

Cuerpo *cyborg* ¿Sujeto ficcional poshumanista o realidad que supera la ficción?

MUSITANI RIOS, Javier / Historia, UBA - musitani_93@yahoo.com.ar

LORES, Julieta / Letras, UBA – julietamlres@gmail.com

Eje: Cuerpos *cyborgs* y posthumanidad / Tipo de trabajo: ponencia

» Palabras claves: *poshumanismo, transhumanismo, cyborg, robot, superhombre.*

Resumen

En este artículo, examinaremos la figura del cuerpo *Cyborg* en el contexto que abarca desde la sociedad de la segunda mitad del siglo XX hasta nuestros días. Para ello, sintetizaremos el análisis comparado de dos categorías de gran importancia, presentadas en la literatura de ciencia ficción: la de robot y la de *Cyborg*. La primera, adoptada por Isaac Asimov en su obra del año 1950, *Yo, Robot*, en la cual explicita las tres leyes morales del comportamiento robótico. A lo largo de los relatos, Asimov realiza una descripción literaria de la manera en la cual, a manera de profecía distópica, el mundo del futuro estará rodeado de máquinas robóticas que dominarán los distintos campos de la vida humana, transformando la realidad. Para analizar la segunda categoría, adoptaremos la definición que presentan tanto Clynes y Kline como D. Haraway y Teresa Aguilar García, autores que definen al *Cyborg* como un "organismo cibernético, un híbrido entre máquina y organismo, una criatura de realidad social y de ficción".

Asimismo, para ilustrar ambos conceptos, trabajaremos con las ideas de poshumanismo y transhumanismo a través de la literatura. Conjuntamente, veremos la perspectiva nietzscheana del superhombre, caracterizado dentro de su hermenéutica por la reconstrucción y la reinterpretación, la constante metáfora, que puede presentarse a través de los *cyborgs* como etapa superadora. Para esto, analizaremos uno de los relatos de la obra de Asimov, titulado "Evidencia". Así también, por fuera de la literatura, en medios visuales como la televisión y la conferencia científica, el capítulo "Nosedive" de la tercera temporada de la serie *Black Mirror* y una conferencia de TEDx del diseñador biónico Hugh Herr, nos servirán de base para explicar los paradigmas científicos que conforman una sociedad más tecnologizada.

Las concepciones del *cyborg*

En el pensamiento occidental contemporáneo, la imaginería *cyborg* es parte de nuestra vida cotidiana. Quienes por primera vez definieron el término fueron Manfred Clynes y Nathan Kline en el año 1960, para describir a un individuo con componentes exógenos capaz de sobrevivir en nuevos

entornos. Años más tarde, Haraway retomaría el concepto considerando al *cyborg* como “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (Haraway, 1991, p. 149). El *cyborg*, desde la visión de Aguilar García y Haraway, tiene una presencia física y es al mismo tiempo una metáfora, es lenguaje. Para el pensamiento occidental, el *cyborg* es una consecuencia lógica de su imaginario, que "se basa en la construcción de un ente fusionado con una otredad exterior a sí mismo y cuyas acciones y existencia ponen en entredicho lo canonizado como humano". (Aguilar García, 2008, p. 14)

Asimismo, en *Yo, Robot*, Asimov propone una definición anterior a las antes mencionadas. El autor utiliza el término “robot humanoide”, que es una combinación entre cuerpo robótico y células humanas. El humanoide responde a las tres leyes que definen el paradigma de la robótica; que son: 1) Un robot no hará daño a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño; 2) Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si estas órdenes entrasen en conflicto con la 1ª Ley, y 3) Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la 1ª o 2ª Ley.

Posthumanismo y transhumanismo en el cuerpo *Cyborg*

Los humanismos del siglo XX que tenían como base epistemológica el logos y el hombre como medida de todas las cosas, ya no se adecuaban a las nuevas sociedades de la información, de la velocidad, de la ciencia y de la tecnología. Ese humanismo tradicional se estaba quedando obsoleto frente a los descubrimientos de la neurociencia sobre el funcionamiento del cerebro humano, que daban respuestas nuevas a los viejos conceptos de razón, emoción y consciencia. Los humanismos eurocéntricos ya no respondían satisfactoriamente a las inquietudes de las nuevas generaciones. Como afirma Céline Lafontaine:

“...la sociedad contemporánea, con su gran cuota de tecnologías de información y de la biotecnología, también tiene la esperanza de ver finalmente la aparición de un nuevo hombre, capaz por su gran flexibilidad de adaptarse a los caprichos de los flujos de comunicación constantes” (Lafontaine, 2000, p. 60)

Representantes de la escuela francesa como Derrida, Deleuze, Baudrillard, entre otros, han ido descentrado la idea de un sujeto autónomo racional, con una esencia que lo hace humano, sujeto propio de la Modernidad. Sin embargo, fue Peter Sloterdijk quien utilizó el término *posthumanismo* para hablar de una nueva época y dar por finalizada la era del humanismo tradicional. Para Sloterdijk, esa cultura de las letras ha mostrado su inoperancia para domesticar al hombre y en este siglo de la velocidad, de las

tecnologías de la información, de las biotecnologías y la globalización cultural, “la coexistencia humana se ha instaurado sobre fundamentos nuevos.

Robert Pepperell define así los alcances de la condición poshumana

“(la condición poshumana)...no trata sobre el Fin del Hombre sino sobre el fin de un ‘universo centrado en el hombre’ o para ponerlo menos falocéntricamente, de un ‘universo centrado en lo humano’. En otras palabras, trata sobre el fin del humanismo, de esa creencia largamente sostenida en la infalibilidad del poder humano y en la arrogante creencia en nuestra superioridad y singularidad. Este final no ocurrirá abruptamente. La creencia en los ideales humanistas ha existido desde el siglo XIV y seguirá existiendo todavía en nuestro futuro”. (Pepperell, 2003, p. 171)

El autor anuncia un mundo de transformación, donde la naturaleza humana, biológica y racional, ha sido desacralizada del poder que le confirió el humanismo y el pensamiento moderno. Esa naturaleza puede ahora ser modificada, intervenida y convivir con máquinas inteligentes como parte de un mismo entorno.

Siguiendo esta línea interpretativa, podemos decir que los orígenes de la condición poshumana pueden ubicarse como lo muestra Céline Lafontaine (2000) en la cibernética, ciencia multidisciplinaria que representa un hito en el surgimiento de la sociedad de la información y de su versión de un hombre nuevo. Por tanto, cuando hablamos de cibernética hablamos de teoría de la comunicación, robótica, automatización, etc., pero también de cambios profundos en el concepto del ser humano como ser social y biológico.

Lafontaine la considera como una revolución epistemológica por el cambio profundo que significó, en cuanto a nuestra idea del ser humano y de la sociedad, pues “la idea de un modelo de información que se aplica a todos, tanto a los organismos vivos como a las máquinas, condujo a Wiener a darles el mismo estatus ontológico” (op. cit. p.62), cambiando radicalmente el concepto de sujeto humano y del lazo social.

Esto podemos verlo retratado en la ficción de las series de televisión. En el capítulo “Nosedive” de la serie Black Mirror, la protagonista, tiene como objetivo en la vida conseguir que su ranking de estrellas sea de 4,5, ese ranking es el que le va a permitir acceder a créditos para comprar un departamento, viajar en vuelos de calidad, alquilar autos de alta o baja gama y va a influir en todas las decisiones de la vida en ese tipo de sociedad. Vive en un mundo en el que las personas se puntúan unas a otras mediante sus smartphones. En el capítulo, se llevan al extremo esos retazos de vida prefabricados que colgamos en Facebook, dejando entrever un mundo que increíblemente vive a través de la extensión tecnológica de su cuerpo (los smartphones), con la cual se toman casi todas las

decisiones cotidianas, lo que condiciona toda su cultura, su economía y sus comportamientos, generando un mundo de pura ficción relacional, condicionada por el puntaje otorgado a través de esa extensión computacional extracorpórea.

Aquí también se ejemplifica la noción de exilio, propuesta por Broncano (2009), El exilio se produce por el cambio de identidad, lo que genera nostalgia, porque no pueden volver al mundo anterior y sienten el vacío y la perplejidad del desarraigo. En *Black Mirror*, la pelea que tiene Lacie con su hermano, quien sufre de esa nostalgia que mencionamos al hablar del exilio, pone en evidencia que la sociedad había dado un vuelco, donde el estatus virtual es más relevante que la propia relación entre las personas.

En la representación de la sociedad futura que plantea la serie, se puede decir que los personajes son convertidos en una especie de *Cyborg* a través de ese agregado tecnológico. En ese contexto, la información se convierte en un principio universal de organización y regulación que sustituye prácticamente la idea de la vida dentro de la definición del ser, y se transforma en el único valor para determinar el lugar que ocupa un organismo en la jerarquía de los seres. La máquina funciona como un medio para potenciar las facultades motrices y sensoriales del ser humano. Para Sloterdijk (2008), el ser humano debe acostumbrarse a vivir con lo artificial como parte de sí mismo y a desarrollar nuevas relaciones con su entorno, lo cual lo sitúa ya en un mundo más allá de lo humano, pues hasta entonces existía una división, un límite entre lo natural y lo artificial que se borra en el mundo poshumano.

El cyborg incorpora deliberadamente componentes exógenos para ampliar la función de control de autorregulación del organismo con el fin de adaptarse a nuevos entornos.
(Kline, 2009. p. 3, del original en inglés)

Es interesante, en este sentido, retomar las palabras de Laura Rodríguez Moscatel, quien afirma que “por medio de Avatares y *Cyborg*, tanto en lo digital, como en lo electrónico, llegamos a cuerpos tecnológicos que mantienen parte del aspecto humano, pero están transformados” (Rodríguez, 2009, p. 41). Para Lafontaine¹, toda conducta es de naturaleza comunicacional, el individuo se presenta como un ser enteramente determinado por los códigos que utiliza para comunicarse y, por tanto, la posición del sujeto en el sistema social se mide por su forma de enviar y recibir información, y en esta línea es que se desarrolla la sociedad *cyborg* representada en este capítulo. Retomando la idea propuesta por el artista brasileño, Eduardo Kac, "los procesos biológicos se han vuelto programables; ahora también son capaces de almacenar y procesar datos de maneras que no difieren demasiado de las computadoras digitales" (Kac, 1997).

¹ Aquí el autor retoma las ideas del psicólogo Paul Watzlawick.

El hombre posmoderno y poshumano ya no es el sujeto autónomo de la Modernidad, dueño de una voluntad y convencido de que la razón lo distinguía porque era una cualidad exclusiva de nuestra especie. El hombre posmoderno y poshumano 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, 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. Asimismo, como afirma Deleuze, al dejar atrás las sociedades disciplinarias, entramos en las sociedades de control, que funcionan por medio de un control continuo y una comunicación instantánea, cibernética, gracias a los dispositivos móviles y el Facebook. Ahora, aquel modelo de poder se ha perfeccionado. El desarrollo de tecnologías de la información y la comunicación instantáneas y su aplicación al ámbito de la seguridad son, precisamente, un ejemplo de este movimiento. (Deleuze, 2013, p. 244)

La vulnerabilidad del ser humano y el *cyborg*

Para hablar del concepto de vulnerabilidad, es preciso retomar la argumentación teórica de Cavarero, que retoma la centralidad que para Hannah Arendt tienen las ideas de unicidad y singularidad, señalando diferencias entre el pensamiento arendtiano y las reflexiones que Judith Butler desarrolla sobre la vulnerabilidad tras los atentados del once de septiembre en los Estados Unidos. Este análisis lleva a Cavarero a realizar una distinción entre la figura del vulnerable y la del inerme: mientras “vulnerable” refiere al “ser humano en cuanto cuerpo singular abierto a la herida” (Cavarero, 2009, p.58), en tanto potencialidad y contingencia, “inerme” hace referencia a quien no tiene armas para defenderse y, por consiguiente, es víctima de una violencia de la que no puede escapar y a la que no puede responder.

El concepto de vulnerabilidad puede ser rastreado y analizado en el relato de Asimov “Evidencia”. La historia comienza cuando Quin, el rival de Byerley en la campaña política para la alcaldía, concurre a U. S. Robots para extorsionar a Lanning instándolo a que investigue al fiscal del distrito, el señor Byerley. Quin sospecha que puede tratarse de un robot del tipo humanoide² basado en los supuestos de que nunca había sido visto comer ni beber en público y que, al parecer, tampoco dormía.

² En el relato, Asimov concibe al robot humanoide como una combinación entre cuerpo robótico y células humanas. A fines de ser analizado en este ensayo, podemos decir que bajo la definición de Cyborg propuesta inicialmente, el humanoide es un Cyborg. Otro motivo por el cual no es nombrado como tal puede deberse a que el término Cyborg aparece una década después de publicada la obra de Asimov.

Lanning accede a investigarlo y se asesora con la “robopsicóloga” Susan Calvin (personaje que cuenta todos los relatos de la obra). En una de sus entrevistas lo convence de comer una manzana, lo cual tranquiliza a Lanning pero Susan no se termina de convencer, ya que incluso, siendo un robot, podría incluir un sistema de emergencia para evacuación de alimentos.

Por otro lado Quin, acosa a Byerley, sometiéndolo a un análisis de rayos X para ver si en su interior había cables o vísceras, pero la radiografía no tiene resultado porque Byerley usa una coraza protectora contra rayos X.

Entre tanto, el público se entera de la teoría de Quin, de que el candidato favorito por ellos, podría ser un robot y comienzan a dudar sobre la votación. Un grupo de “fundamentalistas anti-robots” encuentra la oportunidad de protestar masivamente frente a la posibilidad de que un robot los gobierne. Antes de las elecciones, Byerley da un discurso en público, durante el cual un hombre lo hostiga para que le pegue, desafiándolo a romper con la primera ley robótica. El candidato se ve obligado a golpearlo, y este simple hecho lo libera de las sospechas de Quin, ya que al golpear a un ser humano, quebranta esa ley.

Como es posible ver en este resumen del relato, aparece tanto en el personaje del político, considerado un robot, como en el grupo de los “fundamentalistas anti-robots”, la figura del inerme, explicitada por Cavarero, ya que por ejemplo, la figura de Byerley está bajo amenaza y constantemente debe probar su condición humana; por otro lado, los grupos fundamentalistas sienten un miedo irracional ante la posibilidad de ser gobernados por una especie de robot, ese miedo radica en la posibilidad de ser eliminados y sustituidos por seres no-humanos. Retomando a Cavarero, el vulnerable es, en este caso, aquel que está expuesto y no tiene modo de defenderse. Su relación con el otro es una total entrega de su singularidad corpórea en un contexto que no prevé reciprocidad. Indefenso y bajo el dominio del otro, inerme es, sustancialmente, quien se encuentra en una condición de pasividad y sufre una violencia a la que no puede escapar ni responder. La cuestión está en superar esa condición de desventaja. Sibila destaca a Herminio Martins que entiende el cuerpo humano como una configuración orgánica condenada a la obsolescencia, y sostiene que para revertir este proceso existe una denominada tecnociencia de vocación fáustica, cuya meta consiste en superar la condición humana (Sibila, 2009, p. 43).

Al respecto, podemos decir que los humanos somos seres hechos por prótesis. Toda prótesis es, justamente, algo por fuera de nosotros, que viene a fundirse y ensamblarse en una sola entidad con lo humano. Estas prótesis no solo conforman el cuerpo *cyborg* sino que restauran sus funciones orgánicas dañadas, tal como es el caso de las extremidades ortopédicas que pueden verse en la conferencia de

Tedx, y muchas veces se convierten en creadoras de funciones vitales. Para Broncano las prótesis desclasan, desclasifican, transforman. Esas prótesis no son solamente supletorias, también pueden ser ampliativas, es decir que no sustituyen funciones dañadas, sino que crean espacio a nuevas funciones, como los exoesqueletos artificiales vistos en dicha conferencia. Perfeccionar, de alguna manera mejorar y acentuar las características humanas a través de la máquina nos relaciona de forma directa con el concepto del inerte propuesto por Cavarero. El cuerpo humano a partir de estas extensiones se siente menos desprotegido y frágil, de alguna forma supera su condición humana perecedera, supera obstáculos físicos, como en el caso de la conferencia de Tedx (el científico biónico Hugh Herr puede caminar y hasta escalar, ya no a través de sus piernas biológicas sino gracias a unas extensiones ortopédicas *cyborg*). De esta forma, se eleva a sí mismo a una categoría más allá de lo humano.

El superhombre y la máquina del lenguaje

El término que utiliza Nietzsche es *Übermensch*, que literalmente no significa superhombre sino superior al hombre, hombre trascendente. El concepto no se asemeja en absoluto a las líneas que traza Darwin, sino que será el producto de lo que el individuo haga por alzarse e, incluso, que trascienda por encima de sí mismo.

Según Nietzsche, el hombre no puede conocer la naturaleza como tal, tan sólo tiene el impulso a la creación de metáforas, metáforas que devienen en falsas en el momento en que dejamos que se cristalicen, tornándose conceptos. Siguiendo el análisis, todo lenguaje es originariamente metafórico, y los conceptos no son más que metáforas muertas.

El lenguaje, entendido como una tecnología, puede ser empleado como tecnología del control por parte del poder, o bien, ser empleada como elemento de liberación. Los *cyborgs* pueden invertir el proceso del lenguaje (la transformación de metáforas en conceptos). El proceso de la máquina del lenguaje es circular, compuesto por el movimiento conceptualizador (transformador de metáforas en verdades) y el movimiento inverso consistente en la interpretación (en rescatar las metáforas). En síntesis, podemos inferir que todo el lenguaje es una máquina que construye la realidad a través del discurso, que se utiliza lógicamente y metafóricamente. De este modo, asumimos como *cyborgs* equivale a asumir que nuestro lenguaje es una máquina. Cuando decimos que el lenguaje es una máquina no decimos que todo lenguaje se reduce a ciencia, sino que un lenguaje es una tecnología. Y toda tecnología puede ser empleada de múltiples modos, desde el control y el poder hasta la lucha por la libertad. En Black Mirror, se ilustra de la forma más pesimista cómo la transformación del lenguaje se representa a través de las redes sociales y la tecnología extendida. Estos dispositivos de lenguaje

mantienen un control sobre esa sociedad normalizada y homogeneizada, control tecnológico que no deja lugar a una lucha por la libertad ni a la conciencia subjetiva. Se produce una sociedad disciplinada bajo un *status quo* totalitario, privadora de las subjetividades, que coacciona y convierte en patrones repetitivos a los individuos. Se crea, entonces, un lenguaje que no es liberador sino de control sobre la sociedad.

Así, la tecnología originada desde el poder tiende a determinar un orden social, pero la tecnología descentralizada reformula las metáforas límite (como por ejemplo en el discurso de la diferencia sexual: cuando la fuerza física deja de ser el elemento principal de la fuerza de trabajo).

Por tanto, pese a lo que podría parecer en un primer momento, la irracionalidad defendida por Nietzsche no se opone al concepto de *cyborg*, un *cyborg* es un reformulador de metáforas que invierte la máquina del lenguaje resucitando metáforas y aniquilando conceptos. Desde esta perspectiva, los *cyborgs* se presentan como la praxis del pensamiento hermenéutico nietzscheano, humanos que se interpretan, re-interpretan, construyen y re-construyen constantemente. Son la continua metáfora, variable y cambiante, mostrándonos la falsedad de las identidades fijadas por los conceptos y haciendo que cualquier identidad fija e inmutable se transforme en fluctuante, mediante la interpretación. Los *cyborgs* no aceptan la limitación y la fijación de las palabras sobre los cuerpos, cuerpos que alteran y permutan para desmarcarse constantemente de cualquier categorización, de esos discursos muertos que sepultan bajo ellos a los cuerpos vivos.

Conclusiones

El ser humano ha demostrado la capacidad de superarse a sí mismo de manera constante a lo largo del tiempo. Podemos concluir que la realidad supera la ficción, la idealización de una vida perfeccionada y tendiente a la inmortalidad es más que un ideal; es un proyecto fáctico, un “proyecto *cyborg*” fuera de toda abstracción. Lo antes imaginado en la literatura (Verne, Orwell, Asimov) y lo que continuamos proyectando en las artes audiovisuales contemporáneas (Black Mirror) han demostrado que el ser humano, por su capacidad metafórica nunca deja de explorarse e imaginarse más allá de sus límites. Debemos ubicarnos en la época del poshumanismo, hay que seguir pensando y repensando qué es lo robótico, qué es lo maquínico y dónde queda lo humano, finalizada la era del humanismo tradicional, en este siglo de velocidad instantánea y caos tecnológico e identitario para la humanidad.

Bibliografía

- Aguilar García, Teresa, (2008), *Ontología Cyborg*, Gedisa, Barcelona.
- Asimov, Isaac, (1975), *Yo, Robot*, Edhasa, Barcelona.
- Broncano, Fernando, (2009), *La melancolía del Ciborg*, Herder, Barcelona.
- Cabañes Martínez, Eurídice, *Nietzsche y los cyborgs*, en la web <http://euridicecabanes.es.tl/Nietzsche-y-los-cyborgs.htm>, consultado por última vez el 1/03/2017.
- Cavarero, Adriana, (2009), *Horrorismo, nombrando la violencia contemporánea*, Anthropos, Barcelona.
- Deleuze, Gilles, (2013), Post-scriptum sur les sociétés de contrôle, en *Pourparlers (1972-1990)*.
- Haraway, Donna (1991), "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century" in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York; Routledge.
- Kac Eduardo, (1997), "A arte da telepresença na Internet", en Diana Domingues (comp.), *A arte no século XXI. A Humanização das tecnologias*, San Pablo, UNESP.
- Kline, Ronald, (June 2009), "Where are the Cyborgs in Cibernetics?. Social Studies of Science, Vol.39, No.3 (La traducción es mía).
- Lafontaine, Céline, (2000), "La cybernétique matrice du posthumanisme" en *Cités, No.4, Bienvenue dans un monde meilleur ! Sur les risques technologiques majeurs*.
- Pepperell, Robert, (2003), *The Posthuman Condition. Consciousness beyond the brain*. Portland, OR: Intellect Books.
- Rodríguez Moscatel, Laura, (2009), *El laberinto cibernético, una introducción al neo nomadismo*. Universidad Politécnica de Valencia.
- Sloterdijk, Peter. (2008), *Normas para el parque humano*. Prólogo y traducción del alemán, Teresa Rocha Barco (1 ed. en español, 2000), 5ta edición, España: Siruela.

Material Audiovisual

-- Black Mirror, Temporada 3, capítulo 1: Nosedive. Charlie Brooker. Netflix 2016.

-- Herr, Hugh (2014), Conferencia TedX, sitio web de la biblioteca: <
https://www.ted.com/talks/hugh_herr_the_new_bionics_that_let_us_run_climb_and_dance?language=es> (Consulta: 01-03-2017).