza en la historia recogiendo diversas prácticas culturales desde la ciencia.

En este orden de ideas, desde la conjunción metal/carne, surge el cuerpo sufriente que desde el poder ritual o dictatorial, genera identidades que hacen que los cuerpos se conviertan en territorios privados y modificables. (Aguilar García, 2006) Se logra que desde la ciencia no solamente se ejerzan el poder de la conquista del cuerpo, sino que exista un valor que se cobra por hacerlo, generando la imagen de que ese sufrimiento es parte de la moda actual que abre un futuro de libertad.

Retomando a Giddens, (1995) se ve como estas prácticas corporales, contribuyen al nacimiento del cuerpo como un proyecto reflexivo del yo, que da forma material a una particular narrativa de la identidad de su yo para construir un cuerpo narcisista que embellece y explora permanentemente. (Aguilar García, 2006) Desde múltiples intereses económicos, políticos y religiosos, se demarcan lineamientos que muchas veces se convierten en modas incuestionables, que hacen que quien siga este camino entre en un círculo de dependencia del que es muy complicado salir.

Baudrillard al presentarnos “no como objetos pasivos, sino objetos apasionados, con unas pulsiones venidas del fondo del ser-objeto” (Baudrillard, 1984: 135) nos hace la pregunta si dentro de esta mirada ciborg, “existe algún atisbo de liberación, si esta libertad de elección que propicia la ingeniería genética, la cibercepción, la transformación sexual o las diversas prácticas sobre el cuerpo, supone una auténtica reificación del sujeto que ha llegado

a trascender la división sujeto-objeto”, (Aguilar García, 2006: 345) o por el contrario esa reificación lo que hace es generar un esclavismo de intervenciones quirúrgicas como en el caso de Orlan, dependencia drogas para mantener las cirugías, prótesis e implantes, que propone desde el arte carnal un canon de belleza mediático.

### Capítulo 3 Metodología de la investigación

En coherencia con el marco teórico mediológico, el mismo Debray (1992) plantea que la mirada metodológica más pertinente para este tipo de estudio es la Historia Cultural, y cita concretamente a Chartier (1992), por ser quien hace el paso de la historia social de la cultura a la historia cultural de la sociedad.

Chartier (1992) entiende la cultura como un conjunto de significaciones que se enuncian en los discursos y en las conductas aparentemente menos culturales. Plantea una historia de las representaciones colectivas del mundo cultural, para lograr que la exploración de la cultura ayude a responder preguntas e interpretaciones sobre la sociedad.

El objeto de la historia cultural, desde Chartier (1992), es el estudio de la articulación entre las obras producidas en un espacio cultural particular y su conexión con el mundo social, donde las prácticas generan el sentido.

Chartier (2000) comprende la historia cultural como una perspectiva que trata de entender cómo los hombres y mujeres del pasado construyeron el sentido de lo que leyeron y escucharon. Para lograr este proceso, entrecruza el análisis de los textos con el estudio de las formas materiales de su inscripción y transmisión y la comprensión de las capacidades, expectativas, categorías mentales y prácticas concretas de la comunidad de interpretación.

Chartier (2000) plantea comprender las significaciones, principios que gobiernan la producción, realizar el descubrimiento de las estructuras y ver cómo las representaciones unen las posiciones y las relaciones sociales. Chartier (1992) considera que toda práctica es producida por las representaciones, las cuales dan a los sujetos el sentido del mundo en el que viven. El autor considera igualmente otra categoría, las representaciones colectivas, que trabajan por el ordenamiento y la jerarquización de la estructura social en sí.

De esta forma a través de las representaciones, la historia cultural distingue lo social fijando su atención sobre las estrategias simbólicas que determinan posiciones y relaciones y que constituyen los procesos de identidad desde tres mecanismos: el intelectual, el práctico y el institucional.

El intelectual implica la realidad construida por los distintos grupos que componen una sociedad, el práctico implica los procesos que reconocen una identidad social y el institucional tiene relación con los representantes que marcan la existencia del grupo.

Según Chartier (1992), la existencia de estas operaciones de construcción de sentido obliga al investigador a reconocer una doble realidad: las ideas y las prácticas específicas que las producen, que a su vez generan categorías originadas en la discontinuidad de las trayectorias históricas.

Metodológicamente, la propuesta de Chartier (1992) se basa en tres acciones:

1. Realizar el estudio crítico de los textos, descifrando sus disposiciones internas y sus estrategias de construcción. En esta fase se consideran los discursos en sus dispositivos y articulaciones retóricas narrativas, estrategias persuasivas o demostrativas.

2. Construir la historia de los textos y de todos los objetos que tienen relación con la comunicación que estos implican. Los discursos se reconocen en discontinuidad y discordancia.

3. Realizar el análisis de las prácticas que se apoderan de los bienes simbólicos, produciendo usos y significaciones diferenciadas. Esta fase implica comprender en su especificidad los lugares (y medios) de producción y condiciones de posibilidad. Se relaciona con los principios que regulan, ordenan y controlan.

Estos tres ejes, son la base de la construcción de la historia cultural que como plantea Chartier (1992), tiene como objetivo contribuir a la construcción de la significación, de las representaciones y las prácticas. Esta propuesta metodológica asiste asimismo a la historia de las formas y mecanismos por los cuales las comunidades no solamente perciben sino comprenden su sociedad y su historia.



De esta forma, desde la historia cultural se plantea la superación de tres certezas que se establecen en el quehacer histórico: el proyecto de una historia global, la definición territorial de los objetos de investigación y las divisiones sociales que pretenden organizar las diferencias culturales. Así las cosas, la historia cultural pretende descifrar las sociedades penetrando en las relaciones y tensiones que las constituyen a partir de las tensiones existentes entre un sistema de pensamiento y las formas de apropiación de éste pensamiento.

Se anota igualmente que la historia de las mentalidades complementa la historia de la cultura con la interpretación de las concepciones más o menos comunes de quienes la practican a los que las practican, comprendiendo, como dice Chartier (1992: 23) que “la mentalidad es lo que un individuo tiene en común con otros y es lo cotidiano y automático”.

En conclusión, la historia cultural reside en la tensión que articula la capacidad inventiva con las normas y convenciones que limitan lo que no se puede decir, y la coloca dando también el lugar que articule las obras, las representaciones y las prácticas con las divisiones del mundo social incorporadas y producidas por pensamientos y conductas (Chartier, 1992)

Así las cosas, en la historia cultural, el historiador busca situar e interpretar el artefacto en un campo donde se cruzan dos líneas, una vertical o diacrónica por la cual se establece la relación de un texto con una expresión previa de la misma rama de una actividad cultural; y otra horizontal o sincrónica, que establece la relación de contenido del objeto intelectual con lo que aparece en otras ramas o aspectos de una cultural al mismo tiempo según

plantea Schorske (1981). El concepto de cultura es una norma de significado transmitido históricamente mediante símbolos. Se trata de un sistema de concepciones heredadas, expresadas en formas simbólicas por medio de las cuales los hombres se comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento de vida y sus actitudes con respecto a esta (Geert, 1973).

### 3.1 Fases de investigación

La investigación realizada se dividió en una **primera fase de recolección y selección de textos** literarios, académicos, comentarios de foros virtuales, páginas web, perfiles de facebook, películas, vídeos, mangas y animé, obtenidos en investigaciones académicas que la autora hizo sobre la imagen Cyberpunk, el Cyberpunk visto desde la hermenéutica, los videojuegos Cyberpunk y la religion Cyberpunk.

Posteriormente en **la fase de sistematización** se organizó toda la información recolectada desde la periodización establecida desde mediasferas: logosfera, grafosfera y videosfera, a través de la triangulación de datos.

La triangulación de datos supone el empleo de distintas estrategias de recogida de datos, y su objetivo es tanto verificar las tendencias detectadas en la información recolectada como generar un continuum que arroje una visión holística del objeto de estudio para desarrollar una comprensión de la realidad estudiada. (Olsen, 2004).

Al ser una investigación histórica se desarrolló una triangulación de datos en el tiempo pretendiendo validar la mirada mediológica, desde las tres eras de la mirada que esta mirada teórica plantea y desde un análisis interactivo cultural (normas, valores, prácticas e

ideologías). Así las cosas, la unidad de observación fue la interacción mediasférica, en coherencia con lo que plantea Debray, (1992) según el cual las eras de la mirada se imbrican y superponen.

Por lo tanto, la triangulación, plantea una mirada multidisciplinar que deriva en la generación de "meta-interpretaciones", que prestan atención a los aspectos políticos, sociales y económicos de un fenómeno (Olsen, 2004), siendo un proceso de ampliación y verificación de los resultados.

La triangulación se realizó a través de una matriz de doble entrada que cruzó las mediasferas con las categorías que son contempladas por las teorías o miradas que han reflexionado sobre el ciborg.

La siguiente es la matriz de doble entrada. Ver en el anexo 1 la matriz completa.

<b>MEDIÁSFERAS</b>	<b>LOGÓSFERA</b>	<b>GRAFÓSFERA</b>	<b>VIDEÓSFERA</b>
<b>CATEGORÍAS</b>			

De igual forma para complementar la matriz se utilizaron tres nubes de palabras; una ligada a las palabras más utilizadas de la teorías ligadas a la comprensión del ciborg; la otra que retoma las tres eras de la mirada; y la que hace referencia concretamente a los movimientos sociales ciborg. Ver anexos 2, 3 y 4.

Es importante recordar que las nubes de palabras son representaciones visuales de la importancia de las palabras según la aparición que éstas tienen en un texto. Esta visualización ayuda a nivel comparativo a ver si las categorías establecidas desde la lectura del investigador, tienen relación con las palabras predominantes en los textos seleccionados.

La tercera fase, o **fase interpretativa**, retoma los datos que fueron organizados y sistematizados en la matriz de doble entrada para comprenderlos, interpretarlos y establecer conclusiones, preguntas y categorías sobre los datos triangulados.

## Capítulo 4 Estructura de la investigación

### 4.1 Antecedentes del objeto de estudio

Este capítulo aborda las más importante corrientes y autores que han analizado la categoría ciborg. Inicialmente se hablará sobre el concepto de Autopoiesis de Maturana & Varela (2004) para luego pasar a las miradas posthumanistas encabezadas por Haraway (1991). Posteriormente se dará paso a la explicación de otras corrientes el transhumanismo, el inhumanismo, la antropología ciborg, la corporalidad y la filosofía ciborg, el hombre postorgánico, el Ciborgismo, los estudios de género, el ciborg visto desde Lacan, Ciberprometeo y las categorías de Embodiment (Encarnación o personificación) y enhancement (Amélioration o mejoramiento).

#### 4.1.1 Autopoiesis.

Como lo plantean Maturana & Varela (2004), la palabra autopoiesis se entiende como “la organización que define la identidad de clase de un sistema” (Maturana & Varela, 2004: 19). Este sistema se configura desde el quehacer cultural dando un giro ontológico que interpreta la manera como los hombres construyen los mundos donde viven desde la cultura.

Desde esa interpretación ontológica-cultural, la autopoiesis abre la pregunta por la ontogenia o historia de la conservación de la identidad que se ve cortada cuando el ser humano, como máquina viviente o autopoietica o sistema de procesos de producción, interactúa y se transforma no solamente desde lo corporal, sino esencialmente desde nuevas categorías como la autonomía que se justifica en la conservación del nuevo sistema o máquina, la

individualidad o no dependencia, lo unitario o establecimiento y la perturbación que puede existir pero debe ser controlada para no destruir la organización del sistema.

En ese orden de ideas, la máquina autopoietica, nos permite referirnos a casos particulares, que se sitúan entre el campo de la manipulación y la descripción, superando la noción de máquina como artefacto y de la unión hombre-máquina como prótesis, hacia una mirada de sistema viviente como organización viva y cultural que desde la mirada de la teleonomía nos lleva a mirarlo como una organización más profunda orientada a un fin, propósito y posesión de un proyecto o programa, que a la vez genera procesos estéticos, culturales, políticos, económicos y sociales desde la propuesta del transhumanismo. (Maturana & Varela, 2004).

Así las cosas, el ciborg puede “acoplarse de manera que sus respectivas autopoieticas se especifiquen durante el acoplamiento dentro de márgenes de tolerancia y variación”, (Maturana & Varela, 2004: 101), transformándose permanentemente durante su historia con lo que esto implica a nivel de identidad.

Desde Maturana & Varela, (2004) esta mirada de la fenomenología biológica, que estudia los sistemas autopoieticos en concordancia con la fenomenología histórica (procesos de cambio), estática (relaciones entre propiedades de los componentes) y mecanística (relaciones entre procesos generados por las propiedades de los componentes). Por lo anterior, propone que si los seres vivos son sistemas organizados, los ciborgs por ende lo son desde una mirada más compleja.

Así, la conexión de la sociedad humana, nos lleva a ver que “si la sociedad humana hubiera de pasar a ser un sistema autopoietico, la unidad que se mantendría constante a través

de su propio funcionamiento interno sería la sociedad, y a ella sería aplicable todo cuanto hemos dicho acerca de los sistemas vivientes en cuanto unidades” (Maturana & Varela, 2004: 113).

A nivel ético, la autopoiesis plantea que no importan los alcances de experimentar con las máquinas o sistemas autopoieticos ya que lo esencial es el bien de la humanidad a nivel material, intelectual y estético dentro de la dinámica y transformación social (Maturana & Varela, 2004).

Esto unido a la mirada biológica, a través de la cual la conexión hombre-máquina como sistema viviente se puede considerar como una arquitectura perfecta del transhumanismo y del posthumanismo, abre la pregunta a mirar que el bien de la humanidad autopoietica da una fuerte prelación al sistema nervioso.

El sistema nervioso opera como sistema. Éste genera relaciones neuronales históricamente determinadas que implican integración, acoplamiento materializado en el ambiente, transformaciones y conectividad como resultado de las interacciones del organismo para lograr las relaciones de memoria, recuerdo, tiempo y espacio, entre otros (Maturana & Varela, 2004).

Y es precisamente desde los anteriores preceptos autopoieticos, que el ciborg se puede entender como máquina autopoietica organizada y concatenada, que produce componentes, genera procesos y relaciones a través de sus continuas interacciones, y transformaciones que desde la autonomía, la individualidad, la identidad y la organización se pueden mirar como

un sistema vivo e histórico que para conservarse debe hacer parte del contexto en que se desarrolla.

De esta manera, el sistema vivo como una máquina autopoietica produce, mediante la recursividad, una conversación en su propio sistema y con otros sistemas que posibilitan la autosustentabilidad del mismo y su identidad. Las perturbaciones sufridas desde el exterior, son compensadas mediante una reestructuración conversacional, que conforma un patrón no fijo de historia recursiva; que asegura su autosustentabilidad a partir de la plasticidad o potencialidad de la estructura implícita de los signos (Maturana & Varela, 2004).

La interacción entre los sistemas, como el proceso conversacional interno, hace que toda estructura resulte interpretable desde la dependencia del sistema con otros sistemas. De esta forma, la cultura se puede interpretar desde la interconexión conversacional entre diferentes sistemas como el económico, el social, el artístico, etc. (Maturana & Varela, 2004).

Iser (2000), al respecto, dice que “el mundo sólo se revela como un fenómeno emergente, al que se llega a comprender mediante sistemas que operan en forma recursiva” (Iser, 2000: 216), razón por la cual es esencial mirar al interior de éste sistema para poder interpretar su sentido. Por eso, el espacio liminal que se inscribe en el registro donde se vierte el tema, existe tanto dentro como entre los sistemas vivos y sociales. El mundo, de este modo, se conceptualiza como un conjunto de sistemas autopoieticos comunicados entre sí”. (Catoggio, 2011: 128).



Se resalta igualmente en el campo de la autopoiesis, los aportes de Ira Livingston (2006), quien explora la convergencia entre las humanidades y las ciencias desde la relación entre lo natural y lo cultural, vista desde el lenguaje literario especialmente.

Desde una comprensión de lo postmoderno, lo social-discursivo y los estudios culturales, Livingston (2006) mira los complejos sistemas actuales a través de modelos explicativos y analíticos que retoman la epistemología de Foucault (1969), la sociología de Luhmann (1998), la biología de Maturana & Varela (2004) y la física y la cosmología de Smolin (1997).

Para finalizar, es importante retomar los aportes que hace Edgar Morin (1977) a la mirada de sistema que plantea la autopoiesis. Morin (1977) plantea el concepto de sistema complejo desde la cibernética, la física cuántica, las teorías del caos y la biología, entre otros aspectos.

Desde la realidad compleja que mira más allá de la disyunción, la reducción y la abstracción, Morin (1977) plantea la heterogeneidad, la interacción y el azar como propuestas sistémicas que ponen en contacto nuestra relación con el entorno hacia lo dialógico, la recursividad (la cultura hace a los individuos) y lo hologramático (ver las partes en el todo y el todo en las partes).

Morin (1977) desde la mirada de sistema complejo, la cual se conecta con la mirada autopoietica, retoma las categorías de paradigma y sujeto, siendo la primera la estructura mental y cultural desde la cual es posible ver al sujeto como realidad viviente autónoma, individual, y generadora y procesadora de información.

De esta forma, se complementa la teoría de la autorganización de Heinz von Förster (2003) desde lo multidisciplinario, donde los sistemas complejos generan las leyes de crecimiento, autoorganización y procesos colectivos emergentes que producen una especie de ruptura que induce a la fragmentación y a la auto-organización.

#### **4.1.2 El ciborg de Haraway.**

Haraway (1991) considera que los ciborgs son paralelamente entidades y a la vez metáforas, seres vivientes y construcciones narrativas. La autora plantea igualmente que la conjunción de la tecnología y la importancia del discurso supera la ciencia ficción, se conecta con la realidad y retoma el idealismo del posthumanismo que Hayles (1999a) ha examinado desde el impacto de la teoría cibernética en la literatura como forma mecánica del texto.

Hayles, (1999b) piensa que el materialismo que implica el texto se convierte en un reto que fusiona la identidad humana y el texto mismo. La presencia física del texto moldea el trabajo del autor en términos de las relaciones tecnológicas que implica el lenguaje y que se desarrollarán en el concepto de ciborg al verlo como texto mismo.

Haraway, (1991) amplía incluso la noción de texto al verlo desde la superación de dicotomías como la del género. Describe al ciborg como un animal femenino maquinal híbrido con esenciales posibilidades de conformar incluso un movimiento feminista, que puede llegar a romper no solo el capitalismo patriarcal occidental, sino las miradas jerárquicas que se desprenden de éste.

Haraway (1991) expone entonces una propuesta que no solamente mira la postmodernidad como tal, sino que desde las propuestas de género plantea una mirada revolucionaria contra las estructuras de poder desde el poder del mito. Un mito que propone las nociones de super-hombre e inmortalidad.

Un ejemplo de esto es el aporte de Judith Halberstam (2011), profesora y directora del Centro para la Investigación Feminista de la Universidad Southern California, quien siguiendo la importancia de la literatura en la noción de género, mira dentro de la lógica del ciborg los conceptos de marimacho y masculinidad femenina como temas a analizar.

Asimismo, el arte *Queer* y el manejo del tiempo, del espacio y la identidad analizan cómo la construcción social produce la orientación e identidad sexual de las personas. Esta propuesta al lograr superar las categorías de clasificación universales como homosexual, heterosexual, hombre, transexualidad, etc., ingresa en una mirada postestructuralista, cuyos antecedentes desde la teoría de Magnus Hirschfeld (2000) , Eve Kosofsky Sedgwick (2008) y Margaret Mead (2006), nos proponen repensar las identidades fuera de los cuadros normativos existentes.

En la misma línea, Haraway (2000) plantea que el ciborg supera tanto el concepto de género, como de monstruo; luchando en contra de todo lo orgánico, mutando el tiempo y el espacio desde el tecnobiopoder. Este tecnobiopoder, visto como condensación o cambio de la materia de la carne a la máquina, fusión o el híbrido que no solamente es cuerpo-máquina, sino que mezcla lo femenino y lo masculino, el bien y el mal y plantea la metáfora de la ruptura, el cambio y la transformación. Igualmente habita cada vez menos en el campo de la

vida, da paso a espacios y tiempos que fortalecen la comunicación y rediseñan nuevos sistemas que superan la ciencia desde lo simbólico (Haraway 1997).

El ciborg visto como metáfora, que conecta las tecnologías estandarizadas globales con la experiencia local y personal, prolifera en el mundo de los negocios, la milicia, la cultura popular, la tecnociencia y la interdisciplinariedad (Leigh, 1991).

Así, las cosas, Haraway (2000) desde su propuesta ciborg, considera la liberación que éste implica como el eje central de su existencia; para pasar del humanismo a una propuesta que superando la carne y la sangre desarrolle no solamente un nuevo tipo de ser, sino de tiempo y espacio.

El ciborg se encuentra comprometido con una mirada parcial, irónica, íntima, perversa y utópica que redefine tecnológicamente no solo al ser sino a la polis como parte de una revolución social que parte de lo privado y doméstico del *oikos* que hace referencia al hábitat, al hogar (Haraway, 2004)

El ciborg más que pensar en comunidad o en el modelo de una familia orgánica no se reconoce en el jardín del edén mirando a la propuesta inmortal dentro del mundo, sino mirando una política que insiste en el ruido, la polución, la celebración y la ilegítima fusión no sólo máquina-sujeto, sino animal-máquina. (Haraway, 2004)

La patología privilegiada que afecta a todos los componentes de este universo es el estrés, la ruptura de comunicaciones (Hogness, 1983) en la que el ciborg tiene un papel protagonista en las tecnopolíticas de un sistema mundial de producción/reproducción y de comunicación llamado informática de la dominación. (Haraway, 1991).

El ciborg es “una especie de yo personal, postmoderno y colectivo, desmontado, vuelto a montar y localizado no solamente en el contexto global, sino en el ciberespacio donde rompe la frontera entre mito y herramienta, entre instrumento y concepto, entre sistemas históricos de relaciones sociales y anatomías históricas de cuerpos posibles”. (Haraway, 1991: 160).

El ciborg hace parte de un nuevo mundo de códigos y chips, donde las ciencias de la comunicación son desplazadas por la información y comienzan desde los sistemas de teorías a desplegar los deseos y la construcción y el mantenimiento de bases de datos. Desde lo anterior, todo “puede ser condensado en la metáfora C3-1, centro- de- control- de- comunicación e- inteligencia, el símbolo militar de su teoría de operaciones” (Haraway, 1991: 161).

Así las cosas, el ciborg como ontología que otorga nuestra política desde la difuminación de lo fronterizo, pone a pensar en la responsabilidad que tenemos en nuestra construcción como sujetos y sociedad.

Desde la sociología constructivista como ciencia, y de la técnica como prácticas de narrativa y poder, Haraway (1995) retoma el papel de la ciencia que plateaba el marxismo respecto a las relaciones de poder, la ética científica, el feminismo y el racismo y la responsabilidad de quienes han sido relegados en la actual biopolítica.

Para Haraway, (1995) el ciborg como figura limítrofe entre la ciencia, el mito, lo humano y lo maquinal, plantea una reflexión que pasa indiscutiblemente por los cuerpos y las sociedades como estrategias de los replicadores para maximizar su propio beneficio reproductivo.

En ese orden de ideas, la liberación desde la construcción de la conciencia de lo imaginario, pone al ciborg como ficción que abarca nuestra realidad social y corporal quimérica, híbrida, teorizada y fabricada que hace parte de nuestra ontología y nuestra política.

Es esencial para Haraway (1995) el papel del cuerpo, ya que al ser un mapa de poder e identidad, abre desde el ciborg una posibilidad que cumple una amenaza global que requiere una teoría de totalidades y partes que aporten a la regeneración y a la producción de teorías universales y totalizadoras, que ayudan a la aceptación de la relación social entre ciencia y tecnología.

De esta manera, se pretende superar una metafísica tecnocientífica que construya con otros una vida que supere el laberinto de los dualismos. Un papel esencial en este contexto tiene para Haraway (1995) la medicina, que muestra la conexión cuerpo-ciencia-economía-política.

#### **4.1.3 El Posthumanismo.**

En conexión con las miradas de la deconstrucción y el pensamiento del filósofo alemán Peter Sloterdijk en su conferencia de 2008: "Normas para el parque humano. Crítica de la carta del humanismo de Heidegger", el autor expone el fracaso del humanismo. Sloterdijk

(1998) considera que es necesario enfrentar los retos de una nueva época, pone énfasis en los problemas que generó, el hecho de que el humanismo haya sido creado en el canon greco-romano, renacentista y moderno, cuyo objetivo era domesticar la manera de actuar y pensar del hombre.

Sloterdijk (2006) desde la interpretación del espacio, plantea una sociedad de la información controlada por la cultura mass-mediática y ciberespacial, que fortalece la globalización posmoderna o esferología. La esferología es entendida fenomenología del espacio y retoma el concepto antropológico de esfera que plantea que vivir, configurar esferas y pensar, son expresiones diferentes que en esencia son lo mismo y que nos ayudan a comprender formas diversas de globalización, relacionadas con el pluralismo de las invenciones del mundo.

Robert Pepperell (2003) en su libro la “Condición Posthumana” retoma cómo desde las propuestas estéticas y cibernéticas, la inteligencia artificial, la neurología, la física cuántica, las tradiciones espirituales, la inteligencia sintética, los computadores orgánicos y la modificación genética, se visualiza un hombre superior que hace parte de una nueva mirada del humanismo iluminista y plantea una profunda transformación del ser humano desde la biología.

Desde lo anterior, Pepperell (2003) define la condición posthumana no como el fin del hombre sino como el fin de un universo centrado en el hombre, y de un universo centrado en lo humano. El fin del humanismo implica romper con la infalibilidad del poder humano.

Pepperel (2003) plantea que este final no ocurrirá abruptamente, ya que es imposible romper con los ideales humanistas que ha existido desde el siglo XIV y seguirán existiendo en el futuro.

Así, Pepperel (2003) considera que esta propuesta va a terminar de consolidarse con el desarrollo de la robótica, la inteligencia artificial, la microingeniería, la comunicación<sup>3</sup>, el desarrollo de prótesis, las máquinas inteligentes<sup>4</sup>, la nanotecnología<sup>5</sup>, la manipulación genética y la vida artificial.

El posthumanismo al plantear una pregunta por el papel del cerebro y las fronteras de la corporalidad, está abierto a varias interpretaciones relacionadas con el término de conciencia que se relaciona con pensamiento, emoción, memoria, inteligencia, autoconocimiento y conocimiento. En términos posthumanos tanto la conciencia como la existencia humana, pueden ser considerados como propiedades emergentes, ligadas a complejos eventos que no pueden separar los pensamientos de lo que pensamos.

Para Pepperel (2003) el esquema posthumano concibe un universo en el que los humanos no se separen de lo natural, superando la dicotomía entre mente y materia. De esta manera, la realidad es una energía continua en la que los humanos no se distinguen de su contexto, lo cual visto desde el humanismo, genera una oposición, pero que para el posthumanismo se convierte en una teoría energética, en la cual el pensamiento humano, el significado y la memoria se entienden en términos de la actividad de una energía que hace parte de un sistema regulado.

---

<sup>3</sup> Centrada en el mundo digital y la información

<sup>4</sup> Disponiendo neuronas electrónicas en complejas redes

<sup>5</sup> Generación de máquinas muy pequeñas que puedan ser operadas incluso desde el cuerpo humano



Por lo tanto desde esta teoría, la capacidad humana de recombinar ideas e inventar nuevos objetos, debe desarrollarse desde la tecnología para la construcción de máquinas post-humanas con vida humana, capaces de crear, innovar e inventar para llevar a la humanidad a la trascendencia.

En ese orden de ideas, el arte es para el posthumanismo esencial, en el proceso de invención, creación e innovación. Uno de los ejemplos más claros es la ciencia ficción, que ha visto una mente humana no estática donde la intervención o estimulación de ciertas partes del cuerpo humano hacen parte de una propuesta estética coherente para el sujeto, sus ideas y probabilidades.

El acto de la transformación desde la estética, aporta el concepto de modelado. En éste, las máquinas creativas no son un peligro sino una ayuda que muestra los intereses de una nueva generación de tecnófilos que valoran el aporte de la máquina a la realidad, aportando a la extensión de la vida y la superación de las enfermedades y problemas del ser humano.

Desde lo anterior, Pepperel (2003) considera que el posthumanismo había sido pensado desde los antiguos griegos y concretamente desde Heráclito y que se ha venido desarrollando a través del tiempo, incluso desde la mirada de que Dios nos hizo a su imagen y semejanza, para tener la posibilidad de crear vida y extenderla.

El perpetuo conflicto del hombre y la mujer en el jardín del Edén, de la vida y de la muerte es retomado por la ciencia de un modo escéptico que considera que Dios no es la

única autoridad, habiendo querido creer que los avances científicos son la posibilidad para controlar, sintetizar y sobrepasar el tiempo y el espacio.

Así, el posthumanismo desde el arte y la ciencia, considera que somos transhumanos que debemos extender nuestra mirada para llegar a ser posthumanos, y tomar parte en la construcción de nuestro propio futuro como creadores que somos de tecnologías. Y es precisamente desde las tecnologías que podremos incrementar nuestras capacidades y expectativas de vida desde el cuestionamiento de premisas anteriormente establecidas y la transformación de nosotros mismo.

Más allá de propuestas religiosas y dogmáticas, los posthumanistas creen que la ciencia y la tecnología guiada por principios y valores, desarrollará los principios biológicos, neurológicos, psicológicos y psíquicos que den paso a tener contacto extraterrestre.

En la era posthumana, Pepperel (2003) considera que las máquinas no serán más máquinas sino complejas máquinas que darán vida, podrán pensar, harán parte de una sociedad más allá de las teorías políticas y económicas existentes. Por su parte, la conciencia como eje de ésta será reconocida como una propiedad que emerge más allá del cerebro, para dar pie a la verdadera unión mente y cuerpo.

Es importante anotar, que si bien la conciencia no se encuentra únicamente en el cerebro, éste juega un papel esencial que al conectarse con el cuerpo. Ya no existen las fronteras, ni la finitud, logrando tener una identidad que podrá extenderse desde la energía y el deseo.

Asimismo, el posthumanismo abierto a las ideas de lo paranormal, lo inmaterial, lo sobrenatural y lo oculto, no se dejará llevar por sistemas de creencias sino métodos científicos complejos, que si bien pueden ser inciertos no deberán generar miedo sino la certeza de que la condición posthumana forma parte de un largo proyecto práctico y filosófico que logrará su cometido.

Lo anterior se conecta como lo dice Lafontaine, (2000) con la creación de la cibernética, por parte de Arturo Rosenblueth (1994) y el matemático Norbert Wiener, (1948) al aplicar las matemáticas y la teoría de la comunicación al método fisiológico como una muestra de la importancia del trabajo interdisciplinario.

El posthumanismo sabe,

“gracias a la cibernética y la revolución tecnológica, que la razón no le es exclusiva, pues esa razón puede ser copiada y reproducida fuera de su cuerpo por cualquier máquina inteligente. La imagen del cerebro como una computadora que es herencia de la cibernética, muestra con claridad la descorporeización del hombre, que estaba en el centro del humanismo moderno. Esta es una característica del sujeto posmoderno: la transferencia de la razón fuera del cuerpo humano e incluso su superación, pues algunas máquinas pueden superar la racionalidad humana en el procesamiento de datos” (Chavarría Alfaro, 2013: 14).

Dentro del estudio de los fenómenos sociales, Gregory Bateson (2000) no solamente introdujo la cibernética sino que desarrolló una mirada teórica ligada a la interdependencia y la adaptación comunicativa. Igualmente, Paul Watzlawick (1977) aplica los supuestos cibernéticos a las relaciones humanas dentro de la naturaleza comunicacional determinada por códigos informacionales.

A esto se une la importancia de la biotecnología o estudio y manipulación de células de origen animal, humano y vegetal; cuyo desarrollo se hizo en los años 70s y 80s dando elementos importantes al diagnóstico genético y por ende al Proyecto Genoma Humano. Todo esto reforzando la condición posthumana, como la vida natural que puede ser modificada por lo artificial.

Por su parte, Hayles (1999a) considera que la posthumanidad se encuentra ligada a la postura apocalíptica, que aunque no precisamente inhumana, hace referencia a una profunda transformación; que si bien puede producir una sensación entre el miedo y la abominación, debe ser comprendida desde lo que significa para la realidad actual.

La realidad posthumana desde la mirada de Hayles, (1999a) nos lleva a ver no la antítesis de lo humano, sino un camino que ha generado una propuesta diferente de lo humano al conectar desde el ciborg el cuerpo orgánico con las prótesis, como extensión de lo real. Hayles (1999b) en este caso, considera que esta articulación se relaciona con el deseo de conectar al hombre con la máquina.

Siguiendo con Hayles (1999a), es importante tener en cuenta que la mirada posthumana privilegia lo informacional, considera la importancia de la identidad de la tradición occidental, ha pensado el mismo cuerpo como una prótesis y configura al ser humano con otro tipo de máquina inteligente.

Por lo tanto, para el posthumanismo no hay diferencias ni demarcaciones absolutas entre la existencia humana corpórea y la simulación por computador, los mecanismos cibernéticos, los organismos biológicos y la teleología robótica.

Se ve de esta forma al posthumano como una amalgama o una colección de componentes heterogéneos que según Hayles (1999a) dan pie a una entidad material e informacional, cuyas fronteras experimentan continuas construcciones y reconstrucciones.

La construcción de lo postumano, desde Hayles (1999a) no se encuentra relacionada solamente por ser un ciborg literal, sino con lo que implican los modelos de subjetividad que emergen desde la mirada del campo de lo humano, su relación con las ciencias cognitivas, la inteligencia artificial y las características que envuelven estas propuestas en torno a lo que implica ser un sujeto conectado consigo mismo y los otros.

Por ende, Hayles (1999b) ve el momento presente como una coyuntura crítica donde las intervenciones más que en el cuerpo hacen referencia a la subjetividad humana y a despersonalizar la mirada de lo subjetivo. Es claro para Hayles (1999a) que lo anterior, unido a la deconstrucción del liberalismo humanista, es una oportunidad para mirar nuevamente la imagen del cuerpo, que sigue siendo borrado en las discusiones contemporáneas cibernéticas.

Ante lo anterior, Hayles (1995) plantea que tanto los primates como los ciborg, son simultáneamente entidades, metáforas, seres vivos y construcciones narrativas que ya se encuentran entre nosotros desde los implantes que muchos seres humanos tienen como parte de un nuevo tipo de subjetividad.

Subjetividad que se encuentra entre el pasado y el futuro, el humanismo y el posthumanismo, lo cronológico y lo topológico, el crecimiento y la producción y lo natural normal con lo natural aberrante.

Bateson (1991) considera igualmente que todos somos una epistemología en la cual cada persona es su propia metáfora. Así las cosas, el ciborg nos lleva a una ontología del mundo y de lo humano, que desde una metáfora ligada a la ciencia nos llena de múltiples posibilidades al incorporar o suplir lo natural por lo artificial, lo cual es el ejemplo perfecto del posthumanismo.

Para algunos autores como López & Enrique, (2008) el punto de vista posthumanista es el resultado del debilitamiento de una noción humanista de sujeto constituida en torno a tres presupuestos: (1) el carácter de fundamento universal ético-político; (2) origen y fuente de la acción y (3) su autonomía y transparencia (López & Enrique, 2008: 125).

Esto hace pensar, que el carácter universal ético-jurídico ha venido transformándose desde el descentramiento del sujeto universal, que ya no es el origen exclusivo de toda acción. El sujeto posthumanista genera conexiones entre otras entidades y procesos diversos que muestran diversidad de acciones y relaciones, incluso con agentes no-humanos ubicados en diversos entornos (Chavarría Alfaro, 2013).

El posthumanismo busca extender la experiencia humana a nivel físico y mental a través de la continuidad del pensamiento y el cuerpo. De igual manera, esta mirada tiende a definir la conciencia en términos de la mente y la conciencia en términos de Haney (2006)

Haney (2006) plantea la importancia del arte posthumanista desde artistas como Hariku Murakami y Marge Piercy. Estos artistas simbolizan a través de sus obras el vacío explicativo que existe entre las cualidades subjetivas de nuestra percepción y el sistema cerebral.

De igual manera, el posthumanismo según Haney, (2006) privilegia la información, articula el cuerpo y la máquina, mira el cuerpo como prótesis manipulable. Un ejemplo es Andy Clark (1999), quien desde la propuesta del ciborg potente se puede considerar como un ícono cultural desde finales del siglo XX. Clark (1999) hace la diferencia entre el autómeta como la máquina que se mueve con ciertas condiciones, el robot máquina como autónomo semiautomático, el androide como ente artificial que parece humano y el ciborg como humano biónico que tiene partes humanas.

Haney (2006) hace en su texto una mirada por varias definiciones de ciborg como la de Perkowitz, (2004) quien considera que el ciborg es un ser con partes maquinales que podrían dominar la parte natural pero que mantiene el control del cerebro y Peperell (2003) que lo ve como una conciencia sensible, y de Haraway (1991), Clark (1999) y Hayles (1999b) que lo ven como una conciencia o tercera persona en términos de comportamiento observable.

Haney (2006) sustenta que el posthumanismo y la mirada de ciborg que contempla, debe mirarse desde las tendencias hinduistas ya que contrapone la mirada de Advaita o identidad del verdadero ser o conciencia pura con la de Prakrti o mundo material. Al lado de Anantla nos muestra una experiencia ilusoria en la que la mente como extensión de la materia nos lleva desde experiencias como el Samkhya yoga a pensar que la conciencia es un sentimiento generado por neuronas que puede ser materializado en un tipo de zombie.

Siguiendo con la preocupación por un posthumanismo crítico, en el año 2000 en la Tercer Encuentro de la Conferencia en Estudios Culturales titulada “Políticas y Teorías del Posthumanismo” en Birmingham, autores como es el caso de Catherine Waldby (2000)

plantean la necesidad de crear “un espacio general crítico en el cual puedan investigarse con libertad las fuerzas tecno-culturales que producen y socavan la estabilidad de las categorías de lo humano y lo no-humano” (Bart, 2003: 3).

Así las cosas, como lo plantea Robitaille, (2007) el mejoramiento del cuerpo para el posthumanismo deviene una pasión contemporánea con múltiples facetas se rehusa al envejecimiento. Un *Extreme Make-over* como dice el autor que circula entre una América tecnófila y una Europa más precavida que opta por un cambio inexplorado en todos los campos.

Robitaille, (2007) resume las transformaciones posthumanas en 4 ejes que son: el robot sapiens o ciborg, el hombre farmacéutico, el inmortal y el genéticamente modificado. Transformaciones que fusionan al hombre y a la máquina, diseñando su propio horizonte a través de la ciencia. Ciencia que cada vez más propone nuevas sustancias, experimentos, órganos artificiales, miniaturización de implantes y la inserción del cuerpo en diversos dispositivos electrónicos, que podría tener no solamente incidencia en lo corporal sino en lo mental, lo cultural, lo estético y lo político.

Las repercusiones en la vida política ligadas a miradas como la democracia liberal, la autonomía y el consentimiento libre, hacen que las leyes logren aprobar las anteriores transformaciones en acciones cotidianas para consolidar el reconocimiento, que como lo plantea Fukuyama (2002) es a fin de cuentas el motor de todas las historias políticas existentes.

De igual manera, es importante anotar que sin un contenido inicialmente político sino académico, congresos como el de Transvisión de 2004 o llamado igualmente Congreso de



Mutantes realizado por varias universidades, luchan políticamente por el reconocimiento de estas posturas para luchar contra la muerte y promover un futuro diverso.

Así, planteamientos académicos como el del biogerontólogo de la Universidad de Toronto: Aubrey De Grey que incita a declarar la batalla a la muerte, la de François Ricard que plantea que la generación de los *baby-boomers* o personas nacidas luego de la II Guerra mundial y la departamento de genética de la universidad de Cambridge que lucha contra el envejecimiento, labran un camino posthumanista ante cuya realidad no podemos cerrar los ojos.

Campos de investigación en la restricción calórica o disminución de consumo de alimentos para prolongar la vida, la destrucción de radicales libres para retardar el envejecimiento, los tratamientos hormonales y las mutaciones genéticas para mejorar ciertos genes y prolongar la vida, se han convertido en propuestas que más que biológicas han pasado al campo de la reflexión económica. Un ejemplo es Damien Broderick (2003) quien sostiene que el drama económico que genera el envejecimiento y la muerte requiere de esfuerzos y recursos consagrados a la educación y la ciencia para formar a quienes deberán luchar contra este tipo de situaciones.

En esa misma línea, propuestas como la de Thomas Donaldson que en 1988 solicita la posibilidad de ser anestesiado y congelado antes de su muerte <sup>6</sup>, la de los bebés a la carta, el dopaje genético o el uso no terapéutico de la terapia génica para mejorar el rendimiento atlético; toman cada vez más importancia.

---

<sup>6</sup> Por tener un tumor en el cerebro para evitar su muerte, propuesta que fue aceptada, abre el camino a la criogenia y a institutos como el Criónico. Este instituto localizado en Michigan ofrece esta solución por un costo de \$30.000 dólares, opción que ha sido aceptada ya por 68 personas que yacen allí.

Por su parte, Hayne (2006)) plantea el posthumanismo como comienzo del control de la subjetividad, la libertad e impredecibilidad y lo que éstas implican en la desaparición de los humanos. El autor piensa en nuevas especies como robots humanoides, que tomen el control de la sociedad y sientan satisfacción de ser robots, como lo plantea William Gibson en la historia “*Burning Chrome*”, (1986), en la que la posthumanidad tiene el riesgo de generar satisfacciones físicas sin conciencia ni contacto emocional perdiendo el aura al reemplazar el ser por lo electrónico.

De esta forma, el Posthumanismo muestra la tecnologización del cuerpo como una revolución del mismo, donde la sociedad muestra a la cibernética como la metafísica de la era atómica, y al tecnocuerpo como símbolo de un hombre mejorado y modificado (Munier, 2013).

Desde este pedestal teórico experimental el posthumanismo, la tecnociencia, la automatización de las máquinas, y el cuerpo tecnológico muestran otra lógica del espíritu (relación con Dios) ahora como software y el alma (relación con el mundo) como *hardware* (Munier, 2013).

De esta manera, el ciborg como producto de esta propuesta, nos lleva a reemplazar el ser humano por un humanoide sin cuerpo, sin vejez, sin muerte y sin sufrimiento, que muestra la diferencia entre el humano histórico y el posthumano que se hace así mismo.

Munier (2013) retoma dentro de la posthumanidad dos categorías centrales, que hacen parte de esta propuesta tecnocientífica, la extensión, a la que hacen parte los ciborgs y avatares y la hibridación a la que pertenecen los ciborgs, las dos ligadas a la transformación que inicia en el transhumanismo y se vuelve realidad en el posthumanismo.

Un posthumanismo, que hace parte de un contexto donde el Apocalipsis es cotidiano, y que tras la inmortalidad, que supera la carne que se pudre, da paso a una conexión perpetua donde se multiplican los cuerpos e identidades, dentro de una vida numérica ligada a mejoramientos, aumentaciones y exoesqueletos, donde la inmortalidad de los dioses quiere alcanzarse desde la ciencia.

Ligada al posthumanismo, plantea Munier (2013) que la escatología<sup>7</sup> va a cobrar gran importancia. Diversos mitos y mitologías son vistos desde esta mirada, entre ellas la Mazdeísta relacionada con Zoroastro y la llegada del Frashokereti o juicio final y el enfretamiento entre el bien y el mal.

Igualmente a nivel del Budismo, el regreso de Maitreya se ve como inicio de una nueva época y el Hinduismo por su parte, plantea el final de la vida de Brahmā cuando Vishnú destruya todos los universos. Asimismo, en el Islam, el Día del Juicio se va a dar con la venida del último profeta Muhammad, quien mostrará la justicia divina, en el Cristianismo la venida de Jesús con el juicio final, en el Judaísmo el juicio final y la llegada del Mesías y en la mitología nórdica la batalla entre Odín y Loki que dará paso a la destrucción del universo.

---

<sup>7</sup> Análisis de las posibles situaciones que se vivirán al final del mundo o de la muerte.

Munier (2013) plantea que sea cual sea la mirada religiosa o creencia, el final de mundo unido a muerte, guerra, destrucción y justicia divina, hacen parte de los mitos que estudia la escatología y para las que el posthumanismo se prepara, potenciando un nuevo humano que pueda salir vivo de esta futura realidad.

El posthumanismo desde David Le Breton, (2013) nos lleva a pensar en un neognosticismo que desde la herencia de la sociedad helenística y con la fuerte influencia del cristianismo, empezará a desarrollar especialmente en el siglo XIX, con escritos como el "Berlín Codex o Akhmim Codex" (S V A.C. Encontrado en 1896 por Carl Reinhardt) o los textos de Madame Blavatsky<sup>8</sup>. Estos muestran lo que implicaría una nueva era, que generaría movimientos espirituales, místicos y esotéricos retomados entre otros por autores como Carl Gustav Jung (1875-1961), Hermann Hesse (1877-1962) y Boris Mouravieff (1890-1966), entre otros. (David Le Breton, 2013).

Le Breton, (2005) explica este proceso desde la categorías de cuerpo y vida, diciendo que vivir es reducir continuamente el mundo a su cuerpo a través de lo simbólico que el cuerpo encarna. Para Le Breton, (2005) la existencia del hombre es corporal y la lucha del hombre ha sido a través de la historia luchar por la libertad de ese cuerpo o sea de sí mismo. Así la lucha del modernismo por anular el cuerpo, el cosmos y sí mismo, viene del cuerpo controlado por el cristianismo medieval o el queriendo capturar el cuerpo a través del retrato en el siglo XV.

Igualmente, el querer controlar el cuerpo desde la disección en la Italia del Quattrocento, abre las puertas de la razón a inventar el cuerpo como concepto autónomo, racional

---

<sup>8</sup> Quien desde la Sociedad Teosófica a la que pertenecieron artistas como Kandinsky

especializado y biomédico, (siglos XV y XVII) que en el siglo XVIII plantea el cuerpo como máquina desde la filosofía mecanicista de Bruno, Kepler, Galileo y Copérnico, convirtiéndolo en un ente axiológicamente extraño, desacralizado y objeto de investigación cartesiana.

Para Le Breton, (2005) vivimos en la búsqueda de un cuerpo perdido que desde las cirugías, los masajes, el yoga, etc. trata de recuperarse de sus geometrificaciones, sufrimientos y esclavitudes. La búsqueda del cuerpo y de la representación que el sujeto hace del mismo, hace que con la tecnología el cuerpo prótesis o artefacto, se vuelva carne para el posthumanismo.

Ante lo anterior, Le Breton (2005) abre la alerta sobre el sueño posthumanista ciborg, que mezcla el machismo con lo digital para diseñar y potenciar la superioridad y la conquista que en el ciberespacio se disuelve, y que muestra que el paraíso es un mundo sin cuerpo que lleno de chips electrónicos y modificaciones genéticas está amputado del saber del mundo. Le Breton (2005) advierte ante esto, uniéndose a las propuestas inhumanistas, que se debe tener cuidado con el cuerpo en el juego político posthumanista ya que es a través de éste que podemos revelar el estatus del individuo en la sociedad contemporánea.

Para el posthumanismo, mostrar el cuerpo tecnológico como fuente de resurrección y símbolo de una sociedad en mutación, como lo plantea Pierre Muso, (2013) nos lleva al sueño de ser tecnoángeles con la ayuda de la tecnociencia y de redes que conecten el tiempo y el espacio desarrollando identidades. (Auray ,2013).

Redes de identidad, liberación física, transporte, trabajo y vigilancia en el ciberespacio que sin fricción ni temporalidad, ni espacialidad generarán comunidades libres de conexión

corporal que al olvidar el cuerpo físico como manifestación de lo personal, lograrán desde el posthumanismo un ser avatárico, plástico y modificado que más allá de la enfermedad y las necesidades básicas, puedan elegir el cuerpo deseado, en los espacios y tiempos anhelados, sea a nivel virtual o real a través del ciborg.

Desde Auray, (2013), éstas redes no solamente rupturan la identidad de la persona y la presencia del cuerpo, sino que muestran la conexión del cuerpo que muestra las identidades a distancia y una imagen modificada del hombre.

Éste superhombre u hombre de silicio, como plantea Le Breton, (2013), no solamente plantea una pregunta científica y técnica sino política, que mira el poder primero para desafiar a Dios y obtener el poder del cuerpo y ver al hombre como sistema cibernético abierto y libre, donde el cerebro como hardware y el espíritu como software liberen la muralla que pone el cuerpo como guetto del espíritu

Así, el hombre al dejar de ser medida de todas las cosas, en palabras de Le Breton,(2013) se convertirá en el fantasma de la máquina, cómo muestra de que el cuerpo no será más el principio de realidad sino la potencia del pensamiento.

De esta manera, el fin del cuerpo hace que la técnica devenga religiosa para lograr desde el tecnoprofetismo una liberación tecnológica y cultural. Para llegar al posthumanismo se pasa por un transhumanismo tecnoprofético que piensa que la transformación humana puede separarse del cuerpo.

Por su parte, Lim (2013) plantea la mirada posthumanista desde la mirada del Fausto de Goethe (2009 [1808]), al tratar de responder la pregunta de si el futuro va a ser una tierra libre para gente libre, donde la ciborgización vista desde el posthumanismo, se ve como el contexto en que nuevos seres poseen habilidades con la ayuda de la tecnología y de la modificación genética.

El Posthumanismo como corriente teórica y filosófica, que Lim (2013) ubica en los 90s, conecta investigadores estadounidenses y británicos, quienes tiene su clara raíz en el superhombre de Nietzsche, (1996. [ 1887]) percibido como el hombre del futuro que conquista a Dios y a la nada.

Esta mirada posthumanista genera desde Lim, (2013) tres posturas que son la oscura visión social y ética de la realidad tecnológica, la mirada positiva e inevitable y la crítica, (Critical Posthumanism) en la que se mira de una manera más abierta el cambio radical de la cultura tecnológica.

Sin embargo, Lim (2013) plantea que la mirada alemana debe ser tenida en cuenta desde autores como Walter Benjamin (2003), Günter Anders (2001) y Friederich Kittler (1990). Por su parte Benjamin (2003 [1936]) mira el concepto de transformación y ruptura del antropocentrismo y cómo el arte ha cambiado la ciencia contemporánea y qué innovaciones esto ha traído a la reproducción técnica. El concepto de aura y lo humano se conecta con la fotografía que expulsa el aura, haciendo que la tecnología esté entre la fobia y el optimismo, y que el espíritu de la tecnología genere nuevas relaciones con el universo.

Benjamin, (2003 [1936]) plantea que la tecnología hace parte de una nueva mirada histórica, que hará parte de un sistema que deseará liberar al ser humano, cuestionando preguntas vitales sobre el amor y la muerte y haciendo que la tecnología domine la relación entre la naturaleza y el hombre.

Esta mirada de Benjamin (2003[1936]) se une a la de Günter Anders, (2001) que plantean un futuro tecnológico y apocalíptico, y a la de Friederich Kittler, (1990) que hace pensar en los medios posthumanos y su influencia en los diversos sectores de la sociedad.

Marvin Minsky, (2006) quien define el ciborg como un desorden de sangre de materia orgánica, y a quien se le denomina como profeta de la inmortalidad; plantea sus preceptos desde movimientos como Vida Artificial e Inteligencia Artificial hacia la creación de un nuevo tipo de seres vivientes artificiales.

Earl Cox (2005) denominado el Gurú de la Inteligencia Artificial, plantea que vivimos el declive de la civilización y el inicio de la supercivilización robótica, en la que transferiremos el contenido de nuestros espíritus en espacios creados por niños mecánicos liberados de la fragilidad humana.

Trascendiendo los conceptos de Dios y divinidad, Daniel Crevier (1993), especialista de la Inteligencia Artificial (2007) dice que esta inmortalidad que supera lo divino plantea una nueva mirada de la resurrección católica, donde la información e organización constituyen nuestro espíritu.



Así la liberación de un cuerpo mortal que da paso a la inmortalidad, vista como resurrección, hará parte de lo que Theilard de Chardin (2001) llamara noosfera, era en que se creará un organismo colectivo del espíritu, que se dirigirá en palabras de Dufresne, (1999) a un nuevo tecnomileniarismo.

#### **4.1.4 El transhumanismo.**

Si bien los términos posthumanismo y transhumanismo se conectan, Dvorsky (2004) relaciona el transhumanismo con las aplicaciones concretas de la genética y la tecnología, describiéndolo como “el incremento significativo de la inteligencia humana, la memoria, la salud física y la fuerza” (Dvorsky, 2004: 1).

Por su parte Velásquez (2009) afirma que es un movimiento fuerte, apoyado por varios grupos de poder, investigadores y medios de comunicación, hacia el desarrollo de “la biología molecular, bio-ingeniería, ingeniería genética y otras disciplinas afines” (Velásquez, 2009: 577).

El transhumanismo como deseo de extender la vida por medios artificiales implica tanto el reemplazo de órganos como la separación de la memoria, y la mirada consciente de un cuerpo que desea seguir existiendo en vidas virtuales, haciéndose portavoz de la inmortalidad. Sueño que “ha acompañado al ser humano desde los inicios de su historia y el anhelo de superar su fragilidad como especie y trascender” (Chavarría Alfaro, 2013: 21).

De esta forma, mientras el transhumanismo mira la transformación del sujeto y su trascendencia, el posthumanismo habla de un mundo natural que ha sido modificado. Por su

parte, para “los extropianos, por ejemplo, el transhumanismo es una etapa previa al posthumanismo” (Chavarría Alfaro, 2013: 21).

Héctor Velásquez Fernández lo sintetiza de la siguiente manera: “Comúnmente por transhumanismo se entiende la propuesta de mejorar tecnológicamente a los seres humanos como individuos y como sociedad, por medio de su manipulación como especie biológica, bajo el entendido de que esa mejora sería intrínsecamente buena, conveniente e irrenunciable” (Velásquez, 2009: 578).

Desde esta propuesta, la condición posthumana, como estado posterior al transhumanismo, reconoce al ciborg al tomar la decisión de ubicarlo como parte del mundo que se encamina a la posthumanidad” (Chavarría Alfaro, 2013: 23).

Por su parte, Aguilar García (2006) plantea que el transhumanismo propone una mirada del ser que desde lo trascendental, abstracto y puro propone transferir el cuerpo a un sistema informatizado para lograr la inmortalidad. Inmortalidad que rompe con la muerte y la corporalidad, que debe ser sacrificada para ingresar en una nueva mirada del ser. Esta inmortalidad supera la materia para entrar en lo inmaterial y muestra un cuerpo que media entre el deseo de trascender y lo que implica el proceso para conseguirlo.

Aguilar García, (2006) considera, que el transhumanismo al atrapar tanto al cuerpo como al pensamiento, se convierte en una categoría objetivable que no está interesada en el fin comunicativo de lo expresivo; sino que al ser reconocido como materia pesada e impedir la trascendencia, se convierte en un objeto experimental, que puede ser manipulado sin ningún reparo.

A través del transhumanismo, el ciborg pasa a un nivel físico e intelectual superior autoprogramable. El *hommo ciborg* habita una existencia postbiológica que se deshace de la dependencia a sus partes biológicas desde el *deflesh* o reemplazo de la carne con no-carne. Esto genera no solamente otras identidades, sino ideologías como el cibergnosticismo que prefiere la información pura y objetiva a la mirada sensible, dando un lugar importante al cuerpo expresivo (Aguilar García, 2006).

El cibergnosticismo es de igual manera el paso de la comunicación a la información que supera lo humano, el cansancio, la enfermedad y la mortalidad; para dar paso a la máquina cibernética, que ahora desde el pequeño chip entra en otra realidad paralela pero distante de la integralidad cuerpo-mente-espíritu; para volverse eclecticismo, holograma, avatar y entrega completa al sistema.

Por su parte, Dewney (1998) considera que la meta del transhumanismo es sobrepasar nuestras actuales limitaciones biológicas, tanto a nivel de nuestro tiempo de vida cómo de las capacidades de nuestro cerebro. Para esto, la bioingeniería es esencial y muestra como de hecho ya somos de alguna manera transhumanos al utilizar vacunas, comer comida genéticamente alteradas o consumir ciertas medicinas.

Siguiendo a Dewney, (1998) se observa cómo la transhumanización viene desarrollándose desde la cultura japonesa de los *Transformers*, ligados a una concepción que pasa del anime al cine y que plantea la historia de máquinas que pueden modificarse y que tienen comportamientos humanos. La transformación en formatos como juguetes, mangas, animes,

series de televisión y películas, muestran el cambio de seres humanos a seres con poderes sobrenaturales, que implican a la vez la transformación de escenarios que hacen parte de una nueva alternativa transhumana.

Asimismo, la cultura japonesa plantea la transhumanización desde la mutogénesis o transformación a nuevas formas reales y virtuales desde el uso de drogas, figuras y espacios psicodélicos. Este (1997) plantea desde esta mirada del cambio permanente, que la posmodernidad ha muerto desde el instante en que no es más un problema dado que el hombre y la cultura dejan de contar.

Este (1997) desde una perspectiva semiótica, considera la relación entre la significación y la irreversibilidad del tiempo. Contempla que si el tiempo es irreversible, de igual forma lo es el flujo informacional. Esto genera unas determinantes y unos problemas como el recalentamiento o aceleración extrema de los dispositivos tecnológicos.

Esta excesiva velocidad genera angustias y problemas muy complejos, como la hipercomplejidad o avasallamiento tecnológico debido a la furia de interpretación, de producción de contenidos, de mensajes y de estímulos, que se convierten en flechas de significación.

Esto implica para el ser humano, inventar otra naturaleza donde no estemos conectados, dado que nos encontramos casi como astronautas, vinculados a todo tipo de máquinas para sobrevivir en la que el artista y el científico tienen un papel preponderante, ya que han

creado estos contextos. (Este, 1997) Y es precisamente la semiótica desde su poder explicativo, la que permite comprender los usos de estas conexiones y la importancia en las transformaciones de la cultura y del lenguaje.

La semiosis como la quinta fuerza de la naturaleza, es la que ha generado conceptos esenciales como información, significación, código, lenguaje, que han sido adoptados por los físicos y los biólogos (ejemplo el código genético). La semiosis, será precisamente la que pueda ayudarnos a comprender estas transformaciones permanentes en que nos encontramos los seres humanos en este momento de nuestra historia. (Este, 1997)

Por su parte, la teratología o estudio de los monstruos o personajes extraños, muestra de igual manera la transformación de seres grotescos, mutantes o incluso extraterrestres, que hacen parte de las quimeras, necesidades o simples experimentaciones de humanos que muestran la importancia de controlar los cambios humanos, para encontrar soluciones a problemas tanto en la realidad como en el ciberespacio.

Dewney, (1998) desde la política transhumana, muestra la conexión de la transformación humana o cambio para potencializar y/o sanar al ser humano. Dewney desde el fondo de la economía digital y la globalización propone una mirada de mercadeo digital, en la que se venda la transformación.

De esta manera, tanto el impacto del transhumanismo a nivel tecnológico como político, económico, cultural y humano, muestra su base capitalista en su deseo de reemplazar el gobierno democrático, por las grandes corporaciones que controlarán las tecnologías que darán pie a la transhumanización.

Dentro de los planes de esta era transhumanista, existen movimientos sociales que desde la ciudadanía ciborg quieren implementar una nueva jurisprudencia y legislación hacia una realidad tecno-política, basada claramente en la economía. Dewney (1998) muestra cómo desde la búsqueda de nuevos derechos ligados al neoconservatismo y al tecnoliberalismo han comenzado a aparecer nuevos sistemas que generen desde la construcción de imaginarios, un nuevo pluralismo transhumanista.

Este pluralismo se promulgará tanto desde el ciberespacio, como desde los medios tradicionales, (muchos de ellos ya parte del neoconservatismo y tecnoliberalismo) para producir identidades que ayuden a generar nuevos públicos, nuevos votantes y seguidores de las causas transhumanistas.

La economía, que gira alrededor de la biotecnología, la criogenia o suspensión del cuerpo en líquido de nitrógeno, evolución y vida artificial y nanotecnología, entre otros, promete llevar a la humanidad a cumplir con los ideales transhumanistas de la inmortalidad y la potencialización de la conciencia tanto, desde una propuesta gradual de implantes insertados en el cerebro, como la conexión del cuerpo con el computador. Igualmente, la implementación desde el nacimiento o desde el vientre de la madre de los chips u órganos son otra muestra del transhumanismo.

Así las cosas, el transhumanismo es la propuesta de vender, en términos de Dewney, (1998) no solamente nuestro cuerpo sino nuestra alma a las corporaciones; plan que viene implementándose al cautivar no solo a los seres humanos sino a los gobiernos, para que intercedan con legislaciones y licencias que ayuden en la competencia que generarán los ideales del transhumanismo.

Según Barrow y Frank, (1988) el objetivo es llegar al punto Omega que es el punto final de la evolución humana, donde se tendrá el control de todo los asuntos y posibilidades dentro y fuera del planeta.

Más allá de la inmortalidad, el transhumanismo como lo plantea Dufresne (1989) nos persuadirá de lo que somos capaces de ser y hacer para que las máquinas se liberen de nosotros. Ese sería el costo que tendríamos que pagar por nuestra liberación y por ende nuestra inmortalidad. Este proceso evolutivo consciente, será mucho más rápido que el anterior, ya que nos liberará de nuestra frágil forma humana, para poder desde la inteligencia artificial trascender los tímidos conceptos de la deidad y la divinidad.

Dufresne (1989) apuesta dentro de la mirada cristiana, a pensar incluso que si Cristo resucitó en un nuevo cuerpo, por qué ese nuevo cuerpo no podría ser una máquina. Esta nueva ciberteología hace entonces que la teología se conecte hacia un mismo objetivo que es la perfección humana. En esta línea Theillard de Chardin (2001) plantea que el transhumanismo retoma su noción de la noosfera como era de la información, en la que lo virtual constituye una nebulosa equipada de todo lo necesario, en donde el ciborg es precisamente la simbiosis entre esa nebulosa y el cuerpo humano.

El movimiento transhumanista, al responder a las preocupaciones apocalípticas antiguas, (Ferone & Vincent, 2011) plantea una ideología que superando la especie humana va hacia la ciber-humanidad, para lograr crear humanos mejorados que han sido pensados desde miradas intelectuales y culturales; que afirman la posibilidad de generar un mejoramiento de la condición humana gracias a las nuevas tecnologías.

El transhumanismo en palabras de Ferone & Vincent, (2011) conduce a la desencarnación y a la abolición del sufrimiento y de la muerte, a través de un tipo de inmortalidad que puede ser obtenida por la clonación y la implementación de la personalidad.

Siguiendo con Ferone & Vincent, (2011), el transhumanismo puede encontrar su lugar en una teología centrada en una postura liberal, que pone su centro en las nuevas tecnologías. Desde una postura de la mirada híbrida, el transhumanismo, quiere superar lo que Freud planteaba como las tres fuentes del sufrimiento humano: la fuerza de la naturaleza, la caducidad de nuestro propio cuerpo y las medidas insuficientes para regular a los hombres.

El transhumanismo, tras el proyecto totalitario de la creación de una raza superior, edifica desde la tecnología, la superación de una visión apocalíptica, para llegar a la felicidad. Excluyendo a Dios del gran juego de la vida y al hombre del papel principal de la creación.

Igualmente, el transhumanismo introduce el concepto de singularidad, entendida como una mirada redentora, en la que se unen la aumentación humana, la renovación y la revolución, contribuyendo al mejoramiento humano y social. La tecnología como fuente del hombre nuevo, abre desde la singularidad la puerta a un cerebro planetario, que emergerá de la interconexión de las máquinas, desde un paradigma sistemático que mira a la tierra como un superorganismo o Gaia. (Besnier, 2013a)



Para lograr la singularidad, se requerirá en palabras de Besnier, (2013a) la asociación como eje regular, para que la técnica en su carácter estandarizante, anonimizante y vector de reproducción, (término que el autor retoma de Benjamin) no supere las necesidades de la humanidad.

Entendiendo el transhumanismo y concretamente la singularidad como un fenómeno de resistencia, Besnier (2013a) subraya el papel del lenguaje como eje esencial para tornar la tecnología en cultura y anticiparnos a la singularidad, como momento en que las máquinas tengan más poder que los humanos.

Hughes (2006) plantea que la propuesta política desarrollada por teóricos neoliberales como Friederich von Hayek, que estimulan la alianza entre la técnica, y las utopías de la izquierda del siglo XXI como las de Robert Owen, Charles Fourier y Saint-Simon, consideran que el transhumanismo debe controlar las fuerzas naturales y sociales que limitan la vida.

Hughes, (2006) de igual manera, considera que si bien el estado tendría un papel esencial, permitiendo regular todos los problemas, los ricos podrían tener más acceso a los medios biotecnológicos a los cuales los pobres no tendrían acceso.

Dentro de esta postura hay dos tendencias transhumanistas, la de Hugues (2006) que es menos idealista, y la de los denominados extropianos que es idealista; al pensar que la tecnología podrá generar igualdad. Los extropianos son liderados por Max More y desean que dentro del marco del transhumanismo, sea posible mejorar la condición humana desde la ciencia y la tecnología, para lograr la extensión de la vida.

El extropianismo, desde un enfoque pragmático y proactivo, cree plenamente en el transhumanismo como eje de evolución y progreso desde el poder informático, la memética<sup>9</sup>, la ingeniería genética, la extensión de la vida y la nanotecnología<sup>10</sup>. Ellos consideran que mientras la entropía se relaciona con la información, la extropía se liga a una comprensión más compleja, tecnológica, ideológica y profunda en el desarrollo humano.

Contrario a la declaración transhumanista, los extropianos se presentan con un pensamiento individualista, libertario y radical que va en contravía con el transhumanismo democrático colectivista. Los extropianos ya que no cree en la tiranía de la mayoría, que califica de dogmática, en contraposición a Hugues (2006) que considera que la democracia es la única manera en que la sociedad puede proteger la soberanía del individuo.

More (2013) plantea que los extropianos hacen énfasis en los siguientes principios: el progreso perpetuo, la autotransformación, el optimismo práctico, la tecnología inteligente, la sociedad abierta, el pensamiento independiente y la racionalidad. Todos estos principios que hacen parte de los deberes y exigencias morales que son esenciales para pasar del transhumanismo al futuro posthumanismo.

Es importante anotar, que el transhumanismo de Hugues (2006) se centra en el seguimiento de todas las luchas iniciadas en los años 60 como el feminismo, donde se conecta con Haraway (1991), el transexualismo y derecho de las parejas gays de tener hijos, diciendo que la clonación supera el monopolio histórico de la relación heterosexualidad y reproducción.

---

<sup>99</sup> Estudio de los memes que desde la evolución transfieren la información cultural.

<sup>10</sup> Experimentación con máquinas pequeñas como chips.

La artista posthumanista Monica Bok, (esposa de Hugues) considera que la palabra cuerpo debe ser apropiada por cada sujeto libremente, incluyendo igualmente el uso de drogas. Asimismo, Hugues (2006) considera que los discapacitados que utilizan prótesis son precisamente los primeros y claros ciborgs y es esencial luchar por su derecho a la integración social, económica y política. Igualmente, considera que el concepto de discapacidad debe contemplarse como el destino de lo que todos seremos, con el desarrollo de la inteligencia artificial y que todos podremos pensar en el derecho de usar prótesis por diversas razones.

Es importante resaltar dentro de estas nuevas mirada del tecno bio-poder, como lo plantean Goodley, Hughes & Davis, (2012) que la Teoría de de Discapacidad Ciborg plantea tanto la superación del debate entre lo normal y lo anormal como la evolución del género humano desde el ciborg.

Lo que plantean Goodley, Hughes & Davis, (2012) es que si bien la categoría de la discapacidad es diferente a la ciborg, es posible pensar la categoría de la discapacidad como una identidad ciborg, una potente subjetividad que fusiona múltiples identidades. Aunque las teorías ciborg pueden haber relegado la discapacidad, ésta no se aparta de las miradas ciborg, integrándose a lo que implica la corporalidad, la salud y la vida.

Un ejemplo de lo que plantean los extropianos es la investigación que viene realizando Natasha Vita-More, (2013) denominada cuerpo protésico en la que plantea que más allá de la inmortalidad, se debe pensar en la expansión ilimitada de la vida, para prolongar la

longevidad. En una de las entrevistas que ella dio a Nikola Danaylov, expone que la conciencia, la memoria y el intelecto deben ser protegidos desde los avances científicos, para dar a la humanidad la oportunidad de encontrar la continuidad de la identidad.

Vita-More (2013) plantea que si bien la ciencia puede hacer parte de este proceso, la identidad del ser es la misma, ya que no sólo mantenemos a través de la conciencia y la memoria lo que hemos sido, sino que tenemos la opción desde el transhumanismo de mejorar. Hablando de la clonación, Natasha considera que cuando aparece un clon y hay una división hay una separación de la mente, ya que existen múltiples seres en múltiples contextos, como es el caso de los avatares, que muestran las diferentes facetas de la personas pero manteniendo la identidad y prolongando la personalidad.

Para lograr esto, se deben tener en cuenta áreas como la nanotecnología, la robótica o la inteligencia artificial. Natasha Vita-More (2013) considera esencial el desarrollo del cerebro y el sistema nervioso desde la neurociencia cognitiva. El cerebro es el lugar desde el cual nos comunicamos y actuamos, todo está en él y es desde éste que podemos trabajar para lograr los procesos de continuidad de la identidad y la extensión de la vida. Así, conseguir la llamada singularidad es un progreso tecnológico que genera un cambio social desde el desarrollo de la inteligencia sobrehumana.

En ese orden de ideas, el transhumanismo como utopía moderna que retoma relatos antiguos para transformarlos en realidades, muestra al computador como una versión superior del cerebro que según Le Breton, (2013) carga el espíritu en el computador para vivir la inmersión en el ciberespacio.

Así las cosas, transhumanistas como Natasha Vita More (2013) hablan del cuerpo adaptado para liberarlo y así poder crear identidades virtuales, cuerpos fantasmas esquematizados que alimentan la liquidez de la postmodernidad, el fragmento, el consumo y el signo desde Le Breton (2013).

Por lo tanto, solamente si el mejoramiento pasa por una ciborgización radical es posible llegar al hombre de silicio del que habla Le Breton (2013), el cual tiene también que luchar por sus derechos, ya que se convierte en un ser soberano sobre el que el estado no puede intervenir en ninguna de las modificaciones que éste desee.

Respecto a esto, Le Breton (2013) plantea que para el posthumanista Moravec, el género humano será barrido por una mutación cultural y destronado de su propio progenitor artificial; que al jubilar al ADN, convertirá al ciborg en palabras del ciborg Kevin Warwick (Munier, 2013) en el ser superior evolucionado.

Desde Munier, (2013) Warwick igualmente considera que la tecnología podría irse contra nosotros si no nos fusionamos con ella, reconociendo como dice Hubert Dreyfus, (Munier, 2013) que el problema no es que las máquinas emergieron como inteligencia superior sino que nosotros ahora tenemos una inteligencia inferior.

Hay que recordar que Kevin Warwick es uno de los ciborgs más reconocidos tanto en el mundo académico como mediático. Kevin Warwick, científico, ingeniero y profesor de cibernética de la Universidad de Reading, no solamente ha desarrollado avances teóricos sobre la interfaz cerebro computadora, la inteligencia artificial, la ingeniería biométrica y los

sistemas de control y de robótica, sino que ha experimentado sobre su propio cuerpo sus propuestas.

Siendo uno de los más importantes defensores de la cultura ciborg, Warwick considera que es necesario mirar hacia una nueva humanidad, que es posible lograr gracias a las máquinas.

Su proyecto Capitán Ciborg hace referencia a un conjunto de experimentos, en los que desde la implantación un chip en su brazo desde 1998, logra manejar a control remoto los objetos de la casa y los dispositivos de computador. Ya en 2002 se insertó un electrodo en su sistema nervioso que conectado a internet controló un brazo robot.

Pensando en una tecnología que lleve a la telepatía, y a la generación de implantes de dispositivos de localización, Warwick y sus colegas argumentan que éste proyecto ayudará al desarrollo de un nuevo ser humano.

Igualmente hay que resaltar otros experimentos como son el Henri Atlan (Universidad de Cornell) que plantea crear un útero artificial para concebir vida fuera del organismo de una mujer, como parte de la reivindicación del feminismo y como alternativa médica.

A su vez, el extropiano David Ross analiza la estructura cerebral en cada uno de sus niveles, para ver cómo es posible trasladar su funcionamiento al contexto digital, desde la teoría biocibernética, que desacarga el cuerpo y la mente en el ciberespacio, desde nanomáquinas que desarrollan cirugías invasivas del cerebro.

A lo anterior se unen Gerlad Jay Sussman (M.I.T.) que trabaja en inteligencia artificial, Hyman Philip Minsky (Universidad de Washington) que trabaja sobre la fragilidad financiera y el profesor Steven Mann de la Universidad de Toronto que se fijó unas gafas al esqueleto craneal<sup>11</sup>.

De igual forma vale la pena reseñar que en febrero de 2014 se realizó por parte del Movimiento transhumanista el evento *Transhuman visions* donde se debatieron temas como gerontología y medicina regenerativa (Aubrey De Grey), ciencia ficción (Ru Sirius), matemática (Rudy Rucker), longevidad (María Konovalenko Cofundadora del partido de la longevidad), reconstrucción de tejido neuronal (Randal Koene), *biohacking* (Apneet Jolly Biohacker), *Grinders* (Rich Lee Grinder Tech Pirate), futurismo (Scott Jackish blogger and Oakland futurist), optimización de la mente (Shannon Avana), inmortalidad ( Paul Spiegel), estudios del cerebro (Hank Pelissier. Brighter Brains Institute) y eternidad (Roe Horn Eternal Life Fan Club), entre otros.

Lo que se observa en la anterior información, es un movimiento muy fuerte a nivel mundial que superando desde hace bastante tiempo la ciencia ficción, abre en palabras de Le Breton, (2013) una nueva página del puritanismo donde se busca la utopía de un mundo sin cuerpo, sin emociones, sin deseo y sin sexualidad.

En términos de Jean-Michel Besnier, (2013) el transhumanismo abre la mirada a la máquina desde categorías como la competencia y la productividad. Besnier (2013) retoma para ilustrar esta propuesta, el texto de "La vergüenza Prometeica" de Günther Anders,

---

<sup>11</sup> El profesor Mann causó controversia cuando en un McDonald's de París fue confrontado por empleados que incluso no comprendiendo el sentido del experimento, intentaron retirarle las gafas por medidas de seguridad en el establecimiento.

(2011) viendo como en aras de buscar la perfección, no se puede desconocer la vergüenza por la humillante calidad de cosas que este ha hecho.

Se ve entonces que la ontología posthumanista es diferente a la transhumanista, como lo plantea Kim (2013), ya que mientras los posthumanistas buscan un nuevo paradigma posesstructuralista y posmoderno, los transhumanistas creen en la evolución de los posthumanos, desde la combinación del humanismo renacentista, las propuestas de Isaac Newton, Thomas Hobbes, Locke y Kant, desde su raíz en el humanismo racionalista.

Por su parte, Payot (2010) retomando las cartas a Milena Jesenska de Franz Kafka, plantea el horror que ha creado la tecnología, hablando del terrible desorden de almas que generará un comercio con fantasmas. Esta situación, plantea desde el autor una comparación entre el credo cibernético y el marxismo, dada la doctrina de predestinación.

En ese orden de ideas, los modelos cibernéticos vistos como herramientas de comprensión de la realidad, ven a los humanos como modelos cibernéticos y a los subjetivo como una ilusión sin importancia; donde la mirada de Darwin y el cuantitativismo ven la importancia de la multiplicación del poder informático desde la biología y la física, y los cambios que esta fusión hará para nuestra existencia.

Por otra parte, la mirada de Clark (2004) propone, que al tener fe en el provenir ciborgiano, se dará la extensión de nuestra conciencia y capacidad humana. Para el autor, el ciborg desde la adquisición de la palabra y la capacidad de contar, (escritura y cifras numéricas) es claramente la personificación de la imagen del futuro.



De igual manera, Pierre Levy (1997) plantea la llegada de un nuevo mundo de comunicación, que cambiará los parámetros sociales y antropológicos de nuestras relaciones, logrando una inteligencia colectiva hacia el triunfo del ciborg como máquina inteligente, que crea la ayuda para el mejor desarrollo posible.

Otra mirada optimista es la de Habes, (2001) que plantea que el ciborg en relación con el transhumanismo, se puede definir como un sistema autoregulator, que combina lo natural y lo artificial. En contra del antropocentrismo, el autor plantea que el transhumanismo político y libertario, como un tecno gaianismo, puede garantizar que la tecnología sirva a la ecología.

Por su parte, los mutantes que se consideran parte del trashumanismo, plantean en su manifiesto, que desde un ataque al principio de la precaución son los nietos de Darwin cólericos e hijos secretos de la vida; lo que significa que son los herederos de la tradición de la perfección de las especies o evolución humana. Desde el amor por la vida y la evolución, quieren ser el origen del futuro, creando nuevos espacios como el ciberespacio, adoptando clones humanos, seleccionando gametos o creando vida artificial, esculpiendo cuerpos y espíritus desde las cirugías, domesticando gérmenes, experimentando con bacterias para superarlas, devorando festines transgénicos y creando alimentos artificiales que en aras de una raza perfecta, logren una ciencia sin límites.

#### **4.1.5 Posthumanismo crítico. Postantropocentrismo y Humanidades Posthumanas.**

Para Braidotti, (2013) la teoría posthumana se debe ver tanto como herramienta genealógica como de navegación, que nos ayuda a explorar el presente, en el que el hombre ha

llegado a ser una fuerza geológica, que es capaz de afectar el planeta desde el fortalecimiento del capitalismo avanzado o hipercapitalismo.

La autora considera que el posthumanismo es el momento histórico que marca la oposición entre humanismo e inhumanismo, buscando nuevas alternativas desde la filosofía moral, la ciencia, la tecnología y las miradas antihumanistas de la subjetividad que proponen un posthumanismo crítico.

Braidotti (2013) define el posthumanismo crítico como un tema que se integra con la ecofilosofía, o mirada que comprende las relaciones y diferencias entre los sujetos y comprensiones de la realidad, hacia la construcción de una comunidad.

Desde la idea de lo complejo, esta postura mira la ética no desde la individualidad sino desde la diferencia, que incluya lo no humano o lo que el humanismo no contempló. De igual manera incluye las posturas no occidentales, a las que no necesariamente les interesan los procesos de hibridación y globalización. (Brandotti, 2013)

Esta mirada crítica, ve desde la ética el rol de todos los actores que participan en el proceso técnico (diseñadores, programadores, creadores, operadores), las necesidades de la mayoría de las personas y el papel de las nuevas interdisciplinidades, que se involucran en las nuevas propuestas tecnocientíficas.

Desde la búsqueda de una nueva creatividad conceptual, Brandotti (2013) plantea el concepto de postantropocentrismo, que desde la mirada posthumanista crítica anteriormente expuesta, desplaza el esquema dialéctico de oposición reemplazando los dualismos desde el

reconocimiento de: el zoe igualitarismo o la igualdad que debe existir entre los humanos y los animales.

Concretamente hablando del ciborg, Brandotti (2013) retoma la postura de las experimentaciones, en que los primeros ciborgs han sido los animales; sobre los cuales se ha experimentado para dar paso a las experimentaciones con humanos.

Eso implica remirar el papel de la evolución humana, la importancia de las emociones sobre la razón y una propuesta hermenéutica naturalista, interpretada tanto a nivel natural como cultural.

Para Brandotti, (2013) las relaciones posthumanas entre el animal y el humano son la clave para comprender la identidad de cada uno. La autora considera, que solamente desde una relación simbiótica entre los dos, es posible comprender la mirada posthumana que plantea, y que es posible realizar desde nuevas genealogías, alternativas teóricas y representaciones legales dentro de un modelo de creatividad conceptual. Todo lo anterior para comprender la realidad política y tecnológica actual, desde una dimensión planetaria del zoe poder.

El zoe poder para Brandotti, (2013) implica mirar la política desde una ecofilosofía, que ayude a repensar las múltiples ecologías con las que el ser humano se conecta en su vida. Así las cosas, incluso la pregunta por el cuerpo como un complejo ensamblaje de virtualidades, implica la noción de transformación, que hace pensar en el ciborg como formaciones dominantes sociales y culturales, que hacen que el hombre de Vitruvio del renacimiento se haya vuelto actualmente cibernético; y parte de las mediaciones tecnológicas posthumanas.

En este orden de ideas, para Braidotti (2013) el postantropocentrismo debe ser repensado desde la superación de lo dicotómico y la recuperación de la naturaleza, para trabajar hacia una nueva democracia tecnocientífica, que implique una alianza transversal entre las especies que habitamos el planeta.

Braidotti (2013) retoma igualmente los estudios de la muerte, que desde los años 70, son un área interdisciplinaria que retoma las discusiones morales y religiosas sobre la mortalidad en relación con lo social, lo político y la salud.

Al lado de estos estudios, está la dimensión necro-política, que plantea que la representación política. Esto implica pensar en de las personificaciones tecnológicas debe comprender la economía visual de la biopolítica que plantea el concepto de lo espectral de la duplicación del cuerpo como sistema de autoreplicación, que hace parte de la economía visual que nos rodea. (Braidotti, 2013)

Braidotti, (2013) considera que la propuesta necro-política define su poder de administración de la muerte, como instrumentalización de la destrucción humana. Ésta claramente se ve desarrollada en las guerras posthumnas como nuevas formas de inhumanidad.

Por otra parte, Braidotti (2013) mira la muerte como condición de posibilidad, ya que la relaciona con el tiempo que es permanente, no individual, impersonal y mira hacia el futuro. De esta forma, la proximidad de la muerte implica un doble sentido de lo temporal, que más allá de la suspensión de la vida, mira la muerte desde la posibilidad de la trascendencia.

En ese orden de ideas, la mirada posthumana pone énfasis en la ética, que (Braidotti, 2013) reflexiona sobre lo destructivo, en contraposición con las nuevas formas reactivas, las formas penetrantes de la mediación tecnológica, que se extienden a las redes de comunicación global. El zoepoder implica el reconocimiento de otras especies que hacen parte del mundo, la temporalidad posthumana que repiensa lo metafísico y las nociones de mortalidad e inmortalidad. Aspectos que fortalecen las tendencias del capitalismo avanzado y fusionan lo necropolítico con lo biopolítico.

Igualmente, como parte de la propuesta crítica posthumana, y en relación con los retos éticos, la pregunta por las humanidades posthumanas, hace referencia para Braidotti (2013) a la necesidad de una nueva transdisciplinarietà; que plantea la combinación crítica de figuras creativas, la no linealidad, los poderes de la memoria y la imaginación, como estrategia de defamiliarización o deconstrucción.

Desde lo anterior, propone Braidotti (2013) la teoría nómada, como crítica de poderes, de los sistemas de memoria de lo no lineal o rizomático. La autora muestra desde esta teoría, una nueva dimensión planetaria que propende por una política afirmativa, que motive la construcción social de la esperanza basada en el sentido de responsabilidad y la conexión intergeneracional. En este contexto, el papel de las humanidades y la universidad, debe propender por analizar mire cómo la sociedad ha generado procesos globales, mediaciones tecnológicas y diversidades éticas y lingüísticas. La universidad debe mirar entonces hacia la justicia social, el respeto a la diversidad, receptividad y cordialidad.

#### 4.1.6 El Inhumanismo.

Lyotard (1979) muestra cómo el declive de las opresivas grandes narrativas (ideologías), generará el ascenso de un nuevo paradigma cultural basado en el escepticismo, llamado tecnociencia. Este paradigma, se enfrentará a las teorías universalmente explicativas. Éste paradigma. Y será la sumatoria entre la tecnología, la ciencia y capitalismo avanzado, representando a las empresas multinacionales y dando pie al inhumanismo.

Así las cosas, el inhumanismo reconsidera la significación de lo humano desde su relación con la tecnología, viéndola ya no como un éxito, sino como una problemática que debe contemplarse con detenimiento y precaución.

Sim (2004) observa desde el inhumanismo, como lo sintético que viene haciendo parte del cuerpo humano, puede llegar a perder el sentido de la humanidad; afectando tanto lo corporal como lo consciente y poniendo en juego la lucha de la supervivencia de la humanidad

Lyotard en la misma línea, (1979) plantea que la VA (Vida Artificial), propia de la inhumanidad, comenzará a adquirir el carácter de una cruzada moral posthumanista, ante la cual tenemos dos opciones, resistirnos o rendirnos ante los designios de lo inhumano. Si nos rendimos, lo que avanza es el capitalismo avanzado con su apetito de expansión y de innovación tecnológica aparentemente interminable.

Lyotard, (1991) desde el inhumanismo, plantea que es necesario reconocer la existencia de los ciborgs, más no idealizarlos sin análisis. Es indispensable diferenciar lo que el ciborg es a nivel estético, con lo que puede ser a nivel real y lo que implicaría esto para la sociedad actual.

Esta nueva realidad tecnocientífica estética, nos lleva a comprender que “no hay realidad, si no es atestiguada por un consenso entre socios, sobre conocimientos y compromisos; donde la impronta es dejada sobre la política del experto y sobre la del gerente del capital, por una suerte de evasión de la realidad, fuera de las seguridades metafísicas, religiosas, políticas, que la mente creía guardar a propósito de sí misma” (Lyotard, 2008: 19)

Esta nueva mirada del capital, donde el poder ya no se liga a un partido sino a toda una estructura establecida, nos lleva a verlo como parte del eclecticismo, que generan estas estructuras de poder. “Es más fácil encontrar un público para las obras ecléticas, ya que el arte alaga el desorden que reina en el “gusto” del aficionado. El artista, el galerista, el crítico y el público se complacen conjuntamente en que el qué más da, es el realismo del dinero” (Lyotard, 2008: 18)

En ese orden de ideas, es claro comprender que el posmodernismo más que ser el fin del modernismo, es el periodo que lo continúa; como estado naciente y constante. En este contexto, se pueden ver los ciborgs como continuadores de la modernidad racional-mítica-científica, y la consolidación de los metarrelatos “que han marcado la posmodernidad vista como emancipación progresiva o catastrófica del trabajo y enriquecimiento de toda la humanidad, a través del progreso de la tecnociencia capitalista” (Lyotard, 2008: 29).

La tecnociencia parte de los mitos y legitima “las instituciones, las prácticas sociales y políticas, las legislaciones, las éticas, la manera de pensar. Pero a diferencia de los mitos, estos relatos no buscan la referida legitimidad en un acto originario fundacional, sino en un futuro que se ha de producir, es decir, en una idea a realizar”. (Lyotard, 2008: 29-30)

Y es precisamente tras las ideas de libertad, inmortalidad, luz, igualdad y sanación que se posee un valor legitimante y universal que muestra que todas las realidades humanas dan a la modernidad su modo característico (Lyotard, 2008). Los ciborgs o herederos perfectos de la modernidad, los que consolidarán no sólo su legitimación sino su propagación.

En la línea inhumanista, se encuentra Francis Fukuyama, (2004) quien propone revisar con detenimiento las consecuencias sociales y jurídicas de no regular las biotecnologías y los movimientos que las promulgan, ya que “estos movimientos implican un cambio bastante radical del sujeto humano liberal de la Modernidad, al que se le ha ido disolviendo y fragmentando en su concepción; desde la cibernética y el postmodernismo hasta el posthumanismo de hoy” (Chavarría Alfaro, 2013: 24).

La tecnociencia termina de convertir al hombre en el dueño de su entorno desde una mirada narcisista, pero contradictoriamente van a desestabilizar la misma naturaleza y todos los constituyentes del ser humano: “su sistema nervioso, su código genético, su computer cortical, sus captadores visuales, auditivos, sus sistemas de comunicación, especialmente los lingüísticos, y sus organizaciones de vida en grupo, etc. “(Lyotard, 2008: 32)



La posmodernidad, nos lleva a pensar que si el "post" de posmoderno no significa un movimiento de *come back*, de *flash Black*, de *feed back* sino un proceso de análisis, de anamnesis, de anagogía y de anamorfosis, lo que hace es elaborar un olvido inicial" (Lyotard, 2008: 93) y permanente del ser humano por el poder y el control total.

En estos términos, ese poder y control total, comenzando por el del cuerpo desde la máquina, logra el control de lo invisible y lo visible que implica el cuerpo humano: "el nudo que ata lo sintiente con lo sentido, el quiasmo de la sensibilidad el cuerpo fenomenológico; y también la organización oculta, singular, del espacio-tiempo, la fantasía, cuerpo psicoanalítico". (Lyotard, 2008: 107)

De esta forma, no solamente la complejidad del cuerpo se une al mundo al que pertenece, al mundo que él hace y que lo hace; sino al cuerpo que se retira del mundo en la noche que ha perdido para nacer en ella". (Lyotard, 2008: 107) Perder el cuerpo es perder la mente, el espíritu, la historicidad, el contexto, la percepción del si mismo, del otro y lo otro y el lenguaje.

El desplazamiento del ser y el lenguaje, generado por las tecnologías, implica un cambio esencial en la historicidad e identidad de los pueblos. Lyotard (2008) incluso dirá que la escritura rendida ante la lengua, implica no solamente un gran logro del totalitarismo sino la puesta en juego del acontecimiento, de la esencia, de la memoria y por ende del espíritu.

Esto nos lleva a mirar que la cultura ciborg al transformar tanto la corporalidad como la percepción y el lenguaje, hacen parte de una Novlengua, la cual "aporta y comporta el renunciamento a los poderes del lenguaje". (Lyotard, 2008: 109) Esto nos lleva a una mirada

del “*Basic language* o la lengua de la rendición y del olvido” (Lyotard, 2008: 109). Realidad que se ve en las transformaciones, al escribir desde códigos, símbolos y contracciones del lenguaje, que no solamente pululan en las redes sociales, los foros, las páginas web, los blogs y los correos electrónicos, sino que a la vez transforman la realidad cotidiana de la charla y la escritura.

Respecto al inhumanismo y la condición inhumana, es importante retomar a Dyens, (2008) quien resalta en este contexto la tensión entre la realidad biológica, y tecnológica que plantea los debates entre la encarnación del neoliberalismo, la utopía del mejoramiento humano, el fin trágico de la especie y la transformación de la humanidad.

Dyens (2008) retoma desde el neoliberalismo la propuesta de Ignacio Ramonet de la alianza peligrosa entre tecnología, mundialización, el mito de Prometeo y su trágica conclusión. En referencia a la utopía, retoma autores como Ray Kurzweil, Gregory Stock, Marvin Minsky, Jaron Lerner, Hans Moravec, Howard Bloom, Steven Johnson, Howard Rheingold y Kevin Kelly.

Dyens (2008) resalta la inteligencia colectiva diferente de la animal, planteada por Bloom, Johnson y Kelly, la invención de la realidad virtual de Lanier, la mirada positiva de Kelly, y plantea que la realidad futurista es inevitable como en el caso de Minsky y Stock.

El autor plantea la pregunta de por qué el ser humano se inquieta ante la tecnología, respondiendo que lo esencial de la condición inhumana es que obligue a pensar en lo humano y en las lecturas del mundo que nos fuerzan a aceptar la realidad. (Dyens, 2008)

Por lo tanto, la reflexión por el inhumanismo, debe hacerse urgentemente, dado que la relación con todas las maquinas que nos rodean (salud, temperatura, comunicación, seguridad, etc.) es inevitable. Vivimos en un mundo de plena mutación donde la carne, la sustancia y los sentidos devienen inhumanos, porque se redefinen y dan nacimiento a nuevas formas, dinámicas y cuerpos. (Dyens, 2008)

La reflexión por el inhumanismo, nos hace penetrar en un territorio que responde a nuevas tensiones evolucionistas de la información, las máquinas y la tecnología; generando una mirada sobre los cuerpos plastificados, mecanizados y trasnfenizados, como ejemplos de la transformación del cuerpo. Esto implica un alejamiento de los seres humanos y de su propia humanidad, dentro de un ecosistema planetario de fuerzas tecnológicas, regimenes mecánicos y redes.

Dyens (2008) uniéndose a William Gibson en el documental realizado por Mark Neale (2000) " *No Maps for these Territories* ", está de acuerdo en que hemos perdido algo, pero no sabemos qué. Lo humano se debate entre lo inhumano no sólo de la tecnología sino de las guerras, los genocidios y las torturas.

Gibson, (2000) en el documental citado anteriormente, reflexiona sobre cómo el post-humanismo, la tecnología y el fin de la economía es una situación imparables, que implica cambios a nivel social, comenzando por la familia. Gibson (2010) en otra entrevista a " *The Agenda* ", complementa lo anterior, diciendo que al proponer la mirada del ciberespacio desde la ficción nunca pensó que fuera a ser tan real, ahora no solamente es una realidad, sino que ésta muestra el punto de encuentro entre la ficción y lo real desde el agnosticismo, la importancia de la técnica y la ubicuidad.

De esta forma, siguiendo con Dyens, (2008) la realidad biotecnológica pone a nuestro cuerpo para sobrevivir más allá de la razón de Dios y de la lógica, ya que como plantea Wilson (2000) el cerebro se ha convertido en una máquina no para construir sino para sobrevivir.

Así las cosas, la biotecnología implica a nivel de la simulación, la filtración, la ruptura, el lenguaje y el subconciente del ser humano, lo cual genera la percepción de que el mundo cambia completamente, desde diversos aspectos de la realidad. (Dyens, 2008)

Desde la perspectiva inhumanista, la realidad tecnológica nos ha convertido en bacterias, virus, neuronas, contaminación genética y quimera, que nos ha vuelto inhumanos. ¿Si el cuerpo es una suma de entidades vivientes como las mismas comunidades bacteriológicas, cuál es entonces la diferencia? (Dyens, 2008)

Por su parte, Dawkins (1976) que considera que el humano, su producción y civilización se han convertido en dinámicas evolucionistas maquilladas, y que el cerebro como mecanismo informático se ha convertido en el ente que sirve para direccionar la sobrevivencia y pensar en la belleza y la salud.

Un ejemplo que retoma Dawkins, (1976) es la teoría del juego, que pone la competitividad en un contexto darwiniano y que trabaja la mecánica de los comportamientos. Retomando nociones que incluso vienen de nuestros ancestros prehistóricos, como que el todo puede ser superior a la suma de las partes y que la necesidad de un líder en la colectividad implica la imposibilidad humana.

Por lo tanto, somos ahora la máquina que palpita, la máquina compleja sedienta de razón, pero sujeta a sobrevivir obedeciendo los procesos algorítmicos, que a la vez tiene capacidad de ternura, ritmo, carne y procesos mecánicos. (Dyens, 2008) Somos máquinas y espiritualidad, mecanismos y conciencia que a través de la realidad tecnológica vemos que la integridad corporal no es absoluta sino que depende del nivel de realidad observado.

De esta forma, la condición inhumana nos hace pensar que un país, cultura o civilización se vive, se desarrolla y se multiplica por sus propias dinámicas y estrategias. En estas dinámicas somos actores fundamentales que reinterpretemos la historia, y que como plantea Lyotard, (1983) sin orden, ni jerarquía, ni metanarración; estamos en una ficción que parodia que ficcionaliza la historia buscando conquistar al gran público.

Para Jameson, (1988) la postmodernidad es una lectura sin interpretación, donde el Golem u hombre creado por la cábala, ahora ciborg, se ha vuelto polisémico y multiforme. Este hombre artificial ancestro del robot, el ciborg y otras criaturas que pueden venir es parte de la realidad vista desde la ciencia, la tecnología y la lucha por el derecho a hacer con el cuerpo lo que se desee. El crear tecnologías de reproducción, desrealización y desimbolización, depasa todas las fronteras, logrando una fragilización del que no acepta o no necesita vivir el vacío, lo falso y el simulacro.

Robin (1997) adjunta a lo anterior, la pérdida de la historicidad que vive en una estética de la fragmentación, multiplicidad, intertextualidad e interactividad, tornándose en un pastiche o imitación de un estilo amputado de su dimensión satírica.

Desde una sociedad de cambio generalizado, donde la imagen desde Robin (1997) se vuelve mercancía, no solamente la historicidad se pierde sino se genera una esquizofrenia que genera un repliegue sobre el sujeto, logrando un autismo interactivo que anhela la inmortalidad.

El ciborg y su descendencia, se producen solos, convirtiéndose en fantasmas de límites y fronteras, que se pierden entre las mutilaciones extropianas (sin requerirlo medicamente en algunos casos) convirtiendo el cuerpo en un habitáculo de múltiples experimentos.

Dyens (2008) considera que esta condición inhumana, multiplica las máquinas y que al final éstas nos van a desterrar. Este exilio se da por la posibilidad de la autoreproducción maquinal y su desconocido impacto sobre el ambiente.

Esta etapa del exilio va a ser antecedida por la era de la fusión humano-tecnología (o quinta etapa) la cual se nutre de la física, la química, las estructuras del átomo, la biología, los circuitos neuronales y la tecnología (Información multiplicada por las computadores). (Kurzweil, 1999)

Luego de esta quinta etapa, la sexta o despertar del universo, conocida como la noósfera de Theilard de Chardin (2001), va a ser la de la singularidad contemporánea; en la que la omnipresencia de las tecnologías simboliza su desmaterialización (Ejemplo los chips).

De esta forma, la condición inhumana es por lo tanto la zona de interferencia que por las innumerables experiencias sobre el cuerpo y la humanidad convierte en real lo indefinible y en irreal lo simulado.

Esta era de la homonimización profunda, retoma el concepto de Alexandre Leupin, (2004) que plantea cómo una definición adquiere un nuevo sentido en un momento de la historia (Ejemplo Dios luego del Cristianismo). Así, haciendo que la noción de máquina y tecnología tengan ahora una nueva dimensión, a otras homonimizaciones como las de la sobrevivencia, la soledad y el cuerpo transformado (anorexia, bulimia, sexualidad, cirugías, ampliación etc.) abren a una etapa de hombres y mujeres destruidos, desgarrados y deshumanizados.

Esta mirada de la condición inhumana, es vista igualmente desde Dyens (2008) desde la ciencia ficción, la cual al materializar nuestras angustias contemporáneas, lleva a la creación de obras de arte donde las angustias, la esquizofrenia, la paranoia, las alucinaciones, la metamorfosis, lo espiritual en lo tecnológico, entre otros nos llevan a una cultura del complot.

Esta cultura del complot, es una reacción a la intrusión de lo imaginario en la realidad, que indiscutiblemente toca el cuerpo (enfermedades). Un cuerpo que no se puede comprender, defender, influenciar o controlar por nosotros mismos. En esta cultura, el cuerpo como espectáculo de trascendencia donde el ciborg se propone como la figura que va a superar los límites y las dicotomías, (Haraway, 1991) ayuda a olvidar el pecado original para no tener historia de la culpabilidad y de la ética.

Por su parte, Braidotti (2013) percibe el inhumanismo como una mirada que aboga por el liberalismo e individualismo, donde se deslinda el agente humano de su postura universalista. Esta postura inhumanista, es la que guía históricamente y teóricamente al posthumanismo, comprendiendo lo humano como un constructo social, que se convirtió en una convención social sobre la naturaleza humana.

La autora igualmente resalta que el humanismo es una transformación de la doctrina cristiana de la salvación, y un proyecto de emancipación humana que reemplaza la idea de la providencia cristiana por la de progreso.

#### **4.1.7 Antropología Ciborg.**

Amber Case, (2013) directora del *Centro Esri R&D*, plantea que la Antropología ciborg es el estudio de la interacción entre los humanos y la tecnología; y cómo ésta afecta a la cultura. Para ella un ciborg es alguien que interactúa con la tecnología, para quien ésta puede ser una extensión física o mental, y no necesita estar implantada en la persona.

Case (2013) considera dentro de esta perspectiva, que durante miles y miles de años, todo ha sido una modificación física de uno mismo, y que esto ha generado más que una extensión del yo físico, mental, con la que podemos viajar más rápidamente, y comunicarnos de forma distinta a través del uso de la tecnología.

Más que un "Terminator", (James Cameron, 1984) o un "Robocop" (Paul Verhoeve, 1986), para esta autora, la antropología ciborg debe contemplar cómo la experiencia de la vida diaria ha sido alterada por la tecnología. "Todos los que utilizan la tecnología son superhumanos. Ya no es tan extraño, porque es la norma; la mayoría de la gente a nuestro alrededor también es superhumana. Las únicas ocasiones en que lo notamos es cuando nuestros dispositivos se quedan sin energía". (Case, 2013)



Principalmente, la autora considera que un caso interesante para estudiar, son los dispositivos móviles, ya que considera que son un conjunto de sensores con los que caminamos todos los días. La antropología ciborg implica cruzar múltiples campos de estudio para entender tanto a las herramientas como a las personas. (Case, 2013)

Desde esta mirada antropológica, la autora plantea que se necesita un lenguaje común, que permita que todos estos dispositivos se comuniquen entre sí; para ver cómo la tecnología abre un mundo entero de bases de datos y soluciones, que antes sólo eran accesibles para geógrafos, científicos e investigadores.

Otra mirada dentro de la antropología ciborg, es la que plantean Dumit y Williams (1995) que exploran la producción de la humanidad a través de las máquinas. Se interesan en la construcción de la ciencia y la tecnología como fenómeno cultural, que propone un cambio del antropocentrismo al discurso antropológico, comprendiendo y documentado las metáforas del ciborg.

Siguiendo con Williams, (1995) la visión ciborg ayuda a imaginar el futuro de la antropología desde el poscolonialismo y las identidades políticas, que abren esta nueva mirada sobre la humanidad y la tecnología.

Por su parte, Haraway (1995) considera que la antropología ciborg reconfigura las relaciones entre humanos, máquinas y organismos, sin olvidar los fetiches y deseos fetichizados, que reproducen las propiedades y gobernabilidad de lo legítimo y lo ilegítimo; logrando

que la diferencia esencial entre la antropología tradicional y la ciborg, sea reconocer el fetichismo en los procesos culturales de la cultura científica.

#### **4.1.8 Filosofía ciborg.**

Por su parte, Thierry Hoquet plantea en su texto “*Ciborg Philosophie. Penser contre les dualismes*, (2011) que el ciborg no es precisamente un destino envidiable, ya que existe una contradicción en cómo la ciencia ficción lo plantea y lo que la realidad de la mutilación podría generar.

Él propone que el ciborg es un defecto de la humanidad, de la libertad, del pensamiento y de la perfección orgánica; ya que es un producto netamente mercantil, un dispositivo que llena eficazmente las funciones, la esclavitud y la encarnación de la aplicación inflexible de las reglas de la justicia. Un ser que no piensa en los estados del alma ni en las emociones.

Mientras los medios de comunicación lo muestran como un ente liberado y liberador, al abolir el ideal del cuerpo natural, el ciborg problematiza la manera como entendemos lo humano, en particular en su relación con la técnica. Por su poder de transgredir las fronteras, el ciborg se ha convertido para Hoquet, (2011) en un símbolo de la lucha contra la alienación en todas sus formas; pero detrás de este estandarte la realidad es muy diferente. El ciborg tras la purificación y perfección, invita entonces a reflexionar a nivel ontológico y metafísico, por querer ser el emblema de un ser adaptado a todos los ambientes.

Para esto, el autor retoma el concepto de organología, retomado a Bergson, (1907) en la que los nuevos instrumentos trabajen como órganos interiores, exteriores, próximos, distantes, nativos o adquiridos. Esto significa que la ciencia, el lenguaje y la inteligencia son los órganos o instrumentos de supervivencia.

Esta lógica de órganos, prolongados muestra al ciborg desde su creación, como organismo equipado para su viaje al espacio exterior, y entendido como centro vital desde el cual todo se genera. En este orden de ideas, el autor plantea la relación ciborg-organorg, entendiendo este último como combinación máquina-organismo. El ciborg-organorg está pensado como un equipamiento interior y exterior, dotado de nuevos órganos pero no pensado como ser amputado. Es el caso de Stelarc, quien plantea la extensión del cuerpo humano desde la concepción de que el cuerpo es obsoleto, o Eduardo Kac quien se autodenomina un artista transgénico o bio artista que usa la biotecnología y la genética.

Sin embargo, el autor aclara que ciborg y organorg no tienen la misma lectura de la tecnología, ya que el primero moviliza los fantasmas de técnicas radicalmente nuevas, ligadas a intervenciones nano-biotecnológicas; donde sus implicaciones tienen repercusiones novedosas. El organorg por su parte se reconoce como un episodio en la historia de la técnica, siendo la prolongación de un proceso; comenzado hace bastante tiempo desde el lenguaje, la piedra tallada o el uso de procesos agrícolas.

Pensando en el organorg, el autómatas que plantea Aracil, (1998) muestra cómo a partir del Renacimiento se crean estos juguetes entre la elegancia y lúdica. La conexión entre el ocio y la mecánica genera este objeto que imita a un sujeto, que comienza a mostrar la posibilidad de crear vida desde la ciencia, con el pretexto del juego.

Esta creación, comienza incluso a reformular la mirada hacia Dios desde el arte y la ciencia; pensando incluso en un nuevo concepto del cosmos y de generación de vida, que plantea un cambio de mentalidad. Esta propuesta considera a la ciencia como divina, generando juegos de apariencias, que fortalecen la democratización del espectáculo y dan a los autómatas una identidad propia: la ciborg.

Lo anterior implica, que mientras el ciborg es posthumano, el organorg está presente en la historia de la humanidad desde hace mucho tiempo. Organorg significa que la máquina y el organismo pueden relacionarse y formar individuos compuestos. El organorg es el ciborg realizado.

Mientras el organorg desarrolla una estrategia retórica que consiste en vaciar al ciborg de su radicalidad, para incrementar su aceptación pública, el ciborg lejos de ser una promesa transhumanista no será finalmente más que un epifonema; prolongado sin ruptura de la actividad técnica plurisecular, fundadora de procesos de hominización de lo humano.

El ciborg como organismo cableado y potencialmente suprimido, se contrapone al organorg como organismo de instrumentos exteriores integrados. Mientras el primero está en el mundo de la fantasía, el otro hace parte del mundo de la ciencia. El ciborg entendido como sistema, es un acoplamiento integrado de un organismo y una máquina indispensable en el funcionamiento de un conjunto que sobrevive.

El organorg, hace relación a la habilidad, como prolongamiento desconectado. Éste es útil donde el funcionamiento es esencialmente mecánico, y su uso requiere de la habilidad por parte de quien lo utiliza, y del aprendizaje de cómo debe ser utilizado. De igual manera el

organorg implica la extensión o relación cinética, donde una interfaz equipada se integra, pero se separa libremente.

Hoquet, (2011) considera que el ciborg hace parte de la mirada económica que viene de la burguesía. Si bien el ciborg sale de la fantasía, realmente es parte de un proyecto de reforma universal capitalista, que implica a diferencia del organorg (*homo faber*), una seria reflexión política y democrática que pone en cuestión lo natural.

Así las cosas, el ciborg más que un mito revolucionario es una extracción impura de estos ideales, ya que al ser producto del militarismo más reaccionario, es una figura mercantil y funcional; donde la publicidad y el capitalismo se presentan como amplias fábricas de ideas de izquierda, que serán luego convertidas en mercancías. El ciborg propone una operación inversa, que invita a entrar en un juego peligroso, donde al reciclar un arma secreta de la guerra fría según el autor; las multinacionales y el capital depredador serán los beneficiarios de esta propuesta.

#### **4.1.9 El hombre Postorgánico.**

Sibilia (2010) en su texto, "El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales", recuerda cómo precisamente la indefinición y plasticidad del ser humano<sup>12</sup>, nos muestra que el hombre como hábil escultor<sup>13</sup>, podrá forjarse de la forma en que prefiera.

---

<sup>12</sup> Había sido planteada por el renacentista Giovanni Pico Della Mirandola (1463-1494)

<sup>13</sup> Como incluso desde el Génesis, Dios hace al hombre

Esta plasticidad, modelable, inacabada y versátil, será retomada por la economía capitalista, para inventar la posibilidad de modelar cuerpos y subjetividades desde la técnica; haciendo que “el cuerpo humano en su anticuada configuración biológica se estuviera volviendo obsoleto”, (Sibilia, 2010: 12) logrando una total compatibilidad con el tecnocosmos digital.

El cuerpo permeable, proyectable y programable, se inicia para Sibilia (2010) con el reloj como la máquina más emblemática del capitalismo industrial; ya que regula las rutinas regulares y ordenadas, valorizando la disciplina y el trabajo. Este régimen impuesto de una manera violenta, hizo que los trabajadores debieran adaptarse a un ritmo cronometrado, que organiza el régimen industrial y prepara el camino para el capitalismo globalizado y postindustrial.

El reloj analógico como antecesor de la lógica del tiempo es dinero, hace que los actuales relojes digitales sirvan en palabras "como emblema y como síntoma, expresando en su cuerpo maquínico, la intensificación y sofisticación de la lógica disciplinaria en nuestra sociedad de control". (Sibilia, 2010: 25)

La reglamentación del tiempo, unida a complicadas operaciones políticas, incrementa la vigilancia y la autovigilancia. Éstas dos fuerzas, desde la potestad de hombres sin rostros ni nombres propios, generan un proceso de formateo de los cuerpos, al pregonar la utilidad y la obediencia, que someten al ser humano un conjunto de reglas y normas.

En un complejo juego que esclaviza los cuerpos y las subjetividades al sistema capitalista, las lógicas del régimen disciplinario y la sociedad de control, dan paso al consumidor que desde códigos de acceso no permiten que se salga del círculo del consumo.

Sujetos digitales, que ahora se definen por las relaciones que establecen con las corporaciones del mercado global, usan chips externos e internos, que se pueden comprar, vender y monitorear. Un caso de chips subcutáneos que sirve como ejemplo es el aprobado en Estados Unidos para emergencias médicas, que fabricado por una empresa con sede en Florida. Éste puede ser leído con un escáner y proporciona todos los datos que sean requeridos sobre los pacientes que lo tengan.

Se plantean entonces nuevas sendas para habitantes globales, que incorporados al renovado papel de nuevos consumidores, abren la puerta a nuevas organizaciones sociales donde no hay dueños ni patrones claramente identificables. “En un ámbito de jerarquías confusas donde los gerentes abundan, los obreros tienden a desaparecer y los muros de las empresas se derrumban para dar pie a dispositivos de conexión permanente desdibujando los límites entre el trabajo y el ocio”. (Sibilia, 2010)

Lo interesante es ver cómo éstos llamados collares electrónicos, (Deleuze, 1990) se convierten en otras formas sociotécnicas de control, donde desde lo privado es posible ser vigilado e incluso sometido a grandes deudas, que son vistas como inexistentes desde el paraíso de las tarjetas de crédito y las compras virtuales.

Por lo tanto, se requieren, como lo plantea Deleuze, (1990) “herramientas políticas innovadoras que sean capaces de estremecer los circuitos integrados de este nuevo régimen de poder; abriendo el horizonte a nuevas posibilidades” en el mundo, donde el hombre postorgánico, como ideario fáustico de la tecnociencia, se expande.

Este hombre postorgánico, surgido de la mirada de la ciencia, al redefinir el cuerpo para hacer del cadáver su modelo para ser colonizado; parece alcanzar su punto máximo hoy con la conquista del genoma y del nivel molecular, con la ayuda de herramientas digitales, que contemplan la superación de sus límites y las propuestas políticas de la tecnociencia desarrollada por Bacon en el siglo XVII. (Sibilia, 2010)

La tecnología avanza, apoyada por fuertes impulsos financieros, para dar pie como lo plantean Hamer y Copeland (1998) a una secuencia de ADN, que será tan fácil de leer como un código de barras en un supermercado; para llegar a una desmaterialización radical por medio de redes de bioelectrónica y nanotecnología. Todo hacia una reconfiguración de las estructuras moleculares de nuestro mundo.

“Superar los parámetros básicos de la condición humana, su finitud, contingencia, mortalidad, corporalidad, animalidad y limitación existencial, aparece como un móvil y a la vez una legitimación de la tecnociencia faústica”. (Sibilia, 2010: 80) Ésta pretende trascender la condición humana, las falencias del cuerpo orgánico, los límites espaciales y temporales de su materialidad.

Así, esa vergüenza prometeica, como mancha fundamental, muestra como el hombre se arrepiente de su origen y de sí mismo; trascendiendo al Prometeo conectado a la máquina como *self-made man* o producto que se hace así mismo. Ejemplos de esto se ven no solamente en el concepto ciborg, sino como plantea Anders, (2007) en el maquillaje o make-up que no es más que el objeto para disimular la vida orgánica y las realidades del cuerpo.



Pierre Musso (2013) retoma el concepto de tecnocuerpo o modelo, que ruptora el cuerpo como símbolo de la sociedad. Al hacer parte del modelo mecanicista de la representación del cuerpo<sup>14</sup> tecnologizado, que se convierte en un símbolo de la sociedad occidental contemporánea, la mutación y la propuesta transhumanista y posthumanista de la sociedad venidera.

Marcel Mauss (1936), considera que para comprender la tecnologización del cuerpo se debe hablar de las técnicas del cuerpo y su clasificación. Igualmente plantea que se debe constatar, que antes de todo instrumento, el cuerpo es el instrumento natural fundador.

El cuerpo como vehículo simbólico, no puede dissociarse de lo mágico y lo religioso, como actualmente se pretende desde la tecnologización generalizada y acelerada de la sociedad y del cuerpo. Mauss (1936) muestra cómo el actual cuerpo reparado, aumentado y transformado se vuelve cada vez más tecnológico, recargándolo metafóricamente y fusionándolo con el modelo económico.

Esta fusión del modelo tecnológico y económico, lleva a la proliferación de utopías que alternan entre el tecnomesianismo y el tecnocatastrofismo, y que por ende, hacen de la tecnicidad y la religiosidad una pareja indisociable, dentro de la fase mágica de la relación entre el hombre y el mundo que ha desarrollado la técnica y la religión.(Munier, 2013)

Producto de esto, se abre el trío cuerpo-técnica-simbolismo, que genera tres tipos de relaciones según Musso: (2013) cuerpo y máquina (sinergia), la desimbolización del cuerpo reducido a maquinaria y el cuerpo encarnado, en una simbología superior, para convertirse en

---

<sup>14</sup> Que domina desde Aristóteles pasando por el siglo de las luces y llegando hasta la actualidad .

el totem de las sociedades posindustriales. Tres relaciones que nos llevan hacia la tecnocracia como política superior.

Esta tecnocracia encarna, en palabras de Dominique Lestel, (2013) esa posthumanidad que diseña a los predecesores de la humanidad; en el que los computadores tendrán almas porque los hombres estarán mentalmente computarizados. Para Lestel, (2013) el posthumanismo nos lleva al transbemismo que puede ser un poco computador, y guardar un poco de carne, disolviendo las fronteras ontológicas entre el hombre y el artefacto y entre el hombre y el animal. El transbemismo plantea una revolución no solamente científica, religiosa y ética, sino política y desregularizadora de nuestra sociedad.

Se podría pensar, que un ciborg correspondería a lo que ellos definen como composición maquínica. Ésta implica “una composición maquínica, dirigida hacia los planos; los cuales forman una especie de organismo, una totalidad significativa, o una determinación atribuible a un sujeto”. (Deleuze y Guattari, 2014: 9).

El ciborg desde lo anterior, se define como un ser, un cuerpo “sin órganos que no cesa de deshacer el organismo, de hacer pasar y circular partículas asignificantes, intensidades puras; y de atribuirse los sujetos a los cuales no deja más que un nombre, como trazo de intensidad” (Deleuze y Guattari, 2014: 9).

De igual manera, es interesante mirar la noción de rizoma, que los dos autores describen de la siguiente manera: como otra posible definición de un ciborg. “El rizoma en sí posee muy diversas formas, desde su extensión superficial ramificada en todos los sentidos, hasta

sus concreciones en bulbos y tubérculos. En el rizoma se encuentra lo peor y lo mejor”, (Deleuze y Guattari, 2014: 15) como en el ciborg.

Dentro de los caracteres del rizoma está la conexión y heterogeneidad múltiples, es estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuido, es transformacional y subjetivo. Se puede reconocer como un sistema acentrado, no jerárquico y no significativo, sin memoria organizadora o autómatas central, que se define por una circulación de estados que lleva al tecnonarcisismo.

Este cuerpo rizoma tiene relación con el cuerpo entero. Solamente la carne divina nos distingue de las máquinas. La inteligencia humana se distingue de lo artificial por el cuerpo. (Serres, 2013)

Para Serres (2013), la existencia preserva nuestra carne en el espacio, y como vestigio de que nuestro cuerpo, vive como parte de las separaciones que el sujeto ha tenido desde el dolor y la alegría.

La importancia del cuerpo, no importa cómo se encuentre, plantea Serres (2013) es innombrable, complejo, admirable y me hace pensar intensamente en las extremidades ínfimas de lo sensible. Este cuerpo que me calienta y me nutre es un lugar que se repliega hasta el infinito. Este cuerpo glorioso que no recordamos, es precisamente el cuerpo real que una teología del cuerpo puede rescatar al ver la realidad de la encarnación, comunión y resurrección

El cuerpo lucha por ser libre sobrevive ante estas miradas de la técnica, haciéndose doblemente ciego ya que no hace trampa y a la vez se mantiene silencioso y dice la. Así las cosas, la libertad se define por el cuerpo y éste por su potencia desde tiempos inmemorables, que ya no recordamos, como cuando nuestro cuerpo encantado vivía en las leyendas que ya no creemos (Serres, 2013)

El cuerpo conjuga la educación recibida y las identificaciones que se asimilan al entorno. El cuerpo es la marca del individuo, su frontera y su sociología. El cuerpo implica la situación social y la noción de lo humano. (Serres, 2013)

La apariencia, el control político de lo corporal, el gusto de clase, los hábitos que muestran las diferencias sociales, son un ejemplo del cuerpo como bello objeto de inversión individual y social dentro del entorno del consumo.

Es importante igualmente hablando de cuerpos, los aportes de Arturo Escobar, (1994) que plantea que el ciborg debe verse como cuerpo, organismo y comunidad siendo repensado desde lo orgánico, lo tecnoeconómico y la cultural.

Se retoma ante esto el trabajo de Bukatman, (2005) en donde se plantea la identidad terminal que implica un nuevo modelo de cuerpo, no únicamente biológico sino redefinido y fragmentado por su plasticidad y disociación. El cuerpo se define como un abismo entre lo verdadero y lo falso, entre la multitud y el individuo, entre el origen y su copia.

Por otra parte, Andrieu (2008) plantea la diferencia entre el cuerpo mejorado y reemplazado; mirando al ciborg desde la idea de super cuerpo, logrando el reemplazo de las deficiencias y debilidades del cuerpo humano que el autor diferencia de la siguiente manera:

1. Deformación. Cuerpo subjetivo. Peirceing
2. Información. Identidad. Brazalete
3. Deformación. Reparación. Implantes.
4. Formación. Cambiar la materia original del cuerpo diseñado una marca brosubjetiva (mutación o clonación).

Todas las anteriores, se engloban en el cuerpo híbrido que el sujeto puede definir sin que sea necesario realmente para su sobrevivencia. Este nuevo cuerpo-sujeto se encuentra entre:

1. La transformación y mejoramiento de la salud desde la biotecnología.
2. El sujeto diseña lo que desea de su cuerpo o es un autónomo biotecnológico.
3. El cuerpo-sujeto se define desde las invenciones biotecnológicas que se van creando y el sujeto acepta.

En este orden de ideas, Andrieu (2008) considera la posthumanidad como heredera del imaginario tecnocientífico al buscar el deseo de transformar el cuerpo más allá de sus capacidades biológicas. La posthumanidad es a la vez proyecto, fantasma, ciencia y deseo que se expresa desde las siguientes formas:

1. Las tecnologías como medio plástico.

2. Al artista como profeta y ser sensible avanzado a su tiempo.

3. La relación entre el arte posthumano y el postmodernismo plantea una mirada que no necesariamente hace parte del posthumanismo, pero puede ser considerado como manipulación del discurso cibernético y de su aplicación al cuerpo y de la experimentación cuerpo-tecnología.

#### **4.1.10 Ciborgismo.**

Kreps (2007) considera que el ciborgismo ha sido una construcción, que tanto el arte como el cine, la televisión, los videojuegos, los cómics y la ciencia ficción han generado. Desde esta mirada económica, el mundo ciborg vive entre prótesis, marcapasos, cirugías estéticas e interfaces; logrando consolidar una identidad tecnológica y un humanismo modificado e híbrido.

El ciborgismo crea un ser ambivalente y simbiótico, que muestra las diferencias del poder, el discurso de género y la revolución. Todo esto en una era de derechas que confunde la experimentación con la equidad, y que redefine la libertad como el derecho a adquirir nuevas tecnologías, para usarlas de diversas maneras (Kreps, 2007).

Así las cosas, Kreps (2007) considera el ciborgismo como la práctica que revela cómo se hacen, rehacen y reproducen las subjetividades; para acomodarse no solo a lo tecnológico sino al capitalismo actual y venidero.

Al dar la audiencia al ciborg, se crean imaginarios que fortalecen a éste como metáfora y discurso tecnológico de incorporación. Igualmente se fortalece la personificación de

una mirada filosófica, que mezcla la fascinación con el miedo, para producir un ser que critica el poder global y capitalista, pero contrariamente lo alimenta (Kreps, 2007).

De esta forma, al alimentar el sistema ciborgista, se fortalecen las corporaciones que convierten al ciborg en un esclavo o herramienta viviente; que hacen parte de la gran maquinaria de trabajo, que implica el poder económico de la tecnología.

#### **4.1.11 Ciborg y estudios de género.**

Los estudios de género están ligados al constructivismo social, enraizado en los planteamientos de Simone de Beauvoir, (1908-1986) quien miraba los patrones rígidos de las relaciones patriarcales.

Desde el texto de Simone de Beauvoir de 1949, “El segundo sexo”, se inicia un análisis de por qué y cómo las mujeres son clasificadas como ciudadanas de segunda clase. Esta inequidad ha seguido siendo reforzada por hombres y mujeres sin comprender que no se nace mujer sino que se llega a serlo.

Beauvoir, (2005) plantea a la mujer como un yo histórico, cuyo estado de liberación más allá del cambio económico, es moral, social y cultural en todos los campos. Sus aportes son un aporte esencial para la denominada segunda ola del feminismo.

Ya en relación al ciborg, Asberg (2009) mira el feminismo desde la figura de la mujer guerrera del feminismo científico, cuya híbrida figuración como mezcla de acero, tecnología y carne, muestra el super poder del militarismo, de la guerra fría y la socio-biología de los

70s. Todo como solución a los problemas de inequidad social que reduce la realidad a la programación genética patriarcal.

Esta ola que plantean los estudios de género desde una versión anti-biologicista del sexo como valor inmutable, plantea con el aporte de Haraway (1991) una propuesta feminista a nivel epistemológico, político y ontológico.

Donna Haraway como zoóloga y humanista, retoma la antropología de Mary Douglas, la filosofía de Jacques Derridá y Mary Hesse, y la ideología marxista de Judith Bettler y Sandra Harding, para consolidar una propuesta de desarrollo tecnocientífico que plantea al ciborg como metáfora postmoderna, política y emancipadora, ligada al feminismo.

Retomando la postura de Beauvoir (2005), Haraway (1991) reafirma que no se nace mujer sino que se llega a serlo; haciendo que la capacidad femenina sea un fenómeno que se construye y reconstruye sin límites, como lo hace el ciborg.

Sanz, (2011) plantea que Haraway, (1991) hace desde la ciencia lo que hizo Mary Shelley (2004 [1818]) por la literatura, al confrontar la ciencia en relación a la dicotomía realidad-ficción. Ellas no solamente personifican esa mujer en proceso de búsqueda de Beauvoir, (2005) sino que muestran varias aristas de la mujer y del ser humano, en relación con la ciencia y el poder.

Siguiendo con Sanz, (2011) se ve que si bien Shelley (2004 [1818]) muestra en el Nuevo Prometeo un papel menos activo de la mujer<sup>15</sup>, Haraway (1991) va a presentar una

---

<sup>15</sup> Ligada a ser compañera del hombre del romanticismo



actitud participativa, creadora e independiente. A fin de cuentas, las dos aportan indiscutiblemente a la responsabilidad que tenemos los seres humanos respecto a lo tecnocientífico.

En la introducción que hace Fernando García Selgas a la edición de 1995 del texto de Haraway: “Ciencia, ciborgs y mujeres”, se plantea que al feminismo no le queda otro remedio que ingresar en el terreno de la reescritura de lo científico-técnico, que nos lleva inmediatamente a la reconstrucción constante del discurso y de la identidad.

En este sentido, la ciencia feminista socialista planteada por Haraway, (1995) ayuda a construir vidas diferentes en la interacción con el mundo como parte de la lucha material contra la dominación.

Para haraway (1995) la ciencia como mito público, tanto en el presente como en el futuro, para Haraway (1995) se convierte en un asunto de lucha que debe romper la mirada biológica patriarcal narrada desde lo masculino; abriendo paso a la figura postgenérica sin principio ni fin. Esta se ubica en la polis tecnológica del oikos, (el hogar) superando el deseo del nuevo Prometeo de ser salvado por su padre, y mirando a un yo personal, postmoderno y colectivo.

Esta realidad que las feministas deben codificar, les plantea una búsqueda de una política corporal, que implica pensar en una política feminista socialista, dirigida a todas las mujeres, pero especialmente a las que ocupan posiciones laborales y científicas privilegiadas.

De esta forma, Haraway (1995) plantea que la transformación de contextos como el hogar, el mercado, el puesto de trabajo remunerado, el estado, la escuela, la clínica, el hospital y la iglesia, hacen posible mirar desde la perspectiva feminista, al ciborg como alternativa y mito político; que puede generar una reescritura de los cuerpos y las sociedades.

Haraway (1995) prefiriendo en este aspecto ser ciborg a diosa, plantea que el feminismo debe luchar por una doctrina y una práctica de objetividad, que favoreciendo la contestación, la deconstrucción, la construcción apasionada y las conexiones entrelazadas; trate de transformar los sistemas de conocimiento y las maneras de mirar de lo que implica el cuerpo ciborg, como cuerpo complejo, contradictorio, estructurante, estructurado y antihegemónico, que busca a la ciencia como búsqueda heroica y técnica erótica.

Los cuerpos que para Haraway (1995) se fabrican y desnaturalizan como signo, contexto y tiempo superando la armonía del romanticismo, el realismo y el modernismo, son una prueba de lo que plateaba Beauvoir, (2005) de no nacer sino constituirse en mujer.

Posteriormente, la proliferación del feminismo post-ciborg va a plantear diferencias con Haraway, (1995) un caso concreto es Balsamo, (1996) quien considera que los ciborgs podrían reinsertarnos en las tradicionales nociones burguesas de humanidad, máquina y femineidad. La autora explora al ciborg como metáfora social del cuerpo femenino, en el contexto discursivo del espacio como lugar, en el cual podemos mirar la lucha entre los sistemas del orden social.

Para la autora, el ciborg y el cuerpo femenino son la intersección entre los constructos teóricos y sociales de la realidad física. Balsamo (1996) ve la mirada de Haraway (1991)

como irreal aunque, está de acuerdo que el ciborg que plantea la autora, hace parte de la identidad posmoderna que transgrede las fronteras.

En esa misma línea, Birke (2000) plantea que es necesario devolverse a mirar desde los estudios feministas el cuerpo, dado que la mirada cuerpo-ciborg de Haraway (1991), ha dejado de lado al cuerpo como entidad cultural; dada la falta de argumentos de las ciencias sociales a nivel del debate con las ciencias naturales y con la política.

En ese orden de ideas, McNeil (2005) y Wajcman (2004) consideran que la reconfiguración de la ciencia y la tecnología no da líneas claras de como el feminismo podría actuar políticamente. Sin embargo, Hoogland, (2009) al igual que Haraway, (1991) proponen que precisamente es la tecnología la clave par mirar no solamente el feminismo; sino los estudios de género en general

En ese orden de ideas, Hoogland (2009) reseña los estudios *queer*. Hoogland (2009) respecto a este tema, comienza hablando sobre el término *tomboy* que se refiere al *boyish* o muchacha que prefiere vestirse como muchacho, y hacer cosas que los muchachos hacen tradicionalmente. Esta postura que abre paso al *queer* en los 90s nace al unir la palabra teoría con crítica.

La palabra *Queer*, ya utilizada en el siglo XVI para describir un estilo inusual y excéntrico, se convertirá en el siglo XIX en un concepto peyorativo con connotaciones sexuales; que abre paso en el siglo XX a la designación de un amplio rango de sexualidad.

La teoría *Queer*; se le atribuye específicamente a la teórica italo-americana Teresa de Laurentis, (1991) en relación con los estudios de gays y lesbianas para problematizar todas las formas de categorización sexual y de género. Esta teoría no se queda simplemente en las categorías de homosexual, lesbiana, bisexual y heterosexual, sino que explora las genealogías, significados y nuevas categorías, debatiéndolas desde lo social, lo político, lo cultural, lo colectivo y lo subjetivo.

En ese orden de ideas, vale la pena retomar la propuesta de Sandoval, (1995) que plantea desde el feminismo, como América de hecho ya ha desarrollado competencias para sobrevivir a las condiciones tecnohumanas; al haber sido invadidos por las tecnologías y comprender los mecanismos de exclusión e inclusión, que hacen que el capitalismo se deje de comprender como un bloque de expansión homogénea. (Gabilando, 1995).

Asimismo, Hables y Mentor (1995) plantean que la noción posmoderna del estado nación, se relaciona más con un ciborg que una máquina, dadas sus mezclas, ecosistemas y softwares. Igualmente como cuerpo político, el ciborg, ofrecen un nuevo mapa o camino de concebir el poder y la identidad, que deconstruye la posición hegemónica del hombre y la ciencia, para pensar el mundo como interacción entre lo material y lo personificado con los signos (Lykke, 1995).

Esto hace pensar en términos de Leigh, (1995) que en contra de lo que plantea Haraway (1991), lo importante no es pensar en ser ciborg y no diosas, sino que tomando cualquiera de las dos opciones, lo esencial es mirar las relaciones entre la mujer, lo público y lo privado.

De igual forma, Lykke y Braidotti (1995) consideran que el feminismo debe estudiar precisamente esta articulación entre diosas y ciborg, a lo cual añaden la sexualidad femenina como parte de la comprensión de la identidad.

Por su parte, Toffoletti (2007) haciendo una mirada de género desde el cuerpo posthumano en la cultura popular, retoma a la muñeca *Barbie* creada por Mattel en 1959 como autora del prototipo posthumano.

Esta muñeca de moda, muy popular entre las niñas, casi como un *transformer* de los 80s se convierte en un signo transformador en constante proceso, que se modifica permanentemente y circula hasta el infinito. Creada desde políticas de identidades subjetivas plásticas, la *barbie* está construida desde una mirada económica representacional, que genera la simulación entre la niña y su objeto de juego (Toffoletti, 2007).

Según Toffoletti, (2007) la *barbie* personifica el potencial de identidad transformadora y cambiante posthumano, que funciona como puente entre los debates de género, la representación, el posthumanismo y las figuraciones post género, que entre lo moderno y los postmoderno, simboliza el inicial maniquí de la mujer consumista. Mujer objeto de consumo, placer, posibilidad, potencialidad y fascinación.

En la era técnica de los cuerpos plásticos, la *barbie* invalida la noción de cuerpo material como límite de subjetividad, ya que concibe al sujeto como transformador, que escribe el cuerpo plástico como tecnología de control, contención y estrategia, para fortalecer los códigos falocentristas de los ideales femeninos (Toffoletti, 2007).

#### 4.1.12 El ciborg Lacaniano.

Nusselder, (2009) plantea que es posible pensar que todo el que entra en el ciberespacio puede ser considerado como un ciborg, dado que depende de las máquinas. Si esto es así, es posible considerar la interfaz del computador como una ventana fantasma para representar los objetos reales. La interfaz se analiza como una pantalla fantástica, que desde la teoría de Lacan, (2005) pasa por la noción de identidad (metáfora paterna) que determina una sociedad patriarcal.

Así, el espacio electrónico del ciberespacio como utopía, alucinación o nuevo mundo ideal, se conecta con las metáforas y las representaciones familiares que a su vez conectan lo consciente con lo inconsciente.

Dentro del contexto Lacaniano, la tecnología busca reemplazar lo real por lo simulado a través de experiencias como la velocidad. Esta dinámica se traslada como un deseo erótico, que tiene como meta la fantasía y el deseo, logrando una transferencia de la terapia tradicional.

La interfaz del computador plantea la interactividad, que desea el discurso posthumanista, resolviendo la dicotomía entre lo real y lo no real en lo virtual. El ciberespacio en ese orden ideas es el vehículo entre la fantasía inconsciente y el deseo, que se dirige a la fantasía; que es donde para Lacan (2005) se separa lo objetivo de lo subjetivo.

Ahora bien, siguiendo al autor, aunque Lacan (2005) se sitúa en la tradición cartesiana moderna, el ciberespacio podría ayudar a comprender el proceso de autoconstrucción

concretamente del lenguaje, que si bien puede ser producido por una máquina, no es tan completo como el que se genera en el ser humano; dado el significado y uso que marcan una gran diferencia con la propuesta cibernética.

Nusselder, (2009) retoma igualmente a Lacan, (2005) sobre el poder de la imaginación, como medio para existir a través de dobles. Y es precisamente esa relación entre el hombre y su doble, lo que plantea una relación entre nuestros diversos niveles y tendencias, que apartan al conocimiento de si mismo como unidad.

La escena del espejo, es la estructura paradigmática de lo imaginario, que constituye los elementos de la identidad. En el espejo nos reconocemos, así como lo hacemos en las obras de arte, instrumentos y máquinas que nos rodean; representando formas concretas de lo que deseamos.

Sin olvidar, como plantea Domit, (1995) en referencia al eros, que la máquina es claramente el símbolo del autoerotismo que supera el objetivo inicial de incrementar la inteligencia para fortalecer el dese, lo erótico, lo sensual y lo político. (Maccauley y Gordo López, 1995)

Así, si las formas imaginarias suplen lo real y funcionan como una ventana dentro del ser humano y su mundo, es posible para el autor, ver al ser humano como un ciborg que desde las tecnologías materializa esta ventana en artefactos tecnológicos. Estos tratan de restaurar, normalizar, reconfigurar o intensificar el ser humano con órganos artificiales, marcapasos, gafas de sol o miembros, que ayudan en términos de la teoría de Lacan, (2005) a pensar en una promesa de salud, protección o resistencia.

Estas promesas, plantea Nusselder, (2009), os llevan a nuevos descubrimientos de lo que es la realidad humana en si misma. Un ejemplo de esto se puede ver en el avatar como encarnación o personificación de una deidad, o un yo idealizado que a nivel afectivo, puede generar incluso procesos peligrosos que transformados en formas de comunicaciones ciborg, puede afectar ciertas experiencias emocionales.

Volviendo a la categoría de la promesa, el autor habla de que si bien todos creemos en nuestra propia inmortalidad, ciertas tecnologías incorporan estos pensamientos, como es el caso del transhumanismo; llegando a generar el problema de que esta inmortalidad tenga capacidades narcóticas de los medios de comunicación y las tecnologías. De esta forma, el mito de narciso ilustra que el querer ser igual a la imagen y eliminar la tensión causada por el si mismo real, puede llevar a la autodestrucción.

Es importante anotar que Prosser, (1998) va a interpretar desde Lacan, (2005) el discurso ciborg del artista Orlan, viendo el trauma que se explicita en la hibridación corporal. El autor ve cómo desde la ética y la, se muestra en el mundo protésico las relaciones con la alteridad, la exterioridad, la identidad y la , que van en camino del narcisismo y el tecnofetichismo esquizoide.

#### **4.1.13 CiberPrometeo.**

Hervé (2003) retomando a Freud, (1982) considera que el autor, a parte del eros y el tánatos, no tuvo en cuenta el poder de Prometeo, como el verdadero motor de la historia humana.



De esta forma, el autor plantea que en la era del dominio digital, Prometeo reaparece bajo la figura mítica del CiberPrometeo, como superhombre posthumano nacido de lo digital y la revolución tecnocientífica que lo precede.

El autor desde el mitoanálisis, mira los imaginarios sociales del hombre actual u *Hommo Numericus*, que viene de una larga historia de la humanidad dominada por los íconos y cosmologías idealistas; donde el racionalismo apareció como un paréntesis excepcional.

El realismo viendo el poder del hombre sobre la naturaleza, da paso al mundo del simulacro de lenguajes digitales, creados por el hombre donde el ciberespacio como cosmogonía o hiper mundo, al ser más información que objetos materiales, es hiperrealista y toma el cuerpo multimedia que sensibiliza, genera interactividad, simulación y virtualidad.

Lo virtual como un espejo mágico nos ha dado un poder instrumental inédito y fascinante sobre el mundo, y una posibilidad de evasión de lo real; desde un universo paralelo o ciber mundo que implica una apropiación privada.

Así, como Prometeo fue el retador de las órdenes, el CiberPrometeo lo hace ya no desde el fuego sino desde la tecnociencia, la tecnología digital y la manipulación genética. CiberPrometeo como creación ciberhumana, luego de pasar del mito oral a la escritura, pasa a la imagen y ahora a lo digital y a lo real; como máquina inteligente, robot o cuerpo- máquina (ciborg). (Hervé, 2003)

Sobrepasando el superhombre de Nietzsche, (1963) como espíritu superior o héroe antitiburgués, el hombre total de Marx (2006), el sabio de Trotsky (2011), el ario de Hitler, el superman americano y el James Bond inglés; CiberPrometeo es el héroe de la utopía tecnológica contemporánea.

El CiberPrometeo tiene como Dios el poder de la ubicuidad. Desde la tecnociencia espera la liberación, sin tener la necesidad como Fausto, de venderle su alma al diablo o de comer la manzana prohibida. (Hervé,2003)

Del mito del progreso inventado en el siglo XIX, el CiberPrometeo se pasa al culto y a la innovación fascinante y utópica, que la vanguardia artística y la ciencia iniciaran, y que ahora es una realidad. Donde la ciencia se vuelve arte y el arte plasma el mundo rompiendo las fronteras entre ciencia y arte, (Marcuse, 1981), la tecnociencia y la economía, se convierten en la clave de la vida. (Hervé, 2003)

El CiberPrometeo, entre el arte y la ciencia, se rodea de una producción cultural, (accesorios, música, cine, literatura, etc.) que como un universo mágico de objetos inteligentes, que hace que la tecnología cada vez sea menos externa, más interna, menos de pantalla y más interactiva, llevando al ser humano al egocentrismo y al narcisismo.

La tecnociencia hacia la posthumanidad, plantea que el CiberPrometeo se localiza como plantea De Chardin, (2001) en la noosfera. Desde esta era, se convierte en el anuncio de la verdad y se desarrolla como la voluntad de poder del hombre sobre el mundo.

En la búsqueda de la posthumanidad, la pregunta por la inmortalidad surge como lo hizo para Prometeo, gracias al centauro Chiron, médico hábil que ahora se reemplaza por laboratorios americanos de biotecnología. Un ejemplo es *The Life Extension* (Instituto de Edmund Chein en Palm Springs California), que trabaja todo tipo de tratamientos para mantener la eterna juventud, o *La Geron Corporation Pharmaceuticals*, que en su laboratorio en California de biología y química molecular estudia la telomerasa, que se plantea como el verdadero elixir de la inmortalidad.

Igualmente se reseñan los servicios que detectan anomalías en el genoma humano, como es el ejemplo de la compañía americana de *Craig Venter*, y los servicios de *Alcor* que prestan el servicio de suspensión crónica y criovitrificación.

También la biótica, que trabaja en biología con la modelización informática, convierte a la biología en uno de los principales sectores de inversión. Vendiendo el mito de la juventud, la salud, el placer sexual, la belleza, la vida, el reemplazo de órganos, la inmortalidad, la clonación, la inteligencia, la memoria y la desaparición del sufrimiento, entre otros se logra el objetivo de la biótica.

Entre los clones que vienen siendo experimentados desde 1962 por R.G. McKinnel, los organismos genéticamente modificados y la reproducción humana artificial, (que en 1978 da a la luz a la primera bebé probeta) se ve el sueño de dar la vida como Pigmaleon.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Escultor legendario de Chipre que pide a Afrodita dar vida a una estatua de mármol de una mujer que se vuelve real.

Pasando por el siglo XVIII o era de oro de los autómatas<sup>17</sup>, los animales-máquinas de Descartes, el “Frankenstein” de Mary Shelley, los robots con Karel Capek<sup>18</sup>, el arte se llena de este tipo de seres que unos llaman positrónicos como Asimov, o que sin nombre son simplemente utilizados como esclavos o máquinas robóticas usadas para llevar, transportar, manipular, explorar o apoyar en cirugías. Igualmente estos seres se colocan al lado de programas militares, como el lanzado por Estados Unidos en 2001 para construir prótesis robóticas ajustables sobre el cuerpo de marines, logrando los exoesqueletos, los brazos robotizados, (desarrollados por laboratorios franceses) y la implantación de electrodos en el cerebro humano y chips corporales, para lograr el empoderamiento que fortalece al CiberPrometeo.

Asimismo, desde los implantes dentales y la fabricación de órganos y prótesis se abre paso no solamente al hombre biónico, sino a todos los accesorios que como microchips oculares, gafas equipadas con cámaras y electrodos miniaturas, nos llevan al organismo cibernético padre del CiberPrometeo. Ciborg reales como Kevin Warwick, artistas como Eduardo Kac o Nancy Nisbet<sup>19</sup>, y otros personajes como el ministro brasileño Antonio da Cunha Lima<sup>20</sup>, son una muestra de los Ciberprometeos que nos rodean.

De esta forma, el CiberPrometeo que no pierde la oportunidad de experimentar sobre si mismo, teniendo todo tipo de implantes y chips, desea alcanzar el cerebro artificial como el del videojuego *Deus Ex Machina* o del proyecto *Oxygen* del M.I.T. Estos experimentos trabajan en nuevas interacciones entre hombres y máquinas, para lograr el mito de unir el mundo y pensar el saber cómo un conector indivisible o máquina de pensar inmensa. El ideal

---

<sup>17</sup> Gracias a Vaucanson a quien Voltaire lo llamase el rival de Prometeo

<sup>18</sup> Autor de *Les Robots Universels* de Rossum (1920)

<sup>19</sup> Que se han hecho implantar biochips en el cuerpo

<sup>20</sup> Que en 2002 planteó su deseo de tener un chip con toda su información o la familia de Florida que desea tener chips por seguridad

que De Chardin (2001) y Levy (2010), visualizaran como mito movilizador de la utopía tecnológica.

Para De Chardin (2001) y Levy, (2010) esta utopía pacifista se opone a la dictadura del *Big Brother* o Gran Ojo espía, que controla para promover una economía imaginaria o nueva economía, basada en la desmaterialización de lo digital, la mundialización y el hiperliberalismo.

Para Hervé, (2003) esta economía imaginaria o virtual que impulsa el poder y no la moral, se encuentra ligada a las velocidades del pensamiento que genera el e-capitalismo en el marco del posthumanismo y el transhumanismo. Ideologías que solamente pueden contrastarse con una filosofía romántica y crítica o neoromanticismo, que va a poder oponerse a los ingenuos que quieren volverse ciborg.

#### **4.1.14 Embodiment. Encarnación. Personificación. Incorporación.**

El concepto de Embodiment, no solamente contempla la alteración del cuerpo, sino la modificación que esto implica a nivel emocional, espiritual y mental, ético, cultural, económico y político.

Si bien para Lindblom & , (2007) tradicionalmente el estudio del cuerpo y de la personificación en la interacción se ha limitado a la comunicación no verbal, desde Frank & Ziemke (2007) el concepto de personificación ha recibido una gran atención por parte de las ciencias cognitivas. Durante los últimos 20 años se ha llegado a claridades, como que esta

categoría, está ligada a los procesos cognitivos. Se plantea que la cognición es personificación, en el sentido en que es formada por el cuerpo y la interacción sensorial con el ambiente.

Núñez (1999) plantea tres tipos de personificación: la trivial, la material y la completa. La trivial hace referencia a la conexión entre lo cognitivo y lo mental, relacionada con estructuras biológicas. La material hace referencia a los procesos cognitivos internos con el ambiente. La completa hace referencia a todas las formas de cognición humana.

Se anota igualmente, que actualmente hay una gran contribución radical a la teoría de la personificación ligada a las matemáticas y neurobiología, cuyos experimentos planteados como metáforas de información pueden ser transferidos; logrando proveer a la máquina de órganos sensoriales que le ayuden a aprender, entender e incluso hablar.

Göran Sonesson, (2007) plantea que la personificación debe verse desde los múltiples cuerpos de la mente, siendo el signo o la representación ejes centrales; que incluso a nivel filosófico aportan a la filosofía de la conciencia, dada su relación entre el cuerpo físico y los signos.

Por su parte, Edelman (1992) plantea la personificación desde la comprensión de que el cuerpo no es solamente un epifenómeno de la conciencia, ya que el cuerpo y la mente son inseparables.

Autores como Rosch, Thompson & Varela, (1991) distinguen tres niveles de personificación, el neural, el fenomenológico consciente y el cognitivo inconsciente. Los autores consideran, que el punto central de la personificación es el cuerpo como condición de acceso.

Para toda posible experiencia en el mundo no importa su mirada biológica, consciente o inconsciente, el cuerpo como significado implica tanto su proxémica<sup>21</sup>, como la memoria que porta ese cuerpo, que Donald (1991) considera como una estrategia para representar el conocimiento.

Donald (2001) plantea diversas memorias que se implican en este proceso como la mimética, que requiere la construcción de herramientas y la imitación, la semántica que crea las narrativas y mitologías y la externa que permite a conservación y comunicación del conocimiento.

En cuanto a Emmeche, (2007) la personificación vista desde lo biológico, se debe mirar tanto a nivel ontológico como epistémico. A nivel epistémico no es posible generalizar la relación cuerpo-personificación en biología. Como en antropología, cada ciencia implica ejes epistémicos diferentes. En cuanto a lo ontológico, la personificación considera que el cuerpo humano no es solamente un fenómeno biológico, sino complejo, que tiene diversos niveles como el lingüístico y el metafísico, entre otros.

Es así como para Emmeche, (2007) la personificación implica lo existencial, lo cultural y lo emocional tanto como lo biológico. Un claro ejemplo lo da la biosemiótica, que mira la personificación desde lo cognitivo, el lenguaje y el interés de las ciencias humanas y los estudios culturales interdisciplinarios; en la transformación del cuerpo en un nuevo cuerpo histórico, con significado, que pueda ser interpretado.

---

<sup>21</sup> Ocupación del cuerpo en el espacio

El autor plantea, que de acuerdo con la biosemiótica, el sistema cognitivo no se encuentra solamente integrado por un hardware (cerebro) y un software (sistema algorítmico simbólico), así como el organismo no es solamente información y carne. La biosemiótica se relaciona con la personificación antrópica, que hace referencia a lo social en relación al lenguaje, a los grupos socioculturales y a lo social, que hace referencia a los cibercuerpos o cuerpos ciborg. Esta segunda hace referencia al cuerpo ciborg en la sociedad y su relación con los subsistemas sociales como el trabajo, la educación, la política, etc.

Retomando este enfoque, la biosemiótica plantea que existe una intrínseca naturaleza ciborg en los humanos, que a nivel simbólico y tecnocultural se desarrolla desde diversos tipos de sistemas sociales.

#### **4.1.15 Enhancement. Amélioration. Mejoramiento.**

Kleinpeter (2013) considera que la categoría de mejoramiento, que aparece en los 90s unida a la genética para mejorar el cuerpo humano, va a ser retomada por los transhumanistas desde una discusión abstracta que inicia en el 2000 desde la filosofía, la moral y la política.

Su incompatibilidad con una mirada religiosa del mundo, plantea desde autores como Harris, (2007) que el mejoramiento es una obligación moral en pro del progreso humano; siendo las tecnologías el ángulo cultural de la búsqueda de la identidad y de la finalidad del ser.

Igualmente, dentro de esta categoría se encuentra la de la aumentación por hibridación, que plantea el perfeccionamiento del ser humano desde la formación, la actividad, la



meditación y la interacción de las prótesis como artefactos. Éstos ayudan a ampliar las capacidades del cuerpo humano apoyando el transhumanismo y el posthumanismo.

Besnier, (2009) considera que antecedentes como el vuelo de Icaro, la máquina de cálculo de Pascal (1642), la máquina que simula el razonamiento de Raimond Lulle (1305), la invención del microscopio (Zacharias Janssen 1590 y Galileo 1609), del telescopio (Della Porta 1586) y la máquina de cálculo de Ada Lovelace; (1842) muestran como el espíritu humano siempre ha estado en la búsqueda de aumentar sus capacidades de percepción y razonamiento con el uso de la tecnología.

El deseo de buscar una mirada híbrida, se consolida igualmente con los autómatas de Vaucanson<sup>22</sup>, en los que se explora la aumentación como realidad, que resulta de una verificación experimental con la conexión de la técnica al cuerpo.

Dingremont, (2013) de hecho se va hasta la Grecia antigua, planteando como los titanes gigantes, Heracles y Afrodita nos han mostrado la importancia de la hibridación. Retoma igualmente el robot Talos (defensor de la Creta de Minos), Prometeo, Dédalo, Icaro y Hermes, al ver cómo la técnica ha sido un importante instrumento del mejoramiento desde los tiempos de Homero y Hesiodo.

Por su parte, Claverie & Le Blanc (2013) hablando de aumentación, retoman la experiencia de las drogas que se han usado para mejorar el confort, la atención, la motivación, la memoria y la afectividad, superando el dolor y el sufrimiento que genera la corporalidad.

---

<sup>22</sup> Que Luis XV le solicita

Igualmente, los autores retoman otros métodos y técnicas científicos como la manipulación atómica (nanotecnología), la genética (biotecnología) o la cerebral (tecnologías cognitivas), que han dado paso al mejoramiento desde biofeedback o retroacción o recontrol psicobiológico, que mezcla ciertas técnicas para obtener un nivel mental y corporal deseado.

Dentro de esta categoría, se reseña también el *biohacking*, que implica una aumento o equipamiento, como parte de un movimiento intelectual que plantea iniciativas como el bricolage del cuerpo para a través de implantes lograr nuevas experiencias.

Por su parte, Goffette (2013) mira el fenómeno del mejoramiento desde el punto de vista legal; planteando que entre el 2000 y el 2010 se ha pasado de lo confidencial a lo visible en cuanto a leyes y reflexiones de este nuevo hombre.

De esta forma retoma en 2010 la ley de bioética para el mejoramiento de transformaciones humanas y antropocéntricas, indicando ejes como igualdad, libertad, interés individual, identidad y dignidad.

Igualmente, Goeffette (2013), habla igual de la ley que en el 2009 en el parlamento europeo, plantea evitar el mejoramiento humano no terapéutico, la de 2002-2003 de la Fundación Nacional y el Departamento de Comercio de Estados Unidos, que plantean una orientación de las políticas de mejoramiento humano, la de 2006 con la que se da aval a la antropotécnica, que es romada por autores como Sloterdijk (1998) y Goffette, (2013) la cual integra valores como la salud, la felicidad, el logro social, lo ético, lo político y lo metafísico.

Por su parte, Walther (2013) plantea la Agenesia o discapacida que aborda la pregunta por la aumentación humana, que concierne a los órganos, tejidos, miembros, segmentos de miembros y extremidades.

Esta discapacidad más que lo médico, implica pensar cómo el cuerpo que yo percibo es diferente al que los otros perciben, ya que en este caso mi cuerpo se percibe como amputado e implica una interfaz entre el cuerpo y la prótesis.

Por su lado, Andrieu (2013) plantea esta categoría desde cómo el hombre híbrido no abandona su referencia al cuerpo biológico, y la completa con aumentaciones funcionales de capacidades que no tiene, y que implican una existencia transcorporal; que se integra en una nueva unidad humana que implica que lo tecnológico se determine desde una interacción dinámica.

El problema de la identidad, se da por la doble identificación que el cuerpo tiene y que se une a una difícil aceptación social, por el juicio discriminatorio del imaginario de monstruosidad. A lo anterior se une igualmente el avatar o proyección en el mundo virtual, que implica de hecho una doble identidad.

Dentro de los defensores de la aumentación humana, Schmidt (2013) nombra a Kevin Warwick (2012), David Hanson (1997), Hiroshi Ishiguro & Takoyuki Kanda (2013) y Nick Bostrom, (2005) por tener una concepción informacional del hombre extendido, que desde la investigación de la inteligencia artificial y la ciborgización ven al hombre como un productor de comunicación acelerada o aumentada.

Este hombre extendido se ha convertido en una empresa esencial mediática y estratégica creadora de ciborgs, robots humanoides, geminoides (robots humanos que imitan al ser humano) y *she-bots* o robots femeninos.

Claramente la categoría del mejoramiento se relaciona con el transhumanismo que basado en el *hubris* o antigua sabiduría griega, pretende vencer, el infinito, esperando la inmortalidad, desde casi una completa invulnerabilidad disociando el pensamiento del cuerpo. (Roux, 2013)

La inmortalidad biológica, como en el caso de Rayt Kurzweil, (2005) implica necesariamente el mejoramiento fisiológico de nuestra relación con el ambiente y el progreso médico, como lo plantea Radman (2011).

Es importante anotar que La Asociación Francesa Transhumanista *Techoprog*, creada en 2007, plantea que el transhumanismo desde esta mirada del mejoramiento, no es inequitativo, hiperindividualista, capitalista y neoliberal; sino se encuentra atenta a la justicia social, el equilibrio ambiental y los riesgos sanitarios; siendo una esperanza para el capitalismo y la democracia social desde ideales como:

1. Libertad para decidir sobre el cuerpo.
2. Apoyo legal.
3. Formación.
4. Moral.

## 5. Apoyo científico<sup>23</sup>

Por su parte, Munier (2013) retomando igualmente a Sloterdijk, (1998) considera que el mejoramiento ve el mito como un sistema de exploración del mundo, que aporta al gran suceso de la evolución y la apertura del mundo.

Sádaba, (2009) plantea ejemplos claros de mejoramiento, con casos como el de la mujer brasileña de 43 años: María del Socorro, Pinheiro que gracias al ratón ocular navega por internet ya que no tiene brazos. Los electrodos que tocan ciertos puntos cerebrales captan señales eléctricas que emiten los músculos. Este proyecto fue financiado por varias empresas del distrito de Manaus, que trabajan igualmente en un teléfono móvil para sordomudos.

Continuando con el caso de María del Socorro, es interesante ver como no se sabe dónde termina ella y comienzan sus dispositivos integrados, como lo hizo Christopher Reeve (el actor de Superman); quien luego de quedar parapléjico decide no solamente asumir la experimentación para curarse, sino apoyar este tipo de procesos económicamente.

Según Sádaba, (2009) se ve como la técnica se redibuja e inventa sorprendentemente desde tiempos inmemoriales. El autor plantea que la huella filogenética, dejada en el cazador neolítico y sus utensilios, pasa por el proceso del *Homo Sapiens* al del *Homo Habilis* hiperdesarrollado.

---

<sup>23</sup> Hace de Francia y Europa un poco de avanzada en la convergencia NBIC que es un programa de investigación que trabaja en la sinergia de métodos y temáticas nanotecnológicas, biotecnológicas, informativas y cognitivas.

Sádaba, (2009) muestra cómo el comportamiento humano (social), está condicionado por las invenciones técnicas que le circundan y acompañan. Estos útiles o accesorios alteran partes emocionales, físicas o conductuales. Un ejemplo es el *Homo informaticus* de Gubern (1991) y el *Homo digitalis* de Terceiro (1996).

Sádaba (2009: 15-16) considera que “somos herederos de la visión cartesiana del mundo, que disecciona quirúrgicamente el cuerpo del alma, disociándolos y distanciándolos; haciendo difícil cada vez más distinguir entre nuestra parte natural y nuestros anexos artificiales.

Cuerpos modificados o tecnocuerpos que han pasado de ser la excepción a ser la norma, dislocando “los marcos tradicionales de interpretación del uso que hacíamos del mundo técnico y de los objetos que nos circundan” (Sádaba, 2009: 16).

Para llegar a esto, el desarrollo militar, robótico, bélico y aeroespacial por un lado, las mitologías y fantasías de la ciencia ficción, la producción imaginaria de géneros experimentales y las nuevas disciplinas teóricas y prácticas como la cibernética, nos hacen ver cómo se piensan las sociedades contemporáneas, cuando lo técnico es parte constitutiva del universo social.

Desde este punto, el autor nos propone reflexionar colectivamente sobre la forma en la que pudiéramos actuar, cuando los frutos de nuestros modelos de ciencia y tecnología retornan a nosotros, para modificar, reconstruir y reinventar el campo político; que constituye la tecnología desde lo social, la libertad, la autoridad y lo cotidiano.

Estos “grandes sistemas integrados de ciencia-técnica-empresa son precisamente agentes políticos”, (Sádaba, 2009: 20) donde se ve la fuerza del capitalismo global cimentado en la ciencia y apoyado por la tecnología, que muestra formas de dominación, poder, autoridad y violencia que nos rodean.

Llama la atención ver cómo estos gigantes tecnoeconómicos, aparentemente neutros, pero que cada vez tienen más poder, no solamente piensan en fortalecerse en este planeta, sino incluso, como se viera en el famoso texto de Clynes & Kline, ( 1960) en crear ciborgs para la exploración espacial. Propuesta que va a continuar toda la mirada cibernética y el *Ciborg Program* de la NASA, que han intentado implementar equipos de ciborg que anhelan recorrer el espacio.

De igual forma, el aporte de la mirada ciborg al campo militar, ha sido otro eje de poder que se ha venido potenciando fuertemente desde la guerra fría; con la colaboración que la biónica genera, la biología y la ingeniería, y su integración. Ejemplo de esto son los aportes de simple *controllers* o uso de interfaces, los *bio-tech integrators* o prótesis, los *genetic ciborgs* o ciborgización (híbridos logrados desde la ingeniería genética), los exoesqueletos, los chips, etc. siguen consolidando al nuevo Prometeo.

Sádaba (2009: 20) hablando concretamente de las prótesis, plantea tres momentos: el del humano, el de la máquina y el del humano-máquina desde el método, la lógica y el final. El siguiente cuadro, aporta a una comprensión mayor de todo este proceso de tecnobiopoder:

INICIO	MÉTODO	LÓGICA	FINAL
HUMANO	PRÓTESIS BIÓNICA	ENDÓGENA. MAQUINIZA LO HUMANO	ciborg PRÓTESIS
MÁQUINA	MÍMESIS	EXÓGENA. HUMANIZA LA MÁQUINA	ciborg MÁQUINA ANDROIDE
HUMANO-MÁ- QUINA	PEQUEÑAS ESCALAS. NANOTECNOLOGÍA. INGENIERÍA GENÉ- TICA	HÍBRIDO	ciborg POSTHUMANO

#### 4.2 Conclusiones Antecedentes del objeto de estudio

Haciendo una recapitulación de las teorías que estudian el ciborg, se observa que las más importantes miradas que han aportado a la reflexión del ciborg son: la **Autopoiesis** que define la identidad de clase de un sistema, (Maturana & Varela, 2004: 19) tanto a nivel cultural como ontológico. La autopoiesis proyecta la relación hombre-máquina, hacia una significación más amplia, donde “la realidad e identidad transitoria son *partners* de una danza constructiva”. (Maturana & Varela, 2004: 58)

En segundo lugar, la propuesta de **Haraway** (1991) considera a los ciborgs como entidades, metáforas, seres vivientes y construcciones narrativas, que vistas desde el feminismo,



se entienden como un híbrido de animal y máquina que puede no solo romper el capitalismo patriarcal occidental, sino apagar las miradas jerárquicas que se desprenden de éste.

La propuesta **Posthumanista**, en tercer lugar, visualiza a un hombre superior que marca el fin del humanismo, plantea una profunda transformación del ser humano uniendo la biología y la técnica. Pepperel (2003) considera que la condición posthumana no es el fin del hombre sino del universo centrado en el hombre, que consolida el papel del cerebro y piensa que las fronteras de la corporalidad están abiertas a varias interpretaciones relacionadas con la conciencia, el pensamiento, la emoción, la memoria, la inteligencia, el autoconocimiento y el conocimiento.

El **transhumanismo** se relaciona con el posthumanismo, por interesarse por las aplicaciones concretas de la genética y la tecnología en el incremento de la inteligencia, la memoria, la salud física y la fuerza (Dvorsky, 2004). Desde el deseo de extender la vida por medios artificiales, el transhumanismo contempla la transformación del sujeto y su trascendencia, considerada como una etapa previa al posthumanismo (Chavarría Alfaro, 2013)

El **Inhumanismo**, por su parte, muestra cómo la tecnología, la ciencia y el capitalismo avanzado se han venido fortaleciendo al reemplazar a las grandes narrativas. Postula una resistencia unida de los humanos, para que la tecnociencia no logre imponerse. Sim (2004) desde sus críticas y reservas contra el posthumanismo y el transhumanismo, previene sobre el sometimiento de los seres humanos en nombre del progreso.

La **Antropología ciborg** propone el estudio de la interacción entre los humanos y la tecnología, y su repercusión en la cultura (Case, 2013). Desde esta perspectiva, es el ciborg

quien interactúa con la tecnología y no quien tiene una extensión física o mental. Case (2013) plantea que se debe ponderar, cómo la experiencia de la vida diaria, ha sido alterada por la tecnología.

La **filosofía ciborg**, desde Hoquet (2011), plantea que el ciborg es un defecto de la humanidad, un producto netamente mercantil e inflexible, que no piensa en los estados del alma ni en las emociones; contrario a lo que muestran los medios de comunicación. Hoquet (2011) aporta la categoría de organorg, para determinar cómo mientras el ciborg es posthumano, el organorg está presente en la historia de la humanidad desde hace mucho tiempo. Esto significa que la máquina y el organismo pueden relacionarse y formar individuos compuestos.

El organorg es el ciborg, que más que un mito revolucionario, resulta ser una extracción impura de estos ideales que lo forman, ya que al ser producto del militarismo, tiene una función mercantil y capitalista.

Sibila (2010) en el **hombre postorgánico** matiza al ciborg desde las lógicas del régimen disciplinario y la sociedad de control, donde los sujetos digitales se definen por las relaciones que establecen con las corporaciones del mercado global dentro del ciberespacio.

El ciborg, como parte de lo que implica el hombre postorgánico se expone como ideario fáustico de la tecnociencia, que redefine el cuerpo para hacer del cadáver su modelo y ser colonizado mediante los avances científicos que desde Bacon se desarrollan (Sibila, 2010).

Por su parte, el **Ciborgismo** (Kreps, 2007) entiende al ciborg como construcción del arte, los medios de comunicación y las nuevas tecnologías; mientras el ciborg desde los **estudios de género**, muestra por un lado al ciborg como cuerpo femenino liberador, (Haraway, 1991) y por el otro el feminismo post-ciborg. El ciborgismo considera que los ciborgs podrían reinsertarnos en las tradicionales nociones burguesas de humanidad, máquina y femineidad (Balsamo, 1996).

Los estudios de género retoman igualmente la teoría *Queer*. Esta teoría no se queda simplemente en las categorías de homosexual, lesbiana, bisexual y heterosexual, sino que explora las genealogías, significados y nuevas categorías debatiéndolas desde lo social, lo político, lo cultural, lo colectivo y lo subjetivo.

Por otra parte, el ciborg visto desde el psicoanálisis lacaniano, considera que todo el que entra en el ciberespacio, puede ser considerado un ciborg. Desde esta perspectiva, la interfaz se analiza como una pantalla fantástica identitaria (metáfora paterna), que determina una sociedad patriarcal (Nusselder, 2009).

Respecto al **CiberPrometeo**, (Hervé, 2003) se propone que en la era del dominio digital, Prometeo reaparece bajo la figura mítica del CiberPrometeo, como superhombre posthumano nacido de lo digital y la revolución tecnocientífica que lo precede.

Para finalizar, se retomaron dos categorías esenciales para los estudios ciborg. La primera es la de **Embodiment** (Encarnación. Personificación. Incorporación), que expone que el ciborg no solamente altera su cuerpo, sino que asume una personalidad que implica cam-

bios a nivel no solamente físico sino emocional, espiritual y mental, ético, cultural, económico y político; y la segunda es la de **Enhancement** (Amélioration. Mejoramiento) que según Kleinpeter, (2013) fue retomada por los transhumanistas desde una discusión abstracta iniciada en el 2000 desde la filosofía, la moral y la política que busca un hombre perfecto.

### 4.3 Mediología ciborg. Logosfera. Grafosfera y Videosfera

Desde esa primera relación sujeto-objeto, que genera la mirada del arte y lo artesanal, la técnica se desplaza hasta la época actual, convirtiéndose en la esencia de la época. (Vargas Guillén, 1998). La técnica vista como ontología del presente en el que se desarrolla, “suspende en sí misma toda idealidad y muestra al desnudo el fondo confrontante de ser y nada” (Vargas Guillén, 1998: 285).

La *techné* como “imagen del mundo que dispone, representa y ejecuta”, (Vargas Guillén, 1998: 285), da pie a comprender e interpretar la mirada de un sujeto que toma al objeto para generar productividad, velocidad, protección y desarrollo, uniéndose al objeto; en nuestro contexto, a la máquina.

El hecho de estar rodeados de máquinas como el teléfono celular, la tableta, el computador o la consola, nos muestra la dialéctica de la técnica, al pasar de ser peligrosa a ser una salvación. Esta dialéctica unida al camino del saber transforma la comprensión ontológica de la *techné*, hacia una episteme desveladora de la historicidad tecnofílica, posthumanista, transhumanista e inhumanista.

Por lo tanto, este capítulo muestra cómo el ciborg, ha venido desplazándose desde diversos momentos de la historia de la humanidad, desde el mito, la estética, la lúdica<sup>24</sup>, los juegos, los juguetes, las nuevas tecnologías, los medios de comunicación, el ciberespacio y los movimientos sociales.

Como lo plantea Debray, (1992) el reto es relacionar el tiempo que pasa con el tiempo que queda, la fábrica y el milagro<sup>25</sup>, la imagen emitida y la imagen recibida; para desde una mediología o comprensión de un fenómeno desde las eras de la mirada (logosfera, grafosfera y videosfera), lograr interpretar al ciborg desde el ídolo de la primera, el arte de la segunda y lo visual de la tercera.

Por lo tanto, este capítulo mostrará al ciborg desde cada una de esas tres eras, para ver cómo desde el ídolo que es autóctono, inmóvil, síncope de eternidad, solemne, religioso, mágico (una imagen indicio que fascina); pasa al arte que es lento, es occidental, serio, imagen-ícono que inspira placer. Para encontrarlo en el contexto visual, actual de rotación constante, ritmo puro obsesionado con la velocidad, mundial, experimental que se vuelve imagen-símbolo. En pocas palabras, el ciborg actual no es sino la reactivación del fantasma del mito que lo creó. (Debray, 1992)

---

<sup>24</sup> Entendida desde la mirada de Schiller, (1990 [1794 y 1795] que la plantea como el equilibrio entre lo formal y lo sensible

<sup>25</sup> Comprendiendo lo anterior como el pensar que la ciencia al fabricar vida y corporalidad puede convertirse en el reemplazo del milagro espiritual.

### 4.3.1 Logosfera. El ciborg como ídolo.

#### 4.3.1.1 Prometeo.

Desde los antecedentes del Dédalo griego, la inmortalidad babilónica de Gilgamesh y los primeros viajes a la luna relatados desde el año 160 d. C.<sup>26</sup>, los dioses son los estandartes de la perfección humana. Prometeo, el dios titán al regalar el fuego a los hombres, entregará el conocimiento y la técnica. Este regalo prohibido por Zeus busca liberar a los hombres de la obsesión de la muerte e iniciar el comienzo de las artes y las ciencias.

“Prometeo, siendo el más sabio de los titanes, previó el resultado de la rebelión contra Cronos y prefirió luchar al lado de Zeus; convenciendo a Epimeteo que estuvo a su lado. Por tanto, no sufrió el destino del resto de titanes. Su sabiduría comprendía arquitectura, astronomía, matemáticas, navegación, medicina, metalurgia que le fueron enseñadas por Atenea y que él transmitiría a la humanidad” (Cebrián, n.d.).

Prometeo se identifica para unos con el ma<sup>27</sup>, pero para otros se relaciona con Jesucristo. La crucifixión de Prometeo por parte de Hermes (enviado por Zeus) muestra el sacrificio de la muerte por salvar a los hombres. Prometeo sacrificó su vida al entregarnos el fuego, y su acción heroica para unos y pagana para otros pagana, nos dará el símbolo de la vida, la libertad, el conocimiento y la libertad.

Una muerte terrible en las montañas del Cáucaso, muestra como

“con sus miembros sujetos en torno a ásperas rocas por infrangibles ataduras de bronce alimentaba con su hígado un águila que una y otra vez se abalanzaba contra él. En el crepúsculo la vieron sobrevolar con agudo silbido por encima de lo más alto del navío, ceca de las nubes; pero, no obstante, sacudió todo el velamen al batir las alas a

<sup>26</sup>En la *Verdadera Historia de Luciano* de Samósata

<sup>27</sup> Dada su rebeldía, como en el caso de Luzbel.

su paso. Pues ésta no tenía la naturaleza de un pájaro de los aires y agitaba sus rápidas alas cuales bien pulidos remos. No mucho después oyeron el quejumbroso grito de Prometeo, desgarrado en su hígado. Resonó el éter con su gemido, hasta que de nuevo observaron al águila carnícora que se lanzaba desde la montaña por el mismo camino” (Apolonio de Rodas, 1996: 203 [265 A.C.]).

Más Hermes (dios de la hermenéutica) que como mensajero de Zeus lo condena, será el que desde la exégesis<sup>28</sup> lo perpetúe, y haga que sea visualizado e interpretado hasta ahora. Luego de que Prometeo diga a Hermes “¿Crees que levantaré mis brazos rogando a ese dios tan odiado por mí que me libere? Es cosa que no haré en modo alguno”; (Esquilo, 2001:21 [Siglo IV A.C.]) Hermes como dios de la hermenéutica, indirectamente a través de sus discípulos, hará que la esencia de Prometeo exista y se reconstruya hasta volverse el ciborg que conocemos. Será Prometeo interpretado, a través del tiempo, el que consolide con la ayuda de la religión, el arte y la técnica, el hombre-máquina que hoy se organiza para potenciar el tecnobiopoder.

El Prometeo perfecto que plantea Sfez (2008), mira la perfección del cuerpo a hacerse y a rehacerse. Perfección fundada en la ciencia biológica y ecológica, que nos remite a la figura del super-hombre, visto desde la realización utópica de la biotecnología, la comunicación, la electrónica y la cibernética, entre otras ciencias; hacia un mito que ha recorrido y sigue recorriendo la historia.

Sfez (2008) mira a Prometeo desde el cuerpo perfecto de la Grecia antigua. Recrea el héroe sacrificado que muere sin pasar por la enfermedad y la decrepitud. Igualmente, Sfez (2008) lo ve como el Adán II, que emergiendo de los laboratorios, es el sabio poseedor de los

---

<sup>28</sup> Interpretación y traducción de textos sagrados.

secretos de las ciencias y las artes; mostrando una faceta maquiavélica del discurso de las biotecnologías que es increíblemente reductor, positivista y publicitario.

Desde Sfez (2008), se puede mirar la complejidad de la corporalidad, comprendiendo al cuerpo desde las relaciones de poder.

“El cuerpo mienta la persona, si ésta se libera del concepto de cuerpo, lo hace de las implicaciones mistificadoras del antiguo dualismo eurocentro, en especial judeo-cristiano (alma-cuerpo, psiquis-cuerpo, etc) y eso es lo que hace posible la naturalización de tales relaciones sociales. Es por esto que en la explotación, es el cuerpo el que es usado y consumido”. (Trouillot, 2000: 29).

Por su parte Bozzetto, (2007) plantea a parte del primer Prometeo de Hesiodo, y el encadenado de Esquilo y el de Protágoras de Platón<sup>29</sup>, el greco-romano de Lucien de Samosate en el Caúcaso justificándose de lo que le han hecho y el del renacimiento de Francis Bacon<sup>30</sup> (2014 [1857]) el héroe que simboliza el saber y la creación.

De igual forma, Bozzetto (2007) recuerda la importancia de Paracelso y Cornelius Agrippa, que hablan de la posibilidad de inventar pequeños hombres. Retoma la importancia que para Goethe tuvo el Prometeo romántico, que muestra a ese titán como héroe rebelde indomable, que se consolidará en el “Moderno Prometeo” de Shelley (2004 [1818]), como nuevo avatar y monstruo, y el "Prometeo liberado" de Percy B. Shelley (1998 [1820]), que muestra el Prometeo torturado liberado por Hércules y Démagorgon.

---

<sup>29</sup> Que da el fuego y las artes para que los hombre sobrevivan, mientras su hermano Epimeteo en ausencia de Prometeo distribuye todas las cualidades animales (fuerza, velocidad, etc.) para lograr un equilibrio ecológico entre éstos.

<sup>30</sup> En su “*Prometheus sive de statu hominis*”



Desde Hervé, (2003) el Prometeo de Esquilo es un hombre impotente frente al mundo antiguo; siendo realmente el motor de la historia humana. Este Prometeo depasa la condición primitiva, para desde el fuego dar la iluminación. Prometeo más que un ser encadenado, es el símbolo mítico de la creación titánica, que se opone a la creación divina dando paso al *homo faber*.

El fuego, que como lo plantea Esquilo en su obra del siglo IV A.C., es de donde nacen las artes y todos los tesoros, simboliza la liberación del hombre en su obsesión por la muerte y el despertar de la conciencia. El fuego más allá del dominio de lo material y artesanal, da poder para obtener la inmortalidad. Será Prometeo quien abra la competencia entre Dios y el hombre.

En Prometeo se ve desde Hervé, (2003) el deseo mítico de descubrir el poder que dará paso a la ciencia, y como plantea Callois (1998 [1938]) nos lleva al encuentro con la expresión y la satisfacción inaccesible del mundo real.

En la búsqueda del ser humano por comprender el poder, Freud (1982) considera que Prometeo simboliza el hijo que rivaliza con el padre, mientras Bachelard (1966) habla del complejo de Prometeo que simboliza la muerte del padre para encontrar el poder.

Lo anterior sucede de igual manera con la muerte del rey y del Dios de Occidente, en la revolución francesa de 1789, al decapitar al rey. (Hervé, 2003) La rebelión contra el poder, para encontrar la liberación a través de la técnica, da paso a un Prometeo contrariado que se transforma en Tánatos como símbolo de destrucción. (Marcuse, 1981)

#### 4.3.1.2 *La Ilíada.*

"La Ilíada" es una epopeya atribuida a Homero, (750 A.C.) y uno de los poemas más antiguos de Occidente, que narra episodios de la historia. Tiene 24 cantos escritos, aproximadamente entre los siglos VI y VIII A.C., del cual el canto 18 es retomado por Le Breton, (2013) como uno de los antecedentes del ciborg.

El canto 18 narra la fabricación de las armas desde el momento en que Aquiles se entera de la muerte de su amigo Patroclo. Para poder tomar venganza, solicita a su madre, Tetis, que interceda ante su padre Hefesto para que fabrique un escudo especial.

Así, luego de que Antíloco, el mensajero de pies veloces informara a Aquiles de este terrible suceso, se observa cómo el dolor de la muerte de Patroclo, ya anunciado por su madre, sólo tendrá fin cuando decida tomar venganza.

Al oír los terribles gemidos de su hijo, Tetis decide ir a consolarlo diciéndole:

“¡Hijo! ¿Por qué lloras? ¿Qué pesar te ha llegado al alma? Habla; no me lo ocultes. Zeus ha cumplido lo que tú, levantando las manos, le pediste: que todos los aqueos, privados de ti, fueran acorralados junto a las naves y padecieran vergonzosos desastres” (Homero, 2013: 147 [750 A.C.]).

Luego de una conversación muy emotiva, Tetis le dice:

“Sí, hijo, es justo, y no puede reprobarse que libres a los afligidos compañeros de una muerte terrible; pero tu magnífica armadura de luciente bronce la tienen los troyanos, y Héctor, el de tremolante casco, se vanagloria de cubrir con ella sus hombros. Con todo eso, me figuro que no durará mucho su jactancia, pues ya la muerte se le avecina.

Tú no penetres en la contienda de Ares hasta que con tus ojos me veas volver; y mañana, al romper el alba, vendré a traerte una hermosa armadura fabricada por Hefesto” (Homero, 2013: 148 [750 A.C.]).

Se va Tetis y al lograr hablar con Hefesto, al que ella había salvado, le devuelve el favor yendo a los fueles; poniendo el fuego duro bronce, estaño, oro precioso y plata para hacer un escudo grande y fuerte de cinco capas tenía el escudo.

Dice Homero que en el escudo puso “la tierra, el cielo, el mar, el sol infatigable y la luna llena; allí las estrellas que el cielo coronan, las Pléyades, las Híades, el robusto Orión y la Osa, llamada por sobrenombre el Carro, la cual gira siempre en el mismo sitio, mira a Orión y es la única que deja de bañarse en el Océano.

Allí representó también dos ciudades, en una se celebraban bodas y festines, la otra se encuentra cercada por dos ejércitos. En el escudo, igualmente aparece, una blanda tierra noval, un campo fértil, vasto y real donde los jóvenes segaban las mieses con hoces afiladas. También entalló una hermosa viña donde puso luego un rebaño de vacas de erguida cornamenta.

“Después que construyó el grande y fuerte escudo, hizo para Aquiles una coraza más reluciente que el resplandor del fuego; un sólido casco, hermoso, labrado, de áurea cimera, y que a sus sienes se adaptara, y unas grebas de dúctil estaño. Cuando el ilustre cojo de ambos pies hubo fabricado todas las armas, entrególas a la madre de Aquiles. Y Tetis saltó, como un gavilán desde el nevado Olimpo, llevando la reluciente armadura que Hefesto había construido” (Homero, 2013: 148 [750 A.C.]).

Según Flórez, (2011) en la narración “Homero pinta el escudo, no como un objeto determinado y perfecto, sino conforme se va construyendo”; (Flórez, 2011:27) para ir mostrando como Hefesto, el artesano inmortal. Para Flórez, la narración del escudo muestra “la *polis* en medio del *kosmos*. Una *polis* no hace referencia al mero medio urbano, sino también al ámbito agrícola de la labranza, y al más agreste del pastoreo. Ya en los límites con el mundo salvaje” (Flórez, 2011:35).

“Bajo esta lectura, el Escudo comienza presentando el marco más amplio y determinante de todas las empresas humanas, que discurren sobre la tierra, entre el cielo y el mar. Así, mientras el curso del sol marca la sucesión de los días, y el de la luna, la de los meses, las constelaciones señalan con su aparición y desaparición el arribo de las estaciones, con su asociación a las labores agrícolas, mientras Orión, que nunca se pone, es una señal fiable para la navegación” (Flórez, 2011:36).

De esta forma, el escudo de Aquiles como un microcosmos, “muestra una comunidad que resuelve el conflicto mediante mecanismos de administración de justicia”; (Flórez, 2011:35) fortaleciendo la sociabilidad y llevando a comprender las potencias cósmicas en conexión con lo humano.

Entre la belleza y el horror, el escudo dado a Tetis como muestra de agradecimiento, hace que el Dios orfebre enfatice la idea de que nos encontramos en la cima técnica de cualquier obra destinada al uso de los mortales. Lo técnico como divino entregado a los mortales se torna en un artificio, que Aquiles no solamente contempla entre el furor y la venganza, sino que muestra cómo en el uso no hay solución para la salvación y la inmortalidad. (Flórez, 2011)

Así las cosas, la técnica simbolizada desde el proceso de creación del escudo de Aquiles, por parte de Hefesto, es la muestra de cómo la técnica convierte la materia en arma protectora que a través del tiempo se ha desarrollado pasando por el cuero, el lino, el cobre y el bronce y cuya forma representa incluso el linaje y el territorio de quien lo porta.

Técnica-linaje-territorio-protección, se convierte en un conjunto de elementos que serán esenciales en el desarrollo de la humanidad, y que incluso viéndolos a la luz de la mirada ciborg y lo que representa; nos muestra el deseo del ser humano por protegerse permanentemente y encontrar cada vez más la perfección a través de la técnica, hasta la perpetuación de la inmortalidad.

#### ***4.3.1.3 Las máscaras.***

La máscara ritual como antecedente del ciborg, como parte de la transformación corporal, es la interpretación que hace el chamán, sobre una cabeza de vaca, de las representaciones de animales que en las cavernas inspiran las Divinidades y los Demonios del Mundo Invisible. Igualmente es en si misma una representación de personajes, héroes o divinidades que transmiten al público el poder y la fuerza como es el caso de la máscara precolombina de Tumaco en Colombia, la del teatro Noh en Japón, la de madera hindú, o la de arlequín realizada en cuero por la *commedia Dell'Arte*.

#### ***4.3.1.4 Ciborgs y títeres.***

La figura del títere desde diversas culturas nos muestra un objeto inanimado, que cobra vida desde otro. Si bien se tiene claro que el ciborg como organismo cibernético parte del

ser humano viviente, la gran pregunta es si precisamente el estar unido a la máquina, se convierte en un títere de la tecnociencia a nivel experimental; tanto para ser creado como para mantenerse y optimizarse, incluso más allá de la inmortalidad.

En este orden de ideas, es interesante mirar desde la logósfera, cómo desde culturas como la de la India, los titereros hacían parte de una casta particular que pasaba sus tradiciones de padres a hijos para perpetuarse como descendientes de la boca de Brahma.

El respeto por el títere, casi como un sujeto más, hace que en la India los viejos títeres sean cuidados como difuntos. Es costumbre guardarlos y transportarlos bien, sin olvidar que los títeres benignos no pueden ir junto a los malignos.

En Japón el arte del Bunraku tiene más de mil años de existencia, que más que un entretenimiento infantil, es un arte dramático para adultos que se debe estudiar durante años para lograr dominar el arte del llanto.

Es interesante ver en la tradición del bunraku como la manipulación del títere, de casi un metro de altura aproximadamente, se hace a la vista del público que desde la sincronización respiratoria de los manipuladores tiene como objetivo la armonía y belleza.

Herodoto en el siglo V A.C., también habla de figurillas articuladas movidas con alambres. Estas estaban relacionadas con la fecundidad y eran llevadas en procesión por los

egipcios, en las festividades en honor a Osiris que tenía 25 cms. de alto; en la mano derecha portaba un sol estilizado y en la izquierda una espiga de trigo, la cual era movilizada por cuerdas que estaban atadas debajo de las piernas.

Igualmente se resalta un oráculo en honor a Júpiter en Heliópolis, que tenía una estatua que los sacerdotes debían mover para hablar al público. Sin olvidar el teatro de Herón de Alejandría compuesto con mecanismos automáticos.

Otras concepciones sobre las marionetas son las del médico Golien, que compara sus hilos con los músculos del hombre. En la antigua Mitología hindú, en la que la primera marioneta: Adi-Nat, sale de la boca de Brama, debido a que los primeros teatros de marionetas se inspiraron en los poemas épicos sánscritos, el Mahabharata y el Ramajana.

En Indonesia, el teatro de marionetas y el teatro de sombras, fueron utilizados para las ceremonias religiosas. En China (3000 A.C.) el Emperador Mou, trae de Asia Central los materiales y artesanos necesarios para poder construir marionetas que iban a participar en danzas rituales y ceremonias. Se resalta igualmente que en Estados Unidos, los títeres fueron utilizados por los hopi, quienes tallaban y pintaban muñecos vestidos con telas brillantes y plumas. Estos títeres eran utilizados en ritos y celebraciones.

Por su parte en Grecia, los titiriteros se unían al teatro de actores como un arte menor como es el caso de Photino de Siracusa. (422 A.C.) Posteriormente en la plaza pública romana los sacerdotes hablaban al pueblo a través de figuras con mecanismos y tubos. Representación que va a continuar luego de la entrada del Cristianismo, como una forma de evangelización.

Ya en la Edad Media los títeres de hilo van entrando, para luego dar pie a los de guante, y a la ventriloquía en el siglo XV. En el siglo XVII y XIX desde la automatización, se dará un fuerte impulso a este, arte al surgir el Punch and Judy inglés, el Guñol francés, el Pulcinella italiano, el Títella catalán y los pupi sicilianos

#### ***4.3.1.5 El ciborg entre el juego y el juguete.***

El juego y el juguete logosférico se contextualizan en “las imagerías de la inmortalidad”. (Debray,1992: 24) La noción de la muerte y de lo mágico, y su misión mediadora entre los vivos y los muertos, los humanos y los dioses, la comunidad y la cosmología, hacen parte de “una sociedad de seres invisibles que nos dominan”(Debray,1992: 30)

Como plantea Huizinga, (1988) la doctrina sagrada del juego ha acompañado al hombre a través de los siglos en sus rutinas y creencias, siendo el juego más viejo que la misma cultura. Unida al juego, la magia muestra cómo el hombre insuficientemente equipado dependía de las fuerzas misteriosas que le anonadaban” (Debray,1992: 37).



Por lo tanto la experiencia del juego al relacionarse con todo un universo simbólico, que se revela ante el ser humano, es una verdadera experiencia mística. Desde las muñecas de marfil, plata y oro con brazos y piernas articulables, se muestra el juguete cómo ese símbolo que al acercarse a los dioses y a los humanos, cobra un sentido histórico esencial para el hombre de todas las culturas.

Si pensamos en el ciborg como muñeco o ser manipulable, tal como se planteó en el aparte del títere, es interesante ver cómo un posible antecedente del ciborg son tanto las muñecas de Tarragona (Siglo IV A.C.) como las primeras muñecas en Corintio (Siglo V A.C.). Éstas hechas desde un solo molde, eran fabricadas como si estuvieran experimentando con la corporalidad; sus miembros se agujereaban atravesados por un hilo que les daba movilidad.

Por su parte, las muñecas articuladas de Atenas tenían perforaciones, que hacían de sus rodillas objetos-juguetes más flexibles: Existían igualmente muñecas rígidas, cuyos miembros pegados al cuerpo eran considerados incluso mucho más estéticos.

#### ***4.3.1.6 Las estatuas inanimadas, Adán, Eva, Pandora y el Ciborg.***

De Pracontal (2002) plantea que los antiguos egipcios utilizaban sus estatuas inanimadas para cuidar las pirámides y tumbas. Éstas eran consideradas como antecesoras del hombre artificial, al igual que las que se encontraban en la India, China y Grecia. El autor plantea lo anterior al hablar de seres con cierto tipo de poderes dados por sacerdotes o dioses, que sin ser realmente humanos, tenían la capacidad de cuidar, proteger y batallar.

De igual manera, el autor plantea que Adán, Pandora y el Golem<sup>31</sup> tienen la misma relación con el hombre artificial, porque son creados desde un material de base por un artesano, lo cual implica una intervención exterior que anima a la criatura.

Hefestos fabrica a Pandora, que se considera como la primera mujer que va a estar con el hombre. Por su lado, Dédalo, (Scherd & Svenbre, 2007) que inventa las alas para su hijo Ícaro, haciendo parte de una mirada en la que el creado puede ser considerado como esclavo o herramienta armada, siendo de alguna manera un obrero-asistente al servicio de un maestro.

Es interesante anotar, que las prótesis para los antiguos como parte de la mirada de un cuerpo no perfecto, eran consideradas como una ayuda para el cuerpo mutilado. Un ejemplo se ve cuando Tántalo descuartizó a Pélope y cocinó un estofado con su carne, que entonces sirvió a los dioses. Los demás dioses evitaron comer el cuerpo y la mente del muchacho, reemplazando su hombro con uno de marfil fabricado por Hefesto; quedando tan bello que hasta Poseidón se enamoró de él, llevándolo al Olimpo.

Por su parte, Eva creada de la costilla de Adán, puede considerarse como la versión femenina de Prometeo, que al conocer el fruto del árbol prohibido, lo comparte con Adán. En este caso, la manzana es como el fuego, el símbolo de la apertura, a lo que Dios no considera pertinente que sepan los humanos (Medina, 2013).

---

<sup>31</sup> Autómata creado por un rabino judío.

#### 4.3.1.7 El mito de "Er" y el mito de la caverna.

Dufresne, (1999) hablando del ciborg como *TechnoSapiens*, retoma las palabras de la Revista Time de 1998 que plantea la idea de la evolución por si misma y la sustitución del Dios y la naturaleza. El autor en este contexto, retoma el mito de "Er" que aparece en la República de Platón (2008 [S.V A.C.]).

La figura del guerrero "Er" de Panfilia queda intacta luego de su muerte en una batalla. Doce días luego de fallecido revive y cuenta su viaje luego de la muerte. Er comenta sobre el plano astral, las recompensas y castigos y la veracidad de la reencarnación.

Dufresne, plantea que el mito de "Er", (1999) se pasea en un lugar intermedio entre el cielo y la tierra. Las almas a punto de reencarnar se unen unas con otras y con cuerpos de animales, que tienen la libertad de elegir desde el deseo de liberarse.

Según Dufresne, (1989) desde el mito de "Er", se ve la conexión con el mundo virtual, un mundo intermedio donde las almas reencarnan según las elecciones que hayan hecho en su vida. El destino muestra la diversidad de opciones que podría seguir el ser humano.

Dufresne (1989) relaciona este "mito de Er" con los laboratorios que se verán en el siglo XX, donde los hombres podrán cambiar su fisonomía como quieran y donde la técnica tendrá una importancia esencial. Tal como lo plantea el mito de "Er", se le da al hombre la libertad que quiera para poder elegir entre objetos o proyectos. Libertad que la técnica amplía cada vez más.

#### ***4.3.1.8 El Pigmaleón.***

Otro mito fundador del hombre artificial, es el del Pigmaleón, que aparece en la *Metamorfosis* de Ovidio. Pigmaleón, un escultor originario de Paphos, prefiere hacer una mujer perfecta por considerar a las mujeres humanas imperfectas (Scherd & Svenbre 2007). Con la ayuda de Venus, Pigmaleón crea a la mujer deseada, la cual se va a convertir en su esposa y madre de su hijo Paphos.

#### ***4.3.1.9 Las dietas y las cirugías plásticas.***

Constantinidès (2013) observa que el cuerpo medicalizado, es un cuerpo que cuando se mira desde las dietas, se ve como un cuerpo publicitario que contradice el concepto de dieta de Hipócrates (2000 [siglos V y IV A. C.]). Hipócrates fue el primer médico que rechazó las supersticiones en medicina, argumentando que la enfermedad no era un castigo de los dioses, sino consecuencia del contexto y la dieta. Hipócrates, desde la macrobiótica, desarrollada por Ludovico Carnaro, (1462-1566) desarrolla propuestas de alimentación y salud.

Por su parte, la cirugía plástica, deviene de los trasplantes de tejidos de los egipcios, la reconstrucción de nariz, labios y boca en la India en el siglo 2.500 A.C. y los aportes del médico romano Celso (S. I A.C.).

#### *4.3.1.10 Las artes mecánicas.*

La técnica para Noble (1999), como valoración del trabajo manual que lleva a la creación de armas y máquinas, va a tener un auge importante en el siglo IX. Igualmente en el año 800, el inicio de un camino de la técnica como vía de acceso a la eternidad se potenciará en el 830, bajo el apoyo de los benedictinos. Con el auspicio de Carlomagno se dan paso en el 860 a la expresión de las artes mecánicas que desde Martinanus Capella dan paso a las artes liberales.

Es importante anotar, volviendo a los benedictinos, que en 1175 el aporte del monje Joachim de Flore, hace pensar no solamente a su comunidad, sino a varias instancias de la sociedad; que serán las artes mecánicas las que nos ayudarán en el apocalipsis.

Posteriormente en 1250, los franciscanos se van a unir a la glorificación de las artes mecánicas, dando pie a lo que Oswald Spengler (2014) llama la civilización faustiniana. A esta propuesta se conectarán Roger Bacon y Alberto el Grande, para convertirse como lo plantea Dufresne (1999), en el primer grupo de las llamadas bestias intelectuales que buscan la inmortalidad.

Ya en el siglo XV, personajes como Cristobal Colón (quien retoma a Paracelso) y Tommaso Campanella (fraile dominico), piensan en crear la ciudad ideal o del sol. En esta ciudad, la ciencia y la tecnología serían el eje del desarrollo social y la perfección moral.

Igualmente los rosacruces, tienen la misión de preparar a la humanidad, para ingresar en un milenio paradisíaco desde el culto a las ciencias y técnicas. (Dufresne, 1999)

#### ***4.3.1. II Piratas, garfios, parches y patas de palo.***

El pirata es uno de los personajes que sin ser ciborg ha mostrado en el imaginario popular las prótesis ligadas al mundo de la maldad. La historia de los piratas se remite al año 400 A.C. y su nombre se le debe a los griegos. En el siglo XVI, algunos ya legalizados en Inglaterra se denominaron corsarios.

Dentro de la historia se habla de piratas en relación con las luchas de Julio Cesar (78 A.C.), quien combatió con piratas de Cilicia. En el siglo VIII los piratas eran llamados vikingos, en el siglo XVII fueron reconocidos en el caribe y el Atlántico, y en el siglo XIX se desplazaron a las costas africanas.

Los piratas se relacionan con el ciborg por el uso de prótesis. Se habla de los como parches que tapaban los huecos de ojos perdidos, los cuales que eran mucho más económicos que los ojos de cristal usados en los siglos XVII y XVIII.

Igualmente los garfios como prótesis, reemplazan los antebrazos o manos, estos se relacionan con personajes como el Capitán Garfio de la novela "Peter Pan" (1904) de James Matthew Barrie (1860-1937). Este tipo de prótesis se desarrolla entre el 300 D.C. y el 1700, utilizando los garfios como prótesis y armas.

Por su parte, la pata de palo surge de la novela "La isla del tesoro" (1886) de Robert Louis Stevenson (1850-1894). En la historia realmente no era una pata de palo, sino una muleta de madera, que se relaciona con otras historias de piratas; en que para reemplazar un brazo o una pierna; se tomaban elementos de madera del barco en que viajaban.

Yéndonos a la videosfera para hacer un poco de mediología, podemos ver en el personaje *Ciborg Pirate Ninja Jesus*, animación que ha circulado desde hace algún tiempo por internet; dónde se muestra a un Jesús pirata que pelea con seres geométricos que parecen dibujos de niños y cuya música tiene la estructura del videojuego. Este videojuego animado-movido por Sean, (n.d.) logra que nuestro protagonista sea el vencedor.

### **4.3.2 Grafosfera. El ciborg como arte.**

#### ***4.3.2.1 Picco de la Mirandolla.***

Giovanni Pico della Mirandola (1463-1494) es reseñado por Philippe Breton (2013) como un antecedente del ciborg; por su interés en plantear la propuesta del superhombre a través de su obra. Este artista fue un gran conocedor de la Cábala, el Corán y el Cristianismo, entre otros.

Mirandolla plasma en sus obras al hombre que puede transformarse en lo que desee, incluso llegar a la inmortalidad. Fue considerado como hereje, por retomar en sus obras la mirada del superhombre, y desde ahí llegar a la trascendencia. Uno de los admiradores del artista es el transhumanista Nick Bostrom (2005) que lo pone al nivel de Descartes.

#### ***4.3.2.2 Giuseppe Arcimboldo.***

Giuseppe Arcimboldo (1527-1593) se retoma como antecedente del ciborg, al realizar híbridos, que en sus representaciones manieristas, conectan al hombre con elementos de la

naturaleza. Arcimboldo crea una tabla de correspondencias entre el color y las notas musicales, como lo hiciera Bertrand Castel (1688-1757) en su libro *Optique des Couleurs*.

A nivel actual, se puede observar la influencia de éstas dos obras en el ciborg Neil Harbisson, quien precisamente crea su *eyeborg* desde la conexión sonido-color para poder superar su acromatopsia.

Es interesante ver, como estos tres artistas tendrán en palabras de González, (2014) un punto de encuentro con el “arte sinestésico”, definido por él como una manifestación artística “que han explorado posibles correspondencias entre dos o más sentidos, comúnmente ligado al concepto de obra de arte total. (González, 2014: 197) El arte sinestésico establece correspondencias entre diferentes disciplinas artísticas, y trabaja con las posibilidades de interacción entre diferentes sentidos. Se plantea que el público percibe de manera simultánea estímulos de diferente naturaleza”. (González, 2014)

#### **4.3.2.3 Los zombies.**

Ligado al vudú, el zombie viene de tradiciones milenarias africanas. Relacionado con la figura de la esclavitud, se fortalece a través de novelas como “*Le Zombi du Grand Pérou*”, ou “*La comtesse de Cocagne*” de 1697 de Pierre-Corneille de Blessebois o “*The Magic Island*” (1929) de William Seabrook. También en películas como “*The White Zombie*” (1932) de Halperin generando diversos imaginarios. El zombie pensado como un alma sin cuerpo o un cuerpo sin alma, se conecta con el ciborg desde el deseo de controlar el cuerpo del otro desde la magia.



#### 4.3.2.4 Marionetas.

El origen de las marionetas se dará en Francia en 1584 y viene de Marion (diminutivo de María), que se relaciona con las interpretaciones de pasajes de la biblia. Posteriormente en otros lugares como Venecia, (siglo XVI) el teatro de marionetas incluso representará desfiles de moda.

Miguel de Cervantes (1547-1616), admirador de las marionetas, las incluye en su inmortal obra, "Don Quijote de la Mancha" (1605 y 1615). Por su parte en Inglaterra se evangelizaba con las marionetas hasta el siglo XVI.

En el siglo XVIII se resalta la marioneta Pulchinella, cuyo nombre viene de Paulo Ginnella (pionero de las marionetas en Nápoles). El Príncipe Esterházi de Hungría encargaba a Josef Haydn la dirección del teatro de marionetas. De igual forma Goethe se nutrió para crear su famoso Fausto, inspirado en la obra de 1587 "Historia del doctor Juan Fausto, célebre mago y hechicero".

Diversos artistas eran admiradores de las marionetas como Delacroix (1798-1863) y Sara Bernhardt (1923). Igualmente se resalta el *Theatre des Amis* de 1872, creado por Maurice Duvant Sand (1823-1889), hijo de George Sand (1804-1876).

Por esta misma época, Lemercier de Neuville (1830-1918) crea los pupazzi para animar a su hijo enfermo y en 1888 se estrena el *Petit Theatre*, cuyas marionetas parecidas a jeroglíficos egipcios, retoman la magia y caracteres sagrados de esta cultura.

#### 4.3.2.5 Juguetes.

Las muñecas desde 1391, comienzan a hacer parte de los juguetes que dan paso al juguete renacentista, donde la estética de lo bello se fortalece. Ya en el siglo XVII se inician las representaciones de muñecas manufacturadas inglesas, para dar pie a mediados del siglo XIX, al uso del papel maché. Este papel va a bajar los costos, al usar un molde para varias muñecas. Esta industria se desarrollará en Estados Unidos, Alemania y Francia.

Al lado del papel maché, la cera va a reemplazar a la madera en 1840. Posteriormente se crean muñecas con pelo natural, cuerpos rellenos de paño y ojos de cristal. También aparecen los muñecos de metal. Estos juguetes harán parte del uso del juego y el juguete como medio idóneo de educación.

En general, los juguetes grafosféricos harán parte de espacios de exposición o museos de juguetes, expandiéndose a Estados Unidos. Inicia así, el proceso de acumulación de juguetes, revelándose uno de los papeles esenciales del juguete en nuestra civilización, como instrumento que muestra la forma infantil de la propiedad y el poder.

Posteriormente, el inicio de la emisión en serie, el movimiento y el sonido abren paso a la batería y la electricidad. En 1880 es el comienzo y consolidación de firmas alemanas como *Francfort* y *Nuremberg*. También empresas inglesas como la *W Britain and Sons*, famosas por la fabricación de soldados de juguete, serán posteriormente entre la Primer y Segunda Guerra Mundial, las mayores compañías fabricantes de trenes, carros bombarderos y alcancías; siendo los bancos sus principales promotores.

En relación con el juego y el desarrollo de las herramientas, el entorno humano se va llenando de objetos con diferentes funcionalidades y formas de producción, en este proceso evolutivo se han fabricado objetos experimentales, con tecnologías intermedias y reproducciones a escala, que permiten la representación o el juego. Todo esto hasta la producción de objetos hechos específicamente para jugar.

Categorías como el estilo y la belleza se instauran al fortalecer lo industrial y abandonar lo artesanal. Se construye un juguete-objeto, que hace parte de un universo (programa de televisión, película, cómic, etc.) y de una cultura que plantea una manera de asumir el mundo; estableciendo relaciones simbólico – imaginarias, donde se proyectan arquetipos y mitos, que dan un testimonio de la representación de un mundo.

En ese orden de ideas, la técnica como base de la consolidación de ese objeto/juguete, se fortalece como un fenómeno que responde a una transformación de la cultura que a su vez transforma; y por tanto deja ver cómo cambia la forma de conocer y de organizar la sociedad. Se cambia lo lúdico, lo simbólico y lo sagrado por una propuesta de juego que pasa del diseño del muñeco autómatas, al videojuego y al muñeco ciborg.

#### ***4.3.2.6 Descartes y las máquinas.***

Entendiendo el hombre como cuerpo y mente, Descartes (1982 [1637]) ve a la mente como inmortal, y al cuerpo como una máquina. Gracias a sus aportes desde la mecánica, se genera la reflexión de la acción de los cuerpos sobre los hombres, comparándolos con los relojes de trabajo.

Uno de sus aportes relevantes es el haber desarrollado explicaciones de orden causal de cómo las acciones de los hombres “responden a estímulos externos en los sentidos, vía la mediación de los espíritus animales, sin ninguna intervención de la mente” (Luna-Fabritius, n.d.). Sin olvidar sus ideas para la demostración de los procesos de fabricación de los nervios y músculos, y su relación con el espíritu animal.

De esta forma el cuerpo como máquina hecha por Dios es perfecta y difícilmente copiable. Según Dufresne, (1999) el planteamiento que desde este aspecto hace Descartes de la libertad de indiferencia y de perfección dispuesta por Dios, va a generar un aporte esencial a la libertad kantiana de deber y a la responsabilidad, que posteriormente abre el divorcio entre la ética y la estética, favoreciendo el desarrollo de la tecnología.

#### ***4.3.2.7 Francis Bacon y la Nueva Atlántida.***

La Nueva Atlántida de Francis Bacon, (2006 [1624]) narra la vida en Bensalem. En la descripción de este lugar, se hace un fuerte énfasis en los sabios, que desde La Casa de Salomón realizan experimentos desde el método inductivo, con el objetivo de conquistar la naturaleza en pro de la sociedad.

Desde la fascinación por la máquina, este texto avanza en las proezas de la biotecnología, planteando desde ese momento las opciones para transformar el cuerpo; logrando mayor productividad, transformaciones y hasta comportamientos que constituyen una nueva especie superior.

#### 4.3.2.8 *Los autómatas.*

Desde la estatua de Osiris, cuyos brazos mecánicos eran operados por los sacerdotes, el autómata logosférico se desarrolla en Grecia con estatuas en movimiento gracias a las energías hidráulicas. Ejemplo de estos robots griegos, desde la influencia de Arquímedes, se ven en la obra *Autómata* escrita por Herón de Alejandría (10 D.C.-70 D.C.).

Posteriormente en Roma, Archytas (428 A. C.-347 A.C.) inventa una paloma mecánica capaz de volar. Por su parte, Polibio (200 A.C. - 118 A.C.) crea una mujer que abrazaba a quien no se ponía al día con sus deudas.

En el medioevo, los autómatas de Alberto magno, como su mayordomo parlante, abren el paso a los relojes como los de Al-Jazari y los relojes de arena de Circa (300 A.C.). Éstos se conectan con las mitologías swahili, maori, china, egipcia, india y persa como plantea Goldberg, (1995) en su búsqueda por seres artificiales.

Igualmente, los animales mecánicos de Da Vinci (1515), la hija y animales autómatas de Descartes, generan según De Pracontal, (2002) seres como los patos que se movían y comían, y músicos autómatas (piano, flauta, mandolina, etc) (1737).

También se reseña al austriaco Von Knauss, (1770) que hizo los autómatas escritores, mostrando como el autómata es una máquina que lleva en sí el principio interno del movimiento. Este ser siendo endomecánico, constituye un hecho de técnica total.

#### **4.3.2. 9 *Cuerpo-Máquina antes de la cibernética.***

Por su parte, Allison Muri en su texto *"The Enlightenment ciborg: a history of Communications and control in the human machine"* (2007) nos muestra desde la periodización de su estudio (1660-1830), como el siglo XIX como etapa de desarrollo de la modernidad, de la medicina, del motor, de las máquinas eléctricas y de los medios de comunicación, es sin lugar a dudas el periodo que muestra los antecedentes del ciborg posmoderno que conocemos ahora.

Tanto la subjetividad cartesiana, como el proyecto de la Ilustración, son los que van a definir el concepto de ciborg desde la dualidad establecida entre mente y cuerpo, que para muchos es sinónimo de liberación; pero que para otros hace parte de la mirada capitalista de poder que implica comercialización y materialismo.

El ciborg para Muri (2007), es la figura que representa radicalmente la reconfiguración de la identidad humana posmoderna. Por lo tanto, el ciborg como figura moderna o posmoderna debe rastrearse desde los siglos XVII y XVIII, para poder comprender su fortalecimiento desde el siglo XIX hasta la actualidad.

Desde las propuestas de la máquina humana como ideal, o pregunta ligada no solamente a la separación cuerpo-mente y la mirada del poder y del control; el ciborg aparece haciendo la diferencia, no como máquina humana, sino como etapa del ser humano como máquina, que puede definir y tener poder. En pocas palabras mucho más que una máquina.

De esta manera, es muy complejo poder definir lo que es un ciborg, dada su mutación permanente, ya que como entidad discursiva interrelaciona la historia de cuerpos que viven con mecanismos artificiales, y la historia del híbrido humano-máquina desarrollado por la ciencia ficción. (Muri, 2007)

Para desarrollar su propuesta, Muri (2007) rastrea la categoría de cuerpo desde el siglo XVII, al verla desde diversas ópticas como la fusión de materia y forma ligada a la geometría. Se ve por lo tanto un sistema de asociación sólida, fuerte e impenetrable, una extensión resistente capaz de movilizarse o una abstracción matemática calculable.

Respondiendo a la pregunta por el espíritu en relación con el cuerpo, Muri (2007) retoma las "Meditaciones metafísicas" (1624) de Descartes, que plantean que el alma era medible y estaba en la glándula pineal. Se ve por un lado la ciencia desde el alma y el espíritu inmaterial que va a estar más relacionado con la mirada religiosa.

Así, la historia del ciborg durante este siglo se basa en los tecno-cuerpos, siendo el cuerpo un motor y la mente la generadora de reacciones electroquímicas. El ciborg es una figura metafórica que une la máquina, la mecánica, la materia, la información y el éter, como parte de miradas de poder político y económico.

Citados por Muri, (2007) los autores William Macauley y Ángel Gordo-López, consideran que el ciborg reafirmó al sujeto cartesiano, como un paso hacia una fase posterior de la evolución humana, en la cual el abandono del cuerpo está relacionado con una nueva forma de continuar apeándonos a la caverna de la cual Platón nos había hablado.

Francis Bacon fascinado por la máquina y por las ventajas prácticas de una visión mecánica del mundo, habría anunciado en su texto "La Nueva Atlántida", (1624) las maravillas de lo que actualmente sería la biotecnología pensando en la transformación de los cuerpos existentes desde el uso de la cirugía. (Dufresne, 1989)

Igualmente, Dufresne (1989) ve la importancia del filósofo alemán Ludwing Klages, quien habría intuido el híbrido entre la máquina electrónica, así como Darwin pensó en una especie más evolucionada a través de la máquina. Según Danny Hills el diseñador de "Connection Machine" y presidente de la empresa *Thinking Machine Inc.* serán las *machina sapiens* que podrán fabricar nuevos cuerpos que durarían 10.000 años a través de la ciencia.

Volviendo a Muri (2007) estas tradiciones científicas como parte esencial de los antecedentes del ciborg, nos muestran que más allá de la técnica como eje del ciborg o la monstruosidad que se observa en algunos relatos de ciencia ficción, éste nos sorprende como figura metafórica, académica y política.

Los siglos XVII y XVIII, son por lo tanto testigos de una transición al capitalismo y la cultura impresa comercializada, en la cual las máquinas comienzan a rodear a los individuos, para tratar de potenciarlo o ayudarlo. Los estudios sobre el cerebro, el cuerpo, la máquina y los sentidos llegan incluso a pensar en 1747, según relata Muri (2007) en un hombre máquina dando pie a múltiples discursos, que en el marco de la Ilustración y el iluminismo; es indiscutible que han aportado a la creación de los actuales ciborgs.



Los tecnocuerpos, que son la base de la creación de los actuales ciborgs, son la visión mecánica de un cuerpo como un motor de múltiples partes, que transforma el uso de la ciencia, y genera conciencia de la serie de reacciones electroquímicas, que se derivan de esta comprensión mecánica o materialista de la corporalidad humana.

Muri (2007) considera que el pensar en un tecnocuerpo u hombre –máquina supera lo meramente técnico, para ver lo que metafóricamente este nuevo ser implica a nivel de los términos, conceptos e ideas que comienzan a generar el nuevo lenguaje de un nuevo ser humano; cuya alma también como mecanismo material se llenó de analogías binarias.

De igual manera, desde la propuesta sistémica de Morin, (1977) las máquinas que producen y organizan, convirtiéndose en creadoras de organización social, aparecen dentro del mundo del ciborg como un complejo sistema comunicativo que trasmite información a través de sus canales eléctricos y genera calculaciones numéricas, modelos, programas y nuevas metáforas, hace que la máquina humana desarrolle según Muri (2007) contextos que interconectan los siglos XVII y XVIII con la actual posmodernidad.

El primer contexto, es la comparación del sistema nervioso como sistema de comunicación y lo que este modelo a generado en el campo de la computación y la salud. El segundo contexto, es ver como la cibernética ha utilizado esta correlación entre el sistema nervioso humano y la transferencia de información, en los sistemas de computadores y la red para mostrar la capacidad de controlarse y más aún autorregularse; viendo lo que esto implica a nivel de la naturaleza humana e incluso del alma del ser humano.

El tercer contexto, es al convertir el hombre máquina en un autómeta sin alma, con una gran fuerza que claramente está ligado a lo bélico y por ende al poder. La figura de un cuerpo político o generador de poder hace parte de los gobiernos y los estados, se plantea como una legítima subordinación. El cuarto contexto es el mantenimiento de sistemas autoritarios que se retroalimenten permanentemente.

Lo anterior muestra un punto de conexión con la concepción moderna que Hobbes (1996 [1651]) planteó, respecto al estado moderno; en el que el poder es inherente al hombre y para obtenerlo se presentan pugnas que generan competencia, desconfianza y la gloria que solamente pueden ser reguladas por la ley como base de la justicia (Hobbes1996 [1651]).

Planteamiento que contradice Rousseau, (2008 [1762]) quien no ve al hombre como el sujeto que busca el poder, sino incluso como un ser tímido, que implica que no son ni buenos ni malos defendiendo la sociabilidad y voluntad general sobre el ansia de poder.

Sin olvidar que Locke (1992 [1760]), plantea que este poder no arbitrario o absoluto, debe ser proporcionado a la razón y la conciencia de quien interpreta la ley y se vuelve juez para lograr la equidad y la justicia.

De esta forma, Muri (2007) resalta la relación del hombre-máquina desde la conexión entre las comunicaciones, las circulaciones y el comercio, para poder establecer desde el materialismo y la mecánica operación del espíritu; una mirada del poder donde el control de la mente humana se liga a la forma de gobernar, desde la lógica de la red hombre-máquina que representa la red política-económica-social.

Otro punto importante que toca Muri, (2007) es la máquina femenina y lo que esto implica en la mirada del tecno-deseo y la tecno-reproducción desde una mirada de género que desde la ficción se ha venido desarrollando en los medios de comunicación y que retomando a Haraway, (1991) muestran una etapa de emancipación femenina en la que las ciborg engendran el peligro de lo intelectual y la fuerza en contraposición a un útero mecánico opuesto a la reproducción.

Ciborgs femeninas que unidas a las máquinas domésticas, las máquinas sexuales, las nuevas máquinas reproductivas, generadas desde el laboratorio, muestran un futuro en el que los cuerpos, los textos y el futuro del espíritu humano dentro y fuera de la virtualidad posmoderna más que superar a la modernidad; son hijas de los siglos XVII y XVIII y siguen respondiendo a la pregunta que se generó en la ilustración de cómo gobernar y obtener el poder.

De esta forma pensando en un ciborg femenino, masculino o incluso andrógino, la constante del poder que plantea Muri, (2007) se une a lo que él denomina como ansiedad ontológica ocasionada por la unión con la tecnología y el problema de la definición del ser humano. Esto se da cuando la naturaleza, la máquina y la mente humana son definidas bajo los mismos términos, y esencialmente concebidas bajo la misma esencia.

El ciborg como criatura de la historia, nos lleva para Muri (2007), tanto al inicio de la modernidad desde la tradición mecánica-médica, como a la tradición estética y fuertemente literaria de la ciencia ficción predictiva y futurista, y a la de los modernos discursos de la filosofía mecánica y materialista.

#### 4.3.2. 10 Literatura.

Rousseau en su "*Discours sur le rétablissement des sciences et des arts*" (1750), se remite al mito de Prometeo, señalándolo como un titán, enemigo del reposo del hombre, quien inventó las ciencias (Luri, 1997). André Gide (1989 [1899]) en su Prometeo mal encadenado, incluso lo libera de su castigo, como una simbolización de la técnica liberadora.

Sin embargo, la obra que realmente pudo resaltar la doble faz de la técnica, es el "Frankenstein o el moderno Prometeo", de Mary W. Shelley. Esta obra comienza a ser escrita en 1818 y se complementa con la obra "Prometeo liberado" (1998 [1820]), de su esposo Percy Bysshe Shelley y el "Prometeo" de Lord Byron (2006 [1816]) (Luri, 1997).

Mary W. Shelley quien fuera hija de un teórico anarquista y una defensora de los derechos de la mujer, muestra un nuevo Prometeo, que al ensalzar la importancia de la virtud universal desde la voluntad filantrópica de Frankenstein. El doctor Frankenstein quiere transmitir el conocimiento al género humano, desde su monstruosa creación.

Como Prometeo, Frankenstein quiere modelar un hombre que no responderá a todas sus expectativas, ya que desde su nacimiento pide una felicidad que nunca le será dada, "la respuesta que recibirá de su hacedor no puede ser más cruel: « ¡Libra mis ojos de tu inmundicia! ». Él quería hacer un Adán y ha producido un ángel caído. Por eso el doctor, que ingenuamente se había creído todopoderoso, no puede aceptar el reconocimiento que le brinda su obra y, sobre todo, es incapaz de concederle el suyo" (Luri, 1997)

El Doctor Frankenstein retoma el cuerpo humano desde la electricidad, que Luigi Galvani desarrollara en 1791, para confirmarlo como naturaleza mecánica. Muestra el cuerpo como objeto modificable, de deseo y rediseño; que se abre a las propuestas cibernéticas espaciales y a la experimentación, como la que hiciera Ivan Pavlov de choques eléctricos a perros, para posteriormente continuar con humanos (Goldberg, 1995).

Siguiendo con la literatura, la figura de Prometeo ha sido retomada en las letras en otras obras como “La Estatua de Prometeo” (1672-74) de Calderón de la Barca y el poema “Prometeo” (1772-1774) de Johann Wolfgang von Goethe.

Ubicada en el siglo XVIII, esta obra narra a través de cartas, la historia que el Dr. Frankenstein le cuenta a un capitán que le lleva estas cartas a su hermana. Este doctor ginebrino que amaba la filosofía natural, la obra de Cornelius, Agrippa, Paracelso y Alberto Magno, narra tanto la creación del nuevo Prometeo como su castigo..

Este nuevo Prometeo al ser rechazado, se transforma hasta convertirse en un monstruo. El nuevo Prometeo se justifica diciendo “¿Acaso no he sufrido bastante? Amo la vida aunque sea una sucesión de angustias y la defenderé”. (Shelley, 2004: 78 [1818]). En busca de la felicidad y con la promesa de volver a ser “virtuoso”, el nuevo Prometeo dice que él era bueno, pero que la soledad fue una de las causas de convertirse en el abominable diablo que el Dr. Frankenstein narra. Cuenta el nuevo Prometeo, que la sensibilidad, el descubrimiento

del fuego y el desprecio lo llenaron de odio. El nuevo Prometeo mientras más se sensibiliza más se enfurece<sup>32</sup>.

#### ***4.3.2. 11 El mito judío y Prometeo.***

La novela “El Golem” de Gustav Meyrink de 1915 narra una leyenda judía del siglo XVI. En ésta un rabino de Praga crea desde la cábala, al Golem, una figura de arcilla, animada, para la defensa de su pueblo.

Esta novela, narra la historia del Golem desde el protagonista que va descubriendo su mito y su entorno. El Golem hace referencia al despertar de la muerte a través de la interna vida espiritual, que muestra que “el alma está compuesta por muchos yos” (Meyrink, 2007: 195).

De esta forma, “la lucha por la inmortalidad, es una batalla por el cetro contra los fantasmas y los clamores que llevamos en nosotros mismos. Es la espera a que el propio yo se

---

<sup>32</sup> Incluso su contacto con Plutarco, la misma literatura, le muestra el abatimiento y la tristeza de saber que nadie lo lloraría.

convierta en rey: el Mesías” (Meyrink, 2007:195). Este autómata que según la novela era un hermafrodita, como el nuevo Prometeo, se descontrola y luego es destruido.

Del mismo nombre, el poema de Jorge Luis Borges, muestra que la sed “de saber lo que Dios sabe”, (Borges, 1974: 885) se convierte en el problema que pone la reflexión sobre “¿Quién nos dirá las cosas que sentía Dios, al mirar a su rabino en Praga?” (Borges, 1974: 887) y por ende ver cómo el hombre por querer superar a Dios, lo que crea es un monstruo que lo destruirá.

Meyrink (2007) y Borges (1974), exponen la mirada de Dios y la ciencia que puede llevar a desastres. La importancia de la espiritualidad, en este caso judía, se observa claramente desde la tradición de la cábala<sup>33</sup>.

Esta tradición que retomando las enseñanzas de Abraham Abulafia y Simeón Ben Yojai, entre otros, muestra como desde el poder infinito de Dios surge la luz o esfera (sefirá), llamada kéter o corona de Dios, que junto con otras nueve sefirot nos muestran las enseñanzas de Dios, que serán interpretadas por los cabalistas.

---

<sup>33</sup> Tradición que desde el siglo XII, se desarrolla en el judaísmo como una escuela de pensamiento y disciplina, retomando el Torá o Pentateuco para los cristianos.

Esta interpretación basada en que el nombre de Dios se compone de las letras del alfabeto, comenzando por el alef (A), nos lleva al gran árbol de la vida donde aparecen las diez sefirot: kéter (Corona, Jojma (Sabiduría), Biná (Entrega), Jesed (Misericordia), Gevurá (Justicia), Tiféret (Belleza), Netsaj (Vida), Hod (Eternidad), Yesod (Fundamento) y Maljut (Recibir).

En este orden de ideas, el Golem que significa materia y que en la Biblia aparece en el Salmo 139 versículo 16 diciendo “Mi embrión vieron tus ojos, y en tu libro estaban escritas todas aquellas cosas que fueron luego formadas, sin faltar una de ellas”; nos lleva tanto a la creación como al conocimiento. Nos remite tanto a Adán y a la creación del golem por parte del rabino Judah Loew en el siglo XVI.

Ahora bien, entre el primer Golem (Adán) que es una creación directa de Dios y el segundo (el de la tradición judía del siglo XVI), que es una creación del hombre, se ve que el hombre no podrá crear vida como lo hace Dios, ya que la diferencia entre Adán y el otro Golem es que Adán tiene alma e inteligencia, mientras que el Golem creado por la humanidad no lo tiene.

El Golem como peligroso autómatas, nos recuerda lo complejo que es cuando el hombre quiere jugar a ser Dios. El Golem es creado, cuando los judíos van a ser desterrados por ser acusados de practicar magia negra. Su creador lo controla desde una estrella, hasta que su



ayudante lo revive por celos y venganza. Una niña la quita la estrella ingenuamente, logrando controlarlo.

El Golem es representado en las ilustraciones de Mikoláš Aleš (1899) , el poema “Ídish” de H. Leivick (1921), la película el Golem de Henrik Galeen y Paul Wegener (1915) y las esculturas de Philippe Semeria (2009), Bryan Alexander Davis (2004), la Compañía Sieversdorf, Alemania (2009) y Martin Pauer (2007).

Asimismo, se resalta la historieta del periódico israelí Yedioth Ahronoth en la que el Golem es un superhéroe protector de Israel (2005), sin olvidar los golems que aparecen en el videojuego “*Dungeons & Dragons*” que se dividen en materiales y poderes.

Llama igualmente la atención que el mismo padre de la cibernética Norbert Wiener, (2000) plantea que el Golem es la encarnación mítica y religiosa de la cibernética. Dice que ya desde 1964 veía la máquina como el homologo moderno del Golem creado por el rabino de Praga.

Wiener (2000) dice tener filiación intelectual con el rabino Loew. Wiener desde 1948 habla sobre la importancia de los autómatas para la cibernética, y su relación con la guerra; la cual ha venido desarrollando Golems para defender a las comunidades.

De esta forma, dado que la cibernética redefine el papel de la técnica en las tragedias de la historia desde la comunicación informacional; la alternativa esperanzadora del Golem,, como máquina sagrada que parte el salmo 139 y del Adán del Talmud asociado a una mujer estéril, implica la pureza de elementos naturales en torno a las letras del alfabeto hebreo, que en palabras de Wiener (2000) muestra a la técnica, como el poder que se libera para liberar.

#### **4.3.2. 12 Literatura ciborg.**

Siguiendo la mirada de Shelley (2004 [1818]), H.G. Wells representa en sus obras “científicos animados por unos sentimientos semejantes a los que guiaron al doctor Frankenstein; los cuales por un optimismo ilimitado, una ambición ciega y una beatífica filantropía, son absolutamente incapaces de prever los efectos de sus buenas intenciones”(Luri, 1997). Dentro de sus obras más representativas están: H.G. Wells con” La máquina del tiempo” (1895), “La isla del doctor Moreau” (1896), “El hombre invisible” (1897), “La guerra de los mundos” (1898), “Los primeros hombres en la Luna” (1901), “Anticipaciones” (1901) o “Una utopía moderna” (1905).

Siguiendo el camino de la ciencia ficción, posteriores visualizaciones de Prometeo se verán en “The Man That Was Used Up” (El hombre que fue utilizado), de 1843 de Edgar Allan Poe; que describe a un hombre con prótesis extensas que actúa bajo al dirección de fuerzas externas. Sin olvidar el denominado primer superhéroe verdadero, quizás el primer ciborg creado en 1908 por Jean de la Hire llamado Nyctalope que solitariamente actúa para ayudar a la humanidad.

Posteriormente en la llamada edad de oro de la literatura de ciencia ficción, entre 1938 y 1950, la mirada robótica de Isaac Asimov y la introducción del término robot en la obra teatral “R.U.R” de Karel Čapek en los años 30; muestra un contexto donde la guerra es el eje de la ciencia. Luego de la Segunda Guerra Mundial y la transición que ésta produce, las revistas de ciencia ficción como *Galaxy*, nos adentran en la llamada edad de plata entre 1951 y 1965, la nueva ola entre el 67 y el 72 y la gran revolución del Cyberpunk con la novela “Neuromante” de William Gibson (1984).

A nivel hispano, se resalta Ramón Pérez de Ayala, quien en 1924 publica su “Prometeo”, ser perfecto que se casa con una mujer perfecta para crear un superhombre, pero de cuya “unión perfecta nacerá un niño raquítrico, quien, tras una juventud enfermiza e infeliz, sólo será capaz de ofrecer a sus semejantes como don el espectáculo de su ahorcamiento”. (Luri, 1997).

Asimismo a nivel literario, el texto “Los Automatas” de Hoffman (1814), narra la historia de un autómata que lanza predicciones. Igualmente en el hombre de arena, (1815) se narra la historia de un hombre que se enamora de una autómata. También está la “Eva Futura” de Auguste Viller de 1886, donde una androesfinge toma energía de un medium.

Igualmente se resalta la novela “Ciborg” de Martin Cardin (1972), que habla de un piloto de pruebas de la NASA, que es reconstruido con costillas biónicas y que va a inspirar las series de televisión “*The Six Million Dollar Man*” y “*The Bionic Woman*” (1976).

#### **4.3.2.13 Prometeo y la música.**

Dentro del ámbito musical se resaltan el “Prometeo: El poema del fuego”, poema orquestal de Alexander Scriabin (1910), la ópera “Prometeo” de Carl Orff (1968) y las obras “*Die Geschöpfe des Prometheus, op. 43*” de Ludwig van Beethoven (1800-1801), “Prometeo”, poema sinfónico n.º 5 de Franz Liszt (1850) y “la suite Prometeo” de Luigi Nono de 1992, entre otros.

Desde estas obras, se ve específicamente la fuerza de las melodías que representan no solamente la influencia de Prometeo en grandes artistas, sino la preponderancia en artistas que desde el romanticismo y el idealismo, ven al titán como ejemplo de libertad y fuerza.

#### **4.3.2.14 Prometeo en la plástica y la escultura.**

En la plástica, la figura del Titán, se ve en obras como “Prometeo” de Hendrick Goltzius (1589), el “Prometeo encadenado” (1611–12) de Peter Paul Rubens, “Prometeo” de José de Ribera (1612), el “Prometeo siendo encadenado por Vulcano” (1623) de Dirck van Baburen, “Él lleva el fuego a la humanidad” de Heinrich Friedrich Füger (1817) el “Prometheus” (1868) de Gustave Moreau y el “Prometheus” (1927) de José Clemente Orozco en Pomona College.

A nivel escultórico en Prometheus (1762) de Nicolas Sébastien Adam (Louvre), Prometheus (1943) de Jacques Lipchitz (Museo de Arte de Filadelfia), Estatua de Prometeo, de Rodrigo Arenas Betancur (1956-57) (Colombia) y Prometheus (1980–87) de Menashe Kadishman (Meyerhoff Art Education Center, Tel Aviv).

Es claro desde las obras vistas, que el papel de Prometeo en las artes desde la antigüedad hasta la actualidad, ha visto cómo el papel de Prometeo como encarnación de la rebeldía ante Dios, ha sido fuente de inspiración para los artistas que ven desde este personaje la forma de poner al hombre sobre Dios.

Igualmente la representación de Prometeo, se convierte en el símbolo de la liberación del hombre de los dioses, al obtener desde el fuego la técnica y desde ésta la autonomía. La pregunta que queda es si realmente Prometeo al dar el fuego a los hombres nos dio la libertad o nos creó nuevas esclavitudes personificadas.

#### ***4.3.2.15 Experimentos grafosfericos.***

Dyens (2008) que hay dos fechas que abren todo lo que actualmente vivimos a nivel de experimentación. El 24 de noviembre de 1859, cuando Darwin publica el origen de las especies, donde habla de los diversos niveles de realidad y del tiempo sin inicio y sin fin. El 6 de julio de 1886, cuando Pasteur inyecta a Joseph Meister la vacuna de la rabia, viendo a través del microscopio lo invisible que se hace visible.

El autor nombra la importancia de la teoría de la relatividad de Einstein, que aborda nuevas realidades, estratos y dimensiones. Anota la invención del primer computador *The Difference Engine* por Charles Babbage en 1822 al aportar el problema del tratamiento de la información. Retoma el aporte de Alan Turing desde la invención teórica de la máquina universal, que va a ayudar a los aliados a decodificar los códigos secretos nazis, mostrando una máquina que puede ser programada y puede ejecutar instrucciones.

Dyens (2008), reseña igualmente el aporte del lenguaje nuevo de la física cuántica, la teoría del caos, el desciframiento del genoma humano y las telecomunicaciones, como aporte a la transformación de las realidades humanas que nos hace pensar que todo estaba destinado a cambiar.

#### ***4.3.2.16 Las cirugías plásticas.***

Igual que en la logosfera, la cirugía se sigue desarrollando en el siglo XIV hasta llegar en el siglo XIX a la monografía *Rhinoplastik* de Karl Ferdinand von Grafe (1818) y el tratado de Cirugía plástica de Edmund Zeis en 1938.

#### ***4.3.2.17 Masonería.***

Suguiendo a Herrera (2007), la historia de la masonería se remonta en 1813 cuando se fusionan la Gran Logia de Inglaterra (1717) y la de Estados Unidos (1705). Desde textos medievales como El “Manuscrito o Poema Regius” (s. XIV) que se refiere al negocio de la construcción en piedra, los masones retoman la propuesta arquitectónica romana del siglo VII,

que posteriormente los monjes Benedictinos del VII al XII fortalecieron, al construir acequias, acueductos y murallas de contención, entre otras obras.

Posteriormente como plantea Herrera (2007) en los siglos IX a XII se crean las Corporaciones de Oficios o entidades asociativas o societarias, que agremian para contrarrestar el monopolio de los Gremios de Comerciantes, que ya en el siglo XX con el avance de la técnica ingresan a pensar en la tercera gran revolución de la humanidad.

De esta forma, la masonería al retomar las técnicas que la humanidad desde el neolítico, desarrolla desde el descubrimiento de la agricultura, los procesos de construcción y la invención de las máquinas, la ciencia y la tecnología es central. Éstas son consideradas como la base para que el conocimiento en poder del hombre se duplique, logrando como lo plantea Herrera (2007) que en el 2020 el conocimiento humano se duplique cada 72 horas.

### **4.3.3 Videosfera El ciborg como ser de lo visual.**

#### ***4.3.3.1 Títeres y ciborgs en la era visual.***

El títere ciborg se ve en obras, como las del laboratorio teatral bilbaíno Mina Espazio. En ésta uno de los personajes se convierte en un ciborg. El títere más allá de lo inanimado y lo ritual, nos muestra como la ciencia ahora reemplaza al titiritero. El ciborg ayuda a propagar toda la mirada tecnocientífica y tecnocrática tras los hilos de un poder corporativo científico.

#### 4.3.3.2 *El cine ciborg.*

A nivel cinematográfico otros Prometeos serán creados, como es el caso del filme “Metrópolis” (1927) de Fritz Lang que hace parte del Expresionismo Alemán, y muestra cómo a través de una robot se incita a la rebelión obrera en el 2026. El robot creado por el científico Rotwang (Rudolf Klein-Rogge) suplanta a María, quien apoya la causa de los obreros, promoviendo disturbios y venganza contra el presidente de Metrópolis. Luego de comprender la importancia de equilibrar la razón y la fuerza, se logra la reconciliación final.

Esta distopia futurista muestra no solamente la megalópolis del siglo XXI, sino la importancia de la mujer híbrida con la maquinal, que lleva a pensar desde Sádaba (2009) en una metamorfosis igual que la de Kafka o la “Montaña mágica” de Mann. Se refleja “la cultura de un fin de siglo extrañado ante los cambios sociales que se suceden: ante el declive de lo viejo y la llegada de lo nuevo” (Sádaba, 2009: 63)

Paralelo a lo anterior, las miradas híbridas hombre-máquina propuestas por las vanguardias futuristas, surrealistas y dadaístas, miran la relación sujeto-técnica que la televisión, el cine van a desarrollar desde la ciencia ficción. (Sádaba, 2009)

Se resalta la imagen de Prometeo, en cortometrajes como “Prometeo (Прометей)”, producido en 1947 por Soyuzmultfilm y dirigido por Aleksandra Snezhk. Igual en premios como el que da la Sociedad Libertaria Futurista<sup>34</sup>, que apoya novelas con propuestas novedosas.

---

<sup>34</sup> cual concede anualmente el Premio Prometeo a la mejor novela libertaria.



Sin olvidar, la película de 2014 “*I, Frankenstein*” de Stuart Beattie, que muestra al nuevo Prometeo en el presente y su lucha al lado de las gárgolas contra los demonios que se disfrazan de multinacionales.

#### **4.3.3.3 *El futurismo.***

A nivel de las estéticas de vanguardia, la figura de un Prometeo simbólico muestra a la tecnología como salvadora desde el futurismo. Este movimiento fundado en 1909 por Filippo Tommaso Marinetti, plantea una propuesta claramente belicista, que busca la exaltación de la tecnología desde el amor al peligro, la rebelión, el movimiento agresivo y la belleza de la velocidad omnipresente, que ha superando el tiempo y el espacio.

Constantinidès (2013) plantea que el futurismo italiano invita a fundirse con la materia y a participar en su dinamismo, desde la intuición que ayuda a romper la hostilidad, que como plantea Marinetti (2005 [1911]) separa la carne humana del metal de motores.

Marinetti (2005 [1911]) considera que luego del reino animal comienza el mecánico, preparando la creación del hombre mecánico de partes reemplazables, que más allá de la idea de la muerte, se dirige a la inteligencia lógica.

Constantinidès (2013) considera que el sueño de Marinetti se ha cumplido a través de los científicos y especialmente del ciborg, ya que muestra la vitalidad de la materia, logrando

el hombre multiplicado que el futurismo soñaba, como un ser armado de astucia, cálculo, instinto, intuición y valentía.

Sin embargo, para Constantinidès (2013), lo que realmente se observa es una gran ingenuidad por parte del Marinetti, al creer que las máquinas salvarían a la humanidad. El hombre múltiple del futurismo, es considerado incluso superior al superhombre de Nietzsche, construido desde los cadáveres de Apolo, Marte y Baco.

Ante el futurismo, es importante retomar a Benjamin (2003), quien habla del esteticismo de la vida política que el fascismo plantea. Los futuristas al rescatar la belleza de la guerra y de la técnica impiden que lo natural sea aprovechado.

Una técnica, que para Benjamin, (2003) demuestra que la sociedad no se encuentra lo suficientemente madura para dominar las fuerzas elementales de la sociedad, haciendo pensar en una guerra imperialista, en que la politización del arte es la forma de contrarrestar el esteticismo de la política.

#### ***4.3.3.4 Umberto Boccioni.***

Uno de los artistas futuristas, que pueden ser considerados como gran aportes del futurismo a la estética ciborg, es claramente Umberto Boccioni (1882-1916). Boccioni desde la pintura, pero especialmente desde la escultura y la teoría es uno de los grandes antecedentes de la vanguardia ciborg.

Boccioni comienza en el divisionismo junto a Giacomo Balla, bajo la influencia del simbolismo, el expresionismo de Munch y los futuristas Marinetti, Carrà y Russolo, inicia un proceso de trabajo desde el dinamismo y la simultaneidad en 1910.

Sus aportes desde la escultura son esenciales, no solamente a nivel práctico sino teórico, ya que escribe el “Manifiesto de la escultura futurista” en 1910. Sus aportes abren el campo a trabajar la escultura desde diversos materiales como espejos, madera y cuero, entre otros para destruir la preeminencia del mármol y del bronce.

Concretamente su obra escultórica “Formas únicas de continuidad en el espacio” (*Forme uniche della continuità nello spazio*) de 1913, muestra claramente ese hombre multiplicado que tiene muy fuertes conexiones con el ciborg actual.

Esta obra, originalmente en yeso, ha sido reproducida en bronce luego de su muerte. La obra original mide 111,2 cm de altura por 88,5 cm de largo y 40 cm de ancho y representa el movimiento, la velocidad y la fuerza excediendo los límites corpóreos humanos. La figura casi que luchando contra una fuerza invisible, introduce la dimensión del tiempo. En su «lucha» contra esta fuerza invisible, el cuerpo en movimiento, va dejando pedazos de sí mismo

El viento es un personaje de la obra que si bien no se ve, se percibe en la forma que golpea la figura, uniéndose a la ropa que pareciera más una armadura o metal. Llama igualmente la atención el crucifijo que tiene, que plantea una mirada sacro-mecánica, que es una anticipación del posthumanismo inmortal.

#### 4.3.3.5 *Fernand Leger.*

La obra “Tres mujeres” (1921) de Fernando Leger (1881-1955), retoma desde el cubismo la fe del artista en el modernismo industrial, y su esperanza en que el arte y la era de las máquinas generarían un gran aporte al mundo.

Ésta desarrolla un equilibrio geométrico, que muestra los cuerpos de mujeres desnudas que expresan no la veneración del futurismo, pero sí la mirada humanista de la máquina.

Vale la pena recalcar el aporte de Fernand Leger al cine. Leger hizo el filme "El ballet mecánico" (1924) con la colaboración de Dudley Murphy (1897-1968) y George Antheil (1900-1959). Esta película de 17 minutos no solamente aplica los principios cubistas siendo considerada como el primer filme de escenario, (Fernández, 1963) que dividido en siete partes breves inicia en un movimiento retardado que se convierte en acelerado.

Imágenes de elementos cotidianos unidos a máquinas y a Charlot<sup>35</sup> aportan, como lo dice Fernández, (1963) a crear un cine sin anécdota que elimina el tema; para entrar en la realización visual de repetición múltiple. Igualmente se rescata el plano de la mujer madura repetitiva y rítmica.

---

<sup>35</sup> El personaje de Charles Chaplin.

En la película de Marcel L'Herbier (1886-1979), denominada “La Inhumana”, Leger al lado de Robert Mallet-Stevens (1886-1945), hace sus aportes; esta vez desde el expresionismo que muestra como plantea Braidotti, (2013) la capacidad superhumana de la mujer para manipular y controlar el proceso de la historia humana y la evolución.

La conexión entre la mujer y los poderes tecnológicos, hacen pensar para Braidotti (2013) nuevamente en la obra “La Eva futura” de Auguste Villiers de “*L'Isle-Adam*” de 1886, y en “Metrópolis” de Fritz Lang (1927). El filme mudo, que retoma el jazz como musicalización, muestra el poder de Claire sobre muchos hombres que la intentan conquistar para causas concretas de poder.

Un hombre joven llamado Linar, ignorado por la mujer ejerce, su poder rechazando las ofertas que recibe de hombre poderosos; que seducidos por la fuerza de la cruel y seductora mujer muestran en palabras de Braidotti, (2013) la noción de lo inhumano desde lo superhumano femenino.

#### ***4.3.3.6 El Dadá.***

Biro (2009) considera que desde algunas obras del Dadaísmo, como fotomontajes y ensamblajes creados en Berlín, se explora la figura del ciborg en su búsqueda por la figura, y su inicial definición del híbrido orgánico tecnológico en el periodo entreguerras.

Los aportes del Dadá ayudaron a comprender, no solamente la tecnología, sino las nuevas formas de la existencia humana y la sociedad. Los dadás no solamente imaginaron la

Alemania de la época, sino incluyeron la tecnología desde la visión, el audio, el tacto y la sonorificación retomando los autómatas, las quimeras y las criaturas fantásticas. (Biro, 2009).

Para Biro, (2009) si bien el concepto ciborg aparece mucho tiempo después, el Dadá alemán anticipaba un discurso alrededor de los ciborgs y la cibernética estadounidense y europea. Este discurso, se da en torno a la imagen, el concepto, la técnica, la tecnología, el feminismo, el humanismo liberal, la mecánica, la representación, la identidad humana y la postmodernidad.

De esta manera, la figura de una identidad moderna híbrida, realizada por los artistas del Dadá desde la noción del anti-arte, ingresa en formas no tradicionales de arte; que van a focalizarse en la imaginería mecánica. Incluso puede verse como una reacción al estrés de las formas orgánicas del expresionismo y a la búsqueda de otras expresiones fuera de Occidente (Biro, 2009).

Biro, (2009) ve en la obra de Richard Huelsenbek (1892-1974), quien fuera el editor del Almanaque Dadá, la incorporación de sonidos africanos. Igualmente Raoul Hausmann (1886-1971) quien retoma en sus collages y poesías sonoras la ruptura del lenguaje comunicativo para lograr una expresión más directa. Sin olvidar, hablando del ciborg, su ensamblaje “La cabeza Mecánica. El espíritu de nuestro tiempo” (1919-1920) que muestra entre una cabeza (utilizada por los peluqueros para colocar las pelucas), una regla, un mecanismo de reloj de bolsillo, las partes de una máquina de escribir de una cámara y una billetera de piel de cocodrilo.

Igualmente Hausmann es sus recitales de poemas sonoros, presentó un manifiesto que describía una máquina capaz de convertir señales audiovisuales intercambiables, llamada optófono que utilizaba normalmente en sus fotomontajes.

Por su parte Hannah Höch (1889-1978), planteaba desde el fotomontaje una fuerte crítica a la industria de la belleza y la moda, desde una postura de liberación feminista, revolución política, homosexualismo y racismo que retomaba normalmente imágenes de la prensa del momento.

Höch tiene otra obra sin título, de la serie "Museo Etnográfico de Alemania" de 1929, que muestra el dorso y la cabeza de una mujer, cuyas formas están bajo la influencia africana, las cuales se encuentran sobre un pedestal geométrico de 3 bases (una café, una gris y una negra) que diferencia los senos y los brazos (el brazo izquierdo sin antebrazo) de una mujer occidental, que muestra según Biro (2009) el híbrido femenino intercultural y la conexión cuerpo-objeto.

De igual manera, el collage de Höch "La Bella Muchacha" (1920), contiene elementos referentes a la mujer, la obra muestra su pelo unido a relojes, logos de BMW, elementos mecánicos y una rueda. Llama la atención una mujer sentada con una sombrilla en la mano, que en su cabeza tiene una bombilla eléctrica.

Igualmente su collage "Corte con un cuchillo de cocina" (1919), muestra hombres rodeados de objetos, letras y máquinas. Al lado izquierdo de la obra, hay un hombre cuyo ojo izquierdo se mezcla con un objeto maquina, que recuerda a un insecto. Se ve de esta forma

cómo los ciborgs dadá, fueron creados para cuestionar al espectador y plantear una crítica a la conexión cuerpo y técnica (Biro, 2009).

Por su parte, George Grosz (1893-1959) tiene una obra que plantea la importancia de la máquina en conexión con el cuerpo humano, denominada el convicto “*The Engineer Heartfield*” (1920), esta muestra desde una mirada satírica, la personificación de un político que pareciera en una celda, y que representa la identidad de Heartfield como ingeniero y constructor de fotomontajes.

Esta obra, muestra las tendencias de una mirada del futurismo, ligada a la escuela denominada La Nueva Objetividad; que como reacción al expresionismo y punto de encuentro con la máquina muestra el corazón maquinal del prisionero.

De igual forma en su obra “Autómatas Republicanos” (1920), se aprecian dos hombres mecánicos en la ciudad, uno con la bandera alemana. Dos hombres contruídos con patas de palo, con brazos mecánicos y sin cabeza humana. Solamente el número 12 sin rostro y otra vacía con una palabra que entra y otra que sale.

Biro (2009) habla también en su texto de Rudolf Schlichter (1890-1955), quien en su obra “Estudio Dadá en Azotea” (1920), muestra hombres con implantes mecánicos. Uno se encuentra sentado al lado de una mujer cuya mano y parte de su pierna derecha son reemplazados por prótesis mecánicas. Igualmente dos hombres con máscaras, uno al frente de la obra y otro sentado, se ubican al lado de un maniquí de mujer sentado al lado de una mujer de pie en un pedestal.



#### 4.3.3.7 *La vanguardia y el cuerpo.*

Propuestas como *El Net Art*, iniciado por Cosic y Igor Markovic, desarrollan a través de un software, y el desciframiento de un mensaje, la liberación del arte de las instituciones artísticas tradicionales, el movimiento da vía libre en la red.

Otra propuesta es el arte ciberfeminista de Faith Wilding, artista paraguaya quien vive en los Estados Unidos, y ha impulsado desde obras como *By Our Own Hands*, (Los Ángeles, 1976) performances y otras expresiones artísticas; que se manifiestan no sólo en sus obras sino en células ciberfeministas de investigadores culturales. Sus seguidores, utilizan BioArte y Performance Táctico en la esfera pública, para explorar y criticar las propuestas informativas, y la implementación de biotecnología, en los cuerpos de las mujeres, su vida y su trabajo; lo que hace pensar inmediatamente en Haraway, (1991) y su propuesta del ciborg como híbrido liberador femenino.

Por su parte, la artista Marina Núñez, también en la línea del discurso de Haraway, (1991) propone al ciborg como constructor del sujeto occidental por su heterogeneidad, al ser un ser mixto. El ciborg para Núñez muestra la esencia de la muerte de éste desde la representación de los mitos que lo generaron.

La artista Marina Núñez nacida en Palencia, (1966) inicia su carrera en los noventa desde una propuesta de los discursos de género, y la importancia de la representación del cuerpo femenino; sea desde la metáfora, la monstruosidad o la mirada ciborg posthumana.

Desde la postura de lo híbrido, Marina Núñez retoma desde el cine y la literatura de ciencia ficción, su obra técnicas infográficas y programas de dibujo. Retomando el humanismo, Núñez se sitúa en contextos apocalípticos que van de la tecnofilia a la tecnofobia, explorando la corporalidad femenina desde el objeto y la máquina. (Martínez, 2009)

Por otra parte, los aportes de *Critical Art Ensemble* (CAE), colectivo que incluye varias especializaciones como gráficas por computador diseño de web, cine, video, fotografía, arte texto, libro arte y *performance*, plantea el uso de medios de comunicación y nuevas tecnologías desde contextos sociales y políticos, que reflexionan sobre la información, la comunicación y las biotecnologías.

El colectivo ha escrito 7 libros traducidos a 18 idiomas, que incluyen los siguientes proyectos: *The Electronic Disturbance* (1994), *Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas* (1996), *Flesh Machine: Cyborgs, Designer Babies, & New Eugenic Consciousness* (1998), *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media* (2001), *Molecular Invasion* (2002), *Marching Plague* (2006), and *Disturbances*, (2012).

A nivel del cuerpo y la cultura ciborg, se resalta la obra *Flesh Machine: Cyborgs, Designer Babies, & New Eugenic Consciousness* (1998) que propone desde el posthumanismo una mirada crítica a la economía capitalista; bajo el régimen del individualismo que subyuga los cuerpos hacia el pancapitalismo (producción, consumo y orden).

Esta obra retoma a los ciborg y a la conciencia virtual. El grupo mira al ciborg como un ser que tiene una plataforma orgánica, integrada con una compleja superestructura, que se dirige hacia el posthumanismo y lo que implica este en un impacto social dramático; sin olvidar otros tipo de ciborgs que como infraestructuras orgánicas removibles se integran a sistemas tecnológicos.

*Critical Art Ensemble* (2009), contempla cómo el cuerpo dentro del pancapitalismo, es entrenado para metas específicas ligadas a la potencialidad de la tecnología; hacia la eliminación de las funciones del cuerpo y características psicológicas. Esto plantea dos problemas esenciales, el primero poner el desarrollo cultural como un proceso proporcional al desarrollo biológico; el segundo, la justificación de la atrocidad histórico-cultural, de que los productos y servicios biotecnológicos son parte del desarrollo de las sociedades.

Se hace esencial plantear desde el poder, la importancia del cuerpo separado entre el lugar donde se encuentra, y lo la representación de éste en el ciberespacio, los medios de comunicación y en general en las nuevas tecnologías. *Critical Art Ensemble*, (2009) hace un llamado a una educación crítica que mirando el cuerpo y lo político mire las implicaciones del pancapitalismo a nivel democrático.

Así las cosas, se observa el arte corporal como un postura crítica que plantea una reflexión sobre el poder, haciendo que la obra de arte salga del espacio museo, y se incluya en la vida cotidiana, las ciencias sociales, puras, aplicadas y humanas, como una forma de denuncia, que ahora no solamente hablará sobre la sexualidad, el castigo o el maltrato, sino sobre la despersonalización que genera la la tecnología.

Lo que había planteado el Dada con el *Ready made* y el *object trouvé*, se extiende hacia las instalaciones, los *performances* y los *happenings*, que forjan nuevos caminos en expresiones denominadas de transvanguardia como el *Body Art*, el Arte Feminista, el Accionismo Vienés o la fuerza de Fluxus.

#### **4.3.3.8 Orlan y Stelarc.**

Es importante retomar los trabajos de Stelarc, quien desde 1960 ha probado los límites entre el cuerpo humano y la tecnología. Stelarc abre el arte a un cuerpo que desea la tecnología para jugar con ella, para volverse inmortal o simplemente para reflexionar. Según Kim, (2013) Stelarc retoma la propuesta de Haraway desde las prótesis técnicas y médicas, que plantean el performance del ciborg, desde un cuerpo que debe ser monitoreado y manipulado para llegar a reforzarse.

Para Clarke, (2002) en Stelarc se resaltan los circuitos de información corporal; en Orlan la noción del cuerpo como información codificada. Para Kim, (2013) el performance de Stelarc entre arte, ciencia y cuerpo, piensa en un ciborg con un cuerpo no autónomo, que se diferencia de la propuesta de Orlan, quien modifica su propio cuerpo de forma médica o digital, donde la existencia se torna liminal y fronteriza. Orlan crea a otro Orlan.

Clarke (2002) plantea respecto al trabajo de Orlan y Stelarc, que una categoría esencial a tener en cuenta es la liminalidad, que retoma lo transhumano y lo posthumano al pasar de una sujeto a otro. Esta categoría retoma la mirada queer, marginal y feminista, que ve a los ciborgs como potentes metáforas en la teorización de la condición humana.

De esta forma, sigue Clarke, (2002) se resalta que mientras Orlan trabaja la metáfora de la resurrección, Stelarc declara el cuerpo como una máquina muerta en una fantasía ciborg que delimita continuidad.

La autora, llama la atención sobre algunos ejes a tener en cuenta en esta mirada estético-corporal:

1. **Mente enjambre.** Implica la idea de que los humanos puedan tener exoesqueleto y prótesis, haciendo referencia a la idea de que los humanos puedan ser movidos hacia conciencias colectivas a través de lo híbrido.

2. **The Borg.** Entendido como vida orgánica artificial, que no se interesa en el poder político sino en la información y su consumo.

Stelarc desde Zylinska, (2002) considera que si bien no necesariamente escapa al dualismo cartesiano, ni va hacia el posthumanismo, indiscutiblemente hace un aporte a la mirada híbrida, al pensar no en el cuerpo propio, sino en un cuerpo general.

Por su parte, Jones & Sofia (2002) retoman la importancia de la provocativa retórica de Stelarc, y la contribución de una gran imaginación de Orlan. Las autoras consideran que mientras Orlan es blasfemo, Stelarc es rigurosamente ateo, siendo los dos postmodernos, ciborgianos y posthumanos.

Siguiendo con las autoras, para Orlan su cuerpo es su software y para Stelarc el sí mismo no está localizado en el cuerpo biológico. De hecho se ve que para Stelarc, el cuerpo

es obsoleto, mientras para Orlan el cuerpo es la opción extrema del postmodernismo, desde la cirugía.

Es importante anotar que Orlan ha tenido 7 cirugías desde 1990, como parte de la reencarnación de Santa Orlan que desarrolla como jefe de su propia obra suprema la hibridación de su rostro, entre imágenes digitales de la frente de Monalisa, la nariz de Diana de la Escuela de Fontainebleau y el mentón de la Venus de Botticelli.

Orlan desde sus cirugías performance, donde la sala de operaciones se decora con frutas de plástico y crucifijos que son grabados plantea un collage sagrado. Como lo plantean Robin (1997) y Zylinska, (2002) esta nueva identidad tecnocientífica estética plantea un discurso, que articula el carácter protésico de la identidad humana, enraizado en la era de la información y las técnicas de guerra.

El ciborg, se materializa creando un nuevo orden, a través de las ambiguas diferencias entre lo natural y lo artificial y la mente y el cuerpo. El ciborg en palabras, de Zylinska (2002) se crea fuera de nosotros hacia una vida híbrida, que como Orlan, plantea una extrapolación identitaria que representa la ciborgización.

Orlan, según Sicard, (2002) cuestiona el estatus del cuerpo; concretamente el femenino, desde la pregunta por el cuerpo, los estándares de belleza, la sexualidad y el amor. Desde el rostro como la más humana de las geografías del cuerpo, y a la vez la más visible, concentra los signos de inscripción de las tensiones entre el sí mismo y los otros; la persona y el medio y el individuo y las masas.

Desde experimentaciones sin precedentes, intervenciones quirúrgicas, híbridos digitales y esculturas; el rostro de Orlan se convierte para Sicard, (2002) en un trazado de arte contemporáneo y filosofía impensados y premonitorios del posthumanismo.

Un posthumanismo que se construye y reconfigura, desde el ejemplo de Orlan no un Prometeo ni Nuevo Prometeo, sino un ser femenino trabajado, amplificado y apto a sobrevivir, en términos de Sicard, (2002) en un ambiente hostil a colonizar a través de la electrónica, la química y la cirugía.

Orlan es su rostro reinventado, desde el cual emerge un mundo sin religiones. Un cuerpo mestizo técnico entre carne e imagen, que se fecunda in vitro usando referencias biológicas híbridas, mutantes y mestizas, donde lo digital entre la carne y los huesos hace parte de lo postapocalíptico. (Sicard, 2002)

Orlan como figura de prueba de un mundo rebelde, como plantea Sicard, (2002) muestra la cara del mundo que no queremos ver; un rostro desmitificado que mira lo interior desde la experimentación exterior, y que pone desde los injertos al cuerpo, como espacio simbólico que condena y es condenado y que se inscribe dentro de la historia cultural, en ciber (desde lo popular) e hiper (desde el conocimiento).

Para Orlan el arte carnal no concibe el dolor como redención o fuente de purificación. Para Stelarc su trabajo no es para sentir dolor, ya que amplifica su cuerpo interno, lo abre a lo maquinal en contraposición a Orlan. Para Orlan la tecnología en el cuerpo no es el reemplazo, sino un adorno y para Stelarc es arte.

Zylinska (2002) considera, que tanto para Stelarc como para Orlan, no solamente se delimitan nuevas fronteras estéticas, sino cambios éticos, políticos y normativos sobre la relación entre el cuerpo y la sociedad. En estos artistas lo protésico implica una reflexión ética al ver las relaciones con la alteridad y la exterioridad en relación con la identidad y la diferencia.

#### ***4.3.3.9 Otros artistas ciborg.***

Se resaltan otros artistas como Matthew Barney que cruza las fronteras entre lo femenino y lo masculino a través del video. Igualmente, la propuesta del catalán Marcellí *Epizoo*, en la que se observan como el control, las prótesis y la fragmentación biológica, se refuerzan en la medida en que el artista usa su propio cuerpo para manipularlo. El uso de un exoesqueleto, con mecanismos neumáticos que adaptan dispositivos a la nariz, nalgas, pecho, boca y orejas, logran convertirse en una figura ciborgiana.

De esta forma, los artistas muestran obras que entre la tecnología y el cuerpo, desarrollan lo grotesco y lo monstruoso, mezclando como plantea Aguilar (2006) la ficción, la realidad, la crueldad, la ironía, el erotismo y la obscenidad como interfaz entre artista y público. Esto implica abrir nuevas miradas que desde el pretexto del cuerpo miran lo femenino y el poder desde la experimentación.

Es importante anotar igualmente, que el ciborg, como lo plantean David-Floyd, R & Dumit (1998) incluye a nivel estético, tecnológico y mítico, la contradicción de un ser que es tanto el resultado del progreso positivo de la tecnociencia (Clynes & Kline, 1960), como el



resultado de la mutilación del cuerpo; y por ende de lo que implica a nivel sensible, expresivo y comunicativo (Reynolds, 1991).

El ciborg como una metáfora analítica de las relaciones tecnológicas con el cuerpo humano, (David-Floyd & Dumit 1998) fortalece las relaciones de la tecnociencia para mejorar o empeorar (David-Floyd & Dumit, 1998) a la humanidad.

En términos de Muñoz, (2009) el ciborg como figura estética implica lo psicosocial en obras como la de Dani Callavaro, quien a través de su obra expresa cómo las imágenes tecnológicas y las mitológicas, se combinan para formar tecno-cuerpos pero también mito-cuerpos, que explotados desde las ciencias militares y médicas generan grandes cambios antropológicos para el ser humano actual.

#### ***4.3. 3. 10 El ludismo o el anticiborg.***

Este hombre multiplicado del futurismo, va a ser fuertemente debatido por los ludistas ingleses, que al desmitificar los aportes de la técnica, miran lo que la técnica implica a nivel de deshumanización.

Este grupo inicia en 1812, en respuesta a la disolución violenta de una manifestación de trabajadores en Nottingham. Los trabajadores viendo lo que implica el ingreso de la técnica a nivel de las condiciones laborales, queman varias máquinas de tejer.

Este grupo se extiende a otras zonas, llegando a lanzar mensajes intimidatorios a los propietarios de las empresas, tras lo cual en 1813 ejecutaron a de los integrantes. Si bien en 1817 el grupo se ve disminuido, durante la revolución industrial fueron retomados sus ideales por parte de trabajadores.

Ya en el siglo XX aparece el movimiento conocido como neoludismo, que se opone a la biotecnología y a toda la postura cibernética, al pensar no solamente en las máquinas sino en las megacorporaciones, que desde la publicidad y la sociedad de consumo generan la conexión hombre-técnica hacia el transhumanismo y posthumanismo.

#### ***4.3.3.11 El ciborg urbanitas.***

El “Prometeo” creado en 1933 por Paul Manship, ubicado en el Rockefeller Center de New York, es una muestra de su aparición en el contexto urbano. El Rockefeller Center conocido por sus 19 edificios comerciales en la Ciudad de Nueva York, Estados Unidos, fue construido por la familia Rockefeller en Midtown Manhattan en la isla de Manhattan, Nueva York.

Desde las ganancias que le generó el petróleo a John D. Rockefeller (1839-1937), este complejo urbanístico fue construido en un terreno que pertenecía a la Universidad de Columbia. Desde el estilo Art Decó, no solamente es uno de los centros más importante del capital mundial, sino de inteligencia y seguridad; ya que incluye las operaciones estadounidenses de *British Security Coordination*.

Desde la lógica de una ciudad en otra, retoma los Jardines colgantes de Babilonia, y se convierte a nivel urbanístico y económico, en uno de los mayores centros económicos del mundo. En este centro se encuentran *Wall Street* donde queda la Bolsa *NYSE (New York Stock Exchange)* *Euronext* (US), la más importante del mundo con valor de mercado de \$ 16.506 Billones de dólares registrados a Julio del 2013, que cuenta con 2.342 empresas listadas que cotizan en esta Bolsa.(Daza, 2013), seguida de la *NASDAQ OMX (National Association of Securities Dealers Automated Quotation)* también en Nueva York y de la *Tokyo Stock Exchange* o Bolsa de Tokyo con sede en Tokyo (Japón).

En este contexto, Prometeo aparece observando lo que se ha creado desde el fuego que nos dio, hace pensar que el símbolo prometeico de la técnica como liberación; es a fin de cuentas lo que el sistema capitalista representa y promete, desde el espejismo de la imagen que vende ideales que simbolizan la perfección.

Un ejemplo de esto es que la tienda de lego (verano de 2014), que hace parte de esta estructura comercial, donde se representa a Prometeo en la vitrina, como muestra de lo que las figuras que vende pueden formar. Esto muestra una multiplicación de representaciones que en palabras de Debray (1992) se imbrican en el tiempo. Tanto el Prometeo escultórico como el del lego, forman parte de una conexión temporal que trasciende hasta el ciborg actual.

Otra muestra de esto, se da alrededor del Rockefeller Center, que no solamente muestra al gran Prometeo y al de lego; sino a deidades griegas y egipcias que sobre los locales comerciales, o en general acompañando a los compradores y visitantes, conectan el presente económico con el mito de las culturas antiguas.

Antes de ingresar al Rockefeller Center, la aparición de un Zeus molesto, con rayos en la mano, (el gran Dios castigador de Prometeo) acompañando la leyenda "Wisdom and Knowledge shall be the stability of thy time"<sup>36</sup> da la entrada al edificio del Rockefeller Center de New York donde desde el ingreso hay pinturas murales al interior del edificio, muestran a un Prometeo que hace parte de la guerra a través de la historia.

Igualmente el zodiaco y la figura de Atlas, padre de Prometeo, acompaña a su hijo. Atlas fue condenado por Zeus y lleva sobre sus hombros, los pilares que mantenían la tierra separada de los cielos. La escultura del *Rockefeller Center* en Nueva York, se realizó en 1936 por Lee Lawrie y Rene Chambellan, apuntando a Estrella Polar. Desde sus anillos se representan 12 constelaciones por las que pasa el Sol a lo largo de un año. Sobre sus hombros se observa una viga curvada con los símbolos tradicionales de Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, y Neptuno.(Latorre, 2012)

Se anota cómo la catedral de San Patricio es minimizada por los enormes rascacielos y la escultura de "Prometeo", esto nos recuerda como lo plantea Unamuno en su poema "El

---

<sup>36</sup> Sabiduría y conocimiento será la estabilidad de tu tiempo

buitre de Prometeo” (1907), (Schulman, I & Picon, E., 1999) que Prometeo cansado, lo único que pide al buitre es que lo libere de sus cadenas, para liberarse de sus sufrimientos. Idea que desde la Edad Media y el Renacimiento tendrá como liberador a Cristo, que vino a llevar sobre sí, los pecados del mundo para salvarnos (Latorre, 2012)

Así, las cosas, desde una mirada del arte, que más que grafosférica estética es videósferica económica, pareciera que mientras el Prometeo grita “libértame, libértate”, desde el poema de Unamuno, otros siguiendo los pasos del Prometeo rebelde y ya no humilde del poema; piensan que pueden lograr lo que él no logró al superar a Dios desde la ciencia. Ciencia ahora materializada en la figura del ciborg. (Schulman & Picon, 1999)

Pero como cada pecado tiene su castigo, el de Prometeo ahora ciborg, nos recuerda de alguna manera otros casos como Sísifo o Mammón, quienes por la ambición a lo material igualmente son castigados. Mientras Mammón inflama el corazón humano con su avaricia, Sísifo por avaro y mentiroso es obligado a empujar eternamente una piedra enorme cuesta arriba, por una ladera empinada.

El mito nos enseña a los hombres desde la creación del mundo, que hay esfuerzos sin esperanzas en el mundo material. Mirando al nuevo Prometeo ciborg, se ve que “ya no se trata de la libertad “en soi”<sup>37</sup> que tendría sentido en relación con seres superiores, es una libertad de espíritu o de acción. “Je ne puis comprendre ce que peut être une liberté qui me se-

---

<sup>37</sup> En sí.

rait donée par un être supérieur. J'ai perdu le sens de la hiérarchie. Je ne puis avoir de la liberté que la conception du prisonnier ou de l'individu moderne au sens de l'état, como lo plantea Camus (1985) en el Mito de Sísifo<sup>38</sup>. (Prados de Cuervo & Castro: 1975: 18)

Lo que no sabremos por ahora, es si nuestro nuevo Prometeo, hará al final lo mismo que Sísifo "comprender que no tiene ninguna alternativa ante el castigo que le ha sido impuesto", (Prados de Cuervo & Castro, 1975: 17) y que debe continuar cargando el peso de su rebeldía eternamente.

En ese orden de ideas, si "la rebeldía representa una perpetua confrontación del hombre y de su propia oscuridad", (Prados de Cuervo & Castro, 1975: 17) Prometeo como antepasado del ciborg, le muestra al Prometeo cibernético lo que puede implicar aceptar la técnica sobre lo humano en cuanto a destrucción y soledad.

#### ***4.3.3.12 Cibernética.***

La cibernética ha sido una revolución teórica y epistemológica, que incluye múltiples disciplinas de gran trayectoria, que como la comunicación buscan procesos teóricos y metodológicos propios. Nace en 1942 desde los aportes de Norbert Wiener (1849-1964) y Arturo

---

<sup>38</sup> Yo no puedo comprender, tal vez esta libertad me sería dada por un ser superior. Yo he perdido el sentido de la jerarquía. Yo no puedo tener la libertad desde la concepción del prisionero o del individuo moderno desde la mirada del estado

Rosenblueth Stearns (1900- 1970); aunque Platón la nombraba en La República ( 2008 [S V A.C.]) para hablar del arte de dirigir a los hombres o gobernar.

En los 50s la cibernética logra manipular ondas y registrarlas electrónicamente. Ya en los 60s lo digital le da nuevos elementos de trabajo, ligados a sistemas de control, desde la creación de máquinas que reemplacen a las personas en el campo laboral.

El aporte de la comunicación es esencial para la cibernética, ya que se retoman los procesos de mantenimiento, supervivencia y desarrollo de los sistemas animados e inanimados; que plantearon Shannon, Weaver (1981) y otros autores de esta corriente comunicativa.

Posteriormente, la denominada segunda cibernética de los 70s planteada por Magoroh Maruyama (1992), ligada a las teorías del caos y la complejidad, aporta la reflexión sobre los comportamientos caóticos, morfogénesis, gestión de la información, entropía, efecto mariposa, efectos disipativos, transiciones de fase y fractales, entre otros.

La cibernética por lo tanto parte de muchas aristas, conectadas a la mirada del nudo gordiano o la comprensión de lo natural y lo artificial, como base para la expansión del ciborg en el mundo; que desde los medios de comunicación, la publicidad y los movimientos sociales cada vez se potencia con más fuerza.

Paralelo a los movimientos anteriores, la cibernética como paso de la imaginación a lo real, lanza al ciborg como punto de unión entre el poder del dirigir (Kubernana) y el organismo (org); volviendo concreto lo que la filosofía mecanicista entendía al unir el cuerpo humano con la máquina (herencia cartesiana). Igualmente plantea el organicismo y que se

opone al mecanicismo, considerando la existencia de fuerzas vitales características de los seres vivos; siguiendo la pugna que hasta hoy se mantiene entre las ventajas y desventajas de la mirada del hombre- máquina.

Norbert Wiener, desde su libro "Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas", publicado en 1948, plantea continúa un camino que se remonta a las máquinas con fechas de retroalimentación correctiva en 1700, y lo que estos experimentos generaron para dar aparición al motor de vapor de James Watt. Este planteamiento va a ser un motor esencial desde la mirada interdisciplinaria, hacia la comprensión de la estructura de los sistemas reguladores y la teoría de control y a la teoría de sistemas revoluciona los sistemas físicos y sociales.

Con la ayuda de Arturo Rosenblueth Stearns en 1942, la cibernética se plantea la importancia del control, la recursividad y la información como eje definitorio de la comunicación; desarrollando un lenguaje y técnicas que en 1950 Ben Laposky va a complementar desde un ordenador analógico. Ésto unido a la posibilidad de manipular ondas y de registrarlas electrónicamente, es lo que William Ross Ashby va a generar como el nacimiento de la inteligencia artificial.

Dentro de los avances de la cibernética, están la vida artificial, la primera prótesis verdaderamente automática con dispositivo normativo, que no requería de la intervención externa; los aportes de la robótica desde los sistemas de control en la creación de máquinas complejas que apoyan los procesos de la medicina y la seguridad; y los aportes de la máquina a la teoría de la información y lo sistemas biológicos.



De esta forma, el aporte de la cibernética inicial y de la Fundación Josiah<sup>39</sup>, han generado grandes avances a nivel de una nueva mirada del hombre y la máquina; ligada tanto a la teoría de la información (Shannon's Bailiwick), como al procesamiento de sistemas binarios (McCulloch's lifework), y el fortalecimiento de los sistemas biológicos (von Neumann's).

#### **4.3. 3. 13 Plus.**

Antes de la escuela Cyberpunk, que va a desarrollar fuertemente al ciborg, la obra "Plus" (1977) de Joseph McElroy (1930) en los 70s, habla de un ciborg invasor, que comienza a hacer parte del discurso literario. En esta obra, se narra la historia de un ingeniero que sabe que morirá de cáncer y para salvarse, decide prestarse para una investigación cibernética en la que dos hombres le extraen su cerebro.

El cerebro del protagonista se va a proyectar en una cápsula espacial a 36.000 Km en el aire, y a una velocidad de 3.4 K.m. por segundo. Todo esto sobre una plataforma de vigilancia interplanetaria (IMP). Así, mientras su cerebro se coloca en diversos equipos, su cuerpo es bañado en glucosa, logrando que diversos sistemas electrónicos lo mantengan en contacto con la tierra.

Él sigue en contacto con la tierra a través de una cápsula de comunicación CAP COM. Al final del experimento, llamado *TL Travel Light*, el protagonista espera volver a la tierra recuperado. Sin embargo, un fenómeno solar imprevisto, hace que el cerebro se vuelva consciente convirtiéndolo en Imp Plus.

---

<sup>39</sup> Promovida por Norbert Wiener, John von Neumann, Claude Shanon, Warren McCulloch.

Imp Plus desarrolla su cerebro y fortalece su parte cibernética, hasta que el cuerpo humano se va rebelando contra el mecanismo cibernético, gracias a la memoria original que logra generar una tercera persona neutra y omnipresente. Chassay (1976) plantea que Plus interroga al lector sobre el ser y la máquina, lo espiritual, lo material, y lo que implica esta extraña resurrección laica.

### **4.3. 3. 14 Cyberpunk.**

El nuevo Prometeo o ciborg que resurge de las cenizas, debe gran parte de su vida e ideales al movimiento Cyberpunk, que inicia sus pasos gracias al editor de ciencia ficción Gartner Dozois, quien populariza el término Cyberpunk como género literario; desde la historia corta de 1980 publicada hasta noviembre de 1983, en "Historias Asombrosas de Ciencia Ficción", Volumen 57, Número 4.

Posteriormente, van a desarrollar el género Cyberpunk: William Gibson con su gran obra "Neuromante" (1984), Bruce Sterling con "El chico artificial" (1980), Graham Ballard, con "Fuga al paraíso" (1994), Philip K. Dick con "Una odisea en la tierra" (1987), Harlan Ellison con "No tengo boca y debo gritar" (1967), Stanisław Lem con "Fiasco" (1986), Samuel R. Delany con "Estrellas en mi bolsillo como granos de arena" (1984), William Burroughs con "Queer" (1985), John Shirley con "Realmente, realmente, realmente. Extrañas historias" (2000), Rudy Rucker con "Luz blanca" (1980), Michael Swanwick con "En la deriva" (1984), Pat Cadigan con "Pecadores" (1991), Lewis Shiner con "Frontera" (1984) y Richard Kadrey "Sospechoso cero" (2013), entre otros.

Todos estos escritores plantean una mirada maquinal postapocalíptica, que va al decaimiento social, la inteligencia artificial y la paranoia en espacios virtuales, ciberespaciales o matrices que superan el tiempo y el espacio; para dar pie a sociedades y nuevos humanos híbridos.

Haraway (1991) plantea que el Cyberpunk, es el intento de construir un "mito político", donde los ciborgs como metáforas de la "realidad social" contemporánea, son centros liberadores desde la ciencia y la literatura.

Gibson, escritor estadounidense nacido en 1948, no solamente es uno de los precursores del género Cyberpunk, sino del concepto de ciberespacio e incluso de la mirada del ciborg. Junto con su obra *Neuromante* (1984) hizo la llamada Trilogía del *Sprawl* que incluye de igual manera las obras "Conde Cero" (1986) y "Mona Lisa acelerada" (1988).

Ya en los 90, realiza otra trilogía, la llamada de "Yamazaki", que incluye los textos *Luz virtual* (1993), *Idoru* (1996) y "Todas las fiestas del mañana" (1999). Dentro de sus cuentos se conocen "Quemando Cromo" (1981) y "Johnny Mnemonic" (1982).

Pero en nuestro caso, *Neuromante* de W. Gibson va a ser la propuesta literaria que muestra al ciborg como personaje central de la historia, al dar vida a seres que viven conectados a implantes, y que si bien optimizan sus capacidades físicas, tienen que hacer sacrificios, como en el caso de Case, (el cowboy ciborg protagonista) que tuvo que someterse "a una costosa operación de un implante que mejorará sus capacidades mentales"; (García, 2003: 115) cuya contraprestación implica seguir las órdenes de un grupo de poder para no ser destruido.

Case, un "vaquero de la consola" (hacker) lisiado, pero curado por la tecnología y chanteajeado por sus "salvadores, es descrito así por Gibson:

“Él [Case] advirtió que las gafas estaban quirúrgicamente implantadas, sellando las cuencas. Las lentes plateadas parecían surgir de una piel lisa y pálida por encima de los pómulos... Extendió las manos [Molly], las palmas hacia arriba, los pálidos dedos ligeramente separados, y con un sonido metálico apenas perceptible, diez cuchillas de bisturí de doble filo y de cuatro centímetros de largo salieron de sus compartimientos bajo las uñas rojas. (Gibson, 1984: 18-19)

Case como muchos ciborgs, son salvados por la tecnología, pero esclavizados de igual manera por ella, ya que muchas de las empresas que les dan la felicidad y la salud, son empresas criminales que piden favores a cambio. Por lo tanto, los ciborgs son de alguna manera anti-héroes, que para salvarse deben solucionar casos complejos, y cumplir lo que los grandes poderes económicos y políticos les exigen.

El Cyberpunk a través de sus novelas, muestra diversos implantes corporales, que pasan por las drogas inteligentes o nootrópicos. Éstas que proceden del griego *noús* (mente) y *trópos* (movimiento), son sustancias "que actúan sobre las capacidades cognitivas, y que mejoran la inteligencia, el aprendizaje, la memorización y el recuerdo; sin efectos importantes a nivel del sistema nervioso central y con un poder tóxico bajo y que no generan adicción" (García, 2003: 115).

Dentro del Cyberpunk literario, es importante ver la importancia que los rusos le han dado a este género. Dentro de los cibernovelistas, se resalta a Sergei Lukyanenko con "Labyrinth of Reflections", (1997) que mira el género desde el amor y la libertad; siendo una de las novelas más leídas incluso en Internet. Igualmente Vladimir Vasilyev con "Hearts and engines" (2002), quien retoma elementos del "Neuromante" (1984) de W. Gibson.

Este movimiento estético que inicia como movimiento literario en los años 80, se despliega desde sus antecedentes futuristas a la televisión, el cine, los videojuegos, el manga y el animé. El Cyberpunk plantea una postura de rebeldía ante el sistema establecido por medio de la máquina; “una ideología que significa protesta e inconformismo contra la sociedad, que a su vez plantea una contracultura por medio de la aceptación de las tecnologías más avanzadas, permitiendo aumentar las capacidades humanas” (García, 2003: 12).

Igualmente desde los cómics, la figura del ciborg aparece en octubre de 1980 con DC Cómics. Esta historia creada por Marv Wolfman y George Pérez, y cuyo nombre original es Victor "Vic" Stone, se conoce como "Cyberion, Robotman, Technis, ciborg 2.0, Omega-drome, Sparky". El protagonista tiene el cuerpo casi completamente cibernético, y es capaz de generar su propio armamento y pertenecer a la Liga de la Justicia de América (2011).

Desde una propuesta de democratización de la información, utilizando la tecnología y la modificación e invasión de sistemas gubernamentales e institucionales; la asociación hombre-máquina, se convierte en una necesidad para recorrer, vivir, sobrevivir y protestar en el ciberespacio.

La aparición de las redes informáticas globales tiene un lado caótico, ligado a la destrucción y a la aparición de *hackers*, *crackers* y *phreakers*. Ya en 1990 la era post-cyberpunk lleva a la vida cotidiana a los personajes que antes eran inalcanzables en el Cyberpunk. Un ejemplo es la novela "*Snow Crash*" (1992) de Neal Stephenson. Otros géneros como el *Steampunk* que conjugan la era industrial con tecnologías avanzadas y el *Biopunk* profundizan igualmente en la importancia de la biotecnología.

El *steampunk* se ubica en una era victoriana ucrónica, mostrando una visión apocalíptica del mundo. El término fue acuñado originalmente en 1987 para describir las novelas de Tim Powers, James Blaylock y Kevin Wayne Jeter. Posteriormente con la novela "La Máquina Diferencial" (1990) de William Gibson y Bruce Sterling se da continuación al género.

En los 90s inicia el Wirepunk, heredero del *steampunk*, que se centra en la tecnología del siglo XX, con novelas como "*City of Ember*" (2003) de Jeanne DuPrau y el Biopunk que se basa en la biología y la manipulación genética. Paul di Filippo, con obras como "*Ciphers: A Post-Shannon Rock 'N' Roll Mystery*", (1997) es uno de sus más importantes representantes; así como la serie de obras denominada "*Shaper/Mechanist*" (1982-1985) de Bruce Sterling.

El Cyberpunk ligado a la combinación de cibernética y punk, muestra la propuesta del cambio que la relación hombre-máquina ha venido generando. Los personajes marginados y solitarios de este futuro apocalíptico y postapocalíptico, generan nuevos sujetos que actualmente hacen parte de la vida real; pero que para algunos en los 80s eran solamente imaginarios.

*Hackers, crackers, phreakers*, ciborgs, inteligencias artificiales, y megacorporaciones; muestran futuros distópicos post-industriales que se conectan con la novela policíaca, el cine negro y la narración posmoderna.

El movimiento Cyberpunk según Foster, (2005) implica igualmente la incorporación de temáticas de género, sexualidad queer, diferencias raciales y étnicas; sin olvidar que plantea nuevos modelos de ciudadanía, economía global y la transformación del cuerpo desde las prótesis ciborg y las interfaces cerebro-computador, transformando la esencia de lo humano.

Sterling (1983) enfatiza que desde la invasión y sobre todo la corporal, el Cyberpunk enfatiza en la importancia cultural de las técnicas, redefiniendo la naturaleza humana y mirando las influencias utópicas y distópicas dentro de nuestra piel y nuestras mentes.

Foster (2005) plantea que la mirada invasiva del Cyberpunk, se ve incluso en la metáfora del ciberespacio, que desde la inmersión permite la extensión de la conciencia humana, dentro de topologías de las redes de la información global.

Sterling (1983) considera que la invasión, implica la separación de la naturaleza humana de la tecnología y de la prioridad pura ontológica, que lleva a los discursos posthumanistas y transhumanistas. Estos discursos desde movimientos y asociaciones, se abren al debate de la ética y de las formas tecnológicamente mediadas de la personificación y la subjetividad.

Retomando la obra de Sterling, (2005) se ve el conflicto entre culturas tecnológicas, que como en la novela "Cismatrix" publicada por primera vez en 1985, esta plantea como los *Shapers* que practican modificaciones genéticas de tipo humano y los *Mechanists*, que prefieren las prótesis ciborg, muestran la preexistencia de un discurso posthumano; que ayuda a ver que ha sucedido con el Cyberpunk luego de su auge y si realmente su muerte anunciada es una realidad.

Igualmente Pat Cadigan (2012) en su novela "Synners" de 1991, muestra la primera creación exitosa de una prótesis neuronal, que permite una interfaz entre el sistema nervioso y las redes del ciberespacio. De la misma forma George Zebrowski (2012) en su novela de 1979 "Macrolife" no solo influencia el Cyberpunk, sino que imagina la destrucción del planeta y la migración de la raza humana, a un espacio móvil donde la existencia depende de la tecnología, mostrando la automodificación del ser hasta extremos ilimitados.

Ya en el presente, los extropianos plantean según Foster (2005) las formas tecnológicas de autotranscendencia, una oposición al Cyberpunk, ya que si bien plantean la relación entre ciencia ficción, transhumanismo, filosofía futurista, extensión de la vida, inmortalidad, inteligencia artificial, drogas inteligentes, escatología especulativa, vida artificial y moralidad futurista; de todas formas plantean un futuro posthumanista ideal que el Cyberpunk no considera.

Los extropianos son políticos libertarios ligados a un ala de la derecha anárquica, que se encuentra en contra del estado, pero que apoya el mercado capitalista. Desde una mirada económica-política plantean la tecnoliberación, que en oposición al Cyberpunk, no mira las consecuencias de este tipo de antihumanismo, buscando al superhombre desde el capitalismo.

El Cyberpunk desde Foster, (2005) tendrá con el posthumanismo el debate por el cuerpo político, desde una ciudadanía que plantea la transformación de las personalidades humanas en forma de software, autoconciente. Esta propuesta ciudadana, mira al ciudadano como una organización de softwares en comunidades, en que los ciudadanos tienen derechos inalienables, garantizando el estar en la red, como en la novela "Diáspora" de Greg Egan (2009).



Esta obra se ubica en la polis, como el computador o la red de computadores, y muestra funciona como este tipo de comunidad superando desde mutaciones artificiales, el debate entre lo homogéneo y lo heterogéneo. De igual forma, la novela "Antibodies" de David Skal, (1989) muestra lo cibernético como escape, que implica la terapia somática de choque, para volver a habitar el cuerpo.

"Antibodies" desde Foster, (2005) rechaza la mirada del cuerpo como carne del Cyberpunk, planteando una terapia que trasciende las limitaciones del cuerpo natural, hacia las prótesis mecánicas logrando un tipo de transhumanismo extropiano.

Por otra parte, la incorporación tecnológica del Cyberpunk en lo público y lo privado, así como la invasión mental y corporal, se conectan con el planteamiento de Haraway (1991) respecto a la redefinición de la subjetividad en nuestras relaciones con la tecnología; mostrando una lectura del imaginario ciborg que conecta los efectos de la mediación tecnológica que plantea el posthumanismo y el transhumanismo.

Haraway (1991) usa el ciborg como figura de identidades híbridas, que el Cyberpunk mostró dentro del mito irónico y político, que diferencia el cuerpo de la carne al ser visto desde las identidades y la historia de la diferencia.

Foster (2005) considera que desde la identidad del fetichismo masculino y las narrativas neoedípicas del ciborg, se pasa a una mirada feminista que plantea la rebelión contra la castración femenina. Lo cual nos lleva a pensar en el cuerpo-máquina como objeto de deseo, logrando una forma de tecnofetichismo, que desplaza la ansiedad castrada del hijo que toma el objeto de deseo como fetiche.

En este sentido tecnofetichista, la máquina como objeto, muestra en la personificación y las prótesis la gratificación sexual de la transformación del cuerpo; que abre el debate a la convergencia entre sexualidad y tecnología desde la mirada del postcuerpo. De esta forma, la tecnología sigue reforzando el fetichismo, que tiene que crear otras formas de placer o reforzar las existentes. Ejemplos desde el autor, se ven en la sexualidad liberada de la protagonista de "Metrópolis" de Fritz Lang de 1926, en el cibersexo y la ciberpornografía.

A nivel del ciudadano ciborg, se ve el paso del ciudadano abstracto, a uno que adquiere un nuevo cuerpo inteligible que sugiere una identidad; como es el caso del cómic "Deathlok" de Marvel (Rich Buckner y Doug Moench) de 1974 que plantea la historia de un ciborg afroamericano y del también cómic "The Souls of Cyber-Folk" de Marvel, (1991) creado por Dwayne McDuffie, que plantea la historia de un científico afroamericano en un cuerpo ciborg.

Lo anterior lleva a Foster (2005) a plantear, que la relación del imaginario ciborg y la categoría mediada del trauma, conllevan que la intrusión de la tecnología es la intrusión de la mente y el cuerpo del hombre blanco y de la masculinidad blanca.

La transformación del cuerpo blanco en máquinas humanas, como en el video de Billy Idol "Shock to the System" de 1993, participa en la categoría de invasión que el Cyberpunk había planteado desde la retórica del trauma; como particular atracción del hombre blanco y respuesta defensiva a los movimientos multiculturales. Billy Idol en su álbum "Cyberpunk" de 1993, muestra una expansión del universo de ficción de "Neuromante" de William Gibson (1984) mostrando un acto implícito de sustitución racial desde la armadura ciborg.

De igual forma, Foster (2005) plantea que las narrativas Cyberpunk y las formas de economía política transnacional y del postfordismo, visibilizan los procesos de globalización y localización de naciones franquicia que se organizan alrededor de la lógica informática, informativa y de reproductibilidad. Estas lógicas permiten la mediación entre lo local y lo global, como es el caso de McDonalds, las huellas eléctricas y los chips, que desplazan la supuesta oposición entre estado y sociedad civil. Todo hacia una oposición entre capital y comunidad, que implica una fragmentación de las ideologías nacionales.

Esto se va a ver igualmente en obras como "*Snow Crash*" de 1992 de Neal Stephenson, (2003) que muestra cómo un virus de computador es diseñado para afectar los cerebros de los seres humanos, que han aprendido programación de lenguajes por computador. Muestra de esta forma, la redefinición de la personificación y subjetividad.

Esta novela propone el puente entre el estudio neurocientífico de las estructuras del cerebro, para definir el comportamiento, y su uso en la ciencia informática; donde el hardware y el software no se diferencien para lograr que el hacker o el cracker ingresen.

Así, el nuevo cerebro humano no genético, sino construido y luego infectado, logra que se abran nuevas teorías del lenguaje tecnocientífico; donde se abre la puerta al debate biológico y lingüístico, la identidad de comodificación, la diversidad, el control y la manipulación.

Los ciborgs del Cyberpunk, ubicados a nivel general en el ciberespacio, son la propuesta contracultural de una tradición libertaria que desde la fuerza estética, alerta a los individuos de los malos usos de la tecnología y del poder del dinero y lo que éstos implican para el control de la información.

Sin olvidar el ciborg político que plantea Siivonen, (1996) cuya identidad política propone que el cuerpo llega a ser una red de conexiones negociada y contestada en el campo del discurso.

#### ***4.3.3.15 Cine ciborg.***

El cine ciborg se conecta con los antecedentes del Cyberpunk en filmes como "Alphaville" de Jean-Luc Godard (1965), retomando el texto "Un mundo feliz" de Aldous Huxley.

Short (2005) ve no solamente en el cine, sino en general en la cultura, la relevancia del ciborg; dado que éste plantea una exploración de la identidad de la naturaleza humana, al cuestionarnos nuestra relación con la tecnología y las especulaciones de lo que implica este fenómeno para el futuro.

Short (2005) reseña a "Robocop" de Paul Verhoeve de 1986, como uno de los filmes ciborgs más reconocidos; debido a su diseño, caracterización, acción, crítica narrativa de los valores del capitalismo a nivel de la explotación y hostilidad para la humanidad. Se abre paso a la figura del ciborg programado, para cumplir labores comerciales y adquisición territorial, abriendo paso a fases experimentales de otros filmes como "Short Circuit" de John Badham de 1986 y "D.A.R.Y.L". de Simon Wincer de 1985, los cuales combinan antimilitarismo con vida tecnológica, para matar dentro de los contextos domésticos cotidianos.

Otro punto interesante del cine ciborg, es que hace parte según la autora, de una subdivisión que combina con robots y extraterrestres. Todo hacia un eclecticismo hipercon-

ciente que entre los años 80s y 90s refleja cambios a nivel de audiencias y técnicas narrativas, en las que se mezclan tanto el entretenimiento como la cultura literaria en la era de la información.

En los 90s se enfatiza según Goldberg (1995) la figura del ciborg, que pasa del buen ciborg como en "Robocop 2" de Irvin Kershner, (1990) hasta los ciborgs asesinos de "Ghost in the Machine" dirigido por Rachel Talalay (1993) y "Virtuosity" de Brett Leonard, (1995) en que se muestra el horror que generan las megacorporaciones.

Igualmente los ciborgs asesinos de los 90 se verán en "Pitch Black" de David Twohy, (1999) en que el ciborg protagonista es capaz de lograr la regeneración y redención, sugiriendo como lo plantea Goldberg, (1995) una mirada inmortal que no es solamente futurista sino que incluye un pasado sin origen.

En ese orden de ideas, filmes para tener en cuenta son  $\pi$  (1998) de Darren Aronofsky, "Brazil" (1984) de Terry Gilliam, "Ciborg" (1989) de Albert Pyun, "Robocop" de Paul Verhoeven de 1986, "Total Recall" de Paul Verhoeven (1990), "Terminator" de James Cameron (1984), "Gattaca" (1997) de Andrew Niccol, "The Matrix" (1999), "The Matrix Reloaded", "The Matrix Revolutions" y "The Animatrix" (2003) dirigidas por Lana Wachowski, Andy Wachowsky y Mahiro Maeda, Elysium de 2013 dirigido por Neil Blomkamp, "Source Code" de 2011 dirigida por Duncan Jones, "el chip prodigioso" de 1987 dirigida por Joe Dante y "ExistenZ" (1999) de Cronenberg enfocada en los videojuegos.

#### 4.3.3.15. 1 *La Jetée*.

"*Jetée*" es una película francesa de 1962 realizada por Chris Marker, que narra el viaje en el tiempo, luego de una terrible guerra radioactiva. Luego de experimentos sobre los humanos, un hombre tiene la posibilidad de volver al pasado y comprender un sueño que desde niño tenía repetitivamente.

Este filme se inspira el filme de Terry Gilliam *12 monos* de 1995, que plantea la mirada postapocalíptica futurista, que Gilliam había desarrollado en 1985 con "Brazil"; en la que muestra lo terrible que puede ser caer en los excesos tecnológicos.

Al respecto de esta película, Dyens (2008) plantea que la cultura del complot, o guerra de los ciudadanos contra las fuerzas ocultas, pone al ciborg como pretexto de liberación; que entre la ética humana y el deseo de ser dioses, hace pensar en que somos la máquina que palpita y es en esa máquina que existe nuestra salvación.

#### 4.3.3.15. 2 *Purge*.

"*Purge*", (2009) escrita por Henrik Galeen y Paul Wegener y dirigida por David King, muestra la tradición Cyberpunk al narrar la historia de una muchacha, que es convertida en adicta a las drogas en una fiesta, para ser obligada posteriormente a seducir hombres, que posteriormente serán asesinados u obligados a realizar ciertas acciones.

Esta película claramente oscurantista muestra la androginia, el homosexualismo y la mezcla de policías y asesinos, la corrupción y el permanente espionaje e intromisión en la vida personal desde múltiples cámaras y pantallas; es la muestra de cómo la inteligencia artificial y las drogas podrían ser parte de un futuro caótico.

#### *4.3.3.15.3 Blade Runner.*

Ligada al movimiento Cyberpunk, la película "Blade Runner" de Ridley Scott (1982) basada en el libro "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?" de Philip Kindred Dick, muestra cómo los replicantes son utilizados para colonizar el espacio. "Blade Runner" muestra seres que tienen recuerdos e imágenes producidos por otros, y ciborgs replicantes con facultades cognitivas, con una esperanza de vida mayor y que se creen humanos. Sádaba (2009) por su parte mira esta película desde el minimalismo estético, hacia la creación de seres inorgánicos, iguales a los orgánicos, que dan una mirada pesimista de la ciborgización social.

#### *4.3.3.15.4 Terminator.*

Este filme de James Cameron (1984), se basa en relatos de Harlan Ellison, mostrando el enfrentamiento entre ciborgs buenos y malos en el 2029. Como plantea Sádaba (2009), ciborgs con moral, conciencia y sentimientos formados con un endoesqueleto electrónico (cables y chips) recubierto por músculo y piel continúan también en filmes como el "Terminator 2" (El juicio final), el 3 (La rebelión de las máquinas) y el "Terminator Salvation".

Goldberg (1995) plantea al respecto, que terminator plantea lo antihumano y antireproductivo, que cruza entre lo humano y la máquina, el pasado y el futuro, lo femenino y lo masculino y lo homosexual y lo heterosexual.

Este tipo de películas abren la mirada a nuevas familias ciborg, donde el padre es ciborg, la madre parece lesbiana y el hijo es un hacker. Se proponen por lo tanto, personajes que muestran la ansiedad y la deshumanización desde las corporaciones (Cyberdyne Systems).

En "Terminator 2 o el día del juicio" de James Cameron (1991), se plantea desde predicciones preestablecidas, nuevos héroes que creados desde un texto postmoderno muestran un nuevo barroco caracterizado por el exceso y lo extremo. (Goldberg, 1995)

En "Terminator 3 o Ascenso de las máquinas" de Jonathan Mostow (1993) muestra la lucha entre ciborgs masculinos y femeninos, que adquieren cada vez más un mayor grado de humanidad.

#### *4.3.3. 15.5 Robocop.*

"Robocop" de Paul Verhoeven (1987), muestra por su parte el ciborg bueno como plantea Sádaba, (2009) desde la sensibilidad emocional y física, que nace de los restos orgánicos de un policía muerto; al que se le añadirá un exoesqueleto fabricado con titanio y recubierto con Kevlar.



Posteriormente en "Robocop 2", (1990) dirigida por Irvin Kershner, se observa el soldado universal, que lucha contra ciborgs monstruosos, y en "Robocop 3" de Fred Drekker (1993) se plantea una propuesta de familia ciborg.

#### *4.3.3.15. 6 El chip prodigioso.*

Este filme de Joe Dante, (1987) narra la historia de una nave miniatura que entra en el cuerpo humano ciborg, donde se ve la lucha por la curación ante las plagas que asolan a la tierra.

#### *4.3.3.15. 7 Total Recall.*

Esta película de Paul Verhoeven de 1990 muestra en el 2084 la opción de colocar chips con falsos recuerdos en el cerebro de un obrero, generando la lucha de la memoria humana contra la técnica artificial.

#### *4.3.3.15. 8 Johnny Mnemonic.*

"Johnny Mnemonic" de Robert Longo, (1995) basada en el libro del mismo nombre de William Gibson de 1981, muestra en el 2021 a Johnny, quien tiene un chip con datos esenciales del siglo XXI en el cerebro y su lucha por descargar esta información para no morir. A la par Johnny debe cuidarse de cibercriminales que quieren la información que él tiene. Este filme muestra tanto la deshumanización como la enfermedad.

#### *4.3.15.9 Elysium.*

Filme de 2013 dirigido por Neil Blomkamp, que se ubica en el 2154 y habla sobre un mundo desigual subdividido, en una tierra destruída y una estación espacial (Elysium). Un mundo que intentará ser más equitativo con la ayuda de los ciborgs

#### *4.3.3.15. 10 Source Code.*

Esta película de 2011, dirigida por Duncan Jones plantea la historia de un soldado fallecido en Afganistán, que es resucitado gracias a la ciencia, pero que al final se rebela contra quienes lo salvan.

#### *4.3.3. 16 Televisión ciborg.*

Según Moore (2010) éstas son las 10 mejores series de televisión donde aparecen ciborgs.

#### *4.3.3.16. 1 "The Daleks" ("Dr. Who" 1963-Actualidad).*

Estas criaturas parecen saleros o pimenteros sin una real personalidad. Los Daleks son introducidos cuando los circuitos de navegación de la TARDIS no funcionan bien, peligrando esta raza. Los Daleks capturan a la tripulación que escapa con los Thals.

4.3.3.16.2 *Steve Austin ("The Six Million Dollar Man" 1974-1978) y Jamie Summers.*

("The Bionic Woman" 1976-1978 y 2007). Traducidos como el hombre y la mujer biónicos, van a ser los primeros recordados en los 70s. Estas series basadas en la novela "The Six Million Dollar Man" de Martin Caiden's, (1972) muestran los avances militares en recuperación de partes humanas, desde prótesis mecánicas.

4.3.3.16.3 *"Seven of Nine" ("Star Trek: Voyager" 1997-2001).*

Esta serie que planteaba la superación de los límites humanos desde la técnica, retoma la historia de Annika Hansen, quien nacida humana entra el mundo ciborg y al hacerlo se encuentran en una permanentemente pugna interior.

Al respecto, Fuchs (1995) considera que el ciborg en esta serie combina dos contradicciones de la identidad masculina, la fálica que combina la masculinidad con la permeabilidad corporal, y la que contradice la paternidad y la maternidad; haciendo que el ciborg se convierta en un lugar de transformación liminal.

4.3.3.16.4 *"Max Guevera" ("Dark Angel" 2000-2002).*

Plantea la vida de una mujer transgénica creada por los militares para servir a fines de guerra sin poseer derechos ni autonomía. Esta serie muestra la crisis de identidad de la protagonista.

4.3.3.16.5 *"River Tam" ("Firefly" 2002).*

Plantea la historia de una muchacha prodigiosa, sobre cuyo cerebro se experimenta para fortalecer sus capacidades telepáticas y su cuerpo. Si bien se convierte en un ser poderoso, no podrá superar su inestabilidad emocional.

4.3.3.16.6 *"Jake Foley" ("Jake 2.0" 2003).*

Muestra la experimentación con la nanotecnología.

4.3.3.16.7 *"Sharon Agathon" ("Battlestar Galactica" 2004-2009).*

Esta serie ciborg plantea la historia de Sharon, quien tiene una hija que es mitad humana y mitad Clón. Sarah vive pendiente de ella y su esposo dentro de este mundo posthumano.

4.3.3.16.8 *"Kyle Trager" ("Kyle XY" 2006-2009).*

Narra la historia de Kyle en un mundo posthumano resultado de la ingeniería genética.

4.3.3.16.9 *("Terminator: The Sarah Connor Chronicles", 2008-2009).*

Retomando el filme, narra la historia de ciborg desde lo técnico, sino desde lo psicológico.

#### 4.3.3.16. 10 "Echo" ("Dollhouse", 2009-2010).

Narraba la historia de un ser programado completamente, que va descubriendo sus múltiples habilidades.

Fuera del listado de Moore, (2010) resalta igualmente "*Max Hea droom*" (Matt Frewer, 1985) que plantea la historia de un prototipo de inteligencia artificial.

#### 4.3.3.17 Anime y Manga.

A nivel del anime se encuentra "Akira" (Katsuhiro Otomo, 1982). Dentro de los mangas están "*Cowboy Bebop*" (Shinichiro Watanabe & Keiko Nobumoto, 1998), "*Trigun*" (Yauhiro Nightow, 1996), "*Desert Punk*" (Usune Masatoshi, 1997), "*Battle Angel Alita*" (Yukito Kishiro, 1990), "*Bubblegum Crisis*" (Katsuhito Akiyama, 1987), "*Armitage III*" (Hiroyuki Ochi, 1995), "*Armitage Dual Matrix*" (Katsuhito Akuyama, 2002), "*Silent Möbius*" (Kia Asamiya, 1989), "*Serial Experiments Lain*" (Ryutaro Nakamuka, 1998), "*Texhnolyze*" (Hirosaki Hamasaki, 2003), "*Boogiepop Phantom*" (Takashi Wanatabe, 2000), "*Appleseed*" (Masamure Shirow, 1989), "*Psycho-Pass Ergo Proxy*" (Naoyashi Shiotani, 2012) y "*Ghost in the Shell*" (Masamure Shirow, 1989).

#### 4.3.3.18 Cómics.

En el mundo de los cómics, se resalta de D.C. Cómics "Ciborg", creado en los años 80 por Marc Wolfman y George Pérez. En esta historia habla de Victor Stone, hijo de dos investigadores, quienes experimentaron en él para aumentar la inteligencia humana.

Igualmente están dentro del género Cyberpunk: "Lady Mechanika" dirigida por Joe Benitez (2010) (Aspen), que relata la historia de una amnésica ciborg, "Terminator o Deathstroke" creado por Marv Wolfman y George Pérez (1980), "The Coffin" de Phil Hester (2008) (IDW, Desperado) que narra la historia de un cuerpo cibernético y su lucha contra una monstruosa corporación.

También están "Iron Man" de Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck y Jack Kirby (1963) (Marvel) que narra como Tony decide construir una copia inmortal de sí mismo, "Do Androids Dream of Electric Sheep?" De Tony Parker.(2009 (Boom!)) que cuenta la historia de un androide asesino en un futuro, "Vision Machine" (2010) de Greg Pak (The Ford Foundation) que plantea la historia de unas gafas de realidad aumentada y "Arm-Fall-Off-Boy" (1989) de Curt Swan, (DC Cómics), que narra la historia de un hombre que se quita sus propios brazos y los utiliza como armas.

Ochlert (1995) plantea que los caracteres contemporáneos del cómic ciborg son: interfaces como redes de computador que plantean la manipulación y la información genética, hombres mecánicos con prótesis y conexiones directos de hombres máquinas.

Llama la atención que los villanos en este tipo de cómics no son los ciborgs sino las corporaciones, que a la vez son los que han experimentado sobre ellos, como hijos de la guerra; que se convierten en un cuerpo político del futuro.

Asimismo, González (1995) plantea que el cuerpo ciborg es el de una existencia ciberespacial imaginada, que se encuentra atrapado en sus partes mecánicas, convirtiéndose en imagen recurrente del cambio social y cultural; como parte de la percepción de la historia transformada por la guerra.

#### **4.3.3.19 Videojuegos.**

Entre la I y la II Guerra Mundial, las muñecas de la *Joan Maetzel*, comienzan a tener nombres de estrellas famosas como *Shirley Temple*, entrando el juguete en la era del espectáculo. Se crean las famosas empresas que integran el conocimiento del niño, o uso pedagógico del juguete en las diferentes etapas del crecimiento, como es el caso de *Fisher Price* o de *Playskool*.

Ya para 1950 los juguetes de pila, hojalata y peluche comenzaron a diversificarse, iniciando una de las características de la era videosférica, como es la caricaturización o ironía de ciertos animales, como el león de circo o el gato con pelota. Mientras en Europa los adultos

tratan de reivindicarse con los niños a través de juguetes educativos, en Estados Unidos se da el inicio de producción de juguetes bélicos, junto a la introducción de la era del plástico.

Asimismo, la representación del niño, al ser mostrado en el momento de jugar (fotografías, afiches, empaques, etc.), inicia desde la publicidad, el seguimiento de un niño que hace parte de un mundo organizado y construido por adultos, que se liga a espacios privados más que públicos; donde se construyen islas de armonía y de expansión acondicionados en la gran sociedad tecnológica moderna.

Ligado a lo anterior, el fenómeno comercial que será la caracterización más fuerte de la era actual, que es la videósfera, inicia con un juguete enmarcado en el postespectáculo, que tiende a artificializar y objetivizar las relaciones humanas; mostrando en el juego por ejemplo, la actividad mercantil representada en los tipos de juguetes que se manifiestan. Una muestra de esto es la publicidad, que actuando esencialmente a nivel del deseo, se relaciona con las características de lo visual nombradas anteriormente.

A nivel del ciborg, la publicidad se da en relación con las series de televisión, películas, animés y mangas, que a la vez generan las réplicas de sus protagonistas, como parte del fenómeno capitalista. Esto hace que personajes hechos juguetes hagan parte de una era, donde el imperio de las transnacionales ha determinado los valores y las prácticas de la cultura del entretenimiento y de la diversión.

Los juguetes videosféricos, que con nombre propio se conocen como computadores, nintendos, juegos de imágenes virtuales, holográficas y robóticas, hacen parte de una sociedad que produce el mercado simbólico del entretenimiento y el consumo, forjando nuevas



formas ideológicas, donde claramente los videojuegos son el centro de una nueva mirada de un juguete interactivo que conjuga lo maquinal y lo económico en la relación sujeto-objeto.

Por su parte, los videojuegos van a ser esenciales, ya que son los que pueden realmente mostrar la interactividad que los libros y los filmes habían descrito más no cotidianizado. Es en los videojuegos que se comienza a ingresar no solamente en las historias, sino a personificar y asumir tanto a nivel de la consola sea móvil o no, la realidad ciborg.

Se resalta igualmente la categoría de gamificación que plantea el uso de los videojuegos para lograr desarrollar el esfuerzo, la concentración y la motivación, superando la conectividad y desarrollando iniciativas dinámicas.

Si bien la gamificación se ha venido desarrollando desde antes de los videojuegos, el ver la gran cantidad de seguidores de estas nuevas tecnologías, abre la puerta a campos como la comunicación, la psicología, la educación, la salud y la productividad, para que se desarrollen.

Se ve entonces desde lo anterior, que los videojuegos iniciados desde las miradas del entretenimiento han sabido aprovechar sus virtudes para fortalecer a los seres humanos en diferentes ámbitos. Sin embargo vale la pena preguntarse, al igual que con los videojuegos tradicionales, hasta que punto las grandes maquinarias económicas que manejan la gamificación tienen intereses que desarrollan procesos de dependencia de la máquina; para desarrollar procesos que podrían realizarse desde el desarrollo de la mente, el espíritu, y en general el fortalecimiento del ser no virtual sino real.

#### ***4.3.3.19. 1 Los videojuegos Cyberpunk y los ciborgs.***

Si bien los videojuegos comienzan en los 40s pero su edad de oro será en los 80s.

Dentro de los videojuegos Cyberpunk, es importante resaltar a "Psychic City" en 1984 que junto con el surgimiento de innovaciones tecnológicas, como las gráficas 3D y el inicio de diversos géneros ( first-person shooter, real-time strategy, etc.), las consolas ( tanto para la casa como portátiles), las pantallas digitales, los simuladores, los artículos de inmersión y la realidad aumentada, entre otros, dan al videojuego lo que otros medios no tienen, entrar realmente en mundos diversos con objetos maquinales conectados entre sí y con el cuerpo.

Los videojuegos, no solamente crean nuevas narrativas, sino nuevas realidades donde la velocidad, la temporalidad imbricada entre mitos antiguos y seres futuristas, hacen parte de la creación de nuevos avatares o sujetos ideales. Los videojuegos surgen de la lúdica o equilibrio entre el impulso formal y sensible, que nos ha hecho jugar desde siempre. El juego ligado a lo mítico, a lo religioso, a la razón, a la memoria, la estrategia y el desarrollo de la inteligencia, se desplaza con los videojuegos al mundo del entretenimiento económico.

Son los videojuegos y concretamente los Cyberpunk, los que desde la velocidad, la interactividad y la virtualidad van a ser el ejemplo perfecto de las miradas tecnófilas, posthumanistas, transhumanistas e inhumanistas, donde ciborgs, robots y sobrevivientes del mundo apocalíptico, van a mostrar los privilegios de la privatización, la isolación, la inteligencia artificial, la modificación corporal, la neurocirugía y la nanotecnología.

De igual forma, los videojuegos Cyberpunk, al tener narrativas que muestran posibles perspectivas de futuro, van generando nuevos imaginarios, imágenes eidéticas e identidades,

que a su vez producen sub-culturas y grupos sociales; desarrollando mediaciones de la comunicación personal, mediática y ciberespacial (forums, web sites, blogs, e-mail, y social networks como facebook o twitter).

Así las cosas, desde múltiples máquinas conectadas unas a otras, cada vez más se va ahondando la mirada del ciborg tanto a nivel corporal, como a nivel narrativo y ficción. La inmersión que las diversas prótesis no solamente físicas sino mentales generan los videojuegos, van a abrir el camino a éste nuevo sujeto maquinal.

De esta forma, los 3 videojuegos de Mike Pondsmith de la empresa Talsorian Games: "Cyberpunk 2013" (1988), "Cyberpunk 2020" (1990) y "Cyberpunk V.3" (2005) son un ejemplo del mundo distópico del ciborg. Igualmente, "*Deus Ex Machina*" (1994) de Mel Croucher realizado por la empresa Automata y "UK, Torg" (1990) de Greg Gorden y Bill Slavicek realizado por West End Games, muestran este contexto.

También se encuentra "*Bloodnet*", (1993) de la empresa MicroProse creada por los diseñadores John Antinori y Laura Kambo y "Hell: A Cyberpunk Thriller", (1994) creado por Game Tek y desarrollado por *Take-Two Interactive Software Game Te*.

Retomando los datos de Evans (2012), *Jager* (2011) y *Strangbox*, (2006) los 5 videojuegos Cyberpunk que han marcado la historia son: 1. "*Deus Ex*" (2000) de Ion Storm publicado por *Eidos Interactive*, 2. "*Shadowrun*" (1989-2001) de Bob Charrette, Paul Hume y Tom Dowd publicado por FASA. 3. "*Syndicate*" (1993) de Sean Cooper y Peter Molyneux y desarrollado por Bullfrog Productions, 4. "*System Shock*" (1994) desarrollado por Looking Glass

Technologies y distribuido por Origin Systems y 5. "Neuromancer" (1988) creado por Interplay Productions y distribuido por Mediagenic.

Estos van a abrir una nueva mirada de mundo que inicia el reconocimiento y comprensión de nuevas mediaciones, temas, sujetos, narrativas, identidades, prácticas sociales y percepciones de mundo, que son esenciales para comprender este movimiento y sus derivados como el post-Cyberpunk y el steampunk, entre otros.

Al analizar los videojuegos Cyberpunk, se subraya la importancia que la interdisciplinariedad tiene en la comprensión de este fenómeno, y lo que este tipo de investigaciones aportan a la comprensión de nuevas estéticas y medios de comunicación y entretenimiento; que indiscutiblemente generan imaginarios de mundo en relación con las nuevas miradas posthumanistas y visiones fijas de futuro (Burrows & Featherstone, 1995).

Es importante anotar que el movimiento Cyberpunk se conecta fuertemente con los videojuegos, ya que los dos son productos de la influencia que el entretenimiento y las nuevas tecnologías tuvieron durante los 80s. De igual manera, tanto los videojuegos como las posturas posthumanas, transhumanas e inhumanistas, son actualmente no sólo fuente de ganancia económica, sino que demarcan miradas de mundo de un grupo considerable de sujetos, grupos y movimientos sociales.

Por otra parte, es importante recordar que tanto los videojuegos Cyberpunk, como de todo tipo, conectan la máquina con el sujeto desde el ideal del hombre de la conquista del territorio a través de la guerra. No hay que olvidar que los videojuegos surgen al igual que la internet de experimentos bélicos de colonización.

De igual manera, al interpretar obras Cyberpunk como: "Akira" (1988) (Manga) de Katsuhiro Ōtomo , "Wonderful Days" (2003) (Película animada) de Kim Moon-saeng, "Shadowrun" (1989-2001) (Videojuego) de Bob Charrette, Paul Hume y Tom Dowd publicado por FASA., "Ghost in the Shell" (1995) (Película animada) de Masamune Shirow , "Alita" (1990) o "Hyper Future Vision GUNNM", "Battle Angel Alita" o "Alita", ángel de combate fue creado por Yukito Kishiro (Manga), "Fragile Machine" (2005) (Película) creada por Aoineko, "F8" (2001) (Película) de Jason Wen, Tetsuo (1989) (Película) de Shinya Tsukamoto, "Johnny Mnemonic" (1995) (Película) de Robert Longo, "Matrix" (1999) (Serie de películas) dirigidas por Lana Wachowski, Andy Wachowsky y Mahiro Maeda. y "The Surrogates" (2009) (Película) de Jonathan Mostow; se encuentran varias categorías que abordadas desde la ontología, la estética y el espacio, nos llevan a ver que el Cyberpunk, sigue presente y continua demarcando diversas prácticas sociales actuales.

Así, categorías como: Destrucción, tecnología, problemas sociales, experimentación, poderes psíquicos, conexión mediática, exclusión, guerra, enfermedades, virus, magia, karma, inteligencia artificial y polución, se despliegan en el Cyberpunk, conectadas a la mirada del juego, la lúdica, la tradición y el símbolo; mostrando indiscutiblemente al ser ciborg como punto de encuentro entre la destrucción y la esperanza ante posibles futuros ligados al concepto de "distopía".

A través de lo anterior, se observa que no solamente a nivel del arte, de los medios de comunicación y de la cultura del entretenimiento se van permeando categorías como alienación y burocracia (Sánchez, 2004) sino que aparecen búsquedas del inconsciente político postmoderno, que plantea no solamente la organización de la información sino del cuerpo y los espacios virtuales.

### 4.3.3. 20 Ontología. Tiempo y Espacio.

La distopía que viene del griego "*dis*" (mal) y del sustantivo "*topos*" (lugar), nos lleva al igual que el concepto de cacotopía, del "*kakós*" (malo); a mirar hacia un lugar inexistente. Los futuros distópicos del Cyberpunk, muestran miradas donde la sátira y las creencias apocalípticas, ligadas a las grandes transnacionales capitalistas, generando un caos planetario e incluso interplanetario.

Un ejemplo de lo anterior son novelas como "*Snow Crash*" (1992) de Neal Stephenson, "La chica mecánica" (2009) de Paolo Bacigalupi, "La ciudad del Gran Rey" (2011) de Oscar Esquivias y "La carretera" (2006) de Cormac McCarthy, entre otros.

Estos textos que muestran el futuro, casi desde una mirada tecno-surreal ligada a la violencia, exponen identidades narrativas que nos abren los ojos a una realidad diferente. Desde espacios oscuros y contrastes fuertes de color, se evocan sentimientos de invasión y devastación desde los gritos de las realidades *hacker*, *cracker*, *phreaker* y ciborg; como propuestas estéticas que indiscutiblemente son revolucionarias al divulgar los espionajes entre los gobiernos y sujetos, y fortalecen el *status quo* del capitalismo y las grandes multinacionales.

La estética Cyberpunk muestra permanentemente a todos los seres apocalípticos, entre ellos al ciborg, en espacios donde lo público se ha acabado y lo privado se convierte en el único real. Para comprender esto, vale la pena retomar el concepto de espacio planteado por Stroecker (1978), quien al verlo desde el punto de vista ontológico, lo conecta desde las experiencias, sensibilidades y objetos con el espacio y por ende el tiempo.

Así las cosas un espacio físico destruido que se conecta con uno virtual, en muchos casos perfectos, en que el ciborg genera múltiples experiencias tanto desde la máquina como de su corporalidad real, hacen que el espacio sea para el ciborg no solamente un lugar de tránsito sino de recuerdos de su identidad muchas veces perdida, de sensaciones y de guerra que generan sensaciones profundamente complejas mediadas por la técnica permanentemente.

La importancia de la relación sujeto-objeto dentro de estos tres tipos de espacio, puede verse claramente en el Cyberpunk y en el ciborg, desde la mirada del objeto maquinal donde la web y la matriz son espacios intangibles donde los sujetos y los sujetos-máquinas viven y sobreviven.

En ese contexto, un espacio mundo, que es a la vez espacio regional y del ser ahí, es el espacio-ciudad, en el que se encuentran todas las narraciones Cyberpunk y por ende ciborg. Éste nos lleva a una mirada del hombre ligada a la metrópoli más que a lo rural, donde lo oscuro y futurista se convierte en un espacio transicional donde los sujetos, robots o ciborgs viven entre la destrucción, la exclusión, la justicia y la violencia.

Una ciudad postapocalíptica donde la naturaleza no se observa y en la que los edificios destruidos o por el contrario plagados de tecnología muestran el concepto de espacio público ideal como “relación entre lugares, eventos y gente”, (Cuervo & Páramo, 2006: 28) casi inexistente.

Un espacio público sin identidades claras, donde los negocios, el entretenimiento, la violencia, la protesta, entre otras prácticas, no permite que usos como el descanso y el ocio hagan parte de las realidades Cyberpunk. El espacio privado superando al público, logra dar

pie a una espacio perfecto para ciborgs, computadores y matrices, en el cual, no se vive sino se sobrevive.

Otra categoría importante dentro de la mirada Cyberpunk y por ende ciborg es la de ser humano. De acuerdo con Heidegger (1962), la pregunta por el ser humano, es importante desde la categoría del *Dasein* y lo que implica en términos de presencia o ser allá. La noción de ser en el mundo, se conecta inmediatamente con el concepto de tiempo, y hace referencia al ser como único e irrepetible que genera una identidad propia que se transmite en creencias y prejuicios personales y sociales.

El ser humano que caracteriza al ser Cyberpunk, se interpreta desde la mirada de los adolescentes, científicos, mafiosos, políticos, militares y policías; donde el ciborg aparece para dar un fuerte contraste con la mirada de Heidegger, (1962) en la que el ser es irrepetible y mortal, para mostrar un ser inmortal que desde la ciencia puede ser repetido desde la inteligencia artificial y la clonación.

Lo interesante es que tanto los primeros seres humanos como los ciborgs, conviven en los mismos espacios públicos destruidos, se esconden en los oscuros espacios privados que quedan donde sobreviven y pelean por obtener el poder y algunas veces la liberación del poder del monopolio, de otros o de sí mismos.

Así, tanto la mirada del tiempo, como la del espacio Cyberpunk, se transforman para mostrar cómo el equilibrio del ser entre mente, cuerpo y espíritu se destruye, hacia una ruptura del cuerpo, un fortalecimiento de la mente y una disminución del espíritu en un tiempo



inexistente; donde el instante puede ser la eternidad y donde aunque se luche por la inmortalidad, no es claro qué futuro le va a corresponder al nuevo ciborg inmortal.

Este ser, ya no necesariamente humano, o semihumano sin tiempo ni espacio, que vive de las prótesis, los implantes, las alteraciones genéticas, las invasiones mentales, las conexiones con la máquina y la inteligencia artificial, quiere de todas maneras cambiar ese futuro apocalíptico que desde la mirada bélica permanente, se ubica entre la esquina del idealismo y la destrucción.

El Cyberpunk, la relación de lo sacro con lo tecnológico produce un universo mítico-religioso, que genera e inspira una creación imaginativa que produce múltiples cosmogonías, como lo planteaba Eliade (1978) y desarrollaba Ricoeur (1990). Una doble hermenéutica que implica interpretar y comprender el misticismo tecnológico que aparece en las creencias de los pueblos y las prácticas que desde éstas se generan.

Por otra parte, el ciborg fusiona las prácticas del futuro con las antiguas desde la tecnología, rompiendo el tiempo, como es el caso de la conexión de la tecnología con la magia en el videojuego *Shadowrun*, mostrando la ruptura con la religión, que Stahl (2002) vería al contrastar la religión como aglutinador de comunidades y a la magia como acción de servicio particular.

Siguiendo a Malinowski, (1925/1948) la ciencia en relación con la religión y la magia, nos lleva a ver el carisma de la magia y su conexión con la ciencia, al centrarse en un objetivo concreto, lo cual no hace la religión, la cual se centra hacia procesos de sanación o salvación no específicos ni momentáneos sino incluso lejanos e imprecisos.

El Cyberpunk y por lo tanto sus hijos, los ciborgs prefieren lo instantáneo al largo plazo, la magia y la ciencia a la religión. La identificación del poder con el conocimiento y éste con la técnica, muestran cómo casi mágicamente las tecnologías dentro y fuera del cuerpo humano, hacen promesas seductoras que superan la mirada a uno o dioses. Se vuelve nuevamente a la mirada a lo que los dioses querían evitar cuando, Prometeo entregó el fuego a los hombres, para que creyeran que tenían el poder de crear.

El movimiento Cyberpunk confirma que los seres humanos, como construcción colectiva de mitos, (Noble, 1999) conectan lo real con lo no real. Al interconectar el tiempo, desarrollando desde la imaginación diferentes *technés* que trascienden normalmente a la inmortalidad, se da paso al *Machina sapiens* o ciborg (Noble, 1999).

El ciborg se podría convertir en el paso siguiente al *Hommo Sapiens*, que superando el interés por el conocimiento de la máquina como técnica externa, pueda lograr que esa máquina que él construyó sea parte integral de su cuerpo y de su vida para lograr superar la muerte, la enfermedad y el dolor.

A través de chips en el cerebro o partes maquinales conectadas al cuerpo, unas veces claramente perceptibles y otras no, el *Machina sapiens* sería, el estadio perfecto del hombre evolucionado. La máquina como la mejor aliada y ahora parte del cuerpo humano es para los ciborg la fuente perfecta para convertir todos los sueños del hombre en realidad. Este nuevo estadio del hombre comprobaría que si realmente este mundo es una ilusión, nosotros podemos manejar esa ilusión a nuestro acomodo.

#### 4.3.3.21 Misticismo tecnológico.

Se puede ver la influencia del catolicismo como religión en "*Akira*" y "*Count Zero*" ,(Gibson, 1987: 60) al retomar conceptos como el de la Nueva Jerusalén como el lugar prometido y esperado. De igual manera en "*Mirrorshades*" (1987) se habla de Zion como sinónimo de Jerusalén, la cual había sido fundada por Samuel II y fue considerada como la ciudad de David. En el texto "*Mirrorshades*" (1987) se habla de que los dos grandes fundadores de Maddox y Zion fueron hombres viejos que construyeron esta ciudad, experimentando con la superación de la gravedad. (Sterling, 1987: 109)

Asímismo, Greg Bear en "*Petra*", (, 1987) retoma la piedra de Cristo como prueba de su vida. Sin olvidar que en casi todas las narraciones de "*Mirrorshades*", "*Neuromante*", "*Count Zero*" y "*Mona Lisa Recargada*", es permanentemente hay expresiones ligadas a Jesús y a la virgen María en situaciones de sorpresa, ayuda o incomprensión.

La mirada apocalíptica y post-apocalíptica que se muestra en "*Wonderful Days*", (2003) al mostrar una visión post-apocalíptica de 2142, se ve en Tetsuo. En Tetsuo que muestra una visión post-apocalíptica de un nuevo hombre de metal, en un nuevo mundo de metal, donde éste material transforma a los animales en monstruos. Como parte de una postura neocristiana, donde la matriz y por ende Internet es el cielo donde Dios existe únicamente (Cyberpunkreview, n.d.) y crean los ciborgs.

Por otra parte, el Cyberpunk muestra otra mirada religiosa que es el Discordianismo o iglesia del subgenio. Esta religión Hacker, que parodia las religiones establecidas, es una muestra de la mirada crítica ante religiones que no ofrecen los ideales de inmortalidad que la

técnica puede ofrecer. Los seguidores del Discordianismo se ven principalmente en foros Cyberpunk, a través de los cuales ellos se comunican y comparten no solamente formas de pensar sino libros, videojuegos y filmes, entre otros. (Anus, n.d.)

Otras posturas sagradas o sobrenaturales que se tienen en cuenta en el mundo Cyberpunk son las siguientes:

1. Los extraterrestres se ven en *F8* (2001), la cual muestra el poder del demonio que en otro planeta quiere oprimir a la población humana.

2. La mirada de los druidas, miembros de una casta de sacerdotes localizada en Bretaña, Irlanda y Gaul (Francia) se retoma en la historia "Solstice" de James Patrick Kelly (1987). Los druidas como descendientes de Abraham, hacen sacrificios humanos realizados en templos del Dios serpiente<sup>40</sup>.

3. En el texto de "Tom Maddox" en "Mirrorshades", (1987) aparece la figura del Aleph (palabra relacionada con la cultura hebrea. Ésta se conecta con el alif, primera letra del Arabic, el griego Alpha y la latina A) ligado al Sefer Yetzirah, que se conecta con el impulso del aire para formar el universo. Igualmente en el mismo "Mirrorshades" (, 1987) en "Snake eye" se compara el ciberespacio con el mundo del Aleph<sup>41</sup>, un mundo diferente en el que encontramos la profundidad de nosotros mismos.

---

<sup>40</sup> Véase la conexión con la serpiente del vudú o lo que esto implica para el ciberespacio, visto como una serpiente.

<sup>41</sup> Vale la pena recordar el Golem y la importancia que tiene para la cibernética y su creador Norbert Wiener.

4. El vudú<sup>42</sup> o culto a la serpiente, reconocido como religión desde 1724 en Haití, es retomado en "Monalisa recargada" (1989) y "Conde Zero" de William Gibson, (1987) como un sistema donde hay muchos dioses y espíritus. Esta religión de la calle como la llama Gibson (1987), es vista como un sistema cinético de empoderamiento, que se puede relacionar con el ciberespacio y por ende la matriz que ésta genera.

Por otra parte, las mitologías aztecas y mayas, se conectan a la sobrevivencia de los ciborgs, en videojuegos como "Shadowrun" (1998-2001). Aquí se unen éstas tradiciones con la mirada kármica, que da puntos de poder y vida a estos nuevos Prometeos. "Shadowrun" (1998-2001), junta la mirada chamánica con las de las megacorporaciones creando los conceptos de *cyberware* (reemplazo mecánico de partes) y *bioware* (aumento de partes corporales).

Este videojuego basado en el libro de Frank Waters, (1975) "México Místico: El venidero sexto mundo de conciencia", revela desde el gran ciclo Maya la importancia de la figura del Chamán como mediador y sanador; quien actúa desde el poder de la magia. Un ciborg visto desde la mirada tecno-chamánica muestra, las prácticas sagradas y tecnológicas desde trances y rituales que se convierten en puntos o en armas que en el mundo de los videojuegos representan vidas, inmortalidad y poder.

Así las cosas, es posible pensar en una religión o práctica ritual ciborg, que al unir la mirada humana perfecta desde la máquina, la inmortalidad y el poder; crea un ídolo que representa como lo plantea Muri (2007), la ruptura de los ejes binarios de mente y cuerpo, espíritu y materia, masculino y femenino, natural y cultural y el sí mismo y el otro.

---

<sup>42</sup> Es importante retomar los zombies que se había descrito en la grafosfera.

Mientras en "Deus Ex" (2000) y "Shadowrun" (1998-2001), los ciborgs combinan simulación inmersiva, tiro, aventura y juego de roles. En el videojuego "*Deus Ex*" (2000), cuya expresión significa Dios fuera de la máquina, se ve como su protagonista, un ser nanotecnológicamente aumentado ("nano-aug") descendiente de Jesucristo que debe luchar contra grupos de poder económico y religioso como Majestic 12, los Illuminati, los Templarios, el Grupo Bilderberg Group y la Comisión Trilateral.

Así, se muestra una sociedad caótica donde el protagonista JC debe anular el efecto de un virus creado por los Illuminati; sociedad secreta formada en mayo 1 de 1776 para establecer un nuevo orden mundial. Éste grupo fue creado por el jesuita Adam Weishaupt, ligada a la francmasonería. Éste se opone con otros grupos religiosos como los caballeros templarios que oficialmente fueron avalados por la iglesia 1129. Esta sociedad secreta, se une al *Bilderberg* creado en la conferencia anual de 1954 por un grupo de políticos, industriales y economistas y a la Comisión Trilateral creada por David Rockefeller en 1973, para fortalecer el diálogo político y económico a través del mundo.

Así, el ciborg J.C. hace contacto con Majestic 12 o MJ-12, grupo formado en 1947 por el presidente Harry S. Truman, para investigar lo sucedido con la llegada de objetos voladores no identificados en el Norte Roswell, Nuevo México en Julio de 1947. En resumen, en "Deus-Ex" (2000) se observa la lucha de los ciborgs por salvar al mundo de los grupos de poder, que suplantando las religiones establecidas, quieren desde las megacorporaciones tomarse al mundo.

Igualmente, "Matrix" (1999), inspirado en "Ghost in the Shell" (1995), retoma a los ciborgs desde la comprensión del oráculo, la guerra y la salvación del mundo. Como lo hacen

la novela y película "Johnny Mnemonic", (1995) que en 2021 habla de la historia de un ser que al recibir un implante, muestra los daños psicológicos que éste mundo ciborg implica.

Otros ciborgs se ven en "Fragile Machine" (2005), la historia de Leda Nea, una científica que trabaja en el laboratorio de drogas científicas llamado *Göln*, que experimenta la conexión entre el cuerpo y la máquina, para evadir la muerte de su hija. El experimento resulta en una catástrofe al destruir el cuerpo de su hija que hace que caiga en un punto intermedio entre la vida y la muerte.

La novela "*The Electric Church*" de Sommers (2009) proclama una nueva religión ciborg, en la que monjes ciborgs evangelizan al mundo con el objetivo de encontrar la inmortalidad, el poder y el desarrollo. Éste culto transhumanista propone lo siguiente:

1. Muerte sin dolor desde el suministro de un coctel patentado de sustancias liberadoras.

2. Extracción del cerebro usando una avanzada cirugía guiada por computador.

3. Implante del cerebro extraído a uno de los ciborgs designados por el gran maestro de éste culto: Dennis Squalor quien desde una compleja nanoconexión tecnológica intercepta todos los impulsos del cerebro.

4. Terapia física de transición, desarrollada por los voluntarios de la iglesia, para ayudar a lograr el máximo de poder de las nuevas capacidades de esa nueva existencia ciborg; donde no hay dolor, ni miedo, ni sueño y donde no existe la muerte. (Sommers, 2009)

En su novela, Sommers (2009) muestra cómo convertir gente en avanzados ciborgs a través de una mezcla de ritos, que incluyen las prácticas vudús. Ésta nueva religión acepta el regalo de la tecnología como el punto máximo de desarrollo del universo hacia la inmortalidad.

Los ciborgs consideran que la gente necesita entender que soltando el cuerpo y usando el intelecto divino de la tecnología, es posible seguir a Dennis Squalor, quien siempre usa gafas oscuras; porque unos cuervos le quitaron los ojos. Tanto el sacrificio de Squalor como el de otros seres humanos lograrán la conquista de la inmortalidad.

Desde Dufresne (1999) un concepto esencial es el de la separación ética y estética, comprendiendo la estética como sensación que supera el arte, y que va a favorecer el desarrollo de la tecnología.

Casi como una devoción a la máquina, como una manifestación de fé y religión, la inmortalidad se torna en móvil principal de la acción humana y fuente de la mayor parte de los bienes humanos que desde el mileniarismo como plantea Noble, (1999) son una esperanza de muchos para luego de la destrucción apocalíptica, llegar al estado de perfección total.

Por su parte, Thweatt-Bates (2012) desde la variedad de perspectivas del discurso posthumano, plantea una antropología teológica ciborg. Desde el énfasis político y ético que la autora da al ciborg, el transhumanismo desde el monismo o postura filosófica que sostiene que el universo esta constituido por una sola causa o *arjé*<sup>43</sup>.

---

<sup>43</sup> Fuente y que tanto desde la mirada democrática o sin una clara mirada política plantean el ver al ciborg desde la mirada cristiana.



La autora desde la teología, aclara que el término posthumanidad, se puede cambiar por transhumanismo, como tránsito al posthumanismo y a la mirada del ciborg como cristo que va a venir al final de los tiempos.

Thweatt-Bates (2012) considera que el posthumanismo, es un acto de proyección de especulación, sobre quiénes somos nosotros como seres humanos y quiénes podríamos llegar a ser. El posthumanismo es plural e interroga el concepto de naturaleza humana en si misma.

La autora mira la categoría ontológica de lo humanos y las fronteras que la definen, así como lo posthumano. A nivel teológico se habla más de transhumanismo como visión humana, que es la continuación de la ilustración humanista racional, que aporta a la conformación de un movimiento internacional organizado, dando pie al posthumanismo.

La autora considera que sea desde la mirada posthumanista de Haraway (1991) como símbolo, feminismo, esencialismo, postfundacionalismo y muerte de dios, o desde la comprensión heredada del transhumanismo, en movimientos como Humanity Plus; se superan las limitaciones humanas a través de la razón y la tecnología. De igual forma la postura extropiana de extensión del sistema de inteligencia, información, orden, vitalidad y capacidad son para mejorar y se deben conectar miradas espirituales como el budismo, el hinduismo y el cristianismo.

Desde la postantropología teológica planteada por Thweatt-Bates, (2012) se muestra al ciborg como heterogéneo colectivo en si mismo, social-relacional, material-personificado, híbrido, inmanente, ambivalente y tecnológico, que plantea una renegociación de la frontera ontológica entre el hombre y la divinidad.

Esta hibridación que la autora plantea como el cristo ciborg, redefine lo humano y hace parte de lo posthumano. Esta mirada pone sobre la mesa la pregunta de cómo logra coexistir una persona que, colonizada y oprimida, se transforma en el símbolo de Cristo desde otra manera de ver lo humano. Así Cristo como el último humano abre el proceso posthumano. El Cristo ciborg representa al *Ecce Homo* que abre la teología del cuerpo y la postantropología teológica.

#### 4.3.3.2 Cyberpunk y Ciborgs Hispanos.

"Nova de Cuarzo" (1999), de Vladimir Hernández Pacín, es reconocida como la primera novela cyberpunk hispana, seguida de "Dioses de neón" (2002), de Michel Encinosa Fú. Posteriormente, el chileno Jorge Baradit desde sus novelas "Ygdrasil", "Kalfukura" y "Synco", se ha convertido en un importante exponente de este género.

En España, "PDK: Policía del Karma" hace parte de un grupo que se inicia en Berlín en 1989, el cual publica *fanzines underground* hasta 1996; cuando inician los fanzones en la red. En 2002, éstos se constituyen como una asociación ciberactivista que escribe novelas para teléfonos móviles como: "Lía, MAD phreaker" (2003-2004), de David de Ugarte y "BCN No Future" de Javier Lorente.

Otros relatos, son el texto futurista que se desarrolla en 2123 denominado "El año de Moebius" (2010) de Ángel De Aluart; "El sueño del Rey Rojo" (2012) del autor asturiano Rodolfo Martínez; "La gallina temporal 17" (2004) y "Phobos B-101.18" (2004) de Jonás Barnaby, bajo el seudónimo Albert Mut.

En México, los cuentos "La red" de Isidro Ávila y "La primera calle de la soledad" (1994) de Gerardo Horacio Porcayo, son textos representativos del Cyberpunk. En Paraguay vemos el texto "La Sociedad de las Mentes" (2001), de Juan de Urraza e Yronia (2005).

A nivel hispano se resalta el estudio que hizo Brown, J. Andrew (2010) denominado "Ciborgs in Latin America", donde analiza la filmografía de Raúl de la Torre "Pubis Angelical" (1980), Adolfo Aristarain "Tiempo de revancha (1981) y las obras de Ricardo Piglia: "Respiración artificial" (1980), y "La ciudad ausente" (1993). Ésta última muestra una mitología ciborg unida al realismo mágico y al ciberchamanismo.

Desde la mirada del ciborg hispano, se ve como los robots de Holmberg desarrollan metáforas del siglo XIX, mostrando desde la tecnología y la identidad, una propuesta posdictatorial y neoliberal, donde el ciborg es visto desde la propuesta posthumanista.(Brown, 2010)

En la propuesta del ciborg latinoamericano, podemos navegar y comprender la figura del ciborg desde una mirada cultural simbólica, que nos lleva a visualizar una sociedad transhumanista, que como lo plantea Brown (2010), se hace presente en nuestro diario vivir.

Rafael Courtois muestra la identidad robot unida a los medios de comunicación. En este caso el posthumanismo unido a la teoría ciborg, (Haraway, 1991) visualiza la importancia de la literatura como eje transdisciplinario, (Hayles, 1999a) que conecta no solamente la imaginación que el autor pudiera tener; sino las investigaciones que concretamente en la ciencia ficción los escritores hacen a nivel de la tecnología, la química, la biotecnología, la

nanotecnología, entre otras; conectando las ciencias naturales con las ciencias sociales y humanas.

Por su parte, el aporte de las teorías culturales en Latinoamérica (Beatriz Sarlo, Jesus Martín-Barbero y Nestor García Canclini), nos lleva a ver desde Brown, (2010) a un ciborg ligado fuertemente a la mirada del poder político; una nueva mirada de la identidad y la metáfora de la utopía latinoamericana, desde la cual la técnica se ve como parte de un poder hegemónico. Este poder hace resistencia desde los movimientos sociales, ligados a la identidad del reconocimiento por la tierra, de lo sagrado de las culturas indígenas y de la necesidad de conformar estructuras alternativas de poder.

Igualmente, Manuel Puig y su obra "Pubis Angelical" (1979) crea un curioso marco temporal ligado a la guerra sucia en Argentina. En esta obra, la combinación de una robot que mezcla el arquetipo del cine de "Blade Runner" y Fritz Lang; hace referencia nuevamente a la figura del feminismo que Haraway había contemplado en el Manifiesto Ciborg.

La robot de Puig, no solamente rompe con las lógicas del poder masculino patriarcal, sino que asume desde lo femenino la fuerza de lo matriarcal que combate en la guerra, resiste la dictadura y logra superarla. Como persona y texto, en palabras de Brown (2010), el cuerpo del ciborg desde su comportamiento depende de la máquina, que incluso en otra de las obras de Puig, llamada "Tiempo de Revancha", muestra el cuerpo como vigilancia.

"Tiempo de Revancha" y "Pubis Angelical" desde Brown, (2010) presentan un ciborg herido, que desde el trauma de la dictadura y la realidad política que lo rodea; narra desde la

mirada crítica la articulación entre el concepto de ciborg y la identidad posthumana; que muestra la sobrevivencia y liberación desde la maquina.

La presencia de estos ciborgs latinoamericanos, nos lleva a lo que Nicolas Bratosevich ha llamado una estética cibernética. (Brown, 2010) Desde esta propuesta, la fusión entre cuerpo orgánico con prótesis mecánicas, encuentra una lugar en la mirada postmoderna.

Hayles (1999b) plantea que ese híbrido posthumano, configura al ser humano desde demarcaciones entre la existencia corporal, la simulación por computador y el mecanismo cibernético. Todo hacia una teleología que implica, que la realidad de la carne mezclada con el metal, empodera otros niveles de poder económico, político, cultural y social.

De esta forma, el ciborg como un ser traumatizado, que narra historias postapocalípticas, desde sus recuerdos o su propio cuerpo, se convierte en si mismo en vestigio histórico de lo que implica el trauma y el terror a la dictadura de estado; mostrando el cuerpo posthumano como fuente histórica, que hace parte del inevitable dolor producido por el estado (Brown, 2010)

Las narrativas Cyberpunk latinoamericanas fluyen entonces entre la crítica posthumana política y feminista. Mientras Puig lo hace desde lo político, Alicia Borinsky con "Cine continuado" (1998), Carmen Boullosa con "Ciclos de la tierra" (1997) y Eugenia Prado con "Lóbulo" (1998), muestran la mirada feminista que Haraway (1991) plantea en su Manifiesto Ciborg.

De esta forma, Borinsky asocia la rebelión de la mujer con la importancia de las tropas ciborg, como parte de un nuevo poder, que en el caso de la novela de Carmen Boullosa: "Ciclos de la tierra", se une al espejo contemporáneo de la mirada posthumanista, que nos lleva, según Brown, (2010) a una visión nostálgica del pasado unido a la tecnología del futuro.

Uno de los personajes de Boullosa, Estela, representa la unión entre la Atlántida del pasado y el futuro postapocalíptico. Esta mujer que estudia y traduce literatura colonial, como parte de la comprensión de las sociedades tecnológicas posthumanistas, expone al ciborg, como personaje monstruoso, que sale de la procreación heterosexual y de la familia nuclear.

Así, la propuesta latinoamericana, como exploración de la identidad posthumana, muestra cómo los ciborgs más que sujetos con prótesis superan la ciencia ficción, hacia una mirada de liberación mitológica con un lugar definido en la evolución humana.

Brown (2010) une en su análisis sobre el ciborg latinoamericano, al hacker como un humano detector de animalías, desde un cerebro metálico que genera una identidad no orgánica, desde cuyas cicatrices es posible leer el mapa que la tortura del poder ha generado tanto en Latinoamérica como en el mundo.

El ciborg crea no solamente una imagen literaria, estática o en movimiento, sino un tipo de metáfora lingüística, donde el lenguaje se usa para definir, criticar y generar identidades regionales, locales y globales. Sea un hacker-ciborg o un hacker las construcciones culturales que éste genera muestran al ser posthumano, transhumano o inhumano en busca de significado personal y social.

El ciborg para Muñoz (2009) y Muri, (2007) se remonta a los siglos XVII y XVIII, mostrando un pensamiento ligado a la utopía de la distopía visto en textos como "La Utopía" (1516) de Tomás Moro y "La nueva Atlántida" (1623) de Francis Bacon. Estos documentos muestran la importancia de la aplicación de las ciencias naturales en las sociedades imaginarias, desde el concepto del progreso, dando elementos al ciborg actual, como un proyecto del progreso que se debate entre el esclavismo o el progreso y la emancipación que puede generar la máquina.

La metáfora del túnel para explicar la distopía, se relaciona con la utopía de duplicar el espacio real para crear otros espacios, pero que en realidad son los mismos. Como lo plantea Muñoz (2009) la distopía aporta a la utopía la dimensión emocional que esta duplicación genera, cambiando lo cierto por la incertidumbre en un espacio sin claros horizontes.

Muñoz (2009) ejemplifica esta relación distopía utopía en la novela mexicana "La primera calle de la soledad" de Gerardo Horacio Porcayo de 1992, en la que un hacker conocido como el Zorro, es contratado para realizar una misión de espionaje en medio de una guerra postapocalíptica. Muñoz (2009) resalta que en esta obra la figura del ciborg como personaje conceptual y figura híbrida. El ciborg aporta una visión epistemológica y subjetiva al mundo mediático y de las nuevas tecnologías, donde se descubre la simbolización biopolítica de una distopía crítica, que implica mirar la dimensión existencia y subjetiva de la figura del ciborg.

La distopía como modalidad estética del Cyberpunk, se convierte en un horizonte epistemo-crítico, que representa fenómenos complejos como la novela de Porcay. Ésta co-

necta la ciencia con el arte y la filosofía. Esta propuesta latinoamericana, propondrá igualmente a la política y a los movimientos sociales contemporáneos, la opción de nuevas resistencias míticas e identitarias, en momentos de grandes movilizaciones y reivindicaciones sociales.

Otro ejemplo se verá en la novela "Santa Clara Poltergeist" (1991) de Fausto Fawcett, asociada al sincretismo tupinipunk. El sincretismo tupinipunk es definido por Elizabeth Ginway, (2010) como una propuesta latinoamericana Ciberpunk, que fusiona un deliberado primitivismo y violencia. Ésta propuesta, muestra la crueldad de las dictaduras militares en Brasil y la violencia urbana de los países del tercer mundo, insistiendo en el nacionalismo como una salida clara ante las realidades de la globalización.

El tupinipunk es una muestra de cómo el Cyberpunk se asume latinoamericano, desde las realidades particulares que han vivido estos países, que han sido explotados y utilizados para fortalecer los regímenes económicos existentes; pero que sin quedarse en esta realidad, generan procesos de resistencia cultural e identitaria.

La mirada del mito nacional, como parte de una propuesta de ciencia ficción, genera en novelas como "Santa Clara Poltergeist", un fenómeno sociocultural que definirá la importancia del sincretismo. Ya no sólo hombre-máquina, sino Cyberpunk y tupinipunk, son un híbrido que complejiza este fenómeno en América Latina, desde la lucha por la soberanía.

Muñoz (2009) expone cómo la novela de Fawcett, a través de la estética de la violencia y del *splatterpunk*, o subgénero que pregona el horror contemporáneo, muestra un rea-



lismo mágico distópico, que va a la raíz de las culturas del Brasil. Así desde términos indígenas como tupini, que representa a una tribu indígena del sureste de Brasil de Espírito Santo, la novela narra el comienzo de un camino democrático luego de 21 años de dictadura.

En principio, el tupinipunk como una oposición Cyberpunk norteamericano, plantea una respuesta ante la globalización, desde su propia tradición. Es una clara muestra de la literatura experimental y posmoderna, y su generación de modelos culturales, que unidos a otras propuestas en Brasil, como la poesía concreta de los años 60 y el modernismo, luchan por resguardar las raíces de su cultura.

La crítica del ciborg como parte de los mecanismos de poder de la globalización, genera una propuesta de terror que desde un hombre-máquina, mostrará los horrores de la tecnología. Un ejemplo de esto es la novela de 1985: "Silicona XXI", que es conocida como la primera novela tupinipunk, en la que se muestra cómo un oficial militar con un pene de silicona cometerá una serie de crímenes sexuales.

Por otra parte, la figura del ciborg para Ginway, (2010) construye la idea del cuerpo social brasileño, imitando los roles sexuales tradicionales, desarrollando la identidad y la tradición; disminuyendo las tensiones sociales y raciales y generando una reflexión ante la tecnología; en contraposición al ciborg del Cyberpunk que piensa en una era posbiológica y posgénero.

Por su parte, el escritor chileno Diego Muñoz Valenzuela, en su libro "Flores para un ciborg", (2008) muestra más allá de un hombre/máquina, en el sentido estricto del término, (Muñoz, 2009) a un androide que durante el exilio político, hace un doctorado en robótica y

diseña a Tom contradiciendo a sus maestros. Todo para superar la soledad del exilio. Cuando termina la dictadura, vuelve a su patria con el ciborg en secreto, para ser testigo de las heridas de la dictadura.

Siguiendo a Muñoz (2009), el ciborg como una mutación contemporánea y una actualización del mundo de la ciencia del superhombre de Nietzsche, reinventa conceptos como el de posmodernidad, tecnología, prótesis, cuerpo, imagen, sexo, traumatismo, sueño e inconsciente. Se convierte en un personaje conceptual que permite reflexionar sobre la situación del mundo.

En palabras de Muñoz, (2009) la figura del ciborg y la identidad poshumana, generan una fuerte presencia icónica ampliando no solamente la puerta de la ciberficción, sino generando una figura epistemológica; para pensar la época contemporánea y las interacciones entre hombres y máquinas dentro del proyecto humanista y emancipador. De igual forma, la figura del ciborg, toca temas como la vida urbana, el acceso a la tecnología, la amenaza postnacional, las compañías transnacionales, las posibilidades de la simulación y el simulacro, la imagen mental del sueño, el consumo de drogas, la crisis de las estructuras antropológicas y el género.

#### **4.3.3.23 Hackers y ciborgs.**

Puede llegar a pensarse, que los *hackers* son una de las más importantes matrices culturales o antecedentes esenciales de los ciborgs, ya que en su conexión con los ordenadores y las redes informáticas, van a privilegiar la importancia de la técnica para conocer información

política, bélica y económica esencial para las empresas, los movimientos sociales y los gobiernos.

Los *hackers* van a complejizar la relación computador-sujeto, al experimentar con técnicas conectadas al computador y al cuerpo como optimizar sus búsquedas. Igualmente, los *hackers*, serán reconocidos como los primeros en organizar movimientos sociales; que opten por el activismo político dentro de la mirada del Cyberpunk.

La pasión de los *hackers* por comprender la seguridad informática, como piratas informáticos, ha logrado desde el *Instituto Tecnológico de Massachusetts* (MIT) y el Tech Model Railroad Club (TMRC), conformar movimientos como el de *Software Libre* o Request for Comments.

Los *hackers* desde la modificación del software y del hardware y los juegos de computador, generan una cultura de nuevas personalidades, imaginarios y conexiones en la red. Un ejemplo es la demoscene o programación de demos, que al conectarse con la empresa y la cultura de los videojuegos, generará nuevas identidades en la red. Productos tecnológicos y subculturas, que desde los años 70, han venido creando la realidad tecnicista que vivimos ahora en la llamada era postCyberpunk. A diferencia del Cyberpunk oscuro y apocalíptico, desde los excesos de la tecnología y las megacorporaciones, muestra un transhumanismo como paso a un posthumanismo perfecto, donde la inmortalidad es posible y todo puede ser resuelto desde las bondades de la tecnología.

Para muchos, los *hackers* son reconocidos como criminales informáticos o script kiddies, para otros se confunden con los *crackers* o ladrones informáticos y para otros son héroes, que al infiltrarse desarrollan una labor de democratización de la información a nivel global. Sin embargo, sea cual sea la postura frente a ellos, es indiscutible que hacen parte de la realidad actual, y no pueden ser desplazados de la comprensión de la realidad social y de la importancia que han tenido en el *hacktivismo*.

El *hacktivismo*, visto como la utilización no-violenta de herramientas digitales ilegales o legalmente ambiguas para perseguir fines políticos<sup>44</sup> (Samuel 2004), ha generado una ideología desde la promulgación de políticas que apoyen la libertad de expresión, los derechos humanos y la ética de la información.

El hacktivismo desde las propuestas de *InfoNation* en 1995, *Freenet*, *the Cult of the dead cow*. La red libre de programadores, artistas y militantes radicales en 1984, *network liberty alliance* de Gregoire Seither y *Anonymus*, entre otros movimientos sociales; indiscutiblemente han dado un vuelco en la oposición política a los partidos y gobiernos tradicionales del mundo, para desmitificar, desmontar y reivindicar nuevas propuestas políticas en la red.

---

<sup>44</sup> Desfiguraciones de webs, redirecciones, ataques de denegación de servicio, robo de información, parodias de sitios web, sustituciones virtuales, sabotajes virtuales y desarrollo de *software*

La identidad hacker, se ha consolidado tanto, que incluso se puede distinguir entre los de sombrero blanco que trabajan para empresas y protegen los sistemas; como los de sombrero negro ligado a los villanos de las películas de oeste. Por otra parte están los *crackers* que rompen sistemas de seguridad de computadoras, colapsan servidores e infectan los sistemas, los Samurái que investigan fallos de seguridad y derechos de privacidad, los *Phreakers* o expertos telefónicos, los aprendices; los Lammer o script-kiddie, que sin tener tanto conocimiento como los *hackers*, presumen de tenerlos y los Newbie o novatos. (Andrade, 2008)

De lo anterior, se generan muchas preguntas como cuántos hackers son ciborgs y viceversa, y qué conexiones pueden existir con los movimientos sociales que lideran.

El Biohacking es considerada el punto de encuentro entre la biología y la ética hacker, el cual desarrolla implantes magnéticos. Los *biohackers* o activistas *biohacking*, se identifican con el movimiento biopunk, el transhumanismo y el tecno-progresismo; desde la experimentación de técnicas médicas, nutricionales y electrónicas, que incluyen a la cibernética, el registro de datos biométricos y el uso de nootrópicos o drogas inteligentes, estimulantes de la memoria y potenciadores cognitivos.

Desde la ideología de alterar la condición humana, a través de las tecnologías, para aportar al posthumanismo; el Biopunk se ha convertido en un movimiento cultural, político e intelectual, que considera esencial democratizar el desarrollo tecnológico. Junto a las propuestas ciborg, ha dado pie a movimientos como el DIY biology, que considera esencial los

experimentos genéticos; para lograr creación de tejidos artificiales que puedan conectarse al metal. Otro es el movimiento *Grinder* que considera importante la realización de modificaciones del cuerpo humano, para desarrollar no solo la condición humana sino incluso las prácticas hacker.

Dentro de algunos de los exponentes del Biohacking, tenemos a Kevin Warwick y Steve Mann, que no solamente han realizado experimentos ciborg sino que los han probado en sí mismos. Natasha Vita-More quien es una diseñadora y artista, que ha trabajado en sus obras la propuesta del biopunk, Annalee Newitz, periodista quien ha investigado sobre el tema, y Lepht Anonym *biohacker* y transhumanista.

#### **4.3.3. 24 El ciborg como experimento.**

La ciencia militar como estudio de la guerra desde la técnica y la psicología, aborda la mirada interdisciplinaria para generar la habilidad de superar al adversario. Desde el análisis de la organización, la historia, la educación, la estadística, la tecnología, la geografía, la estrategia y la doctrina militar, esta ciencia se enfoca no solamente en ganar sino en anticiparse a las acciones de enemigo. En este contexto, el ciborg como experimento de guerra, es claramente un ser que aporta a una nueva mirada de la guerra, sobrepasando la ficción y generando propuestas bélicas nucleares, radioactivas o espaciales.

Ese cuerpo terminal del que habla Bukataman en su texto "*Terminal Identity*", (2005) muestra la expresión de la crisis posmoderna que el cuerpo ha generado, primero desde la

ciencia ficción y luego desde la realidad. Cuerpos hiperbólicos con identidades terminales que entre el horror y lo tecno-orgánico, han venido reconstruyendo el imaginario del cuerpo.

El cuerpo como sitio de deformación o desaparición, ha propuesto según el autor, la figura del ciborg como una temática central de la ciencia ficción contemporánea, que al dividirse entre la noción de monstruo o héroe que la cultura mediática ha generado, nos lleva a una ontología sin rumbo claro.

El ciborg como parte de una cultura terminal, que conecta los límites del cuerpo y la máquina, representa según Bukataman (2005) la dialéctica entre la realidad y la representación. La dialéctica que existe entre la semiosis natural y el referente de la maquinaria cibernética que produce los personajes ciborg y sus narrativas, mostrando la realidad en contraposición a la realidad virtual y lo sensorial respecto a lo tecnológico.

Siguiendo al autor, se ve como el ciborg muestra desde la imbricación entre el ser humano y la tecnología electrónica, el cuerpo del sujeto y el sujeto en si mismo. El ciborg producto de la guerra ha sido codificado y decodificado dentro de una realidad terminal, donde la piel humana es una frontera artificial que deambula dentro y fuera de la simulación, la mutación, la modificación, la remodelación, la ingeniería genética e incluso la disolución.

El cuerpo visto desde la guerra, plantea Bukataman (2005) que puede ser leído como cuerpo simbólico que ha llegado a ser una máquina que fusiona el ser y la tecnología electrónica, desde un nuevo ser cableado donde el cuerpo disuelto fluctúa entre la desaparición de sí mismo, para dar pie a la crisis de los cuerpos en los que el pánico muestra los síntomas de la cultura, que desde los 80s evidencia la histeria alrededor de la salud, las libertades civiles, el

derecho a la vida, el derecho a la muerte, los desórdenes alimenticios y la guerra de las drogas.

Así, Bukataman (2005) plantea que desde la tecnología cerebral, como es el caso de los chips en el cerebro o la conexión de cables al mismo y los anticuerpos ligados a nuevas corporalidades diferentes a la humana; se representa el triunfo final de la guerra, del poder tecnocrático y la razón instrumental como una realidad funcional que no solamente hace parte de la existencia mecánica; que genera nuevas significaciones que se conectan a la moda y los imaginarios que la globalización impulsa.

Así las cosas, la llamada identidad terminal, de la que hace parte el cuerpo terminal de Bukataman, (2005) representa las voces reprimidas del sexo y la ansiedad; que hacen parte de una cultura terminal posthumana. Los ciborgs han alcanzado la personificación de un nuevo estado del ser, que negocia entre la compleja trayectoria de las fuerzas de la razón instrumental, y el abandono de los sacrificios excesivos que el hombre ya no quiere hacer para lograr sus objetivos.

En ese orden de ideas, es importante hacer un alto en el concepto de dispositivo, que visto como una formación mixta compuesta de lo simbólico y lo técnico, (Peeters & Charlier, 1999) concreta una intención para poner en escena un contexto acondicionado que implica motivos individuales, intenciones cognitivas.



### 4.3.3. 25 Teatro ciborg.

El teatro ciborg hace referencia según Parker-Starbuck, (2011) a las obras de arte y representaciones a través de la integración de cuerpos y tecnologías, que podrían ofrecer ideas sobre las subjetividades ciborg. Éste tiene la capacidad de retomar la estética ciborg, al lado de la cultura popular y la ciencia, entre otros.

Este tipo de teatro se focaliza en las metafóricas cualidades del ciborg, y sus potenciales, llegando a iluminar y proyectar cuerpos transformados en entidades potenciales que combaten y fijan nociones de lo que lo humano pueda significar en la relación de personificar la tecnología. Este tipo de teatro se construye y formula desde la base histórica mítica, estética, política, y tecnológica, ofreciendo una conexión entre el abyecto-objeto-sujeto cuerpo y el abyecto-objeto-sujeto tecnología (Parker-Starbuck, 2011).

Se entiende el término cuerpos abyectos, como una tensión en el largo proceso entre el sujeto y el otro, producida por personificación no traducional que desde lo material se materializa en la ausencia de un cuerpo humano, marioneta o muñeco (Parker-Starbuck, 2011).

De esta forma, el objeto cuerpo históricamente, ha sido el cuerpo en que las ideas han sido inscritas y transpuestas como receptáculos de las construcciones estereotípicas, transformadas a través de los otros tecnológicos (Parker-Starbuck, 2011). Un ejemplo es la vida de Mikhail Bakhtin, a la que Peter Hitchcock como plantea Bell & Gordiner, (1998) le da la condición de ciborgismo, cuando por tener osteomielitis (infección en los huesos) se ve obligado a amputarse una pierna en 1938, llegando a convertirse en una prótesis inconsciente que verá reflejada en su desarrollo como escritor.

Bell & Gordiner, (1998) plantean que para Bakhtin lo grotesco entre el sujeto y el objeto implica el otro separado de lo que no puede ser, pero que se levanta desde el concepto de ciborg como resistencia.

Por su parte, Parker-Starbuck (2011) considera los sujetos cuerpos como el control y la autoridad desde contextos que cargan su propio peso y que coexisten con lo que los rodea como la tecnología y la experiencia. En conexión con el sujeto cuerpo, el cuerpo abyecto y objeto, se triangulan alrededor del sujeto al que rechazan, desean, critican o negocian.

En este orden de ideas, Parker-Starbuck (2011) pone como ejemplo la ópera "La Gran Macabre" de György Ligeti, (1974-1977) basada en la obra de 1934 "La balade du grand macabre" de Michel De Ghelderode; cuyo personaje principal es la muerte. Así en la inmersión y transformación permanente del cuerpo, se desarrolla en un contexto apocalíptico, para superar la muerte, desde el poder de la ciencia.

Otra obra que retoma Parker-Starbuck, (2011) es el performance de Stelarc, la "Escultura estómago", (2010) que inserta a los espectadores en un cuerpo a través de una video endoscopia que entiende el cuerpo orgánico como obsoleto.

El teatro ciborg incluye tanto el performance como la ópera y las obras de teatro. Éste nos contextualiza en el mundo tecnológico que vivimos, retomando diversas miradas de la relación cuerpo y tecnología. Siguiendo con otros ejemplos como el de *Super Vision* de *The Builders Association*, (2005) se retoma la vida cotidiana y la invasión de la información inva-

siva que nos rodea a través de la tecnología (pantallas, códigos, y conexiones); nos hace pensar en un teatro ciborg que presiona a los postprivado, las postidentidades, las postespecies y lo postorgánico llegando al posthumanismo.

Otra obra es "Man Ex Machina" que combina teatro, instalación y performance, realizada por el búlgaro Yenelin Shrelov de 2011. Ésta es un ciberlectura de Venelin Shrelov, en la que un organismo cibernético se representa como creación de realidades sociales y ficciones, representando las fantasías de un híbrido o máquina monstruosa clonada, digital, en red y con un cuerpo transhumano como parte la guerra. El personaje sentado en el centro, del cual solo se ve una luz delante de una pantalla, comienza a hablar de una orgía ciborg con el código C3 donde el comando, en control y la comunicación han creado una criatura del mundo postgénero desconectada de la reproducción heterosexual.

Este ciborg ha superado igualmente las fronteras entre lo humano y lo animal, que nos recuerda desde las imágenes que el Golem, la ciencia y Frankenstein, son los antecedentes de la deshumanización y la monstrosidad, que forma cuerpos armaduras incompletos. Muestra al hombre como una estructura transicional que busca la perfección, la cultura ideal personificada por la divina *Deus Ex Machina* y se transforma en un tipo de Dios con prótesis o *Man Ex Machina* (Parker-Starbuck, 2011).

#### **4.3.3.26 Marilyn Manson.**

Toffoletti (2007) considera que la figura de Marilyn Manson, no solamente es importante por su papel como roquero gótico, sino su imagen es esencial para el posthumanismo y

la mirada ciborg. Manson se construye como un transformer andrógino, que crea su nombre desde el de la actriz Marilyn Monroe y el convicto asesino Charles Manson.

Su uso de senos, genitales y su ojo de cristal, son una clara representación del híbrido de Haraway, (1991) que no solamente usa prótesis sino una propuesta transgénero que se une a lo maquinal. En el álbum "Mechanical Animals", (1998) presenta a su alter ego Omega, que muestra una clara presencia posthumanista. (Toffoletti, 2007) En la canción del mismo nombre, plantea a Dios como estadística, habla de implantes mecánicos, se une a lo animal y se transforma en ciborg, monstruo y animal.

Toffoletti (2007) considera que sus imágenes posthumanas, queer, bisexual y transgénero, muestran al posthumano como el monstruo de la era digital en el contexto virtual y biotécnico. Manson es una parte de la era cibernética teratológica, tipificada por los híbridos posthumanos, mutantes digitales y genéticamente modificados.

Marilyn Manson plantea una nueva visión de género, que trasciende la carne fuera del sueño Cyberpunk, desde una identidad mutante que supera los límites del cuerpo, la identidad y la diferencia; planteando nuevos modelos de existencia personificada, más allá del pensamiento dialéctico (Toffoletti, 2007) .

#### **4.3.3.27 Lady Gaga.**

Si bien no es una ciborg como tal, es indiscutible que varias de sus puestas en escena han hecho que Lady Gaga exponga la cultura ciborg al mundo. Stefani Joanne Angelina Germanotta (1986) es como lo plantea Miller (n.d.), el vivo ejemplo de la propuesta ciborg de

Haraway (1991), al mostrar de una forma revolucionaria las diversas categorías ciborg. Tanto en las imágenes que ha realizado para revistas como la de L'Uomo, (Vogue de marzo de 2011) fotografiada por Inez y Vinoodh en blanco y negro, muestra desde diseños de Yves Saint Laurent jacket, y Chanel; la imagen ciborg que se ve reforzada en la editorial de Nicola Formichetti.

Es interesante ver la mezcla que hace Gaga del estilo ciborg, con las gafas A Gogo que muestran la importancia que para ella tiene las mezclas de tendencias, logrando la mirada híbrida que Haraway (1991) planteaba, no solamente a nivel del cuerpo tecnológico, sino de la moda.

No gratuitamente el libro "*Gaga Feminism: Sex, Gender, and the End of Normal*" de J. Jack Halberstam (2012), se hace una reflexión de sus trabajos explorando diversos momentos, culturas, miradas de mundo y tendencias de vida, sexualidad y estética.

Miller (n.d.) considera que dado que el ciborg es una postura de ruptura de la figura de la mujer en la sociedad, Gaga precisamente representa este cambio tanto desde los trajes que usa, como de las puestas en escena que realiza. Volviendo al mundo ciborg vale la pena recordar la carátula de "Born This Way" de Nick Knight de abril 16 de 2011 en la que nuevamente su cuerpo se une con una motocicleta y otros elementos tecnológicos.

Es importante anotar que el video de "Born This Way", video abre con el denominado Manifiesto de Mother Monster, que narra la historia de una diosa creada desde la ciencia ficción nacida en G.O.A.T. Government Owned Alien Territory. Esta diosa habla de una nueva raza, que supera las diferencias y defiende la diversidad. Con textos como "Don't be a drag,

just be a queen” o “Rejoice and love yourself today 'cause baby you were born this way”<sup>45</sup>, se ve la postura posthumana.

Asimismo, desde la postura de Braidotti<sup>46</sup>, (2013) Gaga en 2013 llega a the American Music Awards, en un caballo blanco mecánico manejado por dos hombres que recordaba igualmente a la princesa Leia de "Star Wars", mostrando la unión hombre-animal y la importancia nuevamente de la ciencia ficción.

#### 4.3.3. 28 ¿De ciborgs a Grinders?

Desde el Biohacking o práctica que conecta la biología y la ética hacker, los denominados Grinders consideran que diseñar e instalar implantes magnéticos en el cuerpo, no necesariamente por problemas de salud. Los grinders identificados con el biopunk, el transhumanismo y el tecnoprogresismo o postura que converge el cambio tecnológico con el progreso social, superan la mirada Cyberpunk para hacer parte de una mirada revolucionaria que supera la ciencia ficción.

En contraposición a los bioconservatistas, que consideran que se debe hacer una fuerte oposición a la genética, el uso indiscriminado de prótesis y de modificaciones cognitivas; los *grinders* como exponentes de la propuesta tecnoprogresista, asumen la tecnociencia como la posibilidad de lograr la emancipación total, desde una democracia más participativa y menos representativa, que acepte los avances de la ciencia.

---

<sup>45</sup> No seas una transformista se una reina. Alégrate y ámate hoy porque tú naciste de esta manera.

<sup>46</sup>El postantropocentrismo que conecta a todos los seres vivos que habitan sobre el planeta.

Esta propuesta como lo plantea Carrico, (2006) se relaciona con la desnaturalización. Ésta vista como un tendencia cultural, lleva a la transformación de la administración de las necesidades sociales, para generar protección, salud y educación; usando la tecnología para potenciar la democracia y la democracia para fortalecer la tecnología.

Desde una propuesta de secularización e industrialización, los tecnoprogresistas y por ende los *grinders* apuestan por aprovechar los avances médicos y científicos, para superar lograr una democracia tecnoprogresista, que dé un lugar preponderante y participativo a los ciudadanos.

Optando por incluir la investigación y el desarrollo tecnocientífico, la mirada tecnoprogresista opta por una mirada colaborativa y de políticas deliberativas, que lleve a la justicia, tranquilidad local, seguridad global y riqueza a la propuesta ciudadana participativa.

De esta manera, esta propuesta de resistencia tecnodesarrollista en términos de Carrico, (2006) potencia la importancia de las redes, para desarrollar la participación, la diversidad y el federalismo; reconociendo que los problemas planetarios no pueden solucionarse desde la escala global sino local.

Desde el tecnodesarrollismo, la libertad se designa en palabras de Anders Sandberg, retomado por Carrico, (2006) bajo el nombre de libertad morfológica. Ésta designa el derecho a usar la tecnología para lograr la participación y diversidad. De esta forma, la modificación de los cuerpos, ciertas experimentaciones y la importancia de una información desde múltiples fuentes. Son ejemplos de los ideales el pluralismo liberal, el humanismo, el posthumanismo y el multiculturalismo, entre otros.

A nivel político, la libertad morfológica se ha conectado con los derechos democráticos, algunos ejes de izquierda y de social democracia, que dada su conexión con la tecnología, las corporaciones futuristas y los tecnócratas, se unen a los posthumanistas que piden que ésta sea reconocida como eje esencial del desarrollo social.

Por su parte, el movimiento *biohacking grinder*, plantea la propuesta de libertad morfológica. Ésta llamada *DIY biology*, enfatiza su trabajo en experimentos genéticos desde las teorías biopunk y genera acceso público a partes biológicas estandarizadas, desde modelos sostenibles y Genspace, que desarrolla la educación científica.

#### **4.3.3.29 Geek.**

Si bien la cultura geek no está centrada en la mirada ciborg, se conecta claramente por su interés con la tecnología. Éste término hace referencia a quienes les gusta estar actualizados permanentemente con la tecnología, y todos los procesos mediáticos, políticos y estéticos que la rodean.

Esta mirada de mundo, tiene relación con el imaginario nerd y el software libre, mostrando su interés por buscar permanentemente el conocimiento, y enfocarse en descubrir lo que implica la tecnología. Igualmente se relaciona con el concepto neofilia o interés por la tecnología.

Sus contextos, en general cerrados y con códigos específicos, se ligan a la ciencia ficción, las redes de información y los videojuegos. Si bien no se puede decir que los geeks sean *hackers*, muchos pueden serlo, y si no lo son, comprenden lo que implica realmente éste grado en el campo de la tecnología.



Así las cosas, la geek como una cultura de consumo, implica estar permanentemente al tanto de los últimos accesorios tecnológicos como parte del reconocimiento, conocimiento y uso. A nivel de lenguaje se observa como el leet, el SMS y los emoticones, hacen parte de su proceso comunicativo, ligado a la defensa del software libre, ciertas obras literarias de ciencia ficción y programas de televisión, películas.

#### **4.3.3.30 Experimentaciones que buscan la ciborgización.**

La ciborgización de las sociedades, ha generado todo un proceso que inicia por el animal para llegar a lo humano. Se observa en la mirada ciborg, experimentos como el de una mariposa a la que le fue insertada una cámara; de una polilla a la que le fue retirado su torax para insertarle un chip (Robert Milchelson de Georgia Tech); la rata ciborg o Hybrot (Hybrid Robot) formada por neuronas seleccionadas de embriones de rata e instaladas sobre un chip de silicio (Steve Potter de Georgia Tech), y la instalación de GPS en vacas (Dena M. Anderson de Aricultural Reseach Service).

En esta línea, los transhumanistas como Simon Young (2006), creador del Designer Evolution, desde el Manifiesto Transhumanista, plantean que este tipo de experimentos son esenciales para desarrollar fundamentaciones teóricas que luchan por liberarse de las cadenas biológicas.

Haraway, (1991) pone en la experimentación, su interes para analizar lo que implica el resquebrajamiento de las dicotomías entre lo natural y lo artificial. Latour (2007) amplía la mirada de Haraway, considerando que precisamente fue la soberbia moderna la que impidió pensar más allá de los dualismos, tildando toda mixtura de monstruosa.

Otro de los defensores de este tipo de experimentación, es el fundador de la Asociación Transhumanista Mundial, Nick Bostrom (2005). Filósofo de la Universidad de Oxford, se une a David Pearce (n.d.) para plantear la aceleración de la experimentación tecnológica, con el fin de tener alternativas artificiales que sustituyan la vida actual.

Viendo estos experimentos como la base para que el ciborg sea, en palabras de Nietzsche, (2000 [1887]) una promesa de felicidad y supervivencia; el transhumanismo retoma la importancia de avanzar en la experimentación científica, como base para la venida del humano postbiológico anticipándose a una extensión futura de lo humano.

Esta trascendencia plantea la experimentación hacia los Bio-orgs (organismo híbridos biológicos), los ciborgs, los silorgs (experimentaciones con silicio), los symborgs ( ciborgs simbólicos), los geoborgs (ciborgs genéticos), los humborgs (humanoides) y los cerebros globales (Bostrom, 2005).

Por su parte, los extropianos que se separan de los transhumanistas al desafiar incluso la muerte y el envejecimiento, consideran también la importancia de este tipo de experimentos, que son esencialmente un aporte a los debates, no solamente biológicos sino sociopolíticos; donde el ciborg es un modelo inacabado para analizar y que requiere intuiciones, hipótesis, experimentos e ideas.

Otro punto a tener en cuenta es no solamente el ciborg biológico sino cultural, ya que la experimentación se debe ampliar a lo que implican para los transhumanistas; sean o no extropianos, las tradiciones y los pensamientos, ya que como lo va a decir Sádaba, (2009) el ciborg ya no se puede ver como un simple coctel de metal y carne, sino como “el síntoma de

una época, la marca histórica de un mundo cuya imbricación con lo técnico es total y donde la cultura tecnológica representa la capa de la naturaleza que cubre y define nuestros cuerpos” ( Sádaba, 2009:236)

De esta forma, en el ciborg se encuentran las huellas tanto del capitalismo como las dinámicas patriarcales y las genealogías, “recorriendo el tiempo desde la edad de los cuerpos que utilizan artefactos hasta la era de los cuerpos convertidos en artefactos” ( Sádaba, 2009:236)

Por lo tanto, es esencial para autores como Sádaba, (2009) que la mirada hacia el ciborg supere lo técnico y mire lo animado, inanimado, la tecnofilia, la tecnofobia y todo lo que esto implica en el gran negocio de la futurología.

El cuerpo ciborg tiene dos tipos de fronteras y problemáticas simultáneas, entre animales, organismos, humanos y máquinas autogobernables y organismos humanos, haciendo de estos una interfaz del autómeta y de lo autónomo. (Haraway, 1995)

La sociedad ciborg, se refiere igualmente a la fuerte relación de lo orgánico y lo mecánico, que con órganos artificiales o no; hacen parte de las denominas ciborgologías: restaurativas, normalizadoras (restauran hacia una indistinguible normalidad). Estas posturas reconfigurativas, creadoras de criaturas y mejoradas, se ligan a la investigación y por ende experimentación militar e industrial. (Hables, C, Mentor, S. & Figueroa-Sarriera, H, 1995).

Dentro de los experimentos multiculturales, se ve en el "Ciborg Handbook" (Eglash, 1995), la interacción entre la teoría cibernética y la diáspora africana, ligada al racismo y a

los métodos de control social. Estos hacen comprender que la ciencia debe utilizarse para permitir al hombre existir en otro tipo de ambientes diferentes, que incorporan elementos exógenos a las realidades actuales; y que extienden el control autoregulatorio en la adaptación a nuevos ambientes. (Clynes, E. & Kline, N, 1995)

De esta forma, del ciborg a través de los experimentos, ayuda a la vigilancia y a la detección de ciertos elementos radioactivos, metabólicos, hipotérmicos o que implican oxigenación, remoción, control cardiovascular, problemas perceptuales, presión, variación de la temperatura, etc.; dando paso adelantado en el progreso científico del hombre y lo que esto implica en la amplia dimensión del conocimiento. (Clynes, E. & Kline, N, 1995)

El ciborg pensado como el hombre perfecto para ir al espacio, hace pensar en la experimentación de éste para ayudar en lo que implica el viaje no solamente a nivel físico sino emocional; lo que hace referencia a la experimentación para lograr mejoría en las exploraciones.

Si bien Clynes, E. & Kline, N, (1995) no pensaron en un ciborg que tenía que ver con la transformación, la naturaleza emocional, el viaje espacial ni el género; ya en el ciborg III ligado a la experimentación con el ADN, se comienza a ver la capacidad que los genes tienen para cambiar el mundo emocional humano. (Hables, 1995)

Posteriormente el ciborg IV se plantea desde la relación entre las moléculas, la mente, la conciencia y las emociones. Esto da pie al ciborg V, que plantea las vicisitudes del cuerpo con un cerebro de funcionalidad expandida. (Hables, 1995)

Por su parte desde Steele, (1995) se ven los aportes de la biónica a los problemas específicos de funcionalidad y diseño, ya que la biónica es la disciplina de usar principios derivados (Steele, Hables, 1995) de los sistemas vivos, para solucionar problemas de diseño.

Siguiendo con la experimentación ciborg, se ve la importancia de continuar trabajando con órganos artificiales y drogas, hacia la adaptación del hombre al ambiente y al espacio, tratando de potenciar los órganos artificiales, la reducción de la temperatura corporal, las aberraciones psicológicas, el uso de fármacos para la ansiedad, depresión y fatiga y las situaciones hipodinámicas. (Driscoll, 1995[1963]).

De esta manera, (Driscoll, 1995 [1963]) plantea al ciborg entre diversos contextos como son el sistema de la vida, la biocibernética, los módems, la hipotermia, los sistemas artificiales, el hipermetabolismo, la simulación, lo ambiental, las drogas, la adaptación, la nutrición, el metabolismo mineral, y la deprivación sensorial.

Siguiendo con la línea espacial, los teleoperadores son para objetivos de exploración cómo lo plantean Johnsen y Corliss, (1995) hacia la creación de máquinas cibernéticas y la adaptación de la micro gravedad y readaptación a la tierra desarrollado por la NASA (Cowings & Eglash, 1995).

Igualmente, los experimentos de guerra como los que exponen Robins y Levidow, (1995) muestran al ciborg es visto a través de la racionalidad paranoica. El ciborg se ve como la máquina misma que combina la omnipotente fantasía del autocontrol, con el miedo a la agresión directa contra las limitaciones emocionales y corporales que tenemos como mortales.

El nuevo ciborg soldado es un operador que se comporta como un ciborg virtual en tiempo real, hombre máquina interfaz con estructuras de armas de sistemas militares, en los que la simulación por computador prepara y fortalece una omnipotente fantasía que combina una lógica entre la agresión y el miedo del soldado.

Por su parte, Figueroa-Sarrera, (1995) plantea dentro de las experimentaciones ciborg, la simbiosis como relación coordinada entre dos entidades concebidas como organismos que desde la experiencia de la prótesis, implican el reemplazo del cuerpo. Éste visto desde lo escatológico, se torna plástico como parte de la estética de la tecnologización, que hace parte del engranaje del sistema económico que sustenta la sociedad tecnológica.

Lo anterior se convierte para la autora, en un peligro que genera la necesidad de enfatizar la necesidad de discursos tecnológicos, como espacios de lucha entre dominaciones y resistencias; que ofrecen retos hacia nuevas formas de consenso político. Éstas combaten la vida reproductiva posmoderna, transformadora y manipulada, que involucra la creación de cuerpos ciborg como parte de un performance social en términos de Clarke. (1995)

Por su parte, la experimentación ciborg se ve desde Clark, Gaffrey y Fenton, (1995) desde la óptica médica que plantea desde los corazones artificiales, la circulación y la respiración mecánica avances desarrollados por el Instituto Nacional de Sang y el de Salud Bethesda en Maryland, Estados Unidos.

Siguiendo en la línea médica, Casper (1995) plantea que los ciborg necesitan ser reubicados dentro de las condiciones de su origen, en orden de comprender si sentido analítica y políticamente. Un ejemplo son los fetos tecnológicos, que se convierten en ciborgs

que pueden servir para hacerlos parecer naturales, convirtiendo a la madre en una ciborg o tecnomamá. Ellas como parte de nuevas subjetividades políticas, abren el campo a agencias de mujeres, que quieren prevenir que sus hijos nazcan con problemas genéticos.

De igual forma, Casper (1995) considera que otro tipo de tecnomamá, son las mujeres embarazadas con el cerebro muerto, que casi como cadáveres muestran un cuerpo sobre el cual otros deciden, y que por ende genera una fuerte reflexión sobre el poder y el cuerpo tecnológico.

#### **4.3.3. 31 Publicidad ciborg.**

Si bien la publicidad ciborg se encuentra fuertemente ligada a las campañas de promoción de programas de televisión, películas y videojuegos; existen empresas que han retomado la figura del ciborg para promocionar sus productos o generar el uso de la imagen en relación a conexiones ciborg.

Toffoletti (2007) retoma dos casos a tener en cuenta desde el posthumanismo. Primero que todo la campaña de los años 80s de la empresa japonesa TDK, (1935) en la que un bebé mutante mezcla los proyectos eugenésicos nazis y la mutación de la raza perfecta.

En esta publicidad el bebé posthumano con orejas gigantes y ojos cuadrados, en forma de pantalla, es la simulación en la que el cuerpo es un sistema de interfaz, inmerso en formas comunicacionales que erradican la distancia entre el sujeto, los medios y sistemas de información. De igual forma el texto que aparece en la publicidad, que dice *Evolve to TDK*

*TDK does amazing thing to my system*<sup>47</sup> implica el evolucionismo que la técnica pregona, y que desde la publicidad es divulgada desde una imagen que no mantiene una discreta diferenciación entre lo orgánico y lo mecánico.

El segundo caso es la obra de Patricia Piccinini, (1965) artista australiana, que plantea en sus fotografías, la discusión de como la tecnología impacta la vida. En obras que fusionan amalgamas humanas con elementos de laboratorio, muestra la ruptura entre las fronteras de lo real y lo ilusorio, del si mismo y el otro y de lo orgánico y lo mecánico. A nivel posthumano, se puede manifestar la simulación y la exploración de narrativas biotecnológicas. (Toffoletti, 2007)

Concretamente, Toffoletti (2007) narra el caso de la foto "Protein lattice" de 1997, en la que una mujer tiene en su hombro un ratón mutante con una oreja en el lomo. Ésta viendo que muestra las relaciones simbióticas entre lo humano y no humano.

#### **4.3.3.32 El ciborg político solitario.**

Las misiones solitarias se ven en casos, como el de la película "*Source Code*" (2011) en la cual el capitán Colter Stevens utilizado como experimento por los Estados Unidos. Luego de sufrir un accidente en Afganistan cumple la misión de detener un ataque terrorista bajo el monitoreo del gobierno. De igual manera, en el videojuego "*Deus Ex*", (2000) que se

---

<sup>47</sup> Evolucionaria para TDK. TDK hace cosas maravillosas para mi sistema



desarrolla en el año 2052, el agente J.C. Denton desde la nanotecnología tiene poderes aumentados y que como fugitivo tiene el tiempo contado para realizar su misión.

De igual forma en el manga "*Battle Angel Alita*" de 1990, Alita se ve como su protagonista Gally, es una ciborg amnésica que adoptada por un hombre combate solitariamente enemigos entre varias razones; para buscar su identidad. Una historia muy similar es la del cómic de 2010 "*Lady Mechanika*"; quien es una detective inglesa ciborg, y sufre de amnesia como en el caso de "Alita". Las dos luchando de forma solitaria para resolver los casos que tiene a su cargo.

Otro ciborg solitario es *Ichise* el protagonista de la serie animada de televisión de 2003 "*Texhnolyze*", quien con un implante de una pierna y un brazo vive y lucha solitariamente en un mundo, que está entre empresas de prótesis, grupos fanáticos que están en contra de éstas y grupos de jóvenes que sobreviven en el mundo futurista.

Caso igual al de "*The Coffin*", cómic de los años 80 en el que un ciborg lucha solo contra una gran corporación.

En el caso de la película "*Terminator*", (1984) dos ciborg luchan en el año 2029, uno por proteger a una mujer y el otro para matarla; antes de que conciba a su hijo volviendo al año 1984.

Así como en la novela "*The Comet Doom*" (El cometa de Doom) en 1928, Edmon Hamilton, presenta exploradores del universo con una mezcla de partes orgánicas y mecánicas, dando la impresión de una cierta organización para lograr su objetivo.

Otro ejemplo es "Ghost in the Shell", el manga creado por Masamune Shirow (1989) y pasado a animé, videojuego y película; que narra la solitaria historia de la mayor Kusanagi que como ciborg trabaja para una Sección Policial (Seguridad pública 9), gracias a su cuerpo y cerebro artificial. No hay que olvidar que precisamente este manga dará origen a "Matrix" (1999)

Otro ejemplo de una lucha ciborg no solitaria, es la de la película "Appleseed" de 1989 antes manga, en la que Deunan Knute convertida en ciborg al sobrevivir en la III guerra mundial ayuda a que la raza humana, ya casi toda llena de ciborgs llamados Bioroides no termine de desaparecer.

#### **4.3.3. 33 De los ciborgs solitarios a los movimientos sociales de ficción.**

La ciencia ficción inicia relatos donde más allá de los ciborgs solitarios, se conforman grupos de ciborgs luchando por ideales. Éste es el caso de "Matrix" (1999) donde se ve la historia del hacker elegido Neo, que al conectarse a la máquina, ayudará a salvar al mundo de la guerra de las máquinas. En este caso un tipo de *hackers*-ciborgs conectados, a la matriz, muestran ya una mayor organización, que sin pensar en un movimiento social como tal; forman un grupo insurgente con ramificaciones en diversas partes dentro y fuera de la matriz.

En la película "Elysium", desarrollada en 2154, se (2013) muestra como su protagonista, (Max Da Costa) hace parte de un movimiento insurgente ciborg organizado, que tiene como objetivo, llegar a una estación espacial, de la cual han sido relegados los seres humanos sin dinero.

Caso igual al del videojuego "Syndicate", (1993) de Sean Cooper y Peter Molyneux, en el que el hay un grupo de ciborgs que realiza misiones en ciudades futuristas para controlar el planeta. Sin olvidar el libro "La Iglesia Eléctrica" de Jeff Sommers, (2009) en la que un ciborg crea una iglesia, que tiene como objetivo convertir adeptos para convertirlos en ciborgs y lograr tanto la inmortalidad como el poder.

Por su parte, , Muñoz (2009) nos muestra, cómo en obras como la novela mexicana "La primera calle de la soledad" de Gerardo Horacio Porcayo de 1992 y "Santa Clara Poltergeist" (1991) de Fausto Fawcett; la propuesta latinoamericana sí generará un discurso más ligado a la lucha por la identidad política y los movimientos sociales desde resistencias que desde lo mítico y las raíces indígenas y negras, se unen al ciborg para ante las realidades de la globalización luchar contra el control y las dictaduras.

#### **4.3.3.34 El ciborg político. Los movimientos sociales ciborg**

Si bien hay todavía autores como Picon, (1998) que consideran que el ciborg sigue siendo una ficción que mezcla lo imaginario con ciertos elementos de lo real como la técnica, el Ciborg como la fusión entre hombre-máquina nos muestra su incorporación no solamente

en el cuerpo humano para reemplazar, mejorar y estetizar el cuerpo humano imperfecto, sino su inclusión en la vida cotidiana.

Atletas biónicos como Oscar Pistorius, que tiene prótesis en forma de cuchilla en sus piernas por lo que lo llaman Cheetah o guepardo, es un ejemplo de ciborg. Igualmente lo es Louis Wahskonski, (1967) quien recibió un corazón trasplantado y ojos biónicos, desarrollados por el Instituto de Microcirugía Ocular de Barcelona. Sin olvidar a Rob Spencer, que tomó la y decisión de colocarse una prótesis ocular para poder ver y filmar a la vez.

De igual manera, el caso del inglés Kevin Warwick o llamado el Capitán Ciborg, quien es jefe del Departamento de cibernética de la Universidad de Reading en el Reino Unido, y quien y desde 1998 experimenta sobre si mismo; desde experimentos como el Ciborg 1.0, o uso de chips de identificación por radio frecuencia bajo la piel.

Igualmente, Warwick se ha conectado electrodos debajo de su piel para dirigir robots y ha probado la mano robótica, para probar cómo la percepción sensorial excede la física. Se anota que en 2002, le fue injertado un aparato en la muñeca izquierda, que conecta Nueva York con Reino Unido desde su extensión proteica.

Asímismo, son ejemplos de ciborg la nadadora neocelandesa Nadya Vessey, quien simula sus piernas perdidas por una cola de sirena y Steve Mann<sup>48</sup>, quien utiliza su cabeza para grabar desde una cámara adosada a la coronilla todo lo que lo rodea. Las imágenes son enviadas a si mismo a unas minipantallas que se anexan a sus gafas.

---

<sup>48</sup> Profesor de ingeniería eléctrica de la Universidad de Toronto

En el documental "Cyberman" de Peter Lynch de 2001, precisamente se muestra la trayectoria de Mann, Gibosn y Warwick, como muestra clara de esta mirada que es compartida. Igualmente está el artista Neil Harbisson creador de la Fundación ciborg localizada en Barcelona desde 2010, quien es considerado como ciborg por su gobierno y que se instaló un eyeborg en la cabeza para poder ver los colores que no podía ver por la enfermedad llamada acromatopsia.

Desde su experiencia, crea la Fundación ciborg para que la gente se convierta en ciborg, e incremente sus sentidos con el uso de la tecnología; comprendiendo que el conocimiento parte de los sentidos. Lo cual implica que extender los sentidos implica extender el conocimiento. Harbisson considera que en vez de crear aplicaciones para tabletas u otros accesorios externos al sujeto, es mejor conectarlos al propio cuerpo. (Harbisson, 2012)

#### **4.3.3.35 Movimientos Sociales Ciborg.**

De los ciborgs reales, se pasa a los movimientos sociales ciborg, que muestran como el transhumanismo ya es una realidad, en miras a consolidar el posthumanismo. Dentro de estos movimientos se encuentran los siguientes:

**1. Fundación ciborg** que trabaja en Barcelona desde 2010, la cual fue fundada por Neil Harbisson y Moon Ribas y funciona en el Tecnocampus Mataro.

**2. La Asociación Transhumanista Mundial. Humanity plus**, creada por Nick Bostrom y David Pearce para dar apoyo a la discusión, investigación y conocimiento público del pensamiento transhumanista de vanguardia.

**3. El Instituto de la Inmortalidad** que es una organización estadounidense sin ánimo de lucro, que desarrolla la lucha por la inmortalidad humana

**4. La Asociación Mormona Transhumanista**, que fusiona la mirada religiosa del Mormonismo con la ideología Transhumanista, para dar pie al llamado Transfigurismo o cambio del ser

**5. La Estrategia de Iniciativa Social 2045** creada por Dmitry Itskov en febrero de 2011 y contempla el neohumanismo, como la ideología de la fundación.

**6. Movimiento Terasem** creado por científicos que creen en la extensión de la vida y la singularidad de la humanidad.

Al analizar estos movimientos, se ve que la Fundación Ciborg, la Asociación Transhumanista y la Estrategia de Iniciativa Social desarrollan procesos en torno a la investigación, la

creación, la promoción de proyectos relacionados con la extensión, la aplicación de la tecnología al cuerpo humano y por ende la del pensamiento transhumanista y posthumanista.

Por su lado, la Asociación Mormona y el Movimiento Terasem, se caracterizan por tener una fuerte mirada religiosa. El primero desde el transfigurismo por la importancia del cambio de la forma, las tradiciones y ritos que defienden fuertemente los valores de la familia. En el caso del Movimiento Terasem se autodenominan como una transreligión, que busca la inmortalidad en el cielo del ciberespacio. Este movimiento practica rituales, precisados en su propio calendario para potenciar la libertad, la trascendencia, la educación y la familia.

De esta forma, la vida cotidiana de los movimientos gira en torno a consolidarse, divulgar sus principios, obtener donaciones y generar proyectos investigativos o rituales que fortalezcan sus misiones y visiones.

Movimientos netamente ciberespaciales, muestran en sus páginas web, redes sociales y enlaces de internet, que su comunicación es esencialmente digital y que los vínculos que los unen son mas virtuales que reales. Desde estos medios promocionan congresos y coloquios, donde lo virtual pasa a lo real y donde es posible pasar de lo digital a lo personal.

El movimiento que tiene más acceso a facebook es la Fundacion ciborg, que normalmente está mostrando noticias en su perfil y en algunos medios de comunicación. Su director ha

sido entrevistado varias veces y ha protagonizado algunos documentales. Esto es coherente con la postura estética del movimiento, que plantea la mirada del arte y la percepción del mundo como eje de sus propuestas.

Los otros movimientos si bien tienen en sus portales web entrevistas, documentos y artículos, son más herméticos en cuanto a promulgar sus posturas. Sin embargo se resalta la Asociación Transhumanista, que tiene no solamente un gran número de actividades como foros, sino que incluye televisión, red de estudiantes. Otras asociaciones tienen a su vez página web como futureday, extropy y fastra. Se anota que es el movimiento que tiene más conexiones con otros grupos, lo cual hace pensar en su gran cantidad de integrantes.

Por su parte, el Instituto de la Inmortalidad muestra un interés más educativo al divulgar en foros y publicaciones de libros e incluso creación de películas, su ideología transhumanista y posthumanista. El caso del cine se ve igualmente con el Movimiento Tesarem, que aparte de realizar una película mitad documental y mitad argumental, tiene radio, talleres, revistas e incluso aplicaciones para Android.

Los movimientos que son menos desarrollados en este aspecto, son la Asociación Mormona y la Estrategia de Iniciativa Social. Si bien tienen página web, no dan datos concretos sobre su ubicación. Por su parte, la Estrategia de Iniciativa Social tiene solamente un correo electrónico, y muestra permanentemente un interés, en que sus miembros puedan aportar capital al movimiento. Es el grupo que se presenta como el más político, ya que incluso tiene



dentro de sus miembros a políticos renombrados, e insiste en hacer parte de grandes movimientos y decisiones mundiales.

Respecto a la postura de la inmortalidad o extensión de la vida, el único que no lo proclama directamente, es la Fundación Ciborg. Los demás movimientos muestran un interés permanente en este tema. Incluso en el caso del Movimiento Terasem y la Estrategia de Iniciativa Social, esta propuesta se programa a largo plazo, mostrando paso a paso las fases que el humano debe pasar para poder lograrla. Éstas se explican detalladamente, incluso en el caso del Movimiento de Estrategia de Iniciativa Social, se incluyen 4 tipos de avatares planificados hasta el 2045.

En este orden de ideas, el proyecto Longecity desde el Instituto de la Inmortalidad, propende por perpetuar la vida; la Estrategia de Iniciativa Social busca un cuerpo humano sintético desde diversos pasos como son: Un robot antropomórfico controlado a través del cerebro por una interfaz de computador, experimentos de recerebramiento y transporte sintético de personalidad y conciencia.

De igual forma, el Movimiento Tesarem, experimenta con un software que se basa en las interacciones digitales, para preservarlas en el futuro. Igualmente el proyecto Spacecast plantea que la personalidad pueda transmitirse al espacio.

En general, llama la atención, que los movimientos no propenden tanto por generar alternativas desde prótesis, sino se observa que la mirada al futuro y a la inmortalidad, es el centro de sus procesos científicos, ideológicos y rituales de estos movimientos.

Los movimientos sociales ciborg como instituciones, muestran desde sus organigramas una clara jerarquía y organización. El organigrama más completo es el del Movimiento Terasem, que no solamente muestra con fotos y hojas de vida a sus miembros, sino que da la posibilidad de comunicarse con cada uno de ellos.

A nivel de planificación, se destaca la de la Estrategia de Iniciativa Social, que incluye las etapas sucesivas de 2015 a 2045. En cuanto a lo reglamentario, la Asociación Transhumanista plantea sus 7 claros objetivos, su constitución y los cambios que ha tenido. A nivel de datos estadísticos se resalta la Asociación Mormona que hace un análisis sobre sus integrantes y posturas ideológicas.

Mientras la Fundación Ciborg, es el único movimiento que invita a ser ciborg directamente, los otros movimientos son más ideológicos, menos directos e invitan más a educarse, pensar sobre el tema y vincularse lentamente desde charlas informativas sobre transformaciones corporales o cerebrales.

A nivel general, se observan grupos consolidados a nivel organizativo y que si bien requieren donaciones, visibilizan el apoyo que tienen tanto de espacios académicos como de

entidades científicas. Se resalta que sus misiones, visiones, objetivos y reglamentos son claros, y que su planificación supera el presente cercano, para mirar hacia un futuro lejano a nivel no solo científico sino religioso, político, económico y cultural.

En ese orden de ideas, se observa que los movimientos sociales ciborg, se organizan desde diversas miradas para ser reconocidos como actores políticos colectivos. Como todos los movimientos sociales establecidos, comparten una relativa estabilidad organizativa, objetivos, ideas de intereses, una línea de acción coordinada y organizada; y la voluntad de intervenir en la política para incidir en la gestión de cambios sociales. (Martí i Puig, n.d)

Los movimientos sociales ciborg igualmente se distinguen de partidos y grupos por su organización, discurso temático o transversal, un ámbito preferencial de intervención, una mirada política no convencional, una orientación hacia el poder que suele ser conflictiva; y una naturaleza de sus recursos, que suele ser mayoritariamente de carácter simbólico antes que material. (Martí i Puig, n.d)

Lo anterior implica comprender, que los movimientos sociales ciborg son actores políticos colectivos de carácter movilizador y participativo, que persigue objetivos de cambio, y que como agentes de influencia y persuasión, desafían las interpretaciones dominantes sobre diversos aspectos de la realidad; incidiendo así en todos los ámbitos del poder. (Martí i Puig, n.d.)

Esta movilización, participación y persuasión se genera desde un ámbito simbólico, ligado a ideales sobre la ciencia, el poder y la trascendencia; que se fortalecen desde sistemas de narraciones que crean y fortalecen registros culturales, explicaciones y prescripciones de

cómo determinados conflictos se expresan socialmente y de cómo el statu quo debería ser rediseñado, (Martí i Puig, n.d.) para dar cabida a los ideales transhumanistas y posthumanistas.

De igual manera, los movimientos sociales ciborg cumplen con los siguientes propósitos que son esenciales, según McAdam, McCarthy & Zald (1999), para tener impacto en la sociedad: consiguen nuevos miembros desde el ciberespacio y los eventos que promocionan, mantienen la moral y el nivel de compromiso de sus miembros, consiguen cobertura de los medios de comunicación, movilizan el apoyo de grupos externos, limitan las opciones de control social que pudieran ser ejercidas por sus adversarios y generan influencia sobre los contextos políticos establecidos.

Otro punto esencial que confirma que los movimientos sociales ciborg puedan comprenderse como tal, es la importancia que tienen en cuanto a la acción colectiva. Así al ir formando parte de la cultura pública desde los medios de comunicación, el ciberespacio y su presencia en la vida cotidiana; van generando una historia -y una memoria-propia de la acción colectiva, que como plantea Tilly (1978) se incorpora a otras formas de acción colectiva (dadas en nuestro caso por el mito, el arte y en general los medios de comunicación y las nuevas tecnologías) generando reconocimiento y por ende fortalecimiento.

Desde esta mirada, la acción colectiva es el principal activo con que cuentan los movimientos sociales ciborg para obtener visibilidad social, solidaridad y fuerza. La importancia de construir una identidad y por ende sentido de pertenencia, es esencial, para conseguir lo propuesto. Igualmente es importante mirar en este caso lo simbólico y sus implicaciones en los sistemas de valores, opiniones, actitudes y conductas sociales e individuales, sin olvidar la formación de nuevas identidades colectivas.

Lo simbólico es para los movimientos sociales ciborg su mayor fortaleza. En aras de fortalecer la inserción, la inclusión y la participación activa de las personas y los colectivos sociales. Los símbolos aparecen en los *pops up* y los mensajes enviados desde la captura de datos; generando procesos de reconocimiento mediados por la tecnicidad que crean procesos de socialización que fortalecen dinámicas colectivas de identidad.

Estos movimientos transhumanistas buscan expandir las oportunidades que brinda la tecnología, para que la gente pueda ser más saludable y longeva, y aumentar su potencial intelectual, físico y emocional al potenciar la discusión, la investigación y el conocimiento público del pensamiento transhumanista de vanguardia; para divulgar lo que hoy en día tecnologías como la ingeniería genética, las tecnologías de la información, la farmacología, la nanotecnología, la inteligencia artificial y la colonización espacial. Su objetivo es explorar con el fin último de desarrollar nuevas estrategias y políticas.

Estos movimientos son la prueba real, de que las miradas transhumanistas van hacia el posthumanismo, como desarrollo del superhombre. Estos nos muestran como el ciborg, libre desde el ciberespacio, han generado un proceso que cruza el capitalismo con el espiritualismo y la tecnología; desde una nueva propuesta de ciudadano que hace uso de su cuerpo como objeto de experimentación.

Así las cosas, los movimientos transhumanistas y posthumanistas, definen relaciones entre cultura, educación y política que cada vez fortalecen más la construcción de procesos sociales ciudadanos. Desarrollando una estética particular, son el punto de encuentro de sujetos que han llegado a ser terminales de múltiples redes (Baudrillard, 1983). Estos movimientos generados desde mitos del pasado, cada vez más crean nuevos mitos posthumanos, como

lo plantea Jeff Somers en su novela "The Electric Church"; (2009) ya que incluso pasan a crear imaginarios e identidades, que desbordan lo humano y generan una prospectiva teológica hacia la inmortalidad.

Desde la investigación se ve que los movimientos Fundación ciborg, Asociación Transhumanista y Estrategia de Iniciativa Social desarrollan procesos en torno a la investigación, la creación, la promoción de proyectos relacionados con la extensión, la aplicación de la tecnología al cuerpo humano y por ende la del pensamiento transhumanista y posthumanista.

Desde una propuesta democrática ciberespacial, los ciborg como actores colectivos, aglutinan a su vez otros actores colectivos, hacia nuevas formas de leer las realidades sociales y sus expectativas de cambio. Sin olvidar el mito de la logosfera y el arte de la grafosfera, los ciberpromeos organizados, dinamizan las representaciones sociales que los han construido para reconstruir una vida pública democrática desde la trascendencia de una libertad absoluta (incluso de Dios); "a través de la enseñanza y práctica del conocimiento, los hábitos y las aptitudes de una ciudadanía crítica más que de una mera ciudadanía" (Giroux, 2003: 304-305)

El hecho de estar en el territorio ciberespacial, que a la vez es un no territorio físico sino meramente simbólico, hace que los ciborgs creen nuevas condiciones de resistencia que permitan desde espacios sociales fragmentarios, heterogéneos y parcelados; (Mellado, 2002) generar ideologías fuertemente simbólicas que superen las fronteras, constituciones y constructos de poder.

Vertovec (2009) y Beck (2002), plantean que el convencional modelo de Estado-nación, se transforma desde la globalización, y por ende la tecnología que la fortalece en un tipo de organización que involucra, no solamente múltiples jurisdicciones, sino identidades y órdenes sociales que superan las fronteras espaciales y por ende las ciudadanías.

En este contexto, podemos hablar de las ciudadanías comunicativas, entendidas como nuevas dimensiones de la ciudadanía. En éstas la acción y la agencia comunicativa que ayudan a comprender las diversas manifestaciones, procesos, estrategias, y tácticas, relacionadas con la lucha actual por el sentido, el reconocimiento y significación de los diversos actores de la esfera pública (Tamayo, 2012).

En este orden de ideas, las ciudadanías comunicativas de los nuevos movimientos sociales, pueden ser comprendidos, desde los derechos comunicativos, ligados a las representaciones equitativas, el acceso a la información, la libertad de expresión, el uso comunicativo para la gobernabilidad y el desarrollo y las practicas comunicativas participativas (Tamayo, González & Rueda, 2012).

Concretamente en el caso de los movimientos sociales ciborg, se ve como desde el ciberespacio, éstos se apropian de esas ciudadanías comunicativas desde las nuevas tecnologías para generar desde sus perspectivas ideológicas transhumanistas y posthumanistas una propuesta de lo humano. La emancipación comunicativa, donde los ciudadanos tengan un rol activo en sus propios regímenes comunicativos-simbolicos, (Tamayo, 2014) son el objetivo que estos movimientos tienen para dar a conocer, fortalecer , organizar y obtener el poder.

Ver los movimientos sociales ciborg desde la mediología, nos remite a comprender desde las eras de la mirada cómo la esperanza del progreso real de las comunidades, que Fals Borda (1989) planteaba como objetivo de los movimientos sociales tradicionales, mira desde la ciencia lo que antes se veía desde lo humano.

Los movimientos sociales ciborg, plantean la posibilidad de construir un orden social, donde la equidad, la prosperidad, la paz y la justicia solucionen las contradicciones del capitalismo y de la burguesía; ya no desde la participación de los actores sociales, sino de nuevos actores sociales maquinales, que generen nuevas esperanzas al mundo actual.

Ante esto, es necesario analizar el concepto de esperanza, ya que mientras su discurso plantea una renovación del capitalismo desde la ciencia, lo que se aprecia en sus portales e ideologías, es que los líderes de estos movimientos, están ligados a los dueños de las grandes empresas, que los movimientos sociales tradicionales combaten.

En este orden de ideas, la lucha política entra en un horizonte muy complejo, ya que no hace distinciones entre dictadores y esclavizados, sino que se apoya en narrativas emocionales, míticas e idealistas desde polos extremos. Lo que implica que se pierdan las fronteras entre los movimientos sociales de resistencia con los hegemónicos.

Estos movimientos sociales, son una muestra de que el capitalismo como un virus imposible de controlar, pasa de lo industrial a la informacional, entrando en una fase en que la riqueza social inmaterial se camufla entre ideales, mitos, símbolos, relaciones sociales, sistemas de comunicación, redes afectivas y experimentación cultural como lo plantea Valencia (2014)



En palabras de Canclini (2012), esta transición del capitalismo ha generado los llamados prosumidores, que difuminan los límites entre productores y consumidores, y por lo tanto entre los conceptos de propiedad privada o derechos de autor. Los prosumidores son un ejemplo de como al abrir la puerta a lo inmaterial se piensa en proteger lo inmaterial desde programas y bases de datos que no sean vulnerados por virus que utilizan el propio funcionamiento de la red para destruirla desde el mundo del biohactivismo como parte del mundo cyberpunk, hacker, cracker y ciborg.

Por lo tanto, los movimientos sociales en este contexto, “asumen el cambio de paradigma, situándonos en el periodo de la postmodernidad caracterizado por el riesgo y la incertidumbre, que buscando un hombre práctico nos lleva desde la mirada de Bauman, (2002) a la pregunta sobre ¿Quién va a hacer el mundo? Y a la respuesta de Haraway, D. (1991) los ciborgs pueden hacerlo” (Ramírez, 2011: 3-4)

Siguiendo a Bauman, (2002) la era del ciborg se encuentra ligada en estos términos a la modernidad líquida o postmodernidad, la cual desde la volatilidad nos lleva a una mirada contradictoria. Ésta va desde el individualismo hasta la necesidad de unir esas ansias de individualidad a través de grupos, fundaciones o movimientos, que apoyan los salvadores implantes, las maravillosas prótesis, la vida inmortal en el ciberespacio y la máquina como parte esencial de la vida.

Estos movimientos hacen que los ciborgs se acepten, se fortalezcan y se organicen, para generar nuevos tipos de subjetividades y organismos, que “luchan por un nuevo ser emancipado: por la fluidez, por lo heteromórfico y por la confusión de los límites; por el control de

las estrategias postmodernas, por las condiciones e interfaces limítrofes” (Haraway, 1991: 19).

Estos movimientos apuestan por consolidar al ciborg como una quimera híbrida, mezcla de máquinas y organismo, donde se conjugan la imaginación y la realidad. Los ciborgs tras importantes transformaciones, (Ramírez, 2011) muestran la necesidad de generar a nivel educativo “un emparejamiento cada vez mayor de las necesidades del capital de alta tecnología y de la educación pública” (Haraway, 1991: 293).

En ese orden de ideas, el reconocimiento de un ciborg y el debate de éste en los espacios educativos, familiares y públicos al superar la ciencia ficción, nos lleva a pensar en que la “nacionalidad ciborg no implica sólo la afición por la tecnología, sino que apunta a la deconstrucción de nociones polarizadas que se funden en el Ciborg, eliminando el sufrimiento que en este caso se daría por no corresponder a las categorías tradicionales. (Ramírez, 2011: 9)

La era ciborg es una gran utopía que la humanidad ha podido concebir: la posibilidad de darse forma (y destino) a sí misma. El ciborg, asociado inevitablemente a la representación de lo monstruoso, la construcción antinatural y liberada de la norma; es la encarnación de la diferencia. La pregunta, sin embargo, sigue siendo la misma ¿podrá también liberarse en él el discurso de la diferencia? Los cuerpos se transforman pero las ideologías se mantienen (Martínez-Collado, 2007: 113)

Para muchos, “la nacionalidad ciborg es una esperanza, el último salvavidas capaz de rescatarnos de un modelo del que definitivamente no formamos parte” (Ramírez, 2011, p. 11).

La pregunta es, si el ciborg como ciudadano y constructor de grupos, fundaciones y movimientos sociales, tiene:

“la suficiente preparación para intervenir significativamente en la resolución de los problemas que afectan a la comunidad, conociendo los mecanismos de participación y asumiendo ciertas responsabilidades. Ésto significa que el reto mayor, corresponde a complementar la educación política con la educación cívica y moral, para poder vivir como verdaderos ciudadanos dispuestos a llevar una vida responsable; evitando que se transformen en súbditos pasivos de la tecnología” (Ramírez, 2011: 12).

Desde lo anterior, “no deja de resultar significativo, que los teóricos de la globalización se comprometan ahora con la introducción de una política ciborg positiva, como si esta política hubiera emergido únicamente de la tecnología electrónica, y no como resultado de una conciencia de oposición desarrollada bajo formas previas de dominación” (Sandoval, 2004: 83)

Los movimientos sociales ciborg, dirigen una radical redefinición de lo corporal, de la identidad y del discurso científico de la biología en general (Asberg, 2009), hacia la construcción personal y social de un mito político, (Haraway, 1991) que ha llenado nuestras vidas de nuevos lenguajes, medios de comunicación y nuevas tecnologías. Miradas que nos hace cuestionarnos sobre si la mutilación y el cambio corporal, son negativos y destructivos o positivos y constructivos. (David-Floyd & Dunit, 1998).

Estos nuevos movimientos sociales, como parte de un comunitarismo global, construyen un sentido de comunidad que tiene dinámicas de acción donde hay tanto coordinaciones

reticulares como afianzamiento del espacios de encuentro, y prácticas y discursos que se perciben complementarios y entrelazados; con el objetivo de reflejar un mundo en que quepan muchos mundos (Castells, 2012).

Movimientos que ligados al fenómeno de la mundialización, “plantean escenarios de conflicto biopolítico al abarcar amplias esferas de identidad y de relación de los seres humanos, para pensar en respuestas de autonomía global de otras formas de vida y múltiples redes planetarias”. (Castells, 2012: 254)

Los movimientos sociales ciborg, se movilizan biopolíticamente hacia la mundialización en una sociedad red, en la que el “poder es multidimensional y está organizado en torno a redes programadas de acuerdo con intereses y valores de los actos empoderados”, (Castells, 2012: 24)

De esta forma, estos movimientos ejercen el poder desde redes que influyen “en la mente humana, mediante redes multimedia de comunicación de masas y programadores que ostentan el poder de la sociedad red, y computadores que conectan esas redes”; (Castells, 2012: 25-26) para movilizar las emociones de realidades no solamente corpóreas sino emocionales, sociales, culturales e incluso místicas.

Los movimientos sociales ciborg, plantean un compromiso con una política científica crítica democrática, evaluativa, pública, con diversos actores y agendas y orientada a la igualdad y al bien-estar heterogéneo. (García, 2010) Igualmente, estos movimientos proponen superar los partidos e ideologías tradicionales, hacia la creciente importancia de la medicina, la farmacología, la cosmética, la publicidad, como ejemplos del biopoder.

El biopoder como el control de nuestras vidas, cuerpos e incluso deseos, se conecta ahora con la tecnociencia, para propender por un tecnobiopoder que pretende redefinir desde los movimientos sociales ciborg, las lógicas del capital, del mercado, de las relaciones, de las condiciones laborales y de los derechos a pensar y a ser pensados, desde la comprensión ontológica del sistema, como lo plantearía la autopoiesis. (García, 2010).

Estos movimientos sociales, nos muestran al ciborg como metáfora de la reconstrucción del agente social desde el tecnobiopoder, sobrepasando la distinción entre “ciencia y tecnología, mediante el conjunto de tecnologías materiales, sociales y literarias que estructuran nuestro espacio-tiempo general y a nosotros mismos como entidades”. (García, 2010: 25) Sin olvidar que generan movilidad política, posturas ideológicas, místicas y formas de vida.

De esta forma, la figura del ciborg y los movimientos que lo representan, conectan cada vez más la lógica del tecnobiopoder expresado por Haraway (1991). Esto implica que desde una mirada ontológica centrada en la ciencia y la experimentación, se abren opciones a un nuevo ciudadano que dialoga la mirada del poder desde la ciencia.

Por otra parte, esta mirada ontológica, en aras del avance de la ciencia, desprecia el cuerpo y lo termina de esclavizar, logrando reforzar las prácticas de administración, vigilancia y terapia de los cuerpos; (Foucault, 1969) que en vez de crear ciudadanos libres, lo que hace es plantear políticas que terminen de avalar la esclavitud en aras del progreso.

Los ciborgs, se convierten en “la articulación metafórica y material de lo que somos y podemos ser: es el monstruo que muestra nuestra ontología (posible) en este capitalismo globalizador y fragmentario, en el que no queda otro remedio que navegar en páginas, códigos, discursos y cuerpos minados” (García, 2010: 27).

Sus movimientos como sistemas estratégicos, orgánicos y semióticos, (Haraway, 1991) desde la perspectiva ético-política, construyen nuevos sujetos apropiándose del pasado y sus mitos, para hacerlos reales. Así, abriendo nuevas posibilidades de futuro, superan los discursos cerrados de “la «muerte del sujeto» mediante la «apertura de sujetos, de agentes y de territorios narrativos no isomórficos, inimaginable desde el lugar ventajoso del ojo ciclópeo y autosatisfecho del sujeto dominante” (Haraway, 1991)

Estos movimientos nos muestran a través del ciborg, como instrumento óptico que forma parte de una cartografía política, un mundo prometido que surge «desde la perspectiva de un socialismo todavía posible, un ambientalismo feminista y antirracista y una ciencia para la gente» que nos haga reconocernos como parte de «aquellos que son fetos planetarios gestándose en el fluido amniótico del industrialismo terminal”. (Haraway, 1991)

Sin “marcas genéticas, ni fisiológicas, ni conductuales o políticas que den unidad estable, identidad, a este conjunto de criaturas”, (García, 2010: 39) estos movimientos nos hacen pensar en identidad, fragmentos que consolidan los cuatro tentáculos de la matriz tecnocientífica, históricamente específica a saber : los aparatos de los conflictos armados, mundiales y postnucleares, el símbolo militar de su teoría de operaciones, los mecanismos del tráfico mercantil hipercapitalista y las estrategias de acumulación flexible, que descansan en la miniaturización y la alta tecnología de las transnacionales. (Haraway, 1991)

Por lo tanto una perspectiva política ciborg, propone "un mundo de ciborgs como última imposición de un sistema de control en el planeta, la última de las abstracciones inherentes a un Apocalipsis de Guerra de Galaxias, emprendida en nombre de la defensa nacional, la apropiación final de los cuerpos de las mujeres en una orgía masculina de guerra. Un mundo ciborg que podría transformar realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tenga miedo de su parentesco con animales y máquinas. (García, 2010: 45)

El ciborg y la lucha política que representa, retoma el nihilismo pero no para quedarse en él, lo hace para desde una mirada estratégica potenciar el capitalismo que no deja de producir ilusiones. Esta propuesta de lograr una visión doble y ambivalente entre lo apocalíptico y lo constructivo o regenerativo, nos muestra una gran complejidad; que vista ya desde los movimientos sociales, genera una mayor complejidad que debe ser reconocida y contemplada.

#### **4.4. Conclusiones de la mediología ciborg.**

Desde la propuesta mediológica (Debray, 1992) que plantea que las representaciones sociales pueden interpretarse desde su imbricación o conexión en las tres eras de la mirada (Logosfera, grafosfera y videosfera), este capítulo se dividió en tres partes, cada una correspondiente a las eras mediológicas.

La primera parte retomó los antecedentes del ciborg logosferico desde el concepto de *Techne, que* nos da las bases para comprender, cómo desde la relación sujeto-objeto se genera una imagen del mundo que dispone, representa y actúa. El ciborg deviene de los titanes que como Prometeo nos dan el regalo del conocimiento, para poder obtener la salvación y la revelación.

Prometeo como el titán que entrega el fuego a los hombres en contraposición a Zeus, es considerado como el antecedente del ciborg, no solamente por el regalo de la técnica por ende de la ciencia y la experimentación a los hombres; sino porque al ser retomado en la grafosfera en el Nuevo Prometeo de Mary Shelley (1818) y en la videosfera desde el concepto de ciberprometeo, (Hervé, 2003) muestra que el ciborg actual; retoma las mismas características del titan en cuanto a rebeldía, preponderancia de la ciencia sobre lo humano y la justificación del uso de la técnica como sinónimo de avance e independencia de Dios.

De igual forma, en la logosfera se ven los antecedentes del ciborg en la Ilíada (750 A.C.) en su canto 18, que narra la fabricación de un escudo hecho por Hefesto para Aquiles. Este escudo especial que reitera la importancia de la técnica en la guerra, incluye no solamente elementos naturales sino urbanos, que representan al artesano inmortal que tiene el poder de crear no solamente objetos sino símbolos de poder, guerra.

Igualmente en la figura del títere, se muestra un objeto inanimado, que cobra vida desde un otro que se traspasan de generación en generación. Los ciborgs pueden ser vistos como títeres, que de una forma u otra dependen de sus creadores y de la técnica que los crea, estando igualmente supeditados a las instrucciones, e incluso medicamentos que los científicos pueden indicarles. Y es precisamente en la edad media, que del títere ya en la grafosfera pasa a la automatización, acción que posteriormente desde la ventriloquía en el siglo XV planteará la conexión con los juegos, los juguetes y los autómatas.

Ya en la grafosfera o era del arte como lo plantea Debray, (1992) que hizo parte de la segunda parte del capítulo, se ve la importancia de la pintura, desde artistas como Giovanni Pico della Mirandola, (1463-1494) quien plantea la propuesta del superhombre a través de su



obra. Sin olvidar a Giuseppe Arcimboldo, (1527-1593) como pionero del ciborg, por el híbrido sujeto-objeto en sus representaciones manieristas.

Igualmente en la era del arte, la relación marionetas y ciborg, que se conecta con la establecida en la logosfera con los títeres. Un ejemplo es en el siglo XVIII la marioneta Pulchinella, cuyo nombre viene de Paulo Ginella (pionero de las marionetas en Nápoles). Sin olvidar como estos seres inanimados cobran vida desde artistas como Delacroix (1798-1863) y Sara Bernhardt(1923).

Otro antecedente de la grafosfera hacia el ciborg es el aporte de Descartes, (1596 [1637]) quien ve la mente como inmortal y al cuerpo como una máquina. Sus aportes desde la mecánica, aportan a la reflexión de la acción de los cuerpos sobre los hombres, que incluso son comparados con los relojes de trabajo.

Desde Descartes, el cuerpo como máquina hecha por Dios es perfecta y difícilmente copiable. Por su parte, Francis Bacon desde la Nueva Atlántida, que narra la vida en Bensalem ( La Casa de Salomón), donde se realizan experimentos desde el método inductivo, con el objetivo de conquistar la naturaleza en pro de la sociedad. Esa fascinación por la máquina, se conecta en la grafosfera, con los autómatas de Alberto magno, los animales mecánicos de Da Vinci (1515), la hija y animales autómatas de Descartes y los autómatas escritores Von Knauss (1770).

A nivel literario, Mary W. Shelley revive a Prometeo, desde el Moderno Prometeo (1818) que conocido como Frankenstein, dará pie a que el arte se preocupe por soñar lo que la ciencia comenzará a convertir en realidad. Así las cosas, Prometeo nos recuerda que la técnica

y el arte tienen con el objetivo de crear máquinas que unidas al cuerpo circulan entre la paradoja de lo monstruoso y la vez maravilloso de la experimentación científica.

En el tránsito logosfera-grafosfera, la figura de Prometeo desde el mito literario de la antigüedad, ha permeado la literatura como en el caso de Apolonio de Rodas con Prometeo de 265 A.C., el de Esquilo (Siglo IV A.C.) y el de Platón en Protágoras (380 A.C.); para llegar al *Prometheus sive de statu* (1605) de Francis Bacon, el de Calderón de la Barca ("La Estatua de Prometeo" (1672-74)) o el de George Gordon (Lord Byron) (*Prometeo. Poema*) de 1816.

Todos estos ejemplos, impulsan no solamente al "Nuevo Prometeo" de Shelley, (1818) sino, ya en la videosfera, el cyberpunk de los 80s, donde aparece el Neuromante de William Gibson (1984) y por ende el ciborg.

Igualmente dentro de la grafósfera, la novela "El Golem" de Gustav Meyrink (1915) como antecedente del ciborg, muestra desde una leyenda judía del siglo XVI, la creación de un autómatas que influirá en el padre de la cibernética: Norbert Wiener, (2000) quien plantea que el Golem es la encarnación mítica y religiosa de la cibernética.

Otras obras son "Los Autómatas" de Hoffman (1814) y la "Eva Futura" de Auguste Villier de 1886. Igualmente se resalta la novela "Ciborg" de Martin Cardin, (1972) que habla de un piloto de pruebas de la NASA que es reconstruido con costillas biónicas y que va a inspirar las series de televisión "*The Six Million Dollar Man*" y "*The Bionic Woman*" (1976).

Pero no solamente la ficción es uno de los antecedentes grafosféricos del ciborg, los experimentos reales igualmente lo son, un ejemplo es la invención del primer computador *The Difference Engine* por Charles Babbage en 1822. En esa misma línea se encuentran las cirugías plásticas, que desde el siglo XIV hasta llegar en el siglo XIX, han aportado desde textos como la monografía *Rhinoplastik* de Karl Ferdinand von Grafe (1818) y el tratado de *Cirugía plástica* de Edmund Zeis en 1938.

El ciborg igualmente en la grafosfera tiene antecedentes ideológicos como la Masonería. Desde los siglos IX a XII, se crean las Corporaciones de Oficios o entidades asociativas o societarias, que en el siglo XX se focalizan en el avance de la técnica; hacia la tercera gran revolución de la humanidad.

Para finalizar este capítulo, se pasa de la grafosfera a la era económica o videosfera, donde el ciborg aparece desde el teatro, como en el caso del laboratorio teatral bilbaíno Mina Espazio; en el cine con filmes como “*Metrópolis*” (1927) de Fritz Lang, “*Prometeo*” (1947) de Soyuzmultfilm y Aleksandra Snezhko, “*I, Frankenstein*” (2014) de Stuart Beattie, la *Jettée*” (1962) de Chris Marker que inspira el filme de Terry Gilliam *12 monos* de 1995.

Por otra parte, se observa que las vanguardias son esenciales dentro de la mirada ciborg, de esta manera se resalta el futurismo fundado en 1909 por Filippo Tommaso Marinetti, quien considera que luego del reino animal comienza el mecánico, preparando la creación del hombre mecánico de partes reemplazables; que fuera de la idea de la muerte se dirige a la inteligencia lógica.

Desde el cubismo se resalta la obra de Fernand Leger "Tres mujeres" (1921) y del mismo artista el filme "El ballet mecánico" (1924) con la colaboración de Dudley Murphy (1897-1968) y George Antheil (1900-1959).

Respecto al Dadá, se reseña la obra de Richard Huelsenbek (1892-1974), quien fuera el editor del Almanaque Dadá, la de Raoul Hausmann (1886-1971), la de Hannah Höch (1889-1978) y la de George Grosz (1893-1959). Las obras de estos artistas, en general fotomontajes y collages, fusionan al hombre con la maquina de un modo crítico, contrapuesto al futurismo que sin llegar al ludismo (1812) o el anticiborg, muestra las implicaciones de este tipo de miradas a nivel de deshumanización.

El ciborg urbanitas se resalta igualmente en la videosfera desde complejos urbanísticos donde "Prometeo" (Paul Manship 1933) hace parte ya de complejos económicos como el del Rockefeller Center de New York. Ver a Prometeo en el centro de la economía mundial nos muestra su conexión con el sistema capitalista que representa y promete desde el espejismo de la imagen, ideales que simbolizan la perfección desde la guerra y el consumo.

Igualmente, la cibernética como potenciadora del ciborg, nace en 1942 desde los aportes de Norbert Wiener (1849-1964) y Arturo Rosenblueth Stearns (1900- 1970). Desarrolla trabajos ligados a sistemas de control desde la creación de máquinas que reemplacen a las personas en el campo laboral.

Posteriormente, los siguientes escritores, entre otros, van a desarrollar el genero Cyberpunk: William Gibson con su gran obra "Neuromante" (1984), Bruce Sterling con "El chico artificial" (1980) , Graham Ballard, con "Fuga al paraíso" (1994), Philip K. Dick con

"Una odisea en la tierra" (1987), Harlan Ellison con "No tengo boca y debo gritar" (1967) , entre otros.

El Cyberpunk ligado plenamente a la combinación de cibernética y punk, muestra la propuesta del cambio que la relación hombre-máquina ha venido generando. Según Foster (2005) el movimiento implica la incorporación de temáticas de género, sexualidad queer, diferencias raciales y étnicas, nuevos modelos de ciudadanía, economía global y la transformación del cuerpo; desde las prótesis ciborg o desde las interfaces cerebro-computador, todo hacia la transformación de la esencia humana.

A nivel televisivo tenemos "The Daleks" ("Dr. Who" 1963-Actualidad), Steve Austin ("The Six Million Dollar Man" 1974-1978) y Jamie Summers ("The Bionic Woman" 1976-1978 y 2007) y "Seven of Nine" ("Star Trek: Voyager" 1997-2001), entre otros. En cuanto a anime y Manga "Akira" (Katsuhiro Otomo, 1982), "Cowboy Bebop" (Shinichiro Watanabe & Keiko Nobumoto, 1998), "Trigun" (Yauhiro Nightow, 1996) y "Desert Punk" (Usune Masatoshi, 1997).

Respecto a los cómics, se resalta de D.C. Cómics "Ciborg" creado en los años 80 por Marc Wolfman y George Pérez, "Lady Mechanika" dirigida por Joe Benitez (2010) (Aspen) y Marv Wolfman y George Pérez (1980). En cuanto a videojuegos se encuentran "Psychic City" (1984), "Deus Ex" (2000) de Ion Storm publicado por Eidos Interactive, "Shadowrun" (1989-2001) de Bob Charrette, Paul Hume y Tom Dowd publicado por FASA, "Syndicate" (1993) de Sean Cooper y Peter Molyneux y desarrollado por Bullfrog Productions, 4. "System Shock" (1994) desarrollado por Looking Glass Technologies y distribuido por Origin

Systems y 5. "Neuromancer" (1988) creado por Interplay Productions y distribuido por Mediagenic.

De igual manera, se plantea la importancia del ciborg y lo sagrado, dando como ejemplo la novela "The Electric Church" de Sommers, (2009) quien proclama una nueva religión ciborg, en la que monjes ciborgs evangelizan al mundo, con el objetivo de encontrar la inmortalidad, el poder y el desarrollo.

Por su parte Thweatt-Bates (2012) desde la variedad de perspectivas del discurso posthumano, plantea una antropología teológica ciborg, que propone al ciborg desde la mirada cristiana, como un Cristo que no es completamente humano, que redefine lo humano y hace parte de lo posthumano.

De igual manera en la videosfera se plantea la importancia del cyberpunk y los ciborgs Hispánicos desde novelas como "Nova de Cuarzo" (1999), de Vladimir Hernández Pacín, "PDK: Policía del Karma" (1989), "El año de Moebius" (2010), con booktráiler de Ángel De Aluart y Manuel Puig con "Pubis Angelical" (1979), entre otros.

El ciborg hispano se caracteriza y sobretodo en América Latina, por narrar historias que reflexionan sobre lo que implica el trauma y el terror a la dictadura de estado; los aportes al feminismo en obras como la de Carmen Boullosa denominada "Ciclos de la tierra" (1997) y la fusión de la mirada indígena con la cyberpunk desde el tupinipunk, en la novela "Santa Clara Poltergeist" (1991) de Fausto Fawcett. Estas obras muestran la crueldad de las dictaduras militares en Brasil y a la violencia urbana de los países del tercer mundo; insistiendo en el nacionalismo como una salida clara ante las realidades de la globalización.

Junto a los hackers se encuentra el *hacktivismo*, visto como la utilización no-violenta de herramientas digitales ilegales o legalmente ambiguas para perseguir fines políticos (Samuel 2004). Por su parte, el Biohacking o punto de encuentro entre la biología y la ética hacker, propone activistas que se identifican con el movimiento biopunk, el transhumanismo y el tecno-progresismo, desde la experimentación de técnicas médicas, nutricionales y electrónicas que incluyen a la cibernética, el registro de datos biométricos y el uso de nootrópicos o drogas inteligentes, estimulantes de la memoria y potenciadores cognitivos.

La videosfera contempla igual los géneros denominados postCyberpunk, donde están el steampunk (1987) que se ubica en una era victoriana ucrónica mostrando una visión apocalíptica del mundo; el Wirepunk (90s), heredero del steampunk que se centra en la tecnología del siglo XX y el Biopunk que se basa en la biología y la manipulación genética.

Respecto al arte musical, se retoma a Marilyn Manson con el álbum "Mechanical Animals" (1998) donde presenta su alter ego Omega que muestra una clara presencia posthumanista (Toffoletti, 2007). Igualmente, Lady Gaga con su álbum "Born This Way" (2011) narra la historia de una diosa creada desde la ciencia ficción nacida en G.O.A.T. Government Owned Alien Territory. Esta diosa habla de una nueva raza que supera las diferencias y defiende la diversidad.

En la videosfera se contemplan de igual forma los *Grinders*, que superan la mirada Cyberpunk, para hacer parte de una mirada revolucionaria de descubrimientos y transformaciones reales. Los *grinders* como exponentes de la propuesta tecnoprogresista, asumen la

tecnociencia, como la posibilidad de lograr la emancipación total desde una democracia más participativa y menos representativa que acepte los avances de la ciencia.

Otro eje esencial en la ciborgización de la sociedad, son los experimentos como el de una mariposa a la que le fue insertada una cámara, la polilla a la que le fue retirada su tórax para insertarle un chip (Robert Milchelson de Georgia Tech) o la rata ciborg o Hybrot (Hybrid Robot) formada por neuronas seleccionadas de embriones de rata e instaladas sobre un chip de silicio (Steve Potter de Georgia Tech), entre otros.

Estos procesos plantean la experimentación hacia los Bio-orgs (organismo híbridos biológicos), los ciborgs, los silorgs (experimentaciones con silicio), los symborgs (ciborgs simbólicos), los geoborgs (ciborgs genéticos), los humborgs (humanoides) y los cerebros globales (Bostrom, 2005).

Otra faceta del ciborg en la videosfera, es éste como centro de experimentos de guerra como los que exponen Robins y Levidow (1995). En este caso, el ciborg es visto a través de la racionalidad paranoica, y el autocontrol y el miedo a la agresión directa contra las limitaciones emocionales y corporales. El nuevo ciborg soldado es un operador que se comporta como un ciborg virtual en tiempo real.

Por otra parte, el ciborg visto como creador de vida, se puede ver desde los fetos tecnológicos a la madre ciborg o tecnomamá; como parte de nuevas subjetividades que previenen que sus hijos nazcan con problemas médicos, o las mujeres embarazadas con el cerebro muerto, cuyo cuerpo es entregado a la ciencia completamente.



Otro aspecto a tener en cuenta en la videosfera, es el la publicidad ciborg, la cual se encuentra fuertemente ligada a las campañas de promoción de programas de televisión, películas y videojuegos. Sin olvidar, empresas que han retomado la figura del ciborg para promocionar sus productos o generar el uso de la imagen en relación a conexiones ciborg. Como el caso de la empresa japonesa TDK que en los 80s propone un bebé posthumano con orejas gigantes y ojos cuadrados en forma de pantalla como la simulación del cuerpo como un sistema de interfaz.

Posteriormente, se reseñan ciborgs reales como Kevin Warwick, que se ha conectado electrodos debajo de su piel para dirigir robots, la nadadora neocelandesa Nadya Vessey quien simula sus piernas perdidas por una cola de sirena y Steve Mann (Profesor de ingeniería eléctrica de la Universidad de Toronto) que ha servido de interfaz con la realidad, utilizando su cabeza para grabar desde una cámara adosada a la coronilla todo lo que lo rodea, entre otros.

Para finalizar, se describen los siguientes movimientos sociales ciborg: la **Fundación ciborg** fundada por Neil Harbisson y Moon Ribas sino la **Asociación Transhumanista Mundial. Humanity plus**, creada por Nick Bostrom y David Pearce, el **Instituto de la Inmortalidad**, la **Asociación Mormona Transhumanista** que fusiona la mirada religiosa del Mormonismo con la ideología Transhumanista, la **Estrategia de Iniciativa Social 2045** creada por Dmitry Itskov en February 2011 y contempla el neohumanismo y el **Movimiento Terasem** creado por científicos que creen en la extensión de la vida y la singularidad de la humanidad.

Se observó que estos movimientos se basan especialmente en posturas transhumanistas, que afirman la posibilidad y necesidad de mejorar la condición humana. Los transhumanistas buscan expandir las oportunidades que brinda la tecnología, para que la gente pueda ser más saludable y longeva, y aumentar su potencial intelectual, físico y emocional.

Estos movimientos son grupos consolidados a nivel organizativo con claras misiones, visiones, objetivos y reglamentos. Sus planificaciones superan el presente cercano para mirar hacia un futuro científico, religioso, político, económico y cultural.

Estos movimientos sociales, son un ejemplo de cómo la acción colectiva es el principal activo con que cuentan; para obtener visibilidad social, solidaridad y fuerza. Estos movimientos construyen identidades y por ende sentido de pertenencia. Igualmente tienen implicaciones en los sistemas de valores, opiniones, actitudes y conductas sociales e individuales.

Desde estos movimientos, se observa nuevos actores políticos que representan las tecnologías de poder/saber encarnadas por la cibernética y la biotecnología. Desde los ciborgs organizados, se ve como el tecno-bio-poder, se ha venido organizando para recordarnos quiénes son los dueños del capital, del mundo y del género humano.

El ciborg actual ha pasado a convertirse como lo plantea Debray (1992) en cosmología, lo que implica que se encuentre ligado al mito inicial, mostrando cómo la postmodernidad reactiva el arcaísmo de una sociedad electrónica que tiene como esencia la sociedad primitiva.

## Capítulo 5 Conclusiones finales

El estudio comprobó la hipótesis planteada desde el inicio, al ver desde la mediología y la historia cultural, cómo el tecnobiopoder está utilizando las representaciones sociales que ha tenido el ciborg a través de la historia, para crear movimientos sociales ciborgs que plantean el fortalecimiento de la hegemonía capitalista.

Dentro de las conclusiones encontradas están las siguientes:

1. La mediología y historia cultural enriquece la comprensión e interpretación de las representaciones sociales ciborg.
2. Desde la sistematización de datos se comprobó que las categorías que permanecen en la imbricación mediológica ciborg son las mismas que las teorías ciborg contemplan.
3. Estas categorías son cuerpo, poder, personificación, modificación, identidad y género.
4. A nivel jerárquico, se comprobó desde la sistematización de los datos, que la categoría más relevante en cuanto al ciborg y por ende sus movimientos sociales es el cuerpo.
5. Luego de la investigación se pudo definir el **cuerpo** ciborg como territorio en el que se imprimen las cicatrices del poder.

6. Esta definición implica que la categoría del **poder** es inseparable de la de cuerpo. El poder se puede definir, como las dinámicas históricas y las relaciones que constituyen legitimidad, reconocimiento y repetición cultural.
7. Como parte de ese proceso de legitimidad, reconocimiento y repetición cultural, la relación **cuerpo-poder** plantea dos subcategorías que ayudan a su consolidación: personificación, modificación.
8. La **personificación** significa que el cuerpo acepte la prótesis mecánica física, mental y espiritualmente, para que el nuevo ser híbrido se consolide. En pocas palabras, que cumpla con su nueva función social desde la representación social en que se convierte.
9. El **mejoramiento** plantea una discusión religioso-política, que pone al cuerpo como mapa de experimentación mística, que plantea el poder sobre la muerte y dios.
10. Desde la relación cuerpo-poder, y su praxis de personificación y mejoramiento, se abre la pregunta por la **identidad**, la cual se complejiza en el caso del ciborg al no ser clara y superar lo que en algún momento el ciborg anheló ser. El ciborg modifica y reconstruye la ruptura la identidad original.
11. La pregunta por la identidad plantea que la mirada de transgresión de **género**, entendido éste como identificación con lo femenino, masculino o animal, propone una ruptura fronteriza entre lo matriarcal, lo patriarcal y lo animal, como fusión identitaria y transformación de las representaciones sociales que el ciborg transgrede.

Así las cosas, las anteriores conclusiones plantean las siguientes propuestas a saber:

1. Los movimientos sociales ciborg más allá de ser considerados como positivos, deben ser mirados con cautela, ya que detrás de éstos se ve claramente la influencia de monopolios globales que unidos a intereses de tecnobiopoder, generan imaginarios políticos, estéticos, corporales y religiosos que podrían generar un efecto más complejo aún que la sola mirada política que los movimientos sociales tradicionales desarrollan.

2. Las representaciones sociales desde ser leídas desde mediaciones como punto de articulación entre categorías, metáforas y prácticas sociales, humanas, políticas, culturales y comunicativas.

3. La corporalidad debe ser entendida como mediación esencial al lado de otras como la socialidad, la tecnicidad, la ritualidad, la institucionalidad, la mediación cultural, la individual y la situacional, entre otras, planteadas por autores como Martín-Barbero (1998b).

4. La **corporalidad** debe comprenderse como mapa y territorio de poder que se imbrica en las historicidades, lógicas de producción, competencias de recepción, medios de comunicación y nuevas tecnologías.

5. La corporalidad se propone como la categoría central no solamente de los estudios ciborg, ya que atraviesa la historia del ser, del poder, de su identidad y de su trascendencia. Cubre lo material y lo espiritual, lo sagrado y lo profano, lo bueno y lo malo y en general todos los dualismos.

6. La mediación de la corporalidad, debe verse desde lo pedagógico, entendiendo la pedagogía como proceso de construcción de sentido colectivo social, que implica que no solamente desde la escuela, sino desde lo público, se debe reconocer y analizar las diversas realidades sociales.

### **5.1 Del ciborg ídolo a los movimientos sociales**

El ciborg claramente está conectado a la imagen que tenemos de él, imagen creada desde el mito (logosfera), el arte (grafosfera) o la economía (videosfera).

No es desconocido que la imaginación del ser humano a través de la historia ha estado ligada a lo sobrenatural y a la magia. Ahora vemos cómo el ciborg mítico, lúdico, estético y económico, se consolida para mostrarnos que todo es posible, gracias a la ciencia y a la conformación de nuevos movimientos sociales.

El ciborg desde su tránsito mediasférico, se ha convertido en una propuesta ontológica y social, que nos muestra la extensión de la vida por medios artificiales y el mejoramiento del ser humano desde la cultura de la transformación.

Para llegar al ideal futurista de un universo centrado en el humano, lo inmortal, la información y la transformación, los ciborg reales crean movimientos, que si bien cumplen con las características de los tradicionales, (conseguir miembros, motivar la moral y el compromiso, ampliar su cobertura, apoyarse en grupos externos, limitar el control social sobre éstos e influir políticamente), lo que realmente hacen es jugar entre la hegemonía (a la que representan) y la resistencia.

Estos movimientos ciberespaciales tras la lucha contra la discapacidad, la disminución de la brecha de pobreza entre países, la superación de la vejez y la inmortalidad, quieren finalizar su obra de control al penetrar completamente en el cuerpo ya esclavizado por la moda, la publicidad, la belleza, el éxito y la felicidad.

Estos movimientos al irrumpir en la corporalidad, entendida como mapa y territorio de poder, dan paso al transhumanismo y al posthumanismo, fortaleciendo los monopolios globales y alimentando la ideología del capital. El cuerpo desgarrado y fragmentado, será el comodín perfecto para consolidar el poder del capitalismo y los monopolios. El éxito de estos movimientos es crear el ideal de un cuerpo ligado a la máquina, que desde el juego del capitalismo solicitará permanentemente más cirugías y fármacos de por vida para realizar el ideal de la inmortalidad desde el quirófano y la adicción.

Unido a esto, los poderes complementarios de la medicina, la farmacología, la cosmética y la publicidad, contribuyen al control del cuerpo desde el consumo. Desde los nuevos medicamentos, inventos, empresas y procedimientos, los medios de comunicación y las redes sociales reconocen, informan, avalan y socializan los productos que mantienen las lógicas de control. Se trata de otro bumerang que como parte del mismo sistema tarde o temprano generará consecuencias.

Los movimientos sociales ciborg, que se centran en la transformación de lo material para llegar a lo inmaterial desde la invisibilidad, se convierten entonces en movimientos sociales simbólicos e invisibles. Si lo que no se ve no existe, ¿el cuerpo transformado tendrá ese mismo fin? Estos movimientos representan esta mirada conjunta entre el biopoder y el tecno-

poder en el ámbito del capitalismo global, que nos lleva a una nueva ontología del superhombre y nos obliga a reconocer que apenas somos parte del proceso evolutivo del *homo ciborg*.

Surgen desde esa realidad preguntas como ¿quiénes son los dueños de la ciencia?, ¿qué desean al rodearnos con videojuegos, cine, televisión, cómic, manga, animé, medios de comunicación y redes sociales de imaginarios de corporalidades que pueden transformarse en lo que queremos? ¿Por qué por un lado es completamente visible la transformación del cuerpo, pero por otro lado los movimientos sociales ciborg y su ideología son invisibles?

Este juego entre la visibilidad y la invisibilidad se convierte en un punto importante que se juega a dos bandos. Por una parte estos movimientos sociales ciberespaciales son casi invisibles y herméticos, pero por otra llenan salones de conferencias y foros para ganar adeptos, dinero y fuerza.

De un lado aparentan que quieren estar en el anonimato, porque solamente uno de estos movimientos (la Fundación ciborg) está mostrándose en la redes sociales y tratando de llamar adeptos a su causa; pero desde otro eje los medios de comunicación los avalan sin nombrarlos en las películas, videojuegos, cómics y programas de televisión. ¿No será que precisamente esta doble apariencia de mostrarse reales y ficticios refuerza la esencia de estos movimientos sociales?

Retomando el mito y el arte, estos nuevos movimientos sociales generan nuevos valores de la investigación, de la educación, la nacionalidad ciborg y la reivindicación de los



derechos, planteando una acción colectiva política que moviliza tribus postmodernas ciberespaciales, tras las consignas de la libertad completa y de la inmortalidad

Frente a nuestros ojos impávidos, el ciborg retoma el mito de la logosfera y la ficción de la grafosfera, para generar un poder invisible que como en el caso de los hackers y los crackers, se están fortaleciendo cada vez más.

Esto implica que el generar identidad, oposición y totalidad, nos obliga a pensar en una nueva comprensión del conflicto global que desde internet muestra cómo las luchas transhumanistas y posthumanistas ciborg, son hijas de las lógicas de producción de otra fase del capitalismo; que hace que la máquina se convierta en otra dimensión de la integralidad del ser o punto de equilibrio entre lo corporal, lo mental y lo espiritual.

Los movimientos sociales posmodernos ciborg, como trama de la vida social de la postmodernidad, han producido y seguirán produciendo silenciosas y fuertemente prácticas sociales a través de las instituciones, las organizaciones sociales y culturales; para ver cómo la racionalidad sin sujeto que produjo la tecnocracia se une al mito y la estética, corriendo el riesgo de ganar la inmortalidad, arriesgando la complejidad del ser.

Los ciborgs, como buenos híbridos, han sabido combatir el virus con la enfermedad. Esto significa que los representantes del capitalismo se han disfrazado de sus contradictores (movimientos sociales que abogan por la equidad y la democracia), para poder fortalecer sus ideales de poder y control.

Estos astutos movimientos sociales se camuflan en el ciberespacio, en medios alternativos de comunicación y redes sociales que convocan a congresos y logias, para crear grupos que desde la entrega del cuerpo contagian a otros para legitimar el poder y mantenerlo.

El cuerpo se desvela en el ciborg no solamente en el campo de la sensibilidad, del erotismo y la sexualidad, sino en el de la mecánica como motor, arma bélica y producto. En este orden de ideas se enfatiza fuertemente como dispositivo de poder, representación de nuestras represiones y, por ende, muestra de las ideologías que nos rodean.

Un cuerpo transgredido por la técnica, como símbolo del poder del hombre sobre la naturaleza, nos muestra el desarrollo durante los siglos XX y XXI de la guerra y de la información convergiendo cuerpo y máquina mediante implantes que responden de una manera real a los ideales de los siglos anteriores.

El conflicto que el cuerpo ha generado en el ser humano ha sido su talón de Aquiles. Desde la vanidad, el deseo por superar las enfermedades o el deseo de la inmortalidad, se han creado imaginarios míticos que están no solamente en nuestro inconsciente colectivo, sino que se manifiestan permanentemente en la moda, los medios de comunicación, las nuevas tecnologías y las redes sociales.

El cuerpo ha sido a través de nuestra historia colectiva nuestro mejor aliado y a la vez nuestro peor enemigo, ya que es en sus cicatrices donde vemos el poder que se ha ejercido muchas veces voluntariamente sobre éste a través del control, la modificación, la preservación y el ansia por la inmortalidad.

El cuerpo como habitáculo del alma, para algunas religiones y, por ende, protector de nuestra esencia, pasa del mito al arte y a la economía mostrándonos que la transformación es posible, que ya no es necesario pensar en la alquimia para obtener la inmortalidad, sino que la ciencia se convierte ahora en nuestra salvadora.

Todas estas argucias nos recuerdan que el control del cuerpo, como el del crea cicatrices y vestigios que tarde o temprano terminarán en dolor. Desde el lenguaje suprimido, modificado o estandarizado lo que se gesta a través de estos movimientos sociales ciborg es una libertad condicionada y claramente programada, que al final confirmará las advertencias del inhumanismo.

Por tanto, es indispensable que lo simbólico y lo invisible se torne visible y lo visible y lo aparentemente real sea visto con detenimiento para evidenciar las nuevas estrategias de poder de la tecnociencia. Se hace indispensable que desde la academia, la investigación y, en general el contexto de la vida estemos atentos a ver qué hay detrás de éstas míticas corporales tecnológicas que yendo a lo más profundo de nuestro inconciente colectivo están removiendo nuestros miedos y deseos, para no sólo implementar el poder del capital y la globalización en nuestra vida cotidiana, sino convertirnos en el último y eterno ejemplo de tortura aceptada y avalada por la humanidad, tras la etiqueta del progreso, la inmortalidad y el desarrollo.

En ese orden de ideas, se propone una apertura de la escuela y en general de la sociedad a mirar el fenómeno del cuerpo y la corporalidad. puede entregar al hombre, se convierte en otra maldición que podrá hacer que el hombre sea devastado por su propio invento.

Es esencial volver al cuerpo, desde diversas propuestas deportivas, místicas y estética, que muestren al sujeto, la necesidad de conectarse con su cuerpo. Igualmente es esencial que otras pedagogías entren a recorrer los espacios públicos desde talleres, exposiciones que muestren que más allá de la tecnología hay realidades a encontrar, más que virtualidades y modificaciones que generar.

Solamente desde un trabajo intersectorial e interdisciplinario, es posible contemplar cómo la mirada ciborg ha generado inmigraciones virtuales y físicas, entendidas como desplazamientos espaciales y ciberespaciales, que requieren ser comprendidos desde una repedagogización. Repedagogización que implica una actualización permanente de la miradas no sólo escolar sino política, económica, social, científica y cultural, que ayude a comprender los poderes ocultos detrás del delirio de la posthumanidad.

## Referencias bibliográficas

Acevedo, C. (1993). *Mito y Conocimiento*. México: Universidad Iberoamericana.

Adame, M. (2012). “Internet, redes urbanas y capitalismo tecnoglobal”. En *Mundo siglo XXI Revista del CIECAS* No. 28 V. VIII p.p. 41-54 Disponible en: <http://www.mundsiglo-xxi.ciecas.ipn.mx/pdf/v08/28/03.pdf> [Mayo 14, 2012].

Aguilar García, M.T. (2003). *La construcción cinematográfica del ciborg. De Metrópolis a Terminator*. En *Debats*. Nº 81. Valencia: Edicions Alfons el Magnanim. Págs 40-49

\_\_\_\_\_ (2006). *El estatus del cuerpo en Occidente*. Tesis Doctoral. Madrid: UNED. Departamento de Filosofía.

\_\_\_\_\_ (2008). *Ontología ciborg: El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa.

Alfano, F. (1996). *Orlan*. Milán: Virus.

Anders, A. (2001). *Nosotros los hijos de Eichmann. Carta abierta a Klaus Eichmann*. Barcelona: Paidós.

\_\_\_\_\_ (2007). Antología. *Filosofía de la situación*. Madrid: Los libros de la Catarata.

\_\_\_\_\_ (2011). *La obsolescencia del hombre* València: Pre-Textos

Andrade, R. (2008). *Crimen organizado*. Madrid: Industria Gráfica "J.V."

Andrieu , B. (2008). *Devenir hybride* . France: Presses universitaires de Nancy.

\_\_\_\_\_ (2013) « L'homme hybridé: mixités corporelles et troubles identitaires ». En: *L' Humain augmenté*. KLEINPETER, É. (Director) Paris: CNRS Éditions

Anus (1991). *This is the jargon file, version 2.7.1* .Disponible en <http://www.anus.com/etc/textfiles/MISC/JARGON.TXT> [Septiembre 21, 2010].

Aracil, A. (1998). *Juego y artificio. Autómatas y otras ficciones en la cultura del renacimiento a la ilustración*. España: Cátedra.

Arditi, J. (1991). *Analítica de la posmodernidad en Donna Haraway. Científicos, ciborgs y Mujeres: La Reinención de la naturaleza*. Nueva York: Routledge.

Aristóteles. (1963). *Obras completas*. Madrid: Aguilar.

Arzoz, I. (2000). “La nueva ciudad de Dios.Tesis ciberculturales para una visión crítica de la cibertecnología”. En *Pensamiento Digit@l*, Marzo.2000, págs 17-32. Junta de Extremadura.Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, Badajoz.

Asberg, C. (2009). "The Arena of the Body. The ciborg and Feminist Views on Biology" . En *Doing Gender un Media, Arte, and Culture*. N.Y.: Routledge.

Asimov, I. ( 1991). *Book of facts*. U.S.A.: Random House Value Publishing

Atlan, H. & Bousquets, C. (1994). *Questions de vie. Entre le savoir et l'opinion*. Paris: Seuil.

Auray, N. (2013). « Le corps et la présence à distance ». En *Technocorps. La sociologie de corps à l'épreuve des nouvelles Technologies. (Munier. Comp)*. Paris : Éditions François Bourin.

Aurel, D. (1966). *La cibernética y lo humano*. Barcelona: Labeon.

Bacon, F. (2006). *La Nueva Atlántida*. Madrid. Ediciones Akal. Edición original: *The New Atlantis* 1624

\_\_\_\_\_ (2014). *Prometheus Or the State of Man. En Of the Wisdom of the Ancients*. U.S.A.: Literary Licensing LLC. Edición original 1857

Bachelard, G. (1966). *El Psicoanálisis del fuego*. Madrid: Alianza.

Balsamo, A. (1999) "Reading Cyborgs Writing Femenism" . (1999). En *Cybersexualities. A reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Edited by Wolwarm, J. Great Britain: Edinburgh University Press

\_\_\_\_\_ (1996). *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*. Durham: Duke University Press.

Ballén, M., Pulido, R. & Zúñiga, S. (2002). *Abordaje hermenéutico de la investigación*. Bogotá: Ediciones Grancolombianas.

Bámbula, J. (1993). *Lo estético en la dinámica de las culturas* Cali: Ed. Facultad de humanidades, Universidad del Valle.

\_\_\_\_\_ (1994). *Del arte al campo estético*. En Revista Universidad del Valle. Agosto de 1994 No. 8. Cali: Univesidad del Valle

Bar, A. & Soderquist, J. (2002). *Netocracy*. London: Pearson Education.

Barrow, J. & Frank J. T. (1988). *The Anthropic Cosmological Principle*. London: Oxford University Press.

Bart, S. (2003). "Introduction: Toward a Critique of Posthuman Futures". En *Cultural Critique 53 (special issue 'Critical Posthumanism')* U.S.A. Critique

Bateman, S & Gayon, J. (2013) « De part et d'autre de l'Atlantique: Enhancement, amélioration et augmentation de l'human ». En *L' Humain augmenté*. (Sous la direction de KLEINPETER, É. ) Paris: CNRS Éditions



Bateson, G. (1991). *Our own metaphor: Nine years later In a Sacred Unity: Further Steps to an Ecology of Mind*. N Y: Harper Collins

\_\_\_\_\_ (2000). *Steps to an ecology of mind*. USA: University Chicago Press.

Baudrillard, J. (1983). *The Ecstasy of Communication in The Anti-Aesthetic*. Port Townsend, Wash: Bay Press.

\_\_\_\_\_ (1984). *Las estrategias fatales*. Barcelona: Anagrama.

Bauman, Z. (2002). *La Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Paidós.

\_\_\_\_\_ (1993). *Postmodern, Ethics*. Oxford: Blackwell.

Baumgarten, A. (1960). *Reflexiones filosóficas acerca de la poesía*. Madrid: Aguilar

Bayer R. (1965). *Historia de la estética*. México. Fondo de Cultura Económica.

Beavoir, S. (2005). *El segundo sexo*. España: Cátedra. Original. Edición original: Le Deuxième Sexe 1949

Beck, U. (2002). "The cosmopolitan perspective: Sociology in the Second Age of modernity". En: Vertovec, S & Cohen, R. (Eds.), *Conceiven Cosmopolitanism*. Oxford: Oxford University Press, 61-85

Bell, M & Gordiner, M. (1998). "The Grotesque of the Body Electric". En *Bakhtin and the Human Sciences*. London: Sage.

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. España: Itaca. Edición original : *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*; publicado en la revista *Zeitschrift für Sozialforschung* 1936

Bergson, H. (1907). *L'Évolution créatrice*. Paris: Alcan.

Bernal, P. (2014). Totalitarismo y nacionalismos: reflexiones desde la filosofía de la técnica. En *Movimientos sociales e internet*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana

Besnier, J.M. (2009). *Demain les posthumains*. Paris: Hachette Littératures.

\_\_\_\_\_ (2013). « Métaphysique du robot ». En *Technocorps. La sociologie de corps à l'épreuve des nouvelles Technologies*. (Munier. Comp). Paris : Éditions François Bourin.

\_\_\_\_\_ (2013a). « Transhumanisme: une religiosité pour humanité défaite. Entretien avec Édouard Kleinpeter. Le 28 février 2013 ». En *L'Humain augmenté*. Sous la direction d' Édouard Kleinpeter. Paris: CNR Éditions.

Bethke, B. (2000). *The Etymology of Cyberpunk*. Disponible en: [http://www.brucebethke.com/articles/re\\_cp.html](http://www.brucebethke.com/articles/re_cp.html) [Mayo 14, 2010].

Bill, J. (2000). *Why the Future Doesn't Need us?* U.S.A.: Wired.

Biro, M. (2009). *The Dada Cyborg Visions of the New Human in Weimar Berlin*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Blanch, A. (2003). *La deshumanización del cuerpo en nuevas tecnologías y futuros del hombre*. Madrid: U de Comillas.

Bogarín, M. (2007). *Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias*. Disponible en <http://ant-2.blogspot.com/2007/11/visiones-parsitas-experiencias.html> [Octubre 12, 2013]

Borges, J. L. (1974). *El otro, el mismo*. En Obras Completas. Buenos Aires: Emecé.

Bostrom, N. (2005). *A History of Transhumanit Thought*. Oxford University . Disponible en <http://www.nickbostrom.com/papers/history.pdf> [Julio 14, 2014].

Botz-Bornstein, T. (2012). *Critical Posthumanism*. Pensamiento y Cultura 22, Vol.15, Junio del 2012

Borriaud, N. (2002) *Postproduction Culture as Screenplay: How art reprograms the world*. New York: Lukas & Sternberg.

Bourseiller, C. (2000). *Les Forcés du désir*. Paris: Éditions Denoë

Boyer, C. (n.d.). *Crossing Cybercities: boundary problems separating the regional space of the city from the matrix of cyberspace*. Disponible en: <http://www.helsinki.fi/iaa/io/boyer.pdf> [Junio 19, 2009].

Bozzeto, R. (2007). *Fantastique et mythologies modernes*. France: Publications de l'Université de Provence

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press

\_\_\_\_\_ & Lykee, N. (Editors). (1996). *Between monsters, Goddesses and ciborgs. Feminist Confrontations with Science, Medicine and Cyberspace*. New Jersey: Zed Books.

\_\_\_\_\_ (1996) "Postface. Non-innocent Natures and Bodies". En *Between monsters, Goddesses and Cyborgs. Feminist Confrontations with Science, Medicine and Cyberspace*. New Jersey: Zed Books.

Branwyn G. (2003). *Cyberpunkproject.org*. Disponible en: [http://project.Cyberpunk.ru/idb/Cyberpunk\\_cut-and-paste\\_manifesto.html](http://project.Cyberpunk.ru/idb/Cyberpunk_cut-and-paste_manifesto.html) [June 19, 2009].

Broderick, D. (2003). *The Last Mortal Generation: How Science Will Alter Our Lives in the 21st Century*. New York: Times Books.

Broncano, F. (2000). *Mundos artificiales. Filosofía del cambio tecnológico*. México: Paidós.

\_\_\_\_\_ (2012). “Humanismo ciborg: A favor de unas nuevas humanidades más allá de los límites disciplinares”. En *Revista Educación y Pedagogía*, vol.24, no.62, enero-abril 2012.

Brown, A. (2010). *Cyborgs in Latin America*. NY: J. Palgrave macmillan

Buikema, R & Van der Tuin, I. (2009). *Doing Gender in Media, Art and Culture*. N.Y. Routledge.

Bukatman, S. (2005). *Terminal Identity*. U.S.:Duke University Press

Burrows, R & Featherssotoen, M. (1995). *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage Publications.

Byrke, L. (2000). *Feminism and the Biological Body*. U.S.A.: Rutgers

Byron, (2006). *Prometeo*. Buenos Aires; Editorial Visor. Edición original Prometheus Lord Byron George Gordon 1816

Cadigan, P. (2012). *Synners*. U.K.: Hachette.

Caillois, R. (1997). *Los Juegos y Los Hombres*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.

\_\_\_\_\_ (1998). *El mito y el hombre*. Mexico: Fondo de Cultura Económica. Edición original: L'homme et le sacré. 1938

Calabresse, O. (1998). *El lenguaje del arte*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Calle, A. (2005). *Nuevos movimientos globales*. Madrid: Editorial popular S.A.

Camus, A. (1972). *Caligula*. Paris: Gallimard

\_\_\_\_\_ (1985). *Le mythe de Sisyphe*. Paris: Gallimard

Caride, A. (2004). *La educación en tiempos de incertidumbre: Las apuestas de la Pedagogía Social*. Barcelona: Gedisa.

Case, A. (2013). *Todos podemos ser superhumanos, según la antropología de "ciborgs"* Disponible en: <http://cnnespanol.cnn.com/2013/01/03/todos-podemos-ser-superhumanos-segun-la-antropologia-de-ciborgs/> [Mayo 1, 2011].

Casper, M. (1995). *Fetal ciborgs and Technomoms on the Reproductive Frontier*. En the Cyborg Handbook. N.Y.: Routledge.

\_\_\_\_\_ (1995). ). "Fetal Cyborgs and Technomoms on the Reproductive Frontier. Which Way to the Carnival?" En *The ciborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Cassirer, E. (1946). *Language and myth*. Canada: Harper and Brothers.

Castelles, M. (1997). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1 La sociedad red / Alianza / Capítulo 6: El espacio de los flujos pp:409-462

\_\_\_\_\_ (2012). *Redes de indignación y esperanza*. Madrid: Alianza.

Catoggio, L. (2011). La estructura hermenéutica de los sistemas vivos y los artefactos técnicos. En *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*. Número 19, Volumen 7. Buenos Aires, Argentina: Artes Gráficas Integradas S.A

Cebrian, D. (n.d.). *Prometeo. Reflejo de aspectos del mito sobre el cristianismo e influencia de las representaciones áticas prometeicas en el arte cristiano*. Disponible en: <http://fradive.webs.ull.es/sem/prometeo.htm> [Febrero 15, 2012].

Changeux, J. P. (Direction) (2007). *L'Homme artificiel*. Paris: Odile Jacob.

Chartier, R. (1992). *El mundo como representación. Estudios sobre historia cultural*. Barcelona: Gedisa.

\_\_\_\_\_ (2000). *El orden de los libros, lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XVI y XVIII*. España: Gedisa.

Chassay, J-F (Anthologie) (2010). *L'imaginaire de l'être artificiel*. Québec: Presses de l'Université du Québec.

\_\_\_\_\_ (1976). *La vie après la mort: Une expérience scientifique*. N.Y. Carroll & Graff Publishers.

Chavarría Alfaro, G. (2013). *El posthumanismo y el transhumanismo: transformaciones del concepto de ser humano en la era tecnológica*. San José: Universidad de Costa Rica. Disponible en: [www.gabrielachavarriaalfaro.com](http://www.gabrielachavarriaalfaro.com) [Julio 31, 2013].

Clark, A. (1999). *Estar ahí. Cerebro, cuerpo y mundo en la nueva ciencia cognitiva*. Traducción Genís Sánchez Barberán. Barcelona: Paidós.

\_\_\_\_\_ (2004). *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford University Press.

Clarke, A. (1995). "Modernity, Postmodernity and Reproductive Processes". En *The cyborg Handbook*. With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Clarke, J.(2002). "The Human/Not Human in the Work of Orlan and Stelarc". En *The Cyborg Experiments: the extensions of the body in the media age*. Edited by Hables, C. (Editor). Zylińska Joanna *Great Britain*: MPG Books Ltda.

Claverie, B & Le Blanc, B. (2013). "Homme augmenté et augmentaticon de l'humain ». En *L'Humain augmenté*. (Sous la direction de Kleinpeter, É. ) Paris: CNRS Éditions.



Clynes, M. (1995). "Ciborg II. Sentic Space Travel". En *The Cyborg Handbook*. With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. Hables, C (Editor). London: Routledge.

Clynes, M. & Kline, N. (1960). "Cyborgs and Space". En *Astronautics*. Disponible en: <http://cyberneticzoo.com/wp-content/uploads/2012/01/ciborgs-Astronautics-sep1960.pdf> [Octubre 15, 2010].

\_\_\_\_\_ (1995). "Cyborgs and Space". En *The ciborg Handbook The ciborg Handbook* Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Constantinidès, Y. (2013). *Le nouveau culte du corps. Dans les pas de Nietzsche*. Paris: François Bourin Éditeur.

Cooney, B. (2003). *Posthumanity. Thinking Philosophically about the Future*. Maryland: The Rowman and Littefield.

Corliss, W. (1995). "Teleoperators and Human Augmentation". En *The Cyborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Cox, E. (2005). *Fuzzy Modeling and Genetic Algorithms for Data Minig and Exploration*. San Francisco: Elsevier Morgan Kaufmann Publishers.

Crevier, D. (1993). *The Tumultuos History of the Search for Artificial Intelligence*. New York: Basic Books.

Critical Art Ensemble. (2013). *Critical art ensemble*. Disponible en: <http://www.critical-art.net/> [Septiembre 9, 2009].

\_\_\_\_\_ (2009). *Flesh Machine: Cyborgs, Designer Babies, & New Eugenic Consciousness*. Disponible en: <http://www.critical-art.net/books/flesh/> [Septiembre 9, 2009].

Cuervo, M. (1995). *Una visita guiada por el texto museo*. Tesis de grado. Facultad de Comunicación y Lenguaje. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

\_\_\_\_\_. (2001). “Los videojuegos a la luz de la historia del juego y el juguete”. En *Signo y Pensamiento No. 39*. Bogotá: Universidad Javeriana Bogotá.

\_\_\_\_\_. (2003). “Hermenéutica, investigación cualitativa documental e histórica”. En *Revista Horizontes Pedagógicos No. 5*. Bogotá: Corporación Universitaria Iberoamericana.

\_\_\_\_\_. (2004). “Hermenéutica, investigación cualitativa”. En *Revista Horizontes Pedagógicos No. 5*. : Bogotá: Corporación Universitaria Iberoamericana.

\_\_\_\_\_. (2006). “Hermenéutica e investigación en comunicación”. En *Pensar la comunicación. Reflexiones y avances en investigación*. Compilación. : Medellín: Universidad de Medellín.

\_\_\_\_\_. (2012). *La historicidad de los textos. Un método para las ciencias humanas y sociales*. Alemania: Editorial Académica Española

\_\_\_\_\_. (2012). *La pedagogía interpretativa. Una propuesta desde la Comunicación-Educación*. Alemania: Editorial Académica Española

\_\_\_\_\_ (En prensa). *Hermeneutics and Cyberpunk*.

Cuervo, M. & Páramo, P. (2006). *Historia social situada en el espacio público de Bogotá desde su fundación hasta el siglo XIX*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. Corporación Universitaria Iberoamericana

\_\_\_\_\_ ( 2009). *Los usos del espacio público en Bogotá durante e siglo XX: Una mirada desde las prácticas sociales*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. Universidad Santo Tomás.

Cuervo, M. & Granados, M.P. (2000). *Nintendo la privatización de lo lúdico*. Tesis Maestría en Comunicación. Facultad de Comunicación Social y Lenguaje. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Cyborg Foundation. (n.d). *Ciborg Foundation*. Disponible en: <http://eyeborg.wix.com/ciborg>

[Enero 15, 2013]

Cyberpunk review (n.d.). *Cyberpunk review*. Disponible en: <http://www.Cyberpunkreview.com/forums/viewtopic.phpt=2301&view=previous&sid=2f114383e29baa5c213ee4614d3ff78b> [Abril 9, 2013].

Dalton, R. & Kuechler, M., (1990). *Los nuevos movimientos sociales*. Valencia: Edicions Alfons el magnanim

Danto, A. (1995). "El final del arte". En *El Paseante* núm. 22-23. Madrid: Editorial Siruela

David-Floyd, R. & Dumit, J. (1998). *Cyborg Babies: From Techno-sex to Techno-tots*. N. Y. : Routledge.

Dauvignaud, J (1980). *El juego del juego*. París: Fondo de cultura económica.

Dawkins, R (2003). *Le Gène égoïste*, traduit de l'américain par Laura Ovion (1976). Paris: Odile Jacob

\_\_\_\_\_ (2005). *Qu'est-ce que l'évolution? Le fleuve de la vie*, traduit de l'américain par Thiên Nga Lê (1996-1997). Paris: Hachette.

Dayan, J. (1998). *Haiti, History, and the Gods*. U.S.A.: University of California Press.

Daza, J. (2013). *Las diez principales bolsas de valores del mundo*. Disponible en: <http://www.emprendices.co/las-diez-principales-bolsas-de-valores-en-el-mundo/> [Octubre 17, 2013].

De Chardin, T. (2001). *Escritos esenciales*. Cantabria: Sal Terrae.

De Pracontal, M. (2002). *L'Homme artificiel. Golems, robots, clones, ciborgs*. Paris: Éditions Denoël.

De Rodas Apolonio. (1996). *Argonáuticas*. Trad Mariano Valverde Sánchez. Madrid: Ed Gredos. (Edición original: Αργοναυτικά 265 A.C. Aprox.).

De Vicente, H. (2007). *Antología de Günther Anders*. Madrid: Los libros de la catarata

Debray, R. (1991). *Cours de médiologie générale*. Paris: Gallimard.

\_\_\_\_\_ (1992). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente*. Barcelona: Paidós.

\_\_\_\_\_ (2002). *Des machines et des âmes*. Paris: Descartes & Cie.

\_\_\_\_\_ (2004). *God: an itinerary*. Translated by Jeffrey Mehlman. UK: The Bath Press

Del Rincón, D., Arnal, J , Latorre, A & Sans, A. (1995). *Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales*. Madrid: Dykinson.

Deleuze, G & Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

\_\_\_\_\_ (2004). *Rizoma*. México: Ediciones Coyoacán

Deleuze, G. (1989). *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós

\_\_\_\_\_ (1995). *Repetición y diferencia*. Barcelona: Anagrama.

Derrida, J. (2008). *The Animal That Therefore I Am*. N.Y: Fordham University Press.

Descartes, R. (1977). *Meditaciones metafísicas con respuestas y objeciones*. Madrid: Alfguara. Edición original: *Meditationes de Prima Philosophia* 1641

\_\_\_\_\_ (1982). *Discurso del método*. Madrid. Biblioteca EDAF. Edición original: *Discours de la Methode* 1637

Dewney, C. (1998). *Last Flesh. Life in the Transhuman Era*. U.S:Harper Collins Publishers Ltd.

Didur, J. (2003). "Re-embodiment Technoscientific Fantasies: Posthumanism, Genetically Modified Foods and the Colonization of life". En *Cultural Critique 53 (special issue 'Critical Posthumanism')*. U.S.A.: Critique.

Dilthey, W. (1996). *Hermeneutics and the Study of History: Selected Works*, Volume IV. Edited by R.A. Makkreel and F. Rodi. Princeton, NJ: Princeton University Press (Edición original 1860-1883)

Dingremont, F. (2013) « Invariants et variations de l'augmentation humaine l'expérience grecque". En *L' Humain augmenté*. Sous la direction de KLEINPETER, É.) Paris: CNRS Éditions.

Doane, M.(1999) Technophilia, Technology, Representation and the feminine. En *Cybersexualities. A reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Edited by Wolwarm, J. Great Britain: Edinburgh University Press.

Dodge, M & Kitchin, R. (2001). *Mapping cyberspace*. New York: Routledge.

Domingo, A. (2008). "Demodystopias: prospects of Demographic Hel"l. En *Population and Development Review*, vol.34, No.4, pp.725-745. U.S.A.

Donald, M. (1991). *Origins of the Modern Mind*. Cambridge: Harvard University Press.

\_\_\_\_\_ (2001). *A mind So Rare*. New York: Norton.

Dufresne, J. (1989). *Après l'homme...Le Cyborg?* : Québec: Éditions Multimondes

\_\_\_\_\_ (1999). *Après l'homme...Le Cyborg?* Québec: Éditions Multimondes

Dumit, J. (1995). "Brain-Mind Machines and American technological Dream Marketing Towards and Ethnography of ciborg Envy". En *The ciborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Dumit, S., Lee, G. & Williams, S. (1995). "Cyborg Anthropology". En *The Cyborg Handbook*. Hables, C (Editor) With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Dumit, S. & LEE, G. (1997). "Locating and Intervening". En *ciborgs and Citadels. Anthropological Interventions in Emerging Sciences and Technologies*. New Mexico: School of American Research Press.

Dupont, F. (1993). "El otro cuerpo del emperador dios". En *Fragmentos para una historia del cuerpo humano*. Tomo III. Madrid: Taurus.

Durand, G. (1963). "*L'Occident iconoclaste: contribution à l'histoire du symbolisme*". Cahiers Internationaux de Symbolisme, 2. Bèlgica: Havré-le-Mons.



\_\_\_\_\_ (1992). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.

Dvorsky, G. (2004). "Better Living through Transhumanism". En *The Humanist*; May/June, 64,3 p.7 U.S.A.: Academic research library.

Dyens, O. (2008). *La condition inhumane. Essai sur l'effort technologique*. Paris: Éditions Flammarion.

Edelman, G. (1992). *Bright Air, Brilliant Fire*. London: Penguin Books.

Educar, (2004). *Aquiles Esté: La memética y la fuerza de algunas ideas*. Disponible en: <http://portal.educ.ar/noticias/entrevistas/-aquiles-este-la-memetica-y-la.php> [Noviembre 4, 2014].

Egan, G. (2009). *Diáspora*. España. Grupo AJEC.

Eglash, R. (1995a). "An Interview with Patricia Cowings". En *The ciborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

\_\_\_\_\_ (1995b). "African Influences in Cybernetics". En *The ciborg Handbook*. Hables, C (Editor) With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Eliade, M. (1978). *A History of Religious Ideas. From the Stone Age to the Eleusinian Mysteries*. Translated by Willard R. Trask. Chicago: University of Chicago Press. V 1

Emmeche, C. (2007). "On the Biosemiotics of Embodiment and Our Human ciborg Nature". En *Body, Language and Mind Embodiement*. FRANK, R., ZIEMKE, T. & ZLATEV, J. (Editors) Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.

Escobar, A. (1994). "Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of the Cyberculture". En *Current Anthropology*. V. 35 No. 3 p 211-231. U.S.A.: University Chicago Press

Esquilo. (2001). *Prometeo encadenado*. Chile: Pehuén editores. Edición original: *Προμηθεύς Δεσμώτης* Siglo IV A.C.

Este, A. (1997). *Cultura replicante*. Barcelona: Gedisa

Evans, R. (2012). *Top 10 videojuegos de estilo Cyberpunk de todos los tiempos*. Disponible en [http://www.gamedynamo.com/article/showarticle/4086/en/Top\\_10\\_Cyberpunk\\_Video\\_Games\\_of\\_All\\_Times/page\\_4](http://www.gamedynamo.com/article/showarticle/4086/en/Top_10_Cyberpunk_Video_Games_of_All_Times/page_4) [Enero 14, 2013].

Faithwilding ( n.d.). *About Faith wilding*. Disponible en: <http://faithwilding.refugia.net/> [Septiembre 9, 2009].

Fajardo, C. (1999). "Hacia una estética de la cibercultura". En: *Revista Universitas Humanistica*. #48. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana

Fals Borda, O. (1989). *Movimientos políticos y poder político*. Conferencia inaugural del VII Congreso Colombiano de Sociología. Barranquilla. Colombia.

Fastra, (n.d). *Fastra*. Disponible en: <http://groups.yahoo.com/group/fastra/> [Marzo 12, 2010].

Fenton, B., Gaffrey, A. & Clarck, B. (1995). "A view from the Medical Service". En *The cyborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Fernández, C. (1963). "Fernand Léger y su ballet mecanique". En: *Pantallas y Escenarios*, nº 21, febrero 1963. Zaragoza.

Fernández, R. (n.d.). *La quiebra del capitalismo global: 2000-2030*. Disponible en: [http://www.uned.es/catedraunesco-educam/Quiebra\\_Capitalismo\\_Global\\_2000-2030\\_2.pdf](http://www.uned.es/catedraunesco-educam/Quiebra_Capitalismo_Global_2000-2030_2.pdf) [Junio 7, 2013]

Ferone, G. & Vincent, J-D. (2011). *Bienvenue en Transhumanie. Sur l'homme de Derain*. Paris : Grasset.

Figueroa, H J. (n.d.). *Formas de representación de la hibridación humano-máquina: ciborgs, selves, redes y sexualidad*. Disponible en: <http://home.coqui.net/hfiguero/ciborgs/temas.htm> [Septiembre 19, 2011].

\_\_\_\_\_ (1995). "Children of the Mind with Disponsable Bodies. Metaphors of Self in a Text on Artificial Intelligence and Robotics". En *The Cyborg Handbook*. En Hables, C

(Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Figueroa, H J., Hables, G & .Mentor, S. (1995). “Ciborgology. Constructing the Knowledge of Cybernetic Organisms”. En *The Cyborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Flórez, R. (2001). “Hermenéutica y Pedagogía”. En *Encuentro Pedagógicos Transculturales*. Medellín: Universidad de Antioquia.

Flórez, A. (2011).” Kosmos y Polis en el escudo de Aquiles”. En *Universitas Philosophica* 56, año 28: 23-59 enero-junio 2011. Bogotá: Universidad Javeriana.

Foster, T. (2005). *The Souls of Cyberfolk. Posthumanism as Vernacular Theory*. Mineapolis: University of Minnessota Press.

Foucault, M. (1969). *L'archéologie du savoir*. Paris: Gallimard.

\_\_\_\_\_ (1966). *Les mots et les choses - une archéologie des sciences humaines*. Paris: Gallimard

Frank, R. & Ziemke. (2007). “Introduction : The body eclectic”. En *Body, Language and Mind Embodiement*. Hables, C. (Editors) Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.

Frank, R., Ziemke, T. & Zlatev, J. (Editors) (2007). *Body, Language and Mind Embodiement*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.

Freud, S. (1982). *Obras completas de Sigmund Freud. El malestar en la cultura, y otras obras (1927-1931). 2. El malestar en la cultura (1930)*. Traducción José Luis Etcheverry. Buenos Aires y Madrid: Amorrortu.

Fuchs, C. (1995). "Death Is Irrelevant Cyborgs, Reproduction and the Future of Male Hysteria". En *The ciborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Fukuyama, F. (2004). *Transhumanism*. En *Foreign Policy*. No.144 (Sep.-Oct.):pp 42-43.

\_\_\_\_\_ (2002). *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. New York: Picador S.A.

Fundación Transhumanista. (n.d.). *Fundación transhumanista*. Disponible en:

<http://www.transhumanismo.org/> [Septiembre 9, 2013].

Future Day. (n.d.). *Future day*. Disponible en: <http://futureday.org/> [Julio 16, 2013].

Gabilando, J. (1995). "Postcolonial Cyborgs Subjectivity in the Age of Cybernetic". En *The ciborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Gadamer, H. G. (1996). *Verdad y Método*. Tomo I. Salamanca: Sígueme.

Gandino, B. & Manuetti, D. (1998). *La Citta Possible*. Roma: Red Edizioni.

García Canclini, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo.

García Selgas, F. (2010). “Posthumanismo, sociedad y ser humano”. En *Athenea Digital*, no.19: 1-5 (noviembre 2010) Disponible en: <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/783> [Mayo 12, 2013].

García, M. E. (2003). *¿Qué es el Cyberpunk?* Tesis de grado dirigida por Mónica Cuervo Prados. Facultad de Comunicación y Lenguaje. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Geertz, C. (1973). *Interpretation of Culture*. N.Y.: Basic Books.

Gelles, D. (n.d.). « Immortality 2.0. A Silicon Valley Insider Looks at Californias Transhumanist Movement” En *The Futurist* –January-February 2009, Disponible en: <http://www.wfs.org> [Diciembre 14, 2011].

Giannetti, C (1995). *Metaformance* En: Giannetti, C. (ed.), *Media Culture*. Barcelona, ACC L’Angelot. “Del cuerpo mecánico al cuerpo virtual”. Disponible en: [http://www.mecad.org/e-journal/numero 8/art\\_6.htm](http://www.mecad.org/e-journal/numero%208/art_6.htm) [Marzo 23, 2012].

Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: The Berkley Publishing Group

\_\_\_\_\_. (1986). *Burning Chrome*. New York: Arbor House.

\_\_\_\_\_. (1987). *Count Zero*. USA: Ace edition.

\_\_\_\_\_. (1989). *Mona Lisa Overdrive*. USA: A Bantam Spectra Book.

\_\_\_\_\_. (2010). *The New Cyber /Reality. The Future is here*. Interview with William Gibson. The Agenda with Steve Paikin. Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=WVEUWfDHqsU> [Septiembre 9, 2013].

Giddens, A. (1995). *Identidad y modernidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Península.

\_\_\_\_\_ (2002). *Sociología*. N.Y.: McGraw Hill

Gide, A. (1989). *Prometeo mal encadenado*. México: Fontamara. Edición original Promethée mal enchainé 1899

Ginway, E. (2010). *Brazilian Science Fiction. Cultural myths and Nationhood in the Land of the Future*. U.S.A: Associated University Press.

Giroux, H. (2003). *Los profesores como intelectuales : hacia una pedagogía crítica del aprendizaje: hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. España: Paidós.

Goethe, J. W. (2009). *Fausto*. Madrid: Espasa-Calpe Edición original 1808. Zúbingen

\_\_\_\_\_ (2008). *Werther*. Madrid: Ediciones Alkal. Edición original *Die Leiden des jungen Werthers* 1774

Goffette, J. (2013). « De l'humain réparé à l'humaine augmentée ». En *L' Humain augmenté: naissance de l'anthropotechnie*. (Sous la direction de Kleinpeter, É. ) Paris: CNRS Éditions

Goldenberg, J. 1995). “Recalling Totalities. The Mirrored Stages of Arnold Schwarzeneger”. En *The ciborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

González, J. 1995). “Envisioning ciborg Bodies. Notes from Current Research”. En *The Cyborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

González, F. J. (2014).” El arte sinestésico y sus dispositivos. Una breve exploración histórica”. En *Revista Iberoamericana de Ciencias ReIbCi* –Mayo. Disponible en: <http://www.reibci.org/publicados/2014/mayo/4567425.pdf> [Septiembre 9, 2014]

Goodley, D, Hugues, B. 7 DAVIS, L. (2012). *Disability and Social Theory: New Developments and Directions*. N.Y: Palgrave McMillan.



Gordo-López, J. & Macauley, W. (1995). "Cyborg Textualities for a Narrative of Resistance". En *The ciborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Grady, W. (2010). *Technology*. Canada: Groundwood Books

Greenberg, C. (2002) *Arte y Cultura. Ensayos críticos*. Barcelona: Paidós Estética 32.

Gresh, L. 1995)."Digital Pistil". En Hables, C (Editor). *The Cyborg Handbook*. With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Gedisa: Barcelona.

\_\_\_\_\_ (1973). *Historia del cine*. Tomo 3. Barcelona : Lumen.

\_\_\_\_\_ (1991). *El simio informatizado*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.

Guerrero, J. (2004). *El mercado de la identidad corpórea y sus entornos emocionales* Disponible en: <http://razonypalabra.org.mx/anteriores/n39/jguerr.html>. [Septiembre 9, 2013].

Guisan, E. (1986). "Ética y Política en Hobbes". En *Revista de Ciencias Políticas. Nueva época* No. 50. Marzo Abril. España.

Gusterson, H. (1995). *Short Circuit Watching Television with a Nuclear Weapons Scientist*. En *The Cyborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Habermas, J. (1999). *The liberating power of symbols*. Boston: MIT Press.

Hables, C. (1995). "An Interview with Manfred Clynes" . En *The ciborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

\_\_\_\_\_ (Editor) (1995). *The Cyborg Handbook*. With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

\_\_\_\_\_ (2001). *Cyborg Citizen. Politics in the Posthuman Age*. New York and London: Routledge.

\_\_\_\_\_ (2011). "Homo Ciborg: Cincuenta años después" . En *Revista Teknokultura* Vol. 8 Nº: 2: 83-104 Disponible en: <http://teknokultura.net> California: The Union Institute and University, California, EE.UU traducción de Patricio Cabello Cádiz [Noviembre 14, 2012].

Hables, C.& Mentor, S. (1995). "The Cyborg Body Politic." En *The ciborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Halberstam, J. (2011). *The Queer Art of Failure*. U.S.A.: Duke University Press.

Hall, E. (1996). *The Hidden Dimension*. London: Bodley Head Ltd.

Hanson, D. (1997). *C Interfaces and Implementations: Techniques for Creating Reusable Software*. Michigan: Addison Wesley

Haraway, D. (1991). *Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. E.U: Center for Social Research and Education.

\_\_\_\_\_ (1995a). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge. p. 32.

\_\_\_\_\_ (1995b). *Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Ediciones Cátedra.

\_\_\_\_\_ (1995c). "Cyborgs and Symbionts Living Together in the New World Order". En *The Cyborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

\_\_\_\_\_ (1995d). "An Interview with Jack E. Steele". En *The Cyborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

\_\_\_\_\_ (1997a). "Mice into Wormholes". En *Cyborgs and Citadels. Anthropological Interventions in Emerging Sciences and Technologies*. New Mexico: School of American Research Press.

\_\_\_\_\_ (1997b). *Modest Witness @ Second Millennium. Female Man @ Meets On-coMouse™*. N.Y.: Routledge.

\_\_\_\_\_ (2000). *An Interview with Thyrza Nichols Goodeve. How Like a Leaf*. N.Y.: Routledge.

\_\_\_\_\_ (2004). *The Haraway Reader*. N.Y.: Routledge.

Harris, J. (2007). *Enhancing evolution. The Ethical Case for Making Evolution Better People*. Princeton: Princeton University Press.

Hayles, K. (1995). "The Life Cycle of Cyborg Writing the Posthuman". En *The cyborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

\_\_\_\_\_ (1999a). *How We Became Posthuman. Virtual bodies in Cibernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University Press.

\_\_\_\_\_ (1999b) The life cycle of cyborg Writing the Posthuman. En *Cybersexualities. A reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Edited by Wolwarm, J. Great Britain: Edinburgh University Press

Harbisson, N. (2012). *I listen to color*. Disponible en: [http://www.ted.com/talks/neil\\_harbisson\\_i\\_listen\\_to\\_color.html](http://www.ted.com/talks/neil_harbisson_i_listen_to_color.html) [Mayo 25, 2013].

Hari, M. (1995). "Artificial Liver. Present and Future". En Hables, C (Editor). *The ciborg Handbook*. With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Hassan, I. (1977). "Prometheus as Performer: Towards a Posthumanism Culture?" En *Performance in Postmodern Culture*, edited by Michel Benamou and Charles Carmaella. Madison, WI: Coda Press.

Hayne, W. (2006). *Cyberculture, ciborgs and Science Fiction. Consciousness and the Posthuman*. New York: Rodopi.

Heidegger, M. (1988). *Identidad y diferencia*. Barcelona: Editorial Anthropos. Edición bilingüe —alemán-castellano—, de Arturo Leyte. Trad. de Helena Cortés y Arturo Leyte. Título original: *Identität und Differenz*. Verlag. Günther Neske. 1957

\_\_\_\_\_ (1962). *Being and Time*. New York: Harper & Row. Título original: *Zur Sache des Denkens*, Max Niemeyer Verlag, Tübingen, 1969.

Hervé, F. (2003). *CyberProméthée ou l'instinct de puissance à l'âge du numérique*. Montreal: Vlb éditeur.

Herrera, D. J. (2004). *Investigación Cualitativa*. Bogotá: Corporación Universitaria Iberoamericana.

Herrera, I. (2007). *Historia de la masonería*. Colombia: Edición Darío Gómez Tafur.

Hipócrates. (2000). *Tratados hipocráticos*. Madrid: Editorial Gredos. Edición original: *Corpus hippocraticum. siglos V y IV a. C*

Hirschfeld, M. (2000). *The Homosexuality of Men and Women*. Virginia: Prometheus Books.

Hobbes, (1996). *Leviathan* U.K.: Cambridge University Press. Edición original: *Leviathan*. 1651

Hogie, L. (1995). "Tales from the Cryptic Technology Meets Organism in the Living Cadaver." En *The Cyborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Hogness, E. R. (1983). *Why stress? A look at the making of stress, 1936-1956*, trabajo no publicado obtenible escribiendo al autor a: 4437 Mili Creek Rd, Healdsburg, CA 95448, USA.

Holderlin, F. (1988). *Essays and letters on Theory*. N.Y: State University of New York Press

Homero, (1965). *Ilíada*. Madrid:Ediciones Ibéricas. Traducción Juan B. Bergua 750 A.C. Edición original en Ἰλιάς: Iliá 750 A.C.

Hoogland, R. (2009). "The arena of sexuality: The tomboy and queer studies". En *Doing gender in media, art and culture* / edited by Rosemarie Buikema, Iris van der Tuin. London; New York: Routledge.

Hoquet, T. (2011). *Cyborg philosophie. Penser contre les dualismes*. Paris : Éditions du seuil.

Hugues, J. (2004). *Citizen Cyborg: Why Democratic Societies Must Respond to the Redesigning Human of the Future?* USA: West view press.

\_\_\_\_\_ (2006). “Democratic Transhumanism”. En *The Journal of Geoethical Nanotechnology* V. 1 Issue 2<sup>nd</sup> Quartier. Disponible en: [http://www.terasemjournals.com/GNJournal/GN0102/hughes\\_01g.html](http://www.terasemjournals.com/GNJournal/GN0102/hughes_01g.html) [Septiembre 9, 2013].

Huizinga, J. (1996). *Hommo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

\_\_\_\_\_ (1988). *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard Primera Edición original: *Homo ludens, proeve eener bepaling van jet spe-element der cultuur*. 1938.

Humanity Plus. (n.d.). *Humanity Plus*. Disponible en: <http://humanityplus.org/>. [Septiembre 9, 2013].

Immortality Institut. (n.d.). *Immortality Institut*. Disponible en: <http://www.imminst.org/about> [Abril 25, 2013].

Iser, W. (2000). *The Range of Interpretation*. N.Y.: Columbia University Press

Ishiguro, H. & Takayuki, K. (2013). *Human Robot-Interaction. Social Robotics*. U.S.A.: CRC Press

Ixisuprflyixi. (n.d.). Disponible en: <http://www.instructables.com/id/Intro-to-Bio-hacking-The-trans-humanism-primer/> [Julio 12, 2013].

Jager, C. (2011). *In Pictures: All-time best Cyberpunk games*. Disponible en: <http://www.pcauthority.com.au/Gallery/268102,in-pictures-all-time-best-Cyberpunk-games.aspx/1> [Marzo 5, 2012].

Jameson, F. (1988). *Postmodernism and its Discontents*. New York: Verso.

\_\_\_\_\_ (1991). *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press

Jiménez, C (2.000). *Lúdica y creatividad*. Colombia: Magisterio.

Jodelet, D. (1984). « Les représentations sociales : phénomènes, concept et théorie ». En *La psychologie sociale*. S.Moscovici (ed) Paris : PUF.

\_\_\_\_\_ (1989). » Représentations sociales : un domaine en expansion » En *Les représentations sociales*. D. Jodelet, (ed). Paris : PUF.

Jones, M. & Sofia, Z. (2002).” Stelarc and Orlan in the Middle Ages”. En *The Cyborg Experiments: the extensions of the body in the media age*. Edited by Zylinska Joanna Great Britain: MPG Books Ltda.

Jünger, E. & Heidegger, M. (1994). *Acerca del Nihilismo*. Barcelona: Paidós.



Kafka, F. (1953). *Letters to Milena*. U.S.A.: Schocken Books. Edición original: Briefe an Milena (1920-1923)

Kellner, D. (1995). *Mapping the present form the future: From Baudrillard to Cyberpunk*. In *Media Culture*. London: Routledge.

Kelly, J. P. & Kessel, J. (2007). *Rewired. The post-Cyberpunk anthology*. USA: Tachyson.

Kierkegaard, S. (2008). *Diario de un seductor*. (2008). España: Editorial Alianza. Edición original *Forførerens Dagbog 1843*

Kim, E. (2013). "Becoming the Human or Becoming the Posthuman in the Posthumanism Age. Focusing on Frankenstein ». En *Transhumanités. Fictions, formes et usages de l'humain dans les arts contemporains*. Sous la direction de Isavelle Mondroit et Sangkyo Shim. France: L'Harmattan.

Kleinpeter, É. (Director) (2013). *L' Humain augmenté*. Paris: CNRS Éditions

Kline, R. (2009). "Where are the Cyborgs in Cibernetics?" En *Social Studies of Science*, Vol.39, No.3 (June 2009) pp-331-362.

Kirtchev, C. (1997). *Cybermanifest*. Disponible en: <http://www.ecn.org/settorecyb/txt/cybermanifest.html> [Marzo 21, 2009].

Kittler, F. (1990). *Discourse Networks*. Stanford: Stanford University Press.

Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y práctica*. Barcelona: Paidós.

Kosofsky Sedgwick, E. (2008). *Epistemology of the closet*. Los Angeles: University of California Press

Kreps, D. (2007). *Cyborgism: Cyborgs, Performance and Society*. E.U: Lulu.com

Kurzweil, R. (1999). *The Age of Spiritual Machines*. New York: Penguin Books.

\_\_\_\_\_ (2005). *The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology*. New York: Viking

Lacan, J. (2005). *De la psicosis paranoica en sus relaciones con la personalidad*. Argentina: Siglo XXI Editores.

Lafontaine, C. (2000). *La cybernétique matrice du posthumanisme*. En Cités, No.4  
Bienvenue dans un monde meilleur ! Sur les risques technologiques majeurs. Paris : Cités

Lakoff, G & Johnson, M. (1999). *Philosophy in the flesh. The embodied mind and its challenge to western thought*. New York : Basic Books.

Lanier, J. (2010). *You are not a Gadget: A Manifesto*. N.Y.: Knopf.

Latorre, J. (2012). Disponible en: <http://imagologiajorge.wordpress.com/2012/03/04/rockefeller-center-la-altantida-global-y-sus-simbolos/> [Octubre 5, 2013].

Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos*. México: Siglo XXI.

Latorre, L. (2012). *Rockefeller center, la Atlántida global y sus símbolos*. Disponible en: <http://imagologiajorge.wordpress.com/2012/03/04/rockefeller-center-la-altantida-global-y-sus-simbolos/> [Octubre 5, 2013].

Lee, G. (1995). "Human Agency in CAD/CAM Technology". En *The Cyborg Handbook*. Habes, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Le Breton, D. (2002). *Sociología del cuerpo*. Buenos Aires: Nueva visión.

\_\_\_\_\_ (2005). *Anthropologie du corps et modernité*. Paris: Quadrige/Puf

\_\_\_\_\_ (2013). "L'adieu au corps: vers homo silicium". En *Technocorps. La sociologie de corps à l'épreuve des nouvelles Technologies*. (Munier. Comp). Paris : Éditions François Bourin.

Lee D, G. & Joseph, D. Editors. (1997). *Cyborgs & Citeles. Anthropological Interventions in Emerging Sciences and Technologies*. New Mexico: School of American.

Leigh, S. (1991). "Power, Technology and the Phenomenology of Conventions." En *A Sociology of Monsters*. Oxford: Basil Blackwell.

Lestel, D. (2013). "Des enjeux de la tentation posthumaine". En *Technocorps. La sociologie de corps à l'épreuve des nouvelles Technologies. (Munier. Comp.)* Paris : Éditions François Bourin.

Leupin, A. (2004). *Lacan Today : Psychoanalysis, Science, Religion*. U.S.A : Other Press

Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio*. Disponible en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf> [Abril 21, 2013].

\_\_\_\_\_ (2010). *Qu'est ce que le virtuel?*. Paris: La Decouverte.

Levindow, L & Robins, K. (1995). "*Socializing the Cyborg Self. The Gulf War and Beyond*". En Hables, C (Editor). *The ciborg Handbook*. With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Leroi-Gouharn, A (1971). *El gesto y la palabra*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.

Libertarian Futurist Society. (n.d.). *Libertarian Futurist Society*. Disponible en: <http://www.lfs.org/> [Abril 21, 2013].

Licausi Pérez, G. (2010). *Literatura, cine y ciencias sociales: Neuromante. El Cyberpunk como crítica social. Análisis de la obra Neuromante*. Disponible en: <http://lagrietaenlapared.blogspot.com/2010/06/literatura-cine-y-ciencias-sociales.html> [Septiembre 24, 2013].

Lim, S W. (2013). "Posthumanism and Walter Benajmin. High Developed Technology against Anthropocentrism". En *Transhumanités. Fictions, formes et usages de l'humain dans les arts contemporains*. Sous la direction de Isavelle Mondroit et Sangkyo Shim. France: L'Harmattan.

Lindblom, J. & Ziemke, T. (2007). "Embodiment and Social Interaction: A Cognitive Science Perspective". En *Body, Language and Mind Embodiement*. Frank, R., Ziemke, T. & Zlatev, J. (Editors) Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.

Lipovetsky, G. (2007). *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama.

Livingston, I. (2006). *Between Science and Literature: An Introduction to Autopotics*. U.S.A. Library of Congress.

Llobet, F., (2005). *La cultura del cuerpo: el futuro de Prometeo y Durga*. Barcelona: Observatorio Europeo de la TV infantil.

Locke, J. (1992). *La conducta del entendimiento y otros ensayos póstumos*. Barcelona: Anthropos. Edición original: *Of the Conduct of the Understanding: Elements of natural Philosophy* 1706

Lohisse, J. (1991). *L'Homme et le ciborg*. Belgique: De Boeck Université.

López, E. & Enrique, J. (2008). "Posthumanismo, materialismo y subjetividad." En *Política y Sociedad*, vol.45, no.3: 123-137. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Lorenzo, R., (1998). *La Citta Sostenible*. Milan: Eleuthera.

Lucca, N. y Berrío, R. (2003). *Investigación cualitativa, fundamentos, diseños y estrategias*. Colombia: Ediciones S. M.

Luhmann, N. (1998). *Sistemas sociales. Lineamientos para una teoría general*. Bogotá. CEJA

Luna-Fabritius, A. (n.d.). *El Hombre Máquina Cartesiano: ¿hacia una ciencia del hombre perfectible?* Disponible en : [http://www.istor.cide.edu/archivos/num\\_44/dossier5.pdf](http://www.istor.cide.edu/archivos/num_44/dossier5.pdf) [Febrero 15, 2014].

Luri, G. (1997). *Iconografía del mito de Prometeo* Disponible en: <http://tdd.elisava.net/coleccion/14/songel-es> [Mayo 9, 2013].

Lykke, N. ). (1996). "Between monsters, Goddesses and ciborgs. Feminist Confrontations with Science" En *Between monsters, Goddesses and ciborgs. Feminist Confrontations with Science, Medicine and Cyberspace*. New Jersey: Zed Books.

Lynton, N. (1986). "Futurismo". En: *Concepto de arte moderno*. Madrid: Alianza editorial.

Lyotard, J-F. (1991). *The Human reflexions on Time*. Oxford: Blackwell

\_\_\_\_\_ (1983). *La condition postmoderne*. Paris: Minuit.

\_\_\_\_\_ (2008). *La condición Postmoderna*. Madrid: Cátedra.

Maffesoli, M. ( 2005). *El instante eterno*. Argentina: Paidós.

Malinowsky, B. (1925/1948). *Magic, Science and Religion*. NY: Doubleday

Marcuse, H. (1981). *Vers la libération*. France: Éditions Denoël.

Martí I Puig, S. (n.d.). *Los Movimientos Sociales*. Disponible en: <http://campus.usal.es/~dpu-blico/areacp/materiales/Losmovimientossociales.pdf> [Octubre 17, 2013].

Martín Hernández, P. (2008). "Cuerpo e identidad: El juego del ser". En *Cuerpos que hablan*.

Gil, M. & Cáceres, J. (coordinadores) España: Montesinos Ensayo.

Marinetti, F. (1909). *Manifiesto Futurista*. Disponible en: <http://www.upf.edu/materials/fhuma/hcu/docs/t5/art/art12.pdf> [Enero 20, 2013].

\_\_\_\_\_ (2005). "Destruction de la syntaxe. Manifeste technique de la littérature futuriste" En: *Tuons le clair de lune!!* Paris: Mille et une nuits. Edición original: Uccidiamo il chiaro di luna, 1911.

Martín-Barbero, J. (1998a). "Retos culturales de la comunicación a la educación". *En Relaciones, aproximaciones y nuevos retos*. Bogotá: Cátedra UNESCO de Comunicación Social. Pontificia Universidad Javeriana.

\_\_\_\_\_. (1998b). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Bogotá: Convenio Andrés Bello

\_\_\_\_\_. (1991). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. México: Gustavo Gili S.A.

\_\_\_\_\_. (2003). *Tecnocultura y Comunicación*. Compiladores Pereira, J. M. & Villadiego, M. Bogotá: Javegraf.

\_\_\_\_\_. (2011). "In Memoriam. Technical Reason and Political Reason: Spaces/Times Not Considered". *En Canadian Journal of Communication*. Vol 36, No 2 (2011): The Senses of Technology. Vancouver: Carleton University.

\_\_\_\_\_. (2004). "Crisis identitarias y transformaciones de la subjetividad". *En Debates sobre el sujeto*. Bogotá: Universidad Central DIUC.

Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Editorial AKAL.

Martínez, J. (2009). *Martina Nuñez*. Disponible en: <http://metode.cat/es/revistas/metodart/marina-nunez> [Noviembre 14, 2014].



- Martínez-Collado, J. L. (2007). *Cosmodelia. Tecnoliberación. Ya somos ciborgs*. España: Cosmodelia.
- Maruyana, M. (1992). *Context and Complexity: Cultivating contextual understanding*. New York: Springer Verlag.
- Marx, C. & Engels, F. (2006). *El Capital. Crítica de la economía política. El proceso global*. México: Siglo XXI Editores. Edición original: *Das Kapital* Hamburgo, 1867
- Maturana, H. (1997). *Amor y juego. Fundamentos olvidados de los humano*. Colombia: Sáez Editores.
- Maturana, H. & Varela, F. (2004). *De máquinas y seres vivos. Autopoiesis. La organización de lo vivo*. Argentina: Editorial Universitaria Lumen.
- Mauss, M. (1936). "Les Techniques de corps". En *Journal de Psychologie* XXXII No. 3-4 15 de marzo-15 de abril
- Mayo, José A. (1994). "La contracultura digital". En *El Viejo topo*. No. 72 (feb): España: Ediciones de Intervención Cultural.
- Mcadam,D, Mccarthy, J. y Zald, M. (1999). *Movimientos sociales: perspectivas comparadas*. Madrid: Istmo.

Mcneil, M. (2005). *I'ntroduction:Postcolonial technoscience*". En *Science as Culture* V. 14 No. 2 pp. 105-112

Mead, M. (2006). *Sexo y temperament en tres sociedades primitivas*. Barcelona: Paidós

Medina, A. (2014). *Conferencia sobre la obra de María Eugenia Trujillo*. Casa Museo Santa Clara. Bogotá. Colombia.

Mejía Rivera, O. (2001). *De clones, ciborgs y sirenas*. Manizales: Universidad de Caldas.

Mellado, V. (2002). "Nuevos Movimientos Sociales y Política: formas emergentes de reivindicación en el contexto de la posmodernidad". En *Millcayac, Anuario de Ciencias Políticas y Sociales*, año 1, número 1. Mendoza. Argentina. Disponible en: [http://bdigital.uncu.edu.ar/objetos\\_digitales/132/MelladoMillcayac.pdf](http://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/132/MelladoMillcayac.pdf) [Abril 20, 2012].

Mentor, S. (2011). *La llegada del Ciborg Mundano*. En *Revista Teknokultura* Vol. 8 N°: 2: 83-104 Disponible en: <http://teknokultura.net> Cádiz [Enero 20, 2013].

Merleau-Ponty, M. (2000). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Península.

Merlin, D. (1991). *Origins of the Modern Mind*. Cambridge: Harvard University Press.

\_\_\_\_\_ (2001). *A Mind so Rare*. N.Y.:Norton.

Meyrink, G. (2007). *El Golem*. Madrid: Alianza Editorial

Miller, M. (n.d.). *The Manifesto of Mother Monster: Lady Gaga and ciborg Feminism*. Disponible en: <http://www.melissamillerart.com/ladygaga/> [Octubre 13, 2014].

Minsky, M. (2006). *The Emotion Machine*. New York: Simon & Schuster paperbacks.

Molinuevo, J.L. (2004). *Humanismo y nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza Editorial.

Monroy-Nasr, Z. (1988). "Cartesian Dualism and the Union of Mind and Body: A Synchronic Interpretation". En *Revista latinoamericana de filosofía*, 24, 1988 1, págs 5-21. Argentina: Centro de investigaciones filosóficas.

Moore, R. (2010). *TV's Ten Greatest ciborgs*. Disponible en: <http://www.popmatters.com/feature/118802-tvs-ten-greatest-ciborgs/> [Octubre 20, 2013].

Moore, K. (2008). *Disrupting Science: Social Movements, American Scientists, and the Politics of Military, 1945-1975*. U.S.A.: Princenton University Press

Mora, M. (1999). *Autómatas, la realidad virtual del XVI*. Disponible en: [http://el-pais.com/diario/1999/01/22/cultura/916959602\\_850215.html](http://el-pais.com/diario/1999/01/22/cultura/916959602_850215.html) [Noviembre 15, 2014].

Morin, E. (1977). *La Méthode*. Paris: Seuil.

Moshe, I. (1990). *Golem: Jewish Magical and Mystical Traditions on the Artificial Anthropoid*, Albany, New York: State University of New York Press.

Mounier, E. (1998). *Cartas desde el dolor*. Madrid. Ediciones Encuentro.

Munier, B. (Compilat.) (2013). *Technocorps. La sociologie de corps à l'épreuve des nouvelles Technologies*. Paris : Éditions François Bourin.

\_\_\_\_\_ (2013). "La technique au prisme du mythe: l'exemple du Golem". En *L'humain augmenté*. Kleinpeter, É. (Director). Paris: CNRS Éditions.

Muñiz, E. (Coordinadora). (2010). *Disciplinas y practicas corporales*. España: Anthropos. Universidad Autónoma Metropolitana.

Muñoz, G. (2006). "La comunicación en los mundos de vida juveniles". En *Documento de trabajo Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Manizales*: Universidad de Manizales. CINDE.

Muñoz, J. I. (2009). *Le Cyberpunk vernaculaire de l'Amérique latine : dystopies, virtualités et Résistances*. These presentee à la Faculté des études supérieures et postdoctorales en vue de l'obtention du grade de Philosophia Doctor (Ph.D.) en littérature. Option littérature comparée et générale. Montreal : Universtié de Montréal

Muri, A. (2007). *The Enlightenment Cyborg: a history of Communications and control in the human machine, 1660-1830*. Toronto: University of Toronto Press Incorporated.

Musso, P. (2013). "Le technocorps, symbole de la société technicienne". En *Technocorps. La sociologie de corps à l'épreuve des nouvelles Technologies*. (Munier. Comp.) Paris : Éditions

François Bourin.

Neale, M. (2000). *No maps for these Territories. Interview William Gibson* Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=pSnPa1mWgK0> [Junio 24, 2012]. [Septiembre 6, 2014]

Nietzsche, F. (1932). *Así hablaba Zarathustra*. Madrid: Aguilar. Edición original: Also sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen 1885

\_\_\_\_\_ (1963). *Ainsi parlait Zarathoustra*. Trad. Maurice Betz. Paris: Le livre de Poche. Edición original: Also sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen 1883-1885

\_\_\_\_\_ (1997). *Le Gai savoir*. Trad. Patrick Wotling. Paris: GF Edición original: Die fröhliche Wissenschaft (la gaya scienza ) 1882

\_\_\_\_\_. (1996). *La genealogía de la moral*. Madrid: Alianza Editorial. Edición original: *Zur Genealogie der Moral. Eine Streitschrift*, 1887

\_\_\_\_\_ (2000). *Généalogie de la morale*. Trad. Patrick Wotling. Paris: Le livre de Poche. Edición original: *Zur Genealogie der Moral: Eine Streitschrift* . 1887

\_\_\_\_\_ (2002). *El crepúsculo de los ídolos*. Madrid: Biblioteca EDAF. Edición original: *Götzen-Dämmerung oder: Wie man mit dem Hammer philosophirt* 1887

Nieves, J.M. (2013). Disponible en: <http://www.abc.es/ciencia/20130410/abci-millonario-planea-crear-ciborgs-201304100942.html> [Octubre 20, 2013].

Noble, D.(1999). *The Religion of Technology. The Divinity of Man and the Spirit of Invention*. U.S.A.: Penguin Books

Nueva Acrópolis (n.d.). *Historia del teatro de marionetas*. Disponible en <http://granada.nueva-acropolis.es/es/articulos-granada/256-arte/12672-historia-del-teatro-de-marionetas-2943> [Febrero 20, 2014]

Núñez, R. (1999). "Could the Future Taste Purple? Reclaiming Mind, Body and Cognition". En *Journal of Consciousness Studies*, 6 (11-112): 41-60. U.S.A.: University of Cincinnati.

Nusselder, A. (2009). *Short Circuits. En Interface fantasy. A Lacanian ciborg Ontology*. Edited by Slavoj Žižek. Cambridge: M.I.T. Press

Ochlert, M. (1995). "From Captain America to Wolverine ciborgs in Comic Books, Alternative Images of Cybernetic Heroes and Villains" . En *The ciborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Olsen, W. (2004). "Triangulation in Social Research: Qualitative and Quantitative Methods Can Really be Mixed". En: Holborn, M.: *Development in Sociology*. Causeway Press (En prensa).

Oppermann, M. (2000). "Triangulation - A Methodological discussion". En *International Journal of Tourism Research*. Vol. 2. N. 2. Pp. 141-146. U.S.A.: Wiley

Orozco, G. (1996). *La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa*. México: Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario, A. C.

Ortiz, Q. (n.d.). "De los medios a las mediaciones o las preguntas por el sentido". En *Íconos* 62. Disponible en: [http://www.flacso.org.ec/docs/i4\\_ortiz.pdf](http://www.flacso.org.ec/docs/i4_ortiz.pdf) [Octubre 29,2014]

Paffrath, J.D. (1984). *Obsolete body. Suspensions: Stelarc*. Dixon : JP Publications.

Panofsky, E. (1970). *El significado de las artes visuales*. Buenos Aires: Infinito.

\_\_\_\_\_ (1972). *Studies in Iconology: humanistic themes in the art of the Renaissance*. Boston: Perseus.

Parker-Starbuck, J. (2011). *Cyborg Theatre Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance*. Pgrave: MacMillan.

Paul, J. (1996). "Between Method Triangulation". En *The International Journal of Organizational Analysis*. Vol. 4. N. 2. April. Pp. 135-153. U.K.: Emerald Group Publishing.

Payot, M. (2010). *Transhumain*. Paris: Éditions Payot & Rivage.

Pearce, D. (n.d.). *The Hedonistic Imperative*. Disponible en : <http://www.hedweb.com/> [Septembre 23, 2014].

Peeters, H & Charlier, P. (1999). "Contributions à une théorie du dispositif". En *Hermès* No. 25. Francia: Hermès

Peirce, C. (2000). *Collected papers*. Cambridge: Harvard University Press.

Pepperell, R. (2003). *The Posthuman Condition. Consciousness beyond the brain*. Portland: Intellect Books.

Perkpwitz, S. (2004). *Digital People. From Bionics Humans to Androids*. U.S.A.: Joseph Henry Press.

Personger, M. & Hih, J. (1999). *This is your Brain on God*. USA: Wired

Perriault, J. (1998). "Culture technique". En *Cahier de médiologie*. 2e semestre. Paris: Galilimard.

Peter Jones, M. (1996). *Posthuman Agency: Between Theoretical Traditions*. Sociological Theory. Vol.14, No.3 (Nov.1996) pp290-309.

Picon, A. (1998). *La ville territoire des ciborgs*. France: Les Éditions de l'Imprimeur.



Pinto, J. L. (1994). *Los imaginarios sociales* Disponible en: <http://web.usc.es/~jlpintos/articulos/imaginarios.htm> [Septiembre 20, 2013].

Piscitelli, A. (1995). *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Barcelona: Paidós.

Platón. (2008). *La República*. Madrid: Ediciones Akal. Edición original: Politeia. Πολιτεία . Siglo V A.C.

Plazaola, J. (2007). *Introducción a la estética*. Bilbao: Publicaciones de la Universidad del Deusto.

Poster, M. (2002). "High-Tech Frankenstein or Heidegger Meets Stelarc". En *The ciborg Experiments: the extensions of the body in the media age*. Edited by Zylinska Joanna Great Britain: MPG Books Ltda.

Postman, N. (1993). *Technopoly: The Surrender of Culture of Technology*. New York.: Vintage Books

Powell, R. (2012). *Future Cyborg: Human-Machine. Interface for Virtual Reality applications*. U.S.A. : Biblioscholar

Prados de Cuervo, E. & Castro, R. (1975). *El absurdo en Caligula de Albert Camus*. Monografía de Grado. Facultad de Ciencias Humanas. Departamento de Filología e Idiomas. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Prosser, J. (1998). *Second Skins: The Body Narratives of Transexuality*. New York: Columbia University Press.

Quéau, P. (1993). *Lo virtual: virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós hipermedia.

Radman, M. (2011). *Au-de là de nos limites biologiques*. Paris: Plon

Ramírez, M. (2011). *Responsabilidad en la educación de ciborgs*. Universidad Autónoma de Madrid. Madrid: XII Congreso Internacional de Teoría de la Educación.

Revista Time. (1998). TechnoSapiens U.S.A.: Time Inc

Rey, G. (2014). Prólogo. Los movimientos de la sociedad. Descolocación, reajustes y cambios desde las tecnologías. En *Movimientos sociales e internet*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana

Reynolds, P. (1991). *Stealing Fire*. Palo Alto: Iconic Anthropology Press.

Rheingold, H. (1994). *Realidad virtual..* Barcelona, España: Gedisa. Colección límites de la ciencia

Ricoeur, P. (1985). *Tiempo y narración*. I. México: Siglo XXI.

\_\_\_\_\_ (1990). *Time and Narrative*. V. 1 Chicago: University of Chicago Press

\_\_\_\_\_ (2001). *La metáfora viva*. Madrid: Ediciones Cristiandad, Editorial Trotta.

\_\_\_\_\_ (1964). *Histoire et Vérité*. Paris: Seuil

\_\_\_\_\_ (1975). *La métaphore vive*. Paris: Seuil.

\_\_\_\_\_ (1990). *Historia y verdad*. Madrid: Encuentro Ediciones.

\_\_\_\_\_ (1999). *L'unique et le singulier –entretien avec Edmond Blattchen: Noms de dieux– Le Symbole. Le philosophe, le poète et le politique*. Bruxelles: Alice Editions

Rober, W. (1995). "Engineering Man for Space. The ciborg Study Final Report NASW-512".  
En. *The Cyborg Handbook*. Hables, C (Editor) With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Robien, R. (1997). *Le Golem de l'écriture de l'autofiction au cybersoi*. Montréal : XYZ éditeur.

Robitaille, A. (2007). *Le Nouvel Homme Nouveau. Voyage Dans les utopies de la posthumanité*. Montréal: Les Éditions du Boréal.

Rodríguez, O. (2005). *La Triangulación como Estrategia de Investigación en Ciencias Sociales*. Disponible en <http://www.madrimasd.org/revista/revista31/tribuna/tribuna2.asp> [Septiembre 14, 2014].

Rodríguez, P. (2004). *La fábrica del hombre. La disección del presente*. Entrevista a Lucien Disponible en: <http://www.revista-artefacto.com.ar/revista/nota/?p=30> [Mayo 21, 2012].

Rosenblueth, A. (1994). *Mente y cerebro. Una filosofía de la ciencia*. México: Siglo XXI

Rosh, E. Thompson, E. & Varela, F. (1991). *The Embodied Mind*. Cambridge: MASS M.I.T. Press.

Rousseau, J-J. (2008). *El contrato social*. Valladolid: Editorial Maxtor. Edición original Du contrat social ou Principes du droit politique 1762

Roux, M. (2013). "Un autre transhumanisme est possible". En *L'humain augmenté*. Kleinpeter, É. (Director). Paris: CNRS Éditions.

Rubio, J. (2005). "Hermenéutica e investigación" En *Revista Horizontes Pedagógicos* No. 7. Corporación Universitaria Iberoamericana.

Ruíz de Gopégui, I. (1983). *Cibernética de lo humano*. Madrid: Tecnos/Fundesco.

Sádaba, I. (2009). *Ciborg. Sueños y pesadillas de las tecnologías*. Barcelona: Ediciones Península.

Samuel, A. (2004). *Hactivism and the Future of Political Participation* Disponible en: <http://www.alexandrasamuel.com/dissertation/index.html> [Febrero 12, 2012].

Sánchez, N. (2004). *Realidad virtual. Visiones del ciberespacio*. Barcelona: Devir.

Sandoval, C. (2004). "Nuevas ciencias feminismo ciborg y metodologías de los oprimidos".  
En *Otras inapropiables*. Madrid: Mapas.

\_\_\_\_\_ (1995). "Women Prefere A Choice. New Sciences Cyborg Feminism and the  
Methodology of the Oppressed". En Hables, C (Editor). *The Cyborg Handbook*. With the as-  
sistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Santos, B. de S. (1998). *De la mano de Alicia: Lo social y lo político en la posmodernidad*.  
Bogotá: Siglo del Hombre Editores, Universidad de los Andes.

Santos, M. (1996). *La metamorfosis del espacio habitado*. Barcelona. Oikos-Tau

Sanz, N. (2011). "Donna Haraway. La redefinición del feminismo a través de los estudios so-  
ciales sobre ciencia y tecnología". En *Eikasia. Revista de filosofía* Año V 39 Julio Oviedo:  
Eikasia Ediciones.

Sarlo, B. (1995). *Escenas de la vida posmoderna*. Buenos Aires: Ariel.

Sartre, J-P. (1984). *Being and Nothingness*. N.Y. : Gallimard.

Scherd, J. & Svenbre, J. (2007). "Femmes et hommes "artificiels" en Grèce et à Rome". En  
*L'Homme artificiel*. Paris: Odile Jacob.

Schiller, F. (1990). *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona: Anthropos. Edición original: Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefe. 1794 y 1795

Schmidt, C. (2013). "L'homme étendu. Explorations terminologiques". En *L'humain augmenté*. KLEINPETER, É. (Director). Paris: CNRS Éditions.

School of American Research Press. (1997). *Cyborgs and Citadels. Anthropological Interventions in Emerging Sciences and Technologies*. New Mexico: School of American Research Press.

Schopenhauer, A. (2010). *Obra Completa*. Madrid: Editorial Gredos.

Schorske, C. (1981). *Fin-de-Siècle Vienna. Politics and Culture*. New York: A.A. Knopf

Schulman, I & Picon, E. (1999). *Poesía Modernista Hispanoamericana y Española*. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico

Sean, (n.d.). *Cyborg Pirate Ninja Jesus*. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=-vezm-ipqaY> [Octubre 13, 2014].

Seraphex. (2010). *Hardrive Disponible* en: <http://Cyberpunkcomics.com/Cyberpunk-books/201012/the-top-ten-Cyberpunk-comics-of-2010-a-year-in-review> [Enero 19, 2011].

Serres, M. (2013). *Variations sur le corps*. Paris: Éditions Le Pommier.

Shannon, C., Weaver, J. Bethencourt, T. & Pérez, R. (1981). *Teoría matemática de la comunicación*. Madrid: Forja

Shelley, M. (2004). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Buenos Aires. Libros en red. Edición original: *Frankenstein; or, The Modern Prometheus. 1818*

Shelley, P. (1998). *Prometeo liberado*. Madrid. Ediciones Hiperión. Edición original: Prometheus Unbound 1820.

Short, S. (2005). *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*. Ny: Palgrave Macmillan.

Sibila, P. (2010). *El hombre Postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Argentina: Fondo de Cultura de Económica.

Sicard, M. (2002). "Orlan, post-woman". En *Cahiers de médiologie*. No. 15. 2e semestre. Paris: Gallimard.

Sierra, F. (1998). "Función y sentido de la entrevista cualitativa en investigación social". En *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. México: Pearson.

Siivoneen, T. (1996). "Cyborgs and Generic Oxymorons: the Body and Technology in William Gibson's Cyberespace Trilogy". En *Science Fiction Studies* V3 No. 69. Julio 1996. U.S.A.: Arthur B. Evans.

Sirius, R.U. & Nagel, B. (1995). *Cyberpunk Handbook*. St. Jude, R.U..

Sfez, L. (2008). *La salud perfecta*. Prometeo. Buenos Aires: Fondeo Editorial Mixto.

Sim, S. (2004). *Lyotard y lo inhumano*. Barcelona: Gedisa

Skal, D. (1989). *Antibodies*. U.S.A: Worldwides.

Sloterdijk, P. (1998). *Extrañamiento del mundo*. Barcelona: Seix Barral

\_\_\_\_\_ (2008). *Normas para el parque humano*. Prólogo y traducción del alemán, Teresa Rocha Barco (1 ed. en español, 2000), 5ta edición, España: Siruela.

\_\_\_\_\_ (2006). *Esferas III*. España: Biblioteca del ensayo Siruela.

Smolin, L. (1997). *The life of the Cosmos*. Oxford: Oxford University Press

Sofia, Z. (1999) Virtual Corporeality A feminista View. En *Cybersexualities. A reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Edited by Wolwarm, J. Great Britain: Edinburgh University Press

Somers, J. (2009). *The Electric Church*. New York: Orbit



Sonesson, G. (2007). *From the Meaning of Embodiment to the Embodiment of Meaning: A Study in Phenomenological Semiotics*. Frank, R., Ziemke, T. & Zlatev, J. (Editors) Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.

Spinoza, B., (2001). *Ética*. Madrid: Alianza Editorial

Spengler, O. (2014). *La decadencia de Occidente*. España: Grupo Planeta

Springer, C. The Pleasure of the Interface (1999) En *Cybersexualities. A reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Edited by Wolwarm, J. Great Britain: Edinburgh University Press.

Stallabras, J. (1998). "Formas de la identidad en el ciberespacio". En *Revista de Occidente* 206 . Madrid: Fundación José Ortega y Gasset-Gregorio Marañón.

Stone, S. (1995). "Split Subjects, Not Atoms or How I Fell in Love with my Prothesis". En Hables, C (Editor). *The cyborg Handbook*. With the assistance of heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Stahl, W. (2002). *God and the Chip. Religion and the Culture of Technology*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.

Steele, J. (1995). "How do we get there?" En Hables, C (Editor). *The cyborg Handbook*. With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Stelarc Site. (n.d.). *Stelarc*. Disponible en: <http://www.stelarc.va.com.au/> [Octubre 12, 2013]

Stephenson, N. (2003). *Snow Crash*. New York: Random House Publishing Group

Sterling, B (Editor). (1987). *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*. E.U. : Ace Books

\_\_\_\_\_ (2005). *Cismatrix*. Madrid: Bibliopolis.

Strangbox (2006). *The top 10 Cyberpunk games*. Disponible en: <http://www.game-faqs.com/features/top10/394-the-top-10-Cyberpunk-games> [Diciembre 23, 2007].

Strategic Social Initiative (n.d.). Disponible en: <http://2045.com/> [Junio 19, 2013].

Stroecker, E. (1978). "Investigations in Philosophy of Space". En A. Mickunas, trans. (pp. 13-170). Athens: Ohio University Press

Tamayo, C. (2012). "Communicative Citizenship, Preliminary Approaches". En *Signo y Pensamiento*, 60, 106-129. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

\_\_\_\_\_ "Ciudadanías transnacionales y comunicativas en contextos contemporáneos: acciones político-comunicativas de algunos movimientos sociales de Birmania e Irán".

En *Movimientos sociales e internet*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana

Tamayo, C., González, A. & Rueda, N. (2012). *Telegordo: Un ejemplo de ciudadanías comunicativas a partir de la mirada de niños y jóvenes en Colombia*. Conferencia presentada al XI Congreso Latinoamericano de Investigadores de la Comunicación ALAIC 2012. Montevideo, Uruguay. Disponible en: <http://goo.gl/p1HVO>

Taylor, S.J. & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los Métodos cualitativos de investigación*. España: Paidós.

Tejamoner. (n.d.). *El títere*. Disponible en <http://www.teiamoner.com/licencia/orientE.htm>  
[Febrero 15, 2014]

Tesarem Movement. (2006). *Lives are good*. Disponible en: <http://www.terasemcentral.org/social.html> [Marzo 3, 2014].

\_\_\_\_\_ (2012). *The Truths of Terasem*. Disponible en: <http://www.terasemcentral.org/social.html> [Marzo 3, 2014].

Terceiro, J. (1996). *Sociedad digital: del homo sapiens al homo digitalis*. Madrid: Alianza

Thibon, G. (1985). *Vous serez comme des dieux*. Paris: Librairie Fayard.

Thomas, D. (1995). "Art, Psychasthenic Assimilation and the Cybernetic Automaton". En *The cyborg Handbook*. Hables, C (Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Thweatt-Bates, J. (2012). *Cyborg Selves. A Theological Anthropology of the Posthuman*.

U.K.: Ashgate

Tilly, Ch. (1978). *From mobilization to revolution*. Addison Wesley: Reading.

Tomas, D. (2004). *Beyond the Image Machine: A History of Vosual Technologies*. London:

Continuum.

Torres, A. (1999). "La sistematización de experiencias educativas: Reflexiones sobre una práctica reciente". En *Revista Pedagogía y Saberes*. No. 13. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Trotsky, L. (2011). *Literature and Revolution*. U.S.A.: Literary Licensing.

Trouillot, M.– R. (2000). *Transformaciones globales. La antropología y el mundo moderno*.

Traducción y Presentación Cristóbal Gnecco. Universidad de Cauca. CESO Universidad de los Andes.

Toffoletti, K. (2007). *Cyborgs and Barbie Dolls. Geminism, Popular Culture and the Posthuman Body*. New York: I.B, Tauris & Co Ltd.

Touraine, A. (1993). *Entrevista en RTRF. Liège*. Disponible en :

<http://www.youtube.com/watch?v=ckfbGK9GuvE> [Octubre 14, 2013].

\_\_\_\_\_ (2005). *Un nuevo paradigma*. España.: Paidós.

\_\_\_\_\_ (2009). *La mirada social: un marco de pensamiento distinto para el siglo XXI*. España: Paidós Ibérica.

\_\_\_\_\_ (2011a). *Entrevista CNN en Español*. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=hI2w06XnMKg> [Octubre 14, 2013].

\_\_\_\_\_ (2011b). *Los Movimientos sociales*. Traducción: Alfonso Torres C. y Luz Quesada. Disponible en: [http://www.google.ca/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.digital.unal.edu.co%2Findex.php%2Frecs%2Farticle%2Fdownload%2F7982%2F8626&ei=1t5vUpywCsfh4AP9sYGQDA&usg=AFQjCNFwud1xMLoPdc\\_hqg9SBblgRAeDNIg&bvm=bv.55123115,d.dmg](http://www.google.ca/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.digital.unal.edu.co%2Findex.php%2Frecs%2Farticle%2Fdownload%2F7982%2F8626&ei=1t5vUpywCsfh4AP9sYGQDA&usg=AFQjCNFwud1xMLoPdc_hqg9SBblgRAeDNIg&bvm=bv.55123115,d.dmg) En Revista Colombiana de Sociología. N° 27. 2006 pp. 255-278 ISSN 0120-159X. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. [Octubre 14, 2013].

Urrero Peña, G. (1994). *Historia del cine de ciencia ficción*. Barcelona: Royal Books. 1994.

Valencia, J.C. (2014). Propuesta de tipología de los movimientos sociales en Internet. En *Movimientos sociales e internet*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana

Valery, P. (1956) *Teoría, poética y estética*. Buenos Aires: Losada.

Vargas Guillén, G. (1998). "La tecnología: estructura del mundo de la vida (El problema del sentido y la ontología del presente)". En *Revista Filosófica XXXVI* (88-89), 279-286 Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

Vargas Llosa, M. (2013). *Palabras inaugurales a la XXVII Feria Internacional del Libro de Bogotá*. Abril 2013. Bogotá.

Vasilyev, V. (1998). *Cyberpunk* Disponible en: <http://rusf.ru/boxa/english/cyber.htm>  
<http://rusf.ru/boxa/english/cyber.htm> [Septiembre 13, 2013].

Vásquez Rocca, L. (2013). "Filosofía y mundo sincrónico: Posthumanismo, globalización y macroesferología en Sloterdijk". En *Konvergencias, Filosofía y culturas en diálogo*. Año V, No.16, 2007. Argentina: Asociación de Filosofía y Cultura ADEFYC.

Velásquez, H. (2009). *Transhumanismo, libertad e identidad humana*. Disponible en: <http://institucional.us.es/revistas/themata/41/36velazquez.pdf> [Noviembre 14, 2012]

Vences, J.M. (2012). *El pensamiento de Pico della Mirandola: una oferta para el mundo de hoy*. Disponible en <http://www.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena%2055/Colmenario/JuanV.html> [Marzo 13, 2013]

Vertovec, S. (2009). *Transnationalism*. Abingdon:Routledge.

Virilio, P. (2005). *El Ciber mundo , la política de lo peor*. Madrid: Cátedra.

Vita-More, N. (2013) *Whole Body Prosthetic*. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=8LucitzhNQ8> [Marzo 3, 2014].

Volpi, J. (2008). "Narrativa hispanoamericana, INC". Jesús Montoya Juárez y Ángel Esteban (eds.). En *Entre lo local y lo global: la narrativa latinoamericana en el cambio de siglo (1990-2006)*. Madrid: Iberoamericana.

Von Foster, H. (2003). *Understanding understanding : Essays of cybernetics and cognition*. New York: Springer-Verlag.

Von Oech, R. (2007). *Tecnoliberación ya somos ciborgs* Disponible en: <http://fas-tra.blogspot.ca/> [Octubre 7, 2013].

Vuskovic, D. (2011). *De la crisis del humanismo al proyecto posthumanista; una relectura de Heidegger desde Sloterdijk* Disponible en: [http://www.psykeba.com.ar/articulos/DV\\_Heidegger\\_Sloterdijk\\_crisis\\_humanismo.htm](http://www.psykeba.com.ar/articulos/DV_Heidegger_Sloterdijk_crisis_humanismo.htm) 15/01/2011: pp.1-7 [Julio 2, 2013].

Walther, B. (2013). "Perception de soi, perception por les autres: la fonction sociale de la prothèse chez les agnésiques" .En *L' Humain augmenté: naissance de l'anthropotechnie*. (Sous la direction de Kleinpeter, É. ) Paris: CNRS Éditions

Wajcman, J. (2004). *TechnoFeminism*. Cambridge: Polity Press

Wallerstein, I. (2000). *Journal of World-Systems Research Festschrift* part 1 V XI No. 2  
Summer-Fall. U.S.A.: University of California.

Warwick, K. (2012). *Artificial Intelligence. The Basics*. New York. Routledge.

Waters, D. (1975). *México Místico: El venidero sexto mundo de conciencia*. México: Itam

Watzlawick, P. (1977). *How real is real confusion, disinformation, communication*. NY: Random House.

Weir, R. (2003). Disponible en: [http://project.Cyberpunk.ru/idb/analysis\\_of\\_Cyberpunk\\_sub-culture.html](http://project.Cyberpunk.ru/idb/analysis_of_Cyberpunk_sub-culture.html) [Septiembre 21, 2010].

Wentzel, M. (2011). *Ser herida y cuchillo. En Cuerpos plurales*. Buenos Aires: Biblos Culturalia.

Wiener, N. (1948). *Cybernetics, or, Control and Communication in the Animal and Machines*. Cambridge: MIT Press.

\_\_\_\_\_ (1952). *Cybernétique et société*. Paris: Éditions des deux Rives.

\_\_\_\_\_ (2000). *God & Golem Inc*. Paris: Éditions de l'éclat.

Williams, S. (1995). "Perhaps Images at One with the World are already Lost Forever. Visions of cyborg. Anthropology in Post-Cultural Worlds". En *The cyborg Handbook*. Hables, C



(Editor). With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.

Wilson, E. (2000). *L'Unicité du savoir*. Traduit de l'américain par C. Winter. Paris: Robert Laffont.

Wolmark, J. (1999a). *Cybersexualities. A reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Great Britain: Edinburgh University Press

\_\_\_\_\_ (1999b). Introduction and Overview. En *Cybersexualities. A reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Edited by Wolwam, J. Great Britain: Edinburgh University Press

Yehya, N. (2001). *El cuerpo transformado. ciborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia-ficción*. Barcelona: Paidós.

\_\_\_\_\_ (1994). *Los sueños mecánicos de las ovejas electrónicas: el Cyberpunk en el cine*. México: Nitrato de plata.

Young, S. (2006). *Designer Evolution: A Transhumanism Manifesto*. U.S.A.: Prometheus Books

Zebrowski, G. (2012). *Macrolife*. U.K.: Hachette.

Zizec, S. (2006). *Órganos sin cuerpo*. Valencia: pretextos. ZLATEV, J. (Editors) Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.

\_\_\_\_\_ (editor). (2009). *Interface fantasy. A Lacanian cyborg Ontology*. Cambridge: M.I.T. Press

Zylinska, J. (2002). *The cyborg experiments. The Extensions of the Body in the Media Age*. Great Britain: MPG Books.

## Anexo 1

### Matriz de doble entrada.

<b>MEDIÁSFERAS.</b>			
<b>TIEMPO. HISTORICIDAD</b>	<b>LOGÓSFERA. Era de los ídolos</b>	<b>GRAFÓSFERA. Era del arte</b>	<b>VIDEÓSFERA. Era de la economía</b>
<b>CATEGORÍAS</b>			
<b>CUERPO.</b> Personificación. Mejoramiento. Modelación. Extensión. Reconfiguración. Mutilación. Simulación. Modelación. Prótesis. Interactividad. Dolor	Pelope (Primera prótesis). Icaro. Piratas	Piratas	Ciborg. Silorgs (Silicio). Geoborg (Genética). Cuerpo ciborg (animal-hombre-máquina)
<b>PODER. CULTURA. EDUCACIÓN. ÉTICA.</b> . Capitalismo. Biopolítica. Control. Información. Corporaciones. Resistencias. Consumo. Guerra	Mito	Ciencia. Racionalidad	Movimientos sociales (Ciberespacio, ciudadanía, jerarquía, nacionalidad, educación). Hackers. Tecnobiopoder. Hactivismo. Biohacking. Biopunk
<b>MITO.RELIGIÓN. MAGIA</b> Trascendencia. Inmortalidad. Extensión de la vida. Muerte.Superhombre. Perfección. Castigo. Apocalipsis. Postapocalipsis	Prometeo. Fuego. Cábala. Alquimia. Budismo. Hinduismo. Islam. Iliada Aquiles (Hefesto). Er (Reencarnación) Pigmaleón (Paphos mujer ideal)	Nuevo prometeo. Cristianismo. Judaísmo. Golem. Autómatas. Masonería	Ciberprometeo
<b>IDENTIDAD.</b> Narcisismo. Espejo. Hibridación. Subjetividades. Ontologías. Imaginarios. <b>GÉNERO. FEMINISMO</b> . Rizoma .Diversidad.	Deidades. Civilizaciones	Ficción. Moda	Grinders. Queer. Androginia.. Tecnoreproducción. Nuevas familias y colectivos.
<b>LÚDICA.</b> Juego. Juguetes.	Juegos. Títeres. Máscaras. Muñecos	Marionetas. Muñecos. Educación. Armas.	Videojuegos. Entretenimiento

<p><b>ESTÉTICA . CULTURA.</b></p> <p>Arte. Vanguardias. Cyberpunk. Futurismo. Dadaísmo. Bello. Monstruoso</p>	<p>Mito. Ars.</p>	<p>Picco de la Mirandolla. Ar- cimboldo. Romanticismo. Futurismo. Dadaísmo .</p>	<p>Cyberpunk. Steam- punk.Postcyberpunk. Are ciborg (Orlan. Stelarc). Tu- nikipunk .Symborg (Sim- bólico). Arte pop ( Manson. Gaga)</p>
<p><b>CIENCIA.</b> Técnica. Tecnolo- gía. Máquina. Tecnociencia. Medicina. Farmacéutica. Ci- bernética. Prótesis. Cirugía. Conquista del espacio</p>	<p>Mito Cirugía egipcia</p>	<p>Descartes. Mecánica. Re- loj. Cirugía. Rinoplastia. Tratado de cirugía (1938). Útero mecánico. Experi- mentación</p>	<p>Cyberware (reemplazo). Bioware (aumento) Experi- mentación. Neurociencia. Nanotecnología. Intelligen- cia artificial</p>
<p><b>ESPACIO.</b> Territorio. Fron- tera. Privado-Público. Disto- pia (mal lugar)</p>	<p>Nomadismo</p>	<p>Sedentarismo. Fronteras</p>	<p>Globalización. Ciberespa- cio. Geografías del cuerpo</p>

## Anexo 2

### Nube de palabras. Teorías Ciborg.

A word cloud enclosed in a dashed rectangular border. The words are arranged in several lines, with varying font sizes. The most prominent words are 'como', 'de', 'el', 'en', 'los', 'que', 'se', 'ser', 'sistema', 'social', 'su', 'tecnología', 'un', 'una', 'ya', 'para', 'parte', 'plantea', 'por', 'humano', 'implica', 'la', 'los', 'maguina', 'esta', 'entre', 'es', 'esta', 'donde', 'desde', 'del', 'de', 'al', 'asi', 'ciborg', 'ciencia', 'con', 'cuerpo', 'cyborg', 'este', 'forma', 'ha', 'hace', 'hombes', 'max', 'mirada', 'mundo', 'nos', 'nuevas', 'realidad', 'relacion', 'si', 'sino', 'social', 'su', 'tecnología', 'un', 'una', 'ya'.

al asi ciborg ciencia como con cuerpo cyborg  
de del desde donde el en entre es esta  
este forma ha hace hombe humano implica la los maquina  
max mirada mundo nos nuevas para parte plantea por  
que realidad relacion se ser si sino sistema social su  
tecnología un una ya

### Anexo 3

#### Nube de palabras. Mediasferas

A word cloud enclosed in a dashed rectangular border. The words are arranged in several lines, with varying font sizes. The most prominent words are 'de', 'del', 'desde', 'donde', 'el', 'en', 'entre', 'es', 'esta', 'humano', 'implica', 'la', 'los', 'maquina', 'que', 'se', 'ser', 'al', 'sino', 'sistema', 'acabar', 'su', 'tecnologia', 'un', 'una', 'ya'. Other smaller words include 'al', 'asi', 'cibero', 'ciencia', 'como', 'con', 'cuerpo', 'cyborg', 'este', 'forma', 'ha', 'hace', 'hombis', 'mas', 'mirada', 'munde', 'nos', 'nuevas', 'para', 'parte', 'plantea', 'por', 'razones', 'relacion', 'se', 'ser', 'al', 'sino', 'sistema', 'acabar', 'su', 'tecnologia', 'un', 'una', 'ya'.

## Anexo 4

### Nube de palabras. Movimientos Sociales

A word cloud enclosed in a dashed rectangular border. The words are arranged in a somewhat horizontal pattern. The most prominent words are 'de', 'los', 'que', 'se', 'para', 'plantea', 'por', 'como', 'con', 'cuerpo', 'cyborg', 'en', 'entre', 'es', 'esta', 'humano', 'implica', 'los', 'mirada', 'mundo', 'nueva', 'parte', 'plantea', 'por', 'se', 'ser', 'al', 'sino', 'sistema', 'social', 'su', 'tecnología', 'un', 'una', 'za', 'al', 'del', 'desde', 'donde', 'implica', 'los', 'mirada', 'mundo', 'nueva', 'parte', 'plantea', 'por', 'se', 'ser', 'al', 'sino', 'sistema', 'social', 'su', 'tecnología', 'un', 'una', 'za'. The words are in various sizes and orientations, with some appearing in bold or larger font.

## **Anexo 5**

### **Obras relacionadas con Prometeo y el ciborg**

#### **Prometeo y la literatura**

Apolonio de Rodas Prometeo. 265 A.C  
 Esquilo. Prometeo. Siglo IV A.C.  
 Hesiodo. Prometeo 700. A.C.  
 Platón. Protágoras. Prometeo 380 A.C.  
 Lucien de Samosate. Prometeo 150 D.C.  
 Francis Bacon en. Prometheus sive de statu 1605  
 Calderón de la Barca La Estatua de Prometeo 1672-74  
 Jean Jacques Rousseau Discours sur le rétablissement des sciences et des arts 1750  
 Georfe Gordon (Lord Byron) Prometeo. Poema 1816  
 Johann Wolfgang Mary Shelley. Moderno Prometeo 1818  
 Goethe. Prometeo 1772-1774  
 Percy Bysshe Shelley Prometeo desencadenado 1820  
 André Gide Prometeo mal encadenado 1899  
 Miguel de Unamuno Unamuno El buitre de Prometeo 1907  
 Ramón Pérez de Ayala. Prometeo 1924

#### **Prometeo y la música**

Die Geschopfe des Prometheus. P/ 43 de Ludwing van Beethoven 1800-1801  
 Prometeo, poema sinfónico N.º 5 de Franz Liszt 1850  
 Prometeo: El poema del fuego, poema orquestal de Alexander Scriabin 1910  
 La ópera Prometeo de Carl Orff 1968  
 Suite Prometeo de Luigi Nono 1992

#### **Prometeo en la plástica**

Prometeo de Hendrick Goltzius 1589  
 Prometeo encadenado Peter Paul Rubens 1611-12  
 Prometeo de José de Ribera 1612  
 Prometeo siendo encadenado por Vulcano Dirck van Baburen 1623  
 El lleva el fuego a la humanidad de Heinrich Friedrich Füger 1817  
 Prometheus Gustave Moreau 1868  
 Prometheus José Clemente Orozco en Pomona College 1927

#### **Prometeo en la escultura**

Prometheus Nicolas Sébastien Adam 1762  
 Prometeo Paul Manship 1933 Rockefeller Center de New York Prometheus Jacques Lipchitz 1943  
 Prometeo Rodrigo Arenas Betancur 1956-57  
 Prometheus Menashe Kadishman 1980-87



## **Prometeo en el cine**

Frankenstein J. Searle Dawley 1910  
 Prometeo Aleksandra Snezhko 1924  
 I, Frankenstein Stuart Beattie 2014

## **Autómatas**

Estatua de Osiris con brazos mecánicos operada por sacerdotes.  
 Estatuas en movimiento con energías hidráulicas. Grecia  
 Relojes de arena de Circa 300 A.C  
 Autómata Herón de Alejandría (10 D.C.-70 D.C.).  
 Archytas (428 A. C.-347 A.C.) paloma mecánica .  
 Polibio (200 A.C. - 118 A.C.) una mujer mecánica .  
 Alberto magno. Mayordomo parlante Medioevo  
 Relojes Al-Jazari Medioevo.  
 Animales mecánicos Leonardo Da Vinci 1515  
 Hija y animales autómatas. Descartes 1620  
 Músicos autómatas (piano, flauta, mandolina, etc) De Pracontal 1737  
 Cabezas parlantes Von Knauss 1770.  
 Autómatas Hoffman 1814  
 Obra literaria. El hombre de arena E. T. A. Hoffmann 1815  
 Obra literaria. Eva Futura Augute Viller 1886

## **Obras de resurrección**

Platón. Mito de "Er" de Panfilia. La República 380 A.C  
 Platón. Mito de la caverna. Libro VII de la República 380 A.C.

## **Obras relacionadas con experimentación**

Ovidio. Metamorfosis. Pigmaleón 8 D.C.  
 Homero. La Ilíada. Canto 18 750 A.C.  
 Francis Bacon. La Nueva Atlántida 1626  
 Descartes. Meditaciones metafísicas 1641  
 Bertrand Castel Optique des Couleurs. 1740  
 Mary Shelley. Moderno Prometeo 1818

## **Obras relacionadas con religión y creación**

La Biblia. Génesis. Adán y Eva  
 Pandora 700. A.C.  
 Gustav Meyrink. El Golem 1915  
 El poema Ídish H. Leivick 1921  
 El Golem Jorge Luis Borges 1958

**Esculturas de el Golem**

Bryan Alexander Davis 2004  
 Martin Pauer 2007  
 Philippe Semeria 2009  
 Compañía Sieversdorf, Alemania 2009

**Cine ciborg**

El Golem. Filme. Henrik Galeen y Paul Wegener 1915

**Obras relaciondas con prótesis**

La isla del tesoro Robert Louis Stevenson 1886

**Artistas que trabajan la inmortalidad**

Pintor Giovanni Pico della Mirandola 1463 - 1494

**Obras con vudú y zombies****Literatura**

Le Zombi du Grand Pérou, ou La comtesse de Cocagn Pierre-Corneiile de Blessebois 1697  
 The Magic Island William Seabrook 1929  
 The White Zombie Halperin 1932

**Videojuegos**

Resident Evil o Survival Horror Shinji Mikami 2012

**Cómics**

Marvel Zombies Robert Kirkman, Sean Phillips & Arthur Suydam 2005

**Manga**

Highschool of the Dead Daiduke Sato & Shouji Sato 2006

**Televisión**

Invader Zim Jhonen Vasquez, 2001 }  
 The Walking Dead Frank Darabont, 2010

**Videos**

Thriller de Michael Jackson 1982

## Ciencia ficción antecedentes

Los autómatas Hoffman 1814  
 El hombre de arena Hoffman 1815  
 Eva Futura de Augute Viller 1886  
 La máquina del tiempo H.G. Wells 1895  
 La isla del doctor Moreau H.G. Wells 1896  
 El hombre invisible H.G. Wells 1897  
 La guerra de los mundos H.G. Wells 1898  
 Los primeros hombres en la Luna H.G. Wells 1901  
 Anticipaciones H.G. Wells 1901  
 Una utopía moderna H.G. Wells 1905

## Cyberpunk

### Literatura Cyberpunk

No tengo boca y debo gritar Harlan Ellison 1967  
 Macrolife George Zebrowski 1979  
 Historias Asombrosas de Ciencia Ficción, Volumen 57, Número 4. Gartner Dozois 1980-83  
 Luz blanca Rudy Rucker 1980  
 El chico artificial Bruce Sterling 1980  
 Quemando Cromo William Gibson 1981  
 Johnny Mnemonic William Gibson 1982  
 Neuromante William Gibson 1984  
 Frontera Lewis Shiner 1984  
 Estrellas en mi bolsillo como granos de arena Samuel R. Delany 1984  
 En la deriva Michael Swanwick 1984  
*Queer* William Burroughs 1985  
 Conde Cero William Gibson 1986  
 Fiasco Stanisław Lem 1986  
 Una odisea en la tierra Philip K. Dick 1987  
 Mona Lisa acelerada William Gibson 1988  
 Fanzines PDK: Policía del Karma 1989  
 La Máquina Diferencial William Gibson 1990  
 Synners Pat Cadigan 1991  
 Santa Clara Poltergeist Fausto Fawcett 1991  
 Pecadores Pat Cadigan 1991  
 La primera calle de la soledad Gerardo Horacio Porcayo 1992  
 Luz virtual William Gibson 1993  
 La red Isidro Ávila 1994  
 La primera calle de la soledad Gerardo Horacio Porcayo 1994  
 Fuga al paraíso Graham Ballard 1994  
 Idoru William Gibson 1996  
 Labyrinth of Reflections Sergei Lukyanenko 1997  
 Todas las fiestas del mañana William Gibson 1999  
 Nova de Cuarzo Vladimir Hernández Pacín 1999. Reconocida como la primera novela Cyberpunk hispana  
 Realmente, realmente, realmente. Extrañas historias John Shirley 2000

La Sociedad de las Mentes Juan de Urraza 2001  
 Hearts and engines Vladimir Vasilyev 2002  
 Dioses de neón Michel Encinosa Fú 2002  
 La gallina temporal<sup>17</sup> Jonás Barnaby, bajo el seudónimo Albert Mut 2004  
 Phobos B-101.18 Jonás Barnaby, bajo el seudónimo Albert Mut 2004  
 Ygdrasil Jorge Baradit 2005  
 Yronia Juan de Urraz 2005  
 La carretera Cormac McCarthy 2006  
 Synco Jorge Baradit 2008  
 Flores para un ciborg Diego Muñoz Valenzuela 2008  
 Diáspora Greg Egan 2009  
 Kalfukura Jorge Baradit 2009  
 La chica mecánica Paolo Bacigalupi 2009  
 El año de Moebius Ángel De Aluart 2010  
 La ciudad del Gran Rey Oscar Esquivias 2011  
 El sueño del Rey Rojo Rodolfo Martínez 2012  
 Sospechoso cero Richard Kadrey 2013

### **Cine Cyberpunk**

Alphaville Jean-Luc Godard 1965  
 Blade Runner Ridley Scott 1982  
 Purge Henrik Galeen y Paul Wegener y dirigida por David King 2009

### **Video Cyberpunk**

Shock to the System Billy Idol 1993

### **Videojuegos Cyberpunk**

Cyberpunk 2013 Mike Pondsmith de la empresa Talsorian Games 1988  
 Neuromancer Interplay Productions y distribuido por Mediagenic 1988  
 Shadowrun Bob Charrette, Paul Hume y Tom Dowd publicado por FASA 1989-2001  
 Cyberpunk 2020 Mike Pondsmith de la empresa Talsorian Games 1990  
 Torg Greg Gorden y Bill Slavicsek realizado por West End Games 1990  
 Bloodnet MicroProse John Antinori y Laura Kambo 1993  
 Syndicate Sean Cooper y Peter Molyneux y desarrollado por Bullfrog Productions 1993  
 System Shock Looking Glass Technologies y distribuido por Origin Systems 1994  
 Hell: A Cyberpunk Thriller Game Tek y desarrollado por Take-Two Interactive Software Game Te 1994  
*Deus Ex Machina* Mel Croucher realizado por la empresa Automata UK 1994  
*Deus Ex* Ion Storm publicado por Eidos Interactive 2000  
 Cyberpunk V.3 Mike Pondsmith de la empresa Talsorian Games 2005

**Artistas que trabajan hibridación**

Giuseppe Arcimboldo (1527 - 1593)

**Literatura ciborg**

Ciborg Martin Cardin 1972  
 Plus Joseph McElroy 1977  
 Pubis Angelical Manuel Puig 1979  
 Pubis angelical Raúl de la Torre 1980  
 Tiempo de revancha Adolfo Aristarain 1981  
 Respiración artificial Ricardo Piglia 1980  
 Antibodies de David Skal 1989  
 La ciudad ausente Ricardo Piglia 1993  
 Ciclos de la tierra Carmen Boullosa 1997  
 Cine continuado Alicia Borinsky 1998  
 Lóbulo Eugenia Prado 1998  
 The Electric Church Jeff Sommers 2009

**Literatura steampunk**

City of Ember Jeanne DuPrau 2003

**Literatura biopunk**

Ciphers: A Post-Shannon Rock 'N' Roll Mystery Paul di Filippo 1997  
 Serie Shaper/Mechanist Bruce Sterling 1982-1985

**Cine futurista**

El ballet mecánico. Fernand Leger. Dudley Murphy . George Antheil 1924  
 La Inhumana Marcel L'Herbier 1924  
 Brazil Terry Gilliam 1985

**Vanguardia ciborg****Futurismo**

Formas únicas de continuidad en el espacio (Forme uniche della continuità nello spazio) Umberto Boccioni 1913

**Cubismo**

Tres mujeres Fernando Leger 1921

**Dadaismo**

La cabeza Mecánica. El espíritu de nuestro tiempo Richard Huelsenbek 1919-1920  
 Museo Etnográfico de Alemania Hannah Höch 1929  
 La Bella Muchacha Hannah Höch 1920  
 Collage Corte con un cuchillo de cocina Hannah Höch 1919  
 The Engineer Hearfield George Grosz. 1920  
 Automatas Republicanos George Grosz. 1920  
 Rudolf Schlichter Estudio Dadá en Azotea 1920

**Postvanguardia ciborg****Arte ciborfeminista**

By Our Own Hands Faith Wilding Performance 1976  
 Critical Art Ensemble 1987  
 Orlan Actualmente  
 Stelarc Actualmente  
 Matthew Barney Actualmente  
 Marcellí Epizoo Actualmente

**Arte posthumanista**

Hariku Murakami Actualmente  
 Marge Piercy Actualmente  
 Monica Bok Actualmente

**Arte transgénico o bioarte**

Eduarado Kac Actualmente

**Teatro ciborg**

La ópera La Gran Macabre de György Ligeti (1974-1977) basada en la obra de 1934 La balade du grand macabre de Michel De Ghelderode  
 Mikhail Bakhtin 1989  
 Super Vision The Builders Association 2005  
 Man Ex Machina Yenelin Shrelov 2011

**Publicidad ciborg**

TDK 80s  
 Protein lattice 1997

### **Música ciborg**

Mechanical Animals Marilyn Manson 1998  
Born This Way Lady Gaga 2011

### **Cine ciborg**

La Jetée Chris Markeres 1962  
Westworld Michel Chrichton 1973  
Alien Ridley Scott 1976  
Terminator James Cameron 1984  
D.A.R.Y.L. Simon Wincer 1985  
Robocop Paul Verhoeve de 1986  
Short Circuit John Badham 1986  
El chip prodigioso Joe Dante 1987  
Tetsuo Shinya Tsukamoto 1989  
Robocop 2 Irvin Kershner 1990  
Total Recall de Paul Verhoeven 1990  
Terminator 2 o el día del juicio James Cameron 1991  
Robocop 3 de Fred Drekker 1993  
Ghost in the Machine Rachel Tallay 1993  
Terminator 3 o Ascenso de las máquinas Jonathan Mostow 1993  
12 monos Terry Gilliam 1995  
Virtuosity Brett Leonard 1995  
Gattaca Andrew Niccol 1997  
ExistenZ David Cronernber 1999  
Pitch Black David Twony 1999  
The Matrix Lana Wachowski, Andy Wachowsky 1999  
F8 Jason Wen 2001  
The Matrix Reloaded, The Matrix Revolutions y The Animatrix Lana Wachowski, Andy Wachowsky 2003  
Fragile Machine Aoineko 2005  
The Surrogates Jonathan Mostow 2009  
Source Code Duncan Jones 2011  
Elysium Neill Blomkamp 2013

### **Cómics ciborg**

Iron Man Marvel Stan Lee. Larry Lieber. Don Heck . Jack Kirby 1963  
Deathlok Marvel Rich Bucker. Doug Moench 1974  
Ciborg, ictor "Vic" Stone, que se conoce como Cyberion, Robotman, Technis, ciborg 2.0, Omegadrome, Sparky,DC Comics Marv Wolfman. George Pérez 1980  
Terminator o Deathstroke Marv Wolfman. George Pérez 1980  
Arm-Fall-Off-Boy DC Comics Curt Swan 1989  
The Souls of Cyber-Folk Marvel Dwayne McDuffie 1991  
The Coffin IDW Phil Hester 2008

Do Androids Dream of Electric Sheep? Boom! Tony Parker 2009  
 Lady Mechanika Aspen Joe Benitez 2010  
 Vision Machine The Ford Foundation Greg Pak 2010

### **Televisión ciborg**

The Daleks (Dr. Who 1963-Actualidad).  
 Steve Austin (The Six Million Dollar Man 1974-1978) y Jamie Summers (The Bionic Woman 1976-1978 y 2007).  
 Max Heald Matt Frewer 1985  
 Seven of Nine (Star Trek: Voyager 1997-2001)  
 Max Guevera (Dark Angel 2000-2002)  
 River Tam (Firefly 2002)  
 Jake Foley (Jake 2.0 2003)  
 Sharon Agathon (Battlestar Galactica 2004-2009) .  
 Kyle Trager (Kyle XY 2006-2009)  
 Terminator: The Sarah Connor Chronicles, 2008-2009)  
 Echo (Dollhouse, 2009-2010)

### **Animé y manga ciborg**

Akira Katsuhiko Otomo 1982  
 Bubblegum Crisis Katsuhiko Akiyama 1987  
 Ghost in the Shell Masamune Shirow 1989  
 Silent Möbius Kia Asamiya 1989  
 Appleseed Masamune Shirow 1989  
 Battle Angel Alita Yukito Kishiro 1990  
 Armitage III Hiroyuki Ochi 1995  
 Trigun Yauhiro Nightow 1996  
 Desert Punk Usune Masatoshi 1997  
 Serial Experiments Lain Ryutaro Nakamuka 1998  
 Cowboy Bebop Shinichiro Watanabe & Keiko Nobumoto 1998  
 Boogiepop Phantom Takashi Wanatabe 2000  
 Armitage Dual Matrix Katsuhiko Akuyama 2002  
 Texhnolyze Hiroshi Hamasaki 2003  
 Psycho-Pass Ergo Proxy Naoyoshi Shiotani 2012

### **Animaciones**

Sean. Ciborg Pirate Ninja Jesus (n.d.)