

## **EL CIBORG: LAS TECNOLOGÍAS COMO EXTENSIÓN DEL HUMANO EN LA CIENCIA-FICCIÓN Y REALIDAD**

*Dra. Isabella Leibrandt*

*Profesora de lengua y literatura alemana*

*ileibrandt@unav.es*

*Página de Internet: <http://www.unav.es/idiomas/profesores/leibrandt.html>*

## EL CIBORG: LAS TECNOLOGÍAS COMO EXTENSIÓN DEL HUMANO EN LA CIENCIA-FICCIÓN Y REALIDAD

### Resumen

El artículo se centra en la figura del ciborg y del ciberespacio como elementos principales del subgénero del ciberpunk de la literatura de ciencia-ficción. Presentando estos conceptos los analizo en el contexto de las novelas de ciencia-ficción del autor William Gibson. El ciborg sirve además para reflexionar sobre la visión del cuerpo como lugar de fusión de lo natural y artificial y su plasmación en las artes en general. En estrecha relación con la era tecnológica, los avances biotecnológicos y las ilimitadas posibilidades de crear nuevos seres nos preguntamos cuáles son las imágenes que se nos presentan en el espacio imaginario sobre el futuro del cuerpo humano. Las nuevas creaciones nos confrontan asimismo con las actuales y viejas fantasías sobre la creación artificial del hombre.

**Palabras clave:** ciborg, ciberpunk, ciberespacio, seres híbridos, ciberorganismo

## THE CYBORG: TECHNOLOGIES AS EXTENSIONS OF THE HUMAN IN THE SCIENCE FICTION AND REALITY

**Abstract:** The purpose of the article is to present the figure of the *cyborg* and the *cyberspace* as principal elements of the subgenre *cyberpunk*, of science fiction literature. By presenting these concepts they are analyzed in the context of science fiction novels by the author William Gibson. Furthermore, the *cyborg* presents the opportunity to reflect on the vision of the body as a place of fusion of artificiality and naturality and its importance in the arts in general. In close relation to the digital era and the biotechnological progress with its unlimited possibilities to create new beings, leads us to ask what are the images presented in the imaginative space about the future of the human body. Therefore, the new creations confront us with present and old fantasies about the artificial creation of the human being.

**Key words:** *cyborg*, *cyberpunk*, *cyberspace*, hybrid beings, *cyberorganisms*

## Inicio

Ciertamente, durante toda la evolución humana hemos progresado gracias a la evolución tecnológica. Sin embargo, esta evolución siempre ha sido vista como una oposición de la naturaleza y la cultura, del humano y sus logros tecnológicos. La era que actualmente vivimos está relacionada con el progreso digital y el ciberespacio como segunda forma de vida. El ordenador como herramienta externa para el almacenamiento de recursos, su función como memoria y los espacios virtuales juegan un rol fundamental en el funcionamiento de nuestra cultura actual. La comunicación electrónica ha sustituido gran parte del transporte físico que perduraba durante siglos y era la única forma de intercambiar recursos. Así, el ciborg de la era digital nos muestra la fusión del hombre con los logros tecnológicos de modo que las extensiones tecnológicas se convierten en partes del humano, los implantes como sustitutos artificiales del cuerpo humano desempeñan una función natural.

El tema de la fusión de la máquina con el humano ha ocupado desde siempre el interés de muchos autores de la ciencia-ficción. Phillip K. Dick, autor del *Blade Runner*, mostró su inclinación para el problema de la diferenciación entre el auténtico ser humano y la máquina reflexiva, creando la metáfora del androide para los seres que son psicológicamente humanas comportándose de una forma inhumana. El autor de este modo trató literariamente la relación entre el hombre y la máquina, lo natural y lo artificial que conduce al protagonista a problemas de identidad planteando al lector con sus figuras la duda que les lleva a no saber exactamente dónde se encuentran, si en la realidad o en un sueño organizado y dirigido por otros entes que están por encima de ellos.

El concepto del 'cyborg' – una abreviación para el '*cybernetic organism*' – pertenece a la última generación de escritores que juegan con la idea que en el futuro tendremos cada vez más partes artificiales en el cuerpo, piernas, brazos, el corazón, los ojos, trasplantaciones que en parte gracias a los avances biomédicos ya están al orden del día y nos anticipan la posibilidad de disponer también de partes digitales incorporadas al cuerpo en un futuro, como muchos nos quieren hacer creer. Las visiones futuristas van muy rápidamente más allá de nuestra imaginación, nos dan a conocer cuerpos totalmente artificiales con el cerebro como única parte natural. Queda por ver si algún día será reemplazado también por uno electrónico.

De ahí, que el ciborg, el cuerpo mejorado tecnológicamente, forma parte de diversas reflexiones y producciones artísticas que en sus diferentes realizaciones toman al ciborg como punto de partida para contribuir con su arte al discurso sobre los futuros cuerpos en épocas completamente dominadas por el desarrollo digital. El término del 'ciborg', sin duda, tiene un significado más amplio que solamente en su referencia al organismo cibernético o la unión entre el hombre y la máquina. También refleja las fantasías relacionadas con cuerpos híbridos, digitales, clonados e interconectados expresando unas concepciones acerca del cuerpo como algo compuesto, artificial o creado. En este sentido, el concepto del ciborg parte de la idea que las nuevas tecnologías influyen directamente en nuestro cuerpo y su percepción (no solamente hoy en día sino también en el pasado), que el cuerpo mismo está a disposición del arte y de los medios siendo un lugar importante para reflexionar sobre los problemas relacionados con diferentes medios que tenemos a disposición.

Llama sin duda la atención que el discurso y las fantasías acerca de los cuerpos robóticos han cambiado a lo largo de la producción literaria de la ciencia-ficción ya que éstos han evolucionado hacia unos seres híbridos en los cuales los límites convencionales de lo natural y artificial se han borrado. De ahí que como receptores, lectores u observadores de las recientes formas de arte nos tenemos que enfrentar a nuevas preguntas centrales: ¿Qué tipos de imágenes y fantasías del cuerpo existen en el arte de los medios? ¿Qué influencias juegan las nuevas tecnologías en el cuerpo y la percepción? ¿Qué estéticas desarrollan los artistas? ¿Cómo han ido evolucionando las cosas en común y las diferencias entre el hombre y la máquina, ciertos miedos y esperanzas a lo largo del tiempo? ¿Qué intentos ha habido y hay en la literatura de visiones futuristas sobre la evolución humana en el futuro digital?

### ***La fascinación por el ciberespacio en la literatura de ciencia-ficción***

William Gibson, escritor del así llamado subgénero ciberpunk de novelas de ciencia-ficción dio al mismo tiempo vida a una palabra de multiuso actualmente más variada: el 'ciberespacio'. Su gran atractivo posiblemente se debe no sólo a su sonoridad sino por expresar todas las posibles imágenes que giran alrededor de las nuevas tecnologías. Desde entonces el ciberespacio se convirtió en uno de los términos tecnológicos más populares y muy utilizados para todo tipo de referencias a la red en general, a veces teniendo poco que ver con su contexto original. Sin duda, las novelas de Gibson en aquel tiempo abrieron a los lectores las puertas a una realidad tecnológica con Internet y la comunicación móvil que los jóvenes lectores actuales de hecho están viviendo día a día, probablemente sin poder comprender la fascinación que el concepto del ciberespacio originó en tiempos atrás.

¿Por qué Gibson tuvo tanto éxito con su creación terminológica? La visión sobre la realidad virtual incuestionablemente adelantaba un futuro próximo con inventos y medios tecnológicos, la simulación, la realidad virtual y el juego con la realidad que se presentaban como un campo abierto para los *freaks* de la informática, artistas y otros adictos a los medios. Para Gibson el ciberespacio sirvió como lugar de acción en su famosa novela *Neuromante* de 1984 y como metáfora para la realidad del mundo de los medios a principios de los años 80. Sin duda, su visión es un ejemplo clásico para autores de la ciencia-ficción quienes con su creación literaria, conscientemente o inconscientemente, han adelantado visiones sobre nuevos horizontes de la historia de la humanidad, en este caso, la creciente virtualidad en las redes electrónicas interconectadas desde los años 70. Gibson no solamente describió en claros contornos el paisaje mediático del futuro sino evocó una ambientación como él la visionaba para este mundo que realmente iba a ser así, un mundo virtual paralelo al real. Desde entonces la realidad virtual o el 'ciberespacio' se han convertido en un campo de proyección para todo tipo de artistas, músicos, directores de cine y otros escritores, pero también empresas del mundo digital e informáticos.

De ahí sostenemos que la literatura (de ciencia-ficción) no pocas veces sirve como un catalizador para nuevas ideas en estrecha relación con los logros de las ciencias, frecuentemente anticipando incluso investigaciones y ofreciendo un espacio visionario para nuevos objetivos. Por otro lado, hay que señalar la función social a la que la publicación de *Neuromante* contribuyó, poniendo la base para los grupos virtuales y una nueva comunidad discursiva en un espacio público abierto a un nuevo tipo de comunicación social. Así, el espacio digital en la novela no solamente tiene una función como lugar de acción sino a la vez es el constructo de imaginación, una esfera informática que ha llegado a ser un importante símbolo de nuestros días reflejando a la sociedad y los logros tecnológicos. Con la creación ingeniosa de una palabra Gibson ha abierto las ventanas para el poder imaginativo que muy probablemente continuará trayendo otros frutos inimaginables de momento en las siguientes décadas del desarrollo tecnológico.

Para entrar en contacto con el autor y los lectores interesados en sus libros se puede consultar el blog del autor y el foro de debate que mantiene Gibson en su página personal:

<http://www.williamgibsonbooks.com>

## ***El ciberespacio como espacio narrativo***

En Neuromante el protagonista Case con sus 24 años está al final de su carrera, sus mandantes se han vengado de él por un engaño cometido destruyendo su sistema de nervios. Case ya no tiene acceso a los datos y la matriz del ciberespacio. Sobrevive con drogas y alcohol en un mundo corrupto. El mundo en el que se mueve consta de dudosas clínicas con cirujanos genéticos recomponiendo los cuerpos al reprogramar el código del ADN y multinacionales que viven del tráfico con datos en un submundo corrupto. Cuando recibe la oferta de poder ser curado contra la obtención de datos entrando en el sistema informático de una multinacional suiza se encuentra en una guerra competitiva entre las inteligencias artificiales "Wintermute" y "Neuromancer" viéndose en apuros en un mundo de figuras y poderes grotescos del espacio virtual.

Gibson ofrece con esta narración una visión del siglo XXI entre las redes informáticas, las grandes empresas multinacionales que dirigen el mundo y las metrópolis donde los protagonistas son unos seres perdidos, la convivencia está impregnada por la desconfianza del otro, la incapacidad de comunicarse y de amar. Los cuerpos son puras envolturas, cuerpos que se reconstruyen mensualmente en unas clínicas por cirujanos genéticos a disposición de una medicina que provee todo tipo de implantes avanzados, microprocesadores, empalmes micro biónicos, y donde la belleza es algo asequible para todo el mundo. El cuerpo es en primer lugar el acceso al mundo de los datos conectado al ciberespacio. En muchos aspectos la temática y ambientación desde el punto de vista de hoy en día nos parecen algo más que familiar, pero, en 1983 cuando Gibson escribió la novela todavía en una vieja máquina de escribir, la mayoría de los contemporáneos tenían poca idea de lo que sería Internet, la comunicación electrónica y hasta dónde llegarían los avances biotecnológicos en un futuro cercano.

A parte de las tecnologías podemos destacar que el cuerpo del ciborg en las novelas gibsonianas y en muchas otras creaciones y expresiones artísticas sirve para reflexionar sobre el sujeto y su cuerpo no solamente en un futuro no muy lejano sino en el presente. No se trata solamente de la unión entre el humano y la máquina sino además de las fantasías sobre seres híbridos, monstruosos, clonados, digitales, interconectados y cuerpos transgénicos. Abarca, por tanto, todos los temas relacionados con el cuerpo viéndolo como algo compuesto, artificial y completamente nuevo. Desde entonces el cuerpo mismo se ha convertido en un lugar para la experimentación y expresión artística para reflexionar sobre la percepción del cuerpo y la influencia de las nuevas tecnologías donde los límites convencionales entre lo natural y artificial se borran. Lo que para algunos supone un progreso tecnológico, una mayor autodeterminación y un control sobre su cuerpo, para otros lleva a la pérdida del mismo y una desautorización así como a inducir sentimientos que producen nuevos miedos. Percibimos una ambivalencia con la que la literatura de ciencia ficción ha jugado perpetuamente dado que siempre exponía las fantasías y posibilidades futuristas al debate, a la vez viendolas críticamente o, al contrario, celebrando el progreso. Ciertamente, la capacidad de exponer visiones, pensamientos progresistas y desarrollar fantasías en la ciencia ficción ocupan el centro de las producciones artísticas actuales como anteriormente, confrontándonos con preguntas y críticas sobre nuestro progreso científico.

En la web 'cyberpunkreview.com' se presenta el subgénero del cyberpunk en sus diferentes aspectos relacionados y las ideas sobre la naturaleza humana, las tecnologías y su respectiva combinación en un futuro cercano dando la oportunidad a debatir sobre: ¿Qué es el cyberpunk?

Los impactos negativos de las tecnologías en la humanidad

La fusión del hombre con la máquina

El control corporado sobre la sociedad

El cyberpunk visual y estilos

<http://www.cyberpunkreview.com/what-is-cyberpunk/>

## ***El subgénero del ciberpunk***

Como hemos dicho en 1984 William Gibson acuña en la novela de ciencia-ficción *Neuromante* el término del ciberespacio que desde entonces ha hecho una carrera incomparable para todo lo relacionado con el mundo virtual. Veamos ahora el fenómeno del ciborg estrechamente relacionado en el contexto de la ciberpunk-novela: ‚ciber‘ haciendo referencia a la informática y ‚punk‘ como movimiento de una juventud rebelde contra las normas sociales establecidas, sus estructuras y valores. Bajo esta etiqueta se subsumaban a partir de 1984 las obras de varios autores como William Gibson y Bruce Sterling llevando este género a la popularidad. ¿Cuáles son sus principales elementos? En el centro de la acción el héroe, un hacker, consigue meterse en la matrix consiguiendo ilegalmente importantes datos, los ciborgs rebeldes provistos de implantes se enfrentan a gigantes multinacionales en un entorno virtual donde se mueven todos los actantes. Muchos temas que estos autores adelantaron en sus novelas de ciencia-ficción sobre la realidad virtual o la relación entre el hombre y la máquina forman ya parte cotidiana de nuestra sociedad, la ficción por tanto ha alcanzado a la realidad del siglo XXI.

En este contexto el ciberespacio es una metáfora para los usuarios del ordenador que les facilita la actividad en una red compleja de programas, bancos de datos y la comunicación a través de las redes. La información es la moneda de cambio más importante. El ciborg representa un ser que está formado por partes naturales y otras artificiales, como le sucede a Robocop, un hombre al que se le han sustituido partes de su anatomía por piezas artificiales, los robots como los ciborgs llevan incorporados algún tipo de ordenador en alguna de sus partes, frecuentemente en sus mentes. En la narrativa de la ciencia-ficción se relaciona el ciborg con cualquier persona a la que se le haya introducido o use un artefacto digital en el cuerpo de forma que lo natural y lo artificial trabajan juntos complementándose de forma óptima y la realidad virtual forma parte de un ‚ciberorganismo‘.

Esta conexión constante de la naturaleza y técnica, cuerpo y máquina, lo natural y creado, es la base temática de la obra de Gibson presentando la visión sobre nuestra sociedad actual en la cual el cuerpo es transformado paulatinamente a través de partes artificiales haciendolo cada vez menos biológico y más artificial, una máquina que en algunos campos se vuelve mucho más productiva y capacitada. El cuerpo natural es presentado como una envoltura imperfecta que hay que reparar, complementar o reemplazar para escapar de la carne débil e imperfecta en la que nace el humano tratando de combatir con todos los medios posibles las debilidades del cuerpo para que no sean un impedimento. Las descripciones del cuerpo en el ciberpunk, por tanto, suelen ser muy negativas, deformadas, frías en las cuales los sentimientos no tienen cabida. En cambio se perfila una creciente tecnologización del hombre donde los implantes mejoran la capacidad productiva del hombre a la vez que sufre los problemas de una máquina: cuando envejece técnicamente es renovado o reemplazado por nuevas versiones. Evidentemente, estas visiones nos confrontan con cuestiones filosóficas, la sublimación de las tecnologías frente al cuerpo humano, la relación o a veces la lucha del hombre con las máquinas que forman ya parte central de nuestras vidas. Ciertamente, podemos observar una constante en cuanto al afán creativo literario de tratar en la narrativa la convivencia con seres artificiales, así por ejemplo el muñeco Pinocchio, Frankenstein o los replicantes en *Blade Runner*, donde el hombre a la vez intentaba humanizar a sus creaciones hasta volverlas indistintas del humano.

Como la mayoría de las obras de ciencia ficción así también los autores del ciberpunk quieren llamar la atención sobre problemas actuales presentando una visión radicalizada, crítica y deformada de posibles evoluciones en el futuro. En el ciberpunk Japón es el lugar preferido como lugar de acción siendo a la vez un símbolo de un progreso tecnológico ya que muchos suponían que la cultura y el progreso tecnológico japonés invadirían el resto del mundo. La ambientación y el lenguaje en el *Neuromante* o el *Blade Runner* hacen referencia a muchas factas de la vida aglomerada de Tokio, los empleados de las grandes empresas, donde para los que se adaptan a estas formas de vida hay suficiente trabajo, pero ninguna

protección laboral, donde una persona no cuenta mucho ya que puede ser sustituida al día siguiente por otra dado que la sobre población ofrece sustitutos en masa. Quien no trabaja para las multinacionales vive a la sombra del desarrollo y de la sociedad. Los seres como Case en el Neuromante sufren el lado inhumano de esta sociedad retratada en la literatura del ciberpunk a pesar de la inteligencia artificial y su valor tecnológico. Sin duda, las sociedades de la información vistas con los ojos de los novelistas del ciberpunk muestran un futuro negativo y sombrío, la vida en unas megaciudades, la deshumanización como pago por la inmortalidad.

Los escritores agrupados en esta tendencia retratan un futuro completamente globalizado e interconectado donde unas pocas empresas multinacionales tienen todo el poder, donde lo más valioso es poseer la información adecuada en el momento adecuado, donde las máquinas y sobre todo sofisticados ordenadores se conectan físicamente a los cuerpos haciéndoles vivir en una realidad virtual, pero también permitiendo que la naturaleza humana entre dentro de las máquinas, un mundo donde las drogas y la ingeniería biológica modifican las posibilidades físicas del ser humano para mejorarlas, permitiéndole lograr objetivos antes inalcanzables.

Hoy en día quizás el ciberpunk ya no atrae tanta atención porque sus visiones en muchos aspectos han alcanzado a la realidad: la tecnologización de la vida diaria, las grandes empresas, la globalización, el miedo ante el control absoluto, el miedo por el puesto de trabajo, el anonimato de la sociedad y la restricción de la libertad personal no solamente son temas del ciberpunk sino muchos elementos de nuestra vida moderna actual. Pero los autores reconocieron estos miedos y los dieron a conocer cuando todavía poco se sabía sobre los cambios que aportaría la era informática. En 1980 los ordenadores personales eran prácticamente desconocidos, mientras que hoy en día forman parte integral de la mayoría de los hogares del mundo desarrollado. En el Japón actual vive la mitad de la población que tienen los Estados Unidos en total en una superficie con un tamaño del estado de California. Sin embargo, mucho del escepticismo tecnológico, aunque sigue habiendo pesimistas y críticos de los avances tecnológicos, no se ha confirmado, la mayoría los ha integrado en sus vidas diarias sin poder imaginarse ya un quehacer cotidiano sin móvil y un PC. También los implantes y las cirugías plásticas están cada vez más al orden del día. Muchos de los conceptos del ciberpunk, un movimiento que casi se agotó en la década de los noventa, pero que ha llegado a ser importante en la actualidad a través de la llamada cibercultura, la convergencia del hombre y la máquina, la sustitución de la experiencia sensorial por la simulación digital, el 'mal uso' de la tecnología en manos de espíritus perversos o de ideologías subversivas, y una profunda ambivalencia se han realizado tanto tecnológicamente como socialmente o llegando incluso más lejos. Así, comprobamos que una obra de ciencia- ficción expresa frecuentemente más aspectos de su propio presente que del futuro y cuyas visiones del futuro parten de las visiones de la actualidad modificadas o ampliadas.

La librería ciberpunk ofrece relatos cortos de diferentes autores y libros para descargar:  
<http://project.cyberpunk.ru/lib/>

Cold Awakening es un ciberrelato hipertextual:  
<http://www.scholars.nus.edu.sg/cpace/fiction/coldawakening/0.html>

Ciberpunk cómics como novelas gráficas en Internet: <http://nyc2123.com/>

## ***Sobre las aventuras apocalípticas de seres artificiales en la literatura***

Desde la antigüedad el tema del hombre artificial se encuentra en leyendas y en la literatura, en la música, el cómic y el arte figurativo se ha trabajado la relación entre el hombre y la máquina. Desde siempre los hombres han reaccionado tanto con entusiasmo o bien con miedos respecto a las máquinas. Una razón para ello es que las máquinas simbolizan poder, revelan en qué forma se desarrollan las relaciones del hombre hacia su entorno, hacia los otros hombres y consigo mismo. De estas experiencias frecuentemente surgen sensaciones tanto de seguridad hasta fantasías de omnipotencia, pero también sensaciones de impotencia y sumisión. Por tanto, la historia del hombre y de la máquina también es una historia de la interpretación de esta relación implicando cuestiones de la práctica ética, cuestiones filosóficas y de la moral. Robots humanos, seres mixtos entre máquina y humano – ¿no lo somos ya todos un poco? Y no sólo desde hoy sino dado que las herramientas siempre han formado parte del desarrollo humano. Sin duda, la especie humana se caracteriza por el hecho que sabe hacer uso de un material inorgánico hasta el uso de ordenadores modernos y sistemas informáticos complejos. Así, la mente y el cuerpo han sacado provecho del uso de las máquinas para progresar en la evolución. A la vez el empleo de diversas tecnologías ha hecho volar el pensamiento. La capacidad para la maquinización de las funciones corporales y la unión del hombre con las herramientas es un amplio tema filosófico. El fantasma de la indistinción del hombre, androide y ciborg expresa una dialéctica que bien mirando encontramos ya en la artificialidad de cuerpos humanos como los de Michael Jackson u otros. El cine y la literatura siempre han ofrecido nuevos ejemplos de fantasías cuando el control se pierde por un lado u otro y la relación se desequilibra. La marioneta es el ejemplo más sencillo para un mecanismo y la confrontación del hombre con un ser creado.

La creación del ciborg por tanto puede verse como una nueva expresión y autocreación en el espacio imaginario. La creación del hombre artificial es sin duda una constante de las viejas y nuevas mitologías humanas. La construcción de un muñeco o una marioneta en sus diferentes elaboraciones puede ser vista en el contexto de la fascinación por crear seres que se asemejan al humano con rasgos humanos. En la cultura de los medios e imágenes digitales se percibe desde luego el afán de crear hombres artificiales adaptándolos a los nuevos sujetos de la era de la información y biotecnológica. Un ejemplo para esta unión entre máquina y hombre, a veces dudosa, presenta el ciberartista Stelarc desde hace treinta años ensayando el así llamado arte del performance y corporal dejando que su cuerpo desde los pies hasta la cabeza esté enchufado con electrodos a Internet. Su mensaje quiere transportar la idea que el cuerpo es nada más que una envoltura que en su evolución ya no corresponde al entorno altamente tecnológico ya que los hombres no seríamos capaces de sobrevivir sin todo un montaje técnico. Así, la rueda fue la ampliación del pie, el libro la prolongación del ojo, la ropa nuestra segunda piel. En la era de las inmensas posibilidades técnicas él quiere llevar en sus montajes el desarrollo tecnológico hasta un fin lógico.

Vivimos por tanto actualmente en un cambio acelerado de la evolución biológica en estrecha relación con la tecnológica. El mundo real y virtual confluyen y se mezclan en un grado de complejidad que muchos ya no saben distinguir. El resultado de esta evolución es una nueva forma de vida: el ciborg – un ser híbrido, una mezcla entre hombre y máquina. Los más progresistas predicen un futuro cercano en el cual nuestros cerebros podrán interconectarse para intercambiar directamente información y emociones, los neuroimplantes harán posible una comunicación directa con los ordenadores, dirigiremos los ordenadores con nuestro puro pensamiento creando así una red consistente en cerebros y ordenadores. Muchas son las preguntas que surgen acerca de estas visiones: ¿necesitaremos todavía un idioma o se transmitirá el pensamiento independientemente de él? ¿qué efectos tendrán estos nuevos seres híbridos sobre la sociedad? ¿serán los ciborgs los nuevos superhombres, siempre un paso adelante del hombre natural?

En las criaturas híbridas, los ciborgs no solamente confluyen como seres mixtos de máquinas y organismos sino también las percepciones individuales, sociales y proyecciones, realidades y ficciones. Viendo las imágenes en las que se nos presentan constatamos en primer lugar que están creados según la imagen humana, ¿pero qué pueden desvelarnos estas creaciones del ciborg en el espacio imaginario de creaciones

tecnológicas sobre la imagen humana? Estas preguntas sobre las nuevas creaciones nos confrontan con las constantes y rupturas que observamos cuando comparamos las actuales creaciones del ciborg con las viejas fantasías sobre la creación artificial del hombre. Sus precursores podemos encontrar en las viejas mitologías sobre el hombre artificial, en imágenes, la literatura y el arte. ¿Cómo se imaginaban los artistas estos seres mixtos y qué lugar ocupan en nuestra realidad y en las ficciones? Por un lado la literatura siempre ha dejado más espacio imaginativo para que cada uno crea sus propias imágenes dejando que en la mente abierta a todo tipo de fantasías surjan los seres compuestos de máquina y del organismo con una inagotable posibilidad de imágenes de posibles figuras en contraste con el arte figurativo que nos presenta imágenes elaboradas.

Los aparatos tecnológicos que complementan el cuerpo humano con funciones y capacidades complementarias son pensadas para aumentar la capacidad de sobre vivencia del hombre, se integran en el cuerpo y se funden orgánicamente con él, teniendo por otra parte estas fantasías y creaciones artificiales su origen en el deseo de crear un hombre artificial. Probablemente desde sus inicios el hombre ha intentado imponerse como creador en su capacidad de dar vida y crear otros seres en la tentación de superar la temporalidad y finitud del ser humano mortal. En otras palabras, se percibe asimismo en el afán creativo del hombre quizás una fantasía de omnipotencia que surge a raíz de su debilidad, vulnerabilidad y finitud humana. Ciertamente el deseo de crear una vida artificial y especialmente seres artificiales encuentra su razón en el deseo de superar esta finitud. De ahí que muchas figuras creadas, así también la creación del ciborg se asemeja tanto a la figura del hombre. Pero a la vez, teniendo su origen en la imaginación humana siempre se orientan en la imagen humana aunque intentando transgredir los límites humanos, se quedan ligados a los contornos humanos que en realidad desean romper.

Así, las ficciones del hombre artificial en nuestros días se relacionan estrechamente con la genética tecnológica, ya que se ocupa precisamente con la elaboración artificial de vidas orgánicas – manipulando el código genético, haciendo referencia en cierto sentido a los programas informáticos en estrecha relación con las tecnologías digitales. Encontramos por tanto cierta relación entre la tecnología biológica, las tecnologías digitales y la simulación de la vida en un espacio de la realidad virtual aunque hasta ahora sólo se trata de un juego con imágenes y su reproducción con las tecnologías. Pero la tecnología a través de la simulación con el ordenador permite ya diseñar un cuerpo a medida y a la carta según las medidas reales corporales que uno introduce en el ordenador creando un modelo o más bien un clon perfecto que uno puede vestir y adornar con todos los artefactos a disposición eliminando así las imperfecciones de la persona real. Los así llamados avatares de la 'segunda vida' (ver *Second Life*), figuras artificiales, no solamente han ampliado las posibilidades de la autorecreación sino también todas las posibilidades para su comunicación a través de los medios en el ciberespacio. Los ciborgs y sus diferentes configuraciones utilizan el ordenador e Internet como espacio tanto individual como colectivo donde convergen diferentes procesos sociales.

Las posibilidades tecnológicas así como las ciencias biotecnológicas sin duda nos confrontan con la posibilidad de la creación de seres y la forma en que nos hemos acercado en los últimos años a estos deseos. En los laboratorios de las biotecnologías son creados hoy en día híbridos tecno-orgánicos haciendo palpable las problemáticas categorías de lo artificial y natural. En el desarrollo de la simbiosis de lo orgánico y mecánico, vivo e informático se traspasan y derrumban muchos límites que antes se ajustaban a unas ideas fijas sobre lo que es técnico y orgánico. A la vez, la relación entre el arte y las ciencias naturales siempre ha sido muy productiva. Así, en el centro de la ciencia-ficción los autores siempre han tratado los complejos temas de las ciencias tecnológicas, de la vida, del ser humano con preguntas sobre el futuro de la especie humana en un mundo cada vez más tecnológicamente desarrollado. El tema del ciborg refleja sobre todo los efectos de las tecnologías y los avances bio-técnicos en las imaginaciones e imágenes sobre el cuerpo humano, por un lado entre los peligros de un futuro basado en la biotecnología y las visiones sobre una creación completamente nueva del hombre en un mundo sin envejecimiento y dolor. El fenómeno de la cada vez más creciente científicación de la sociedad y sus consecuencias para

la autocomprensión del hombre están por tanto en el centro del interés artístico así como sus problemas teórico filosóficos sobre la relación mutua del arte con las tecnologías.

Se puede seguir el debate sobre el tema ¿qué tecnología cambiará de forma más radical a la humanidad? en el foro de la revista 'Cyberpunkreview' dedicado a los actuales avances tecnológicos que influyen en nuestras vidas:

La nanotecnología

Biotecnología genética

Inteligencia artificial

Robótica

Implantes cibernéticos

Los constructos, el posthumanismo, la vida artificial en el ciberespacio: <http://www.cyberpunkreview.com/forums/viewtopic.php?p=3615>

Proyecto del arte digital que reflexiona sobre los cuerpos del ciborg:

<http://www.medienkunstnetz.de/themes/#theme4>

### **Conclusiones**

Las visiones futuristas sobre la evolución del hombre vistas por artistas y escritores están en el centro de sus producciones y del intento para prever el futuro del ser humano. Con la creación literaria los autores del ciberpunk se suman a la larga tradición de crear verbalmente nuevos seres, lugares y contextos. Al contrario que los científicos quienes crean nuevas vidas en los laboratorios, los autores utilizan la palabra y su imaginación para hacer nacer nuevos mundos poblados de seres hasta entonces inimaginables. Así, el afán y el sueño de crear nuevos seres siempre ha estado en primer lugar en los artistas, dar vida de forma más realista y creíble a sus figuras. Crear vida artificial aunque verbalmente es por tanto tan viejo como el arte mismo. El artista siempre ha sido visto como un segundo 'creador' quien con sus nuevos seres a la vez intenta superar a la naturaleza con la ayuda de la techné intentado complementar y no pocas veces superar sus defectos aunque se trate no de una generación ex nihilo sino de un proceso de transformación y conversión constante.

Sin duda una de las funciones de la ciencia-ficción es mostrar literariamente a un público más amplío y quizás no tan informado lo que ocurre actualmente o posiblemente en un futuro próximo en los laboratorios, la informática y el mundo digital en el que ya una buena parte de la población mundial vive día a día. Las diferentes propuestas podemos ver no solamente en la literatura sino en el cine, el arte figurativo y especialmente en la simulación virtual de espacios poblados por los avatares de millones de personas. En este sentido, el arte y los desarrollos en los laboratorios confrontan cada uno a su manera el hombre con los efectos y la problemática de la vida artificial. Gracias al trabajo de transferencia de la problemática científica al espacio artístico se visualizan muchos de los temas polémicos a los que se enfrentan no solamente los científicos sino el ciudadano moderno. Sin duda, los artistas nos muestran un mundo menos lejano de lo que pensamos en una era de las ciencias tecnológicas donde prácticamente todo es posible cuestionando el concepto de lo natural y artificial cuyo contorno para la mayoría de las personas no es tan obvio.

Por tanto, la labor de los autores de ciencia-ficción siempre ha sido evocar posibles visiones del futuro proyectando los efectos de los logros científicos en la sociedad y preguntado no otra cosa que: ¿qué sería si...? La ciencia-ficción por tanto juega un rol de la concienciación haciendo juegos imaginarios y especulando sobre el futuro, el hombre y la vida, a la vez que nos presenta los miedos y valores del presente. En este sentido, la novela de ciencia-ficción *Neuromante*, una aventura en el ciberespacio, todavía conserva su importancia dentro del género del ciberpunk tanto por haber credo el subgénero de la ciencia-ficción y seguir teniendo su influencia en gran medida en la actual cultura digital y de Internet.

Web sobre temas relacionados con el ciberpunk:

Su historia

Sus estilos literarios

Lecturas esenciales

Ciberpunk como ciencia-ficción en relación con las diferentes artes: la literatura, el cine, en televisión, juegos y el arte

La subcultura

Las tecnologías relacionadas

Comunidades de la cultura digital

<http://project.cyberpunk.ru/idb/history.html>

