

La amenaza de la máquina que habita en mí: significados del cibernético en el cómic y en el cine

The threat of the machine that lives in me: meanings of cyborg in comic and film

Tomás Martín Hernández

Investigador independiente

filocf67@gmail.com

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0617-3933>

Resumen: Un cibernético es un ser humano mejorado mediante implantes, que si bien nació en la tecnociencia ha sido muy utilizado por la ficción. Mientras que en la realidad el cibernético representa la solución a algunos retos, en la ficción es representado como una amenaza. El cómic y el cine, en la mayoría de los casos, han proyectado una visión del cibernético como un ataque contra la normalidad. La ciencia ficción ha empleado al cibernético como un reflejo de nuestra ambigua relación con las máquinas. Pretendemos ser fieles a nuestro origen natural, pero la integración con la tecnología es cada vez más relevante en nuestras vidas.

Palabras clave: cibernético, tecnociencia, hibridación humano-máquina, ciencia ficción

Abstract: Cyborg is an implant-enhanced human being. Cyborgs originated in techno science, but have been widely used in science fiction. While cyborgs truly represent an advancement, they are mostly depicted in science fiction works as a threat. In most cases, comic books and films have projected an image of the cyborg as an affront to normality. In science fiction, a reflection of the ambiguous relationship between humans and machines is shown. We as humans wish to remain faithful to our natural inception, but integration with technology is ever more relevant in our lives.

Keywords: cyborg, techno science, human-machine hybridization, science fiction

Referencia: MARTÍN HERNÁNDEZ, T., «La amenaza de la máquina que habita en mí: significados del cibernético en el cómic y en el cine», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 75-94.

Sumario: 1. El cibernético desde la tecnociencia al arte. 2. El cibernético en el cómic. 3. El cibernético en el cine. 4. Cibernéticos por antonomasia. 5. El cibernético interpretado.

El conflicto entre el hombre y la máquina será resuelto un día para siempre mediante una total simbiosis

A.C. Clarke

De donde nace el peligro también nace la salvación

F. Hölderlin

1. EL CÍBORG DESDE LA TECNOCENCIA AL ARTE

Uno de los aspectos que nos define como especie es nuestra habilidad para diseñar, construir y emplear herramientas. La presencia de tecnología en la historia de la humanidad comienza en el proceso de humanización hasta llegar hasta nuestros días. Pero este desarrollo de la utilización de todo tipo de máquinas ha terminado por desembocar en una cada vez mayor situación de simbiosis. Progresivamente, hemos ido evolucionando desde la utilización de artefactos cada vez más sofisticados a la fusión con ellos. Sin embargo, tal resultado ha sido valorado, desde determinadas perspectivas, como una forma de controversia, peligro o amenaza. Denis Diderot ya se cuestionaba en el siglo XVIII: «Si la unión de un alma con una máquina es imposible, que alguien me lo demuestre. Si es posible, que alguien me diga que efectos tendría esa unión».¹ Aunque la respuesta a tales inquietudes le correspondería a diversas disciplinas científicas y filosóficas, desde el cómic y el cine han sido abordadas desde el arquetipo del cibernético.

Al uso conjunto de aplicaciones tecnológicas y conocimientos científicos se denomina *tecnociencia*. Uno de sus mayores logros habría sido, tras milenios de utilizar la tecnología, la hibridación del ser humano con ella, hecho que ha posibilitado la figura, deseada para algunos y temible para otros, del cibernético. En este proceso la cibernética ha estudiado la similitud, y posible fusión, del ser humano y las máquinas. Mientras que, en la práctica, la biónica es la disciplina encargada de articular los cambios tecnológicos en el organismo humano.

Un cibernético, siguiendo a Santiago Koval, es «un ser humano corregido en sus defectos y carencias, y a la vez potenciado en sus facultades, mediante el empleo y la implantación de tecnologías protésicas en su organismo».² Como vocablo, surgido de unir los términos *cyb* (*cybernetic*) y *org* (*organism*),

1 Citado en LATORRE, J. I., *Ética para Máquinas*, Barcelona, Planeta, 2019, p. 7.

2 KOVAL, S., *La condición poshumana. Camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia*, Buenos Aires, Cinema, 2008, p. 78.

ha sido asumido por el castellano con el significado de «ser formado por materia viva y dispositivos electrónicos». Tiene su origen en 1960 como propuesta de Clynes y Klines, médicos de la NASA, para adaptar el cuerpo humano a la vida en el espacio. Tales condiciones tan adversas para el organismo humano, obligaban a la regulación tecnológica de la fisiología y la psicología de los astronautas. Algo que venía a confirmar, según José I. Latorre, que «la evolución humana nos ha legado un cuerpo plagado de defectos y dotado de la admirable virtud de autocorregirnos».³ Los viajes espaciales invitaban a que el ser humano tomara parte activa en su propia evolución biológica. Y tal posibilidad fue rápidamente trasladada tanto a la realidad de la tecnociencia como a la ficción del arte.

En la fusión del ser humano con elementos tecnológicos ocupa un lugar relevante el uso, cada vez más extendido, de prótesis. En estas, se incluyen desde la ropa o el calzado hasta el amplio catálogo de implantes biomédicos (lentillas, marcapasos, órganos artificiales...). Aunque hayan alcanzado fama casos especialmente destacados,⁴ millones de personas utilizan dispositivos protésicos en sus vidas cotidianas. Como nos recuerda Antonio Diéguez, «no hay parte del cuerpo humano, incluyendo su cerebro, que no sea susceptible de mejora mediante prótesis».⁵ A lo que habría que añadir los últimos avances que pronostican un futuro cada vez más inmediato (interfaz cerebro-ordenador, nanotecnología...) Todo ello, unido a los espacios artificiales en que habitamos (urbanismo, transportes, TIC...), supondría una auténtica revolución en la manera de comprender lo que somos en relación con nuestra capacidad técnica. Y es que, como mantiene Fernando Broncano, lejos de referirnos a singularidades, «los humanos somos seres hechos por prótesis».⁶

A partir de este planteamiento sería necesario distinguir entre dos categorías, claramente diferentes, de cibernéticos tanto en la realidad como en la ficción. Para lo que habría que atender tanto al tipo de implante utilizado como a la parte del ser humano a la que se aplica. La conexión de tecnología informática con el cerebro, vinculada a la noción de *ciberspacio*, produciría el «híbrido mental». Mientras que la fusión de artefactos electro-mecánicos con la parte somática generaría el «híbrido corporal», que es del que nos ocuparemos a partir

3 LATORRE, J. I., *Ética para...*, op. cit., p. 14.

4 Ver SADABA, I. *Cyborg. Sueños y pesadillas de las tecnologías*, Barcelona, Península, 2009.

5 DIEGUEZ, A., *Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*, Barcelona, Herder, 2017, p. 90.

6 BRONCANO, F., *La melancolía del ciborg*, Barcelona, Herder, 2009, p. 20.

de ahora.⁷ Por otra parte, en la ficción abundan personajes resultados de la integración de ser humano con la tecnología (seres biotecnológicos, androides, armaduras,...) que habría que diferenciar de los cibernéticos.⁸

En la ficción, las artes narrativas son las que más han potenciado las posibilidades y problemas del «híbrido corporal». La ciencia ficción, en la que la tecnología es protagonista a la vez que objeto de crítica, ha sido el género mejor dotado para este propósito tanto en literatura como en los medios audiovisuales. Pero, desde su concepción como «narrativa prospectiva»,⁹ no trata de alejarse de la realidad sino de profundizar en ella y proyectarla al futuro. El propósito de este género no sería el de trasladarnos a otros mundos o tiempos, sino el de analizar nuestra actualidad. En el caso del cibernético, tal situación significaría que la ciencia ficción es un reflejo de la investigación tecnológica real y sus repercusiones. Por lo que D. Haraway llega a afirmar que «el límite entre Ciencia Ficción y realidad social no es más que una ilusión óptica».¹⁰

Son auténticos pioneros del cibernético literario muy influenciados por su origen histórico en la tecnociencia, los protagonistas del relato *Un encuentro con Medusa* (1971), de A.C. Clarke, o de la novela *Homo Plus* (1976), de F. Pohl. Esta última, en la que un astronauta es transformado de forma extrema para vivir en Marte, presenta los temas sobre los que se insistirá en la mayoría de obras posteriores. Su autor adelanta el problema de la asimilación y control de órganos artificiales o las consecuencias psicológicas de conectar un cerebro a sistemas informáticos. Situaciones que plantean la polémica acerca de seguir considerando un ser humano al resultado de todo ello junto a otras muchas controversias que el arte ha tratado de reflejar.

2. EL CÍBORG EN EL CÓMIC

El cómic utiliza las especiales características del cibernético para visualizar lo que se ha denominado «la retórica de lo sublime tecnológico».¹¹

7 La reflexión sobre el «híbrido mental», que también ha sido profusamente tratado por el comic y el cine, tendrá que ser expuesto en un trabajo a parte.

8 Una clarificadora clasificación: MORIENTE, D., «Sujetos sintéticos. Notas sobre la imagen de ser artificial», *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte (U.A.M.)*, vol. XVIII, 2006, p. 149-166.

9 MORENO, F. A., *Teoría de la Literatura de Ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*, Vitoria, Portal Editions, 2010.

10 Sánchez en NAVARRO, A. J. (Ed.), *La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*, Madrid, Valdemar, 2002, p. 84.

11 L. Marx en DERY, M., *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, Madrid, Siruela, 1998, p. 17.

Guionistas y dibujantes han puesto su creatividad, con estilos y propósitos muy diversos, al servicio de la doble naturaleza orgánica y tecnológica de los cibernéticos. Además; partiendo de diferentes estilos narrativos, niveles de protagonismo, e iconografías, se ha ido enriqueciendo el arquetipo.

El cómic y la sociedad de Japón son muy proclives a relacionar tradición con progreso tecnocientífico. Por ello la relación del ser humano con su tecnología es uno de los temas más representativos del manga, en el que el cibernético es uno de los protagonistas habituales. En títulos como *Cyborg 009* (S. Ishinomori, 1964), *Blame* (T. Nihei, 1998) o *Samurai 8* (M. Kishimoto, 2019) las elevadas dosis de violencia se combinan con la espectacularidad tan característica del cómic japonés. Como símbolo de la capacidad de destrucción, en este ámbito, el cibernético es representado como un guerrero con un tecno-organismo convertido en letal arsenal.

En el caso de *Alita (Gunnm. Battle Alita, 2013)*, de Yukito Kishoro, se parte de esta herencia para profundizar en su faceta más controvertida. Su protagonista es una niña cibernética que, rescatada de un basurero tecnológico, resultará ser mucho más de lo que aparenta. Su cerebro humano habita en un cuerpo biológico con la constitución de una mortífera arma de combate. La violencia es una demanda social, y en el deporte más popular se exhibe la brutal destrucción de los componentes orgánicos y mecánicos de los cibernéticos. Esta pervertida sociedad, donde la desigualdad es extrema, anhela un supuesto mundo genuinamente humano que flota sobre ella. Pero se descubrirá que sus habitantes son cuerpos humanos con cerebros tecnológicos; lo que los clasifica como otra variedad de cibernéticos.

Por su parte, *Last Hero Inuyashiki (2014)*, de Hirova Oku, explora la responsabilidad ética de ser un cibernético. Cuando un anciano, desahuciado por la medicina, entra en contacto fortuito con alienígenas su cuerpo queda sanado pero también transformado. Desde el interior de su organismo se activan elementos tecnológicos que puede usar como armas, para el vuelo y para curar enfermedades. Tras el estupor inicial de verse convertido en cibernético, comienza a utilizar sus habilidades donde son necesarias. Pero un joven ha sufrido el mismo proceso y, debido a su inestabilidad emocional, decide emplearlas con intenciones bien distintas. Sus implantes le permiten asesinar por medios informáticos o tomar el control de ordenadores y todo tipo de tecnología. Tras una escalada de muerte y destrucción termina por declarar la guerra a todo Japón. El inevitable enfrentamiento entre ambos cibernéticos simbolizará la diferencia entre la posesión de un poder y su correcta utilización.

En el cómic norteamericano Warren Ellis es uno de los guionistas que más incursiones ha realizado en el universo cibernético. En el relato *Big Wheel*, de su serie *Global Frequency* (2002), un comando de élite tiene que neutralizar a un militar cibernético que se ha rebelado contra su nueva condición de hombre-máquina. En *Mek* (2005), los cibernéticos son tan habituales que se ha creado una oscura y poderosa red ilegal de tráfico de implantes. En *Supergods* (2009), las superpotencias disponen de *superseres*; mitad dioses y mitad cibernéticos; utilizados como armas de destrucción masiva. Obras estas que en absoluto ocultan una mirada de recelo o sospecha hacia el cibernético en su sentido más crítico.

Pero es en el cómic de superhéroes donde el cibernético ha sido tratado con especial énfasis. Sus características superpoderes, en muchos casos; son originados mediante alguna forma de simbiosis con la tecnología. Incluso autores como Gino Frezza han propuesto la identificación entre superhéroe y cibernético: «El superpoder es la introyección, sintomática o definitiva, esquemática o conflictiva, de una prótesis, la superincubación del cuerpo necesaria para la integración de materias ajenas: la máquina, el robot o el cibernético».¹²



Fig. 1. En «Los Señores de la Suerte» (M. Waid-G. Perez, 2016) el superhéroe se convierte en cibernético. TM & © 2020 DC COMICS

En la editorial DC, continuando con la valoración negativa de los cibernéticos, dentro de los diferentes personajes clasificables como tales destacan los supervillanos. Pertenecen a esta categoría Mano de Acero, que emplea su apéndice artificial contra Mr. Milagro. El temible Antimonitor desarrolla su enorme poder mediante tecnología. Metallo se convirtió en un peligroso enemigo para Superman debido a su corazón de kriptonita y a las armas de su cuerpo biónico. El ejército Omac es resultado de la infección de virus cibernéticos que han sufrido algunos seres humanos y que les proporciona superpoderes tecnológicos. Por su parte el superhéroe Blue Beetle es la fusión de un humano con tecnología alienígena que ha incorporado a su organismo armas y capacidad de vuelo.

12 FREZZA, G., *La Máquina del Mito. En el Cine y el Cómic*, Marmotilla, 2017, p. 214. No obstante la procedencia de los superpoderes de los superhéroes ha sido muy diversa: desde la magia y la condición extraterrestre hasta la propia naturaleza.

La Editorial DC incluso ha llegado, de manera eventual pero muy controvertida, a convertir en cibernéticos a sus dos personajes más emblemáticos: Superman se enfrentó con su doble cuando un astronauta mejorado con prótesis decidió erigirse como su sustituto definitivo. Por su parte Batman, tras fusionarse con un enemigo biológico, terminó con la mitad de su cuerpo sustituida por implantes [fig. 1]. Ambos casos se resolvieron con la vuelta a la normalidad, pero advertían sobre el poder y la amenaza de la hibridación con la tecnología.

Por su parte la editorial Marvel, en la que la tecnología forma parte de su identidad, ha sido muy prolífica en el recurso al cibernético. Aunque no se les pueda clasificar dentro de esta categoría, son representantes de la interacción del ser humano con la tecnología personajes tan emblemáticos como *Coloso*, *Lobezno*, *La Visión* o *Ironman*. Entre otros superhéroes, destacan como cibernéticos propiamente dichos *Misty Knight*, ex-policía reforzada con un brazo artificial. *Mapache Cohete* es una combinación de biotecnología y aplicación de implantes. La pirata espacial *Nébula* fue obligada a transformar gran parte de su cuerpo mediante prótesis. El mutante *Cable* dispone de un brazo y un ojo tecnológicos, así como de la capacidad de comunicarse con las máquinas. *Centinela Omega*, debido a la fusión de tecnología con su genética, puede generar múltiples implantes en forma de armas. El *Soldado de Invierno* regresa del pasado del Capitán América con un brazo biológico. En todos ellos la tecnología incorporada a sus cuerpos ha sido, en algún momento, fuente de conflictos.

Muchos de los supervillanos de la Editorial Marvel, de forma muy significativa dado la opción moral que simbolizan, son cibernéticos. El *Doctor Octopus* ha fusionado su cuerpo con cuatro sofisticados tentáculos tecnológicos. *Klaw* utiliza su potente brazo biológico para controlar el sonido. *Geist* es un peligroso nazi que, obsesionado con instrumentos de corte, ha dotado de estos a sus extremidades artificiales. Es extremadamente violento el uso que hace de sus potentes brazos artificiales *Cyber*. *Modock* dirige las acciones terroristas de IMA fusionado con su asiento tecnológico. La letal *Lucia Von Bardas* se vuelve aún más peligrosa tras convertirse en cibernético. Mientras que *Cabello de Plata*, anciano líder del crimen organizado, ha sustituido su organismo por un cuerpo totalmente biológico. Situación parecida a la de *Mendel Strom* cuando se transforma en el cibernético de nombre *Lúgubre*. También utilizan implantes mercenarios como *Cold Blood* o *Cañonero* que puede transformar sus brazos en todo tipo de armas de fuego. Pero entre todos ellos sobresale por su complejidad, *Korvac* quien, a partir de su cuerpo

fusionado con la tecnología, se transforma en un ser cósmico y todopoderoso a la vez que en una encarnación del mal.

Marvel también ha aplicado la categoría de cibernético a seres extraterrestres. *Rom* es una heroica raza espacial que solo puede vivir conectada a su armadura. *La Furia*, ser creado para aniquilar superhéroes, es un compuesto de parte orgánica con las prótesis que configuran su mortífero armamento. No menos terrorífica resulta la *Tecnarquía*, una cultura guerrera que actúa como plaga biotecnológica en busca de mundos que anexionarse. Sus miembros disponen de cuerpos tecno-orgánicos con casi infinitas posibilidades. Cuando *Warlock*, hijo del gobernante *Magus*, se rebela contra él, será acogido en La Tierra como superhéroe dentro de los Jóvenes Mutantes. Su constitución, orgánica y mecánica a la vez, le permitirá adoptar cualquier forma, revelándose como un ser «proteiforme» con capacidades superiores a la de los propios cibernéticos.

La superheroína *Eve*, pareja de *Invencible* (R. Kirkman-C. Walker, 2006), ha tenido que sustituir una de sus piernas por una artificial. Fuera del ámbito superheróico, el brazo ortopédico de Rick Grimes, protagonista de *The Walking Dead* (R. Kirkman-T. Moore, 2003) se aproxima a la idea del cibernético. También se recurre a la fusión con tecnología en *We 3* (G. Morrison- F. Quitely, 2004) en la que se dota de prótesis a animales con fines militares. *Bloodshot* (B. Layton-K. Vanhook, D. Perlin, 1992), perfecta máquina de matar con cuerpo y mente manipulados mediante nanotecnología, supone un nuevo tipo de cibernético. Recientemente abundan seres protésicos en personajes como los aristócratas de *Saga* (B.V. Vaughan, 2018) o algunos de los que aparecen en *Descenders* (D. Nguyen-J. Lemire, 2015). Incluso la protagonista de *Blade Runner 2019* (M. Green-M. Johnson, 2019), al depender de implantes, no es solo replicante sino también cibernético. En todos estos personajes, aunque la tecnología agregada a su organismo es necesaria, supone un riesgo.

3. EL CÍBORG EN EL CINE

La interacción de literatura, cómic y cine constituye una «narrativa transmedia» en la que este último destaca por su capacidad de acceder al gran público. Esto lo convierte en el vehículo ideal para representar el imaginario tecnológico así como la amenaza que puede suponer. Con este propósito, el cine de ciencia ficción ha insistido en determinadas líneas temáticas destacando entre ellas, para el especialista J. P. Telotte,¹³ «las reformulaciones y modelados del yo», cuestión simbolizada por el cibernético. Como nos recuerda

¹³ TELOTTE, J. P., *El cine de Ciencia ficción*, Madrid, Cambridge University Press, 2002, p. 23.

Débora Madrid, abundan las películas pertenecientes a este género que «hacen referencia a las consecuencias que el desarrollo tecnológico ha tenido o podría tener en nuestro cuerpo».¹⁴

En televisión han proliferado cíborgs como los malévolos Borgs de *Star Trek* (G. Roddenbery, 1966) o los Cybermen de *Doctor Who* (S. Moffet, 1967). *El Hombre de los 6.000.000 de Dólares* (H. Bennet, 1973) se situaría a medio camino entre Frankenstein y James Bond, y estaría acompañado por *La Mujer Biónica* (K. Johnson, 1976). En fechas más próximas *Black Mirror* (Ch. Brooker, 2011), con su habitual visión crítica de la tecnología, ha tratado la problemática del cíborg. Por su parte, en el futuro cercano de *Years and Years* (K. Lewis, 2019) una de sus protagonistas fusiona su organismo con implantes informáticos logrando resultados muy ambiguos.

La serie *Carbono Alterado* (L. Kalogridis, 2018) desarrolla la idea de cíborg desde diversas perspectivas. Cuando a una de los personajes le sustituyen su brazo orgánico por uno tecnológico le aseguran que será «lo mejor de ambos mundos». Los implantes neuronales se han generalizado, lo que permite a sus usuarios estar constantemente asistidos por inteligencias artificiales. Pero la tecnología más demandada de este futuro es la «digitalización humana». Dispositivos tecnológicos, conocidos como «pila cortical», se utilizan para almacenar el contenido de la mente humana. Tales «pilas» se pueden introducir en diferentes cuerpos, a los que se denomina «fundas». Lo que permite toda una enorme variedad de posibilidades que incluye la regeneración continua. Sin embargo, a pesar de ser un logro tecnológico, incluso la inmortalidad se convierte en uno de los mayores peligros para la Humanidad.

En el medio cinematográfico son cíborgs, aunque con protagonismo eventual, personajes como Imperator Furiosa, con su brazo artificial, de *Mad Max: Furia en la Carreterra* (G. Miller, 2015). En *La Espía que me amó* (L. Gilbert, 1997) James Bond se enfrentaba a Tiburón, un agente enemigo dotado de mandíbulas artificiales. Mientras que el Dr. Strangelove de *Teléfono Rojo: Volamos hacia Moscú* (S. Kubrick, 1966) pierde el control de su prótesis en las circunstancias más inoportunas. En *Virus* (J. Bruno, 1998) los cuerpos de la tripulación de un barco son fusionados con diversos artefactos. También se podría considerar cíborgs a los participantes en el videojuego del film *Existenz* (D. Cronenberg, 1999), conectados a él de manera tecno-orgánica.

14 MADRID, D., La humanidad en peligro. Alteraciones y suplantaciones del ser humano en el cine español 1992-2014, [Tesis Doctoral Inédita], Universidad Autónoma de Madrid, 2019, p. 171.

El policía de *Yo, Robot* (A. Proyas, 2004), inspirada en los relatos de Isaac Asimov, es un cibernético a pesar de su total desconfianza hacia la tecnología. Mientras que en el oscuro mundo de *Mute* (D. Jones, 2018) su protagonista recobra el uso de la voz mediante el uso de prótesis. Son cibernéticos, asimismo, los personajes Ramón, con sus implantes faciales y Manitas, fusionado a su silla tecnológica, de *Acción Mutante* (A. de la Iglesia, 1993) Por su parte, el protagonista de *Proyecto Lázaro* (M. Gil, 2017) necesita vivir conectado a las máquinas después de ser «resucitado» mediante criogenización. Lo que le otorga doblemente la condición de cibernético que será la que desencadene su trágico final.

En algunas ocasiones el cibernético –tanto su concepto como el personaje que lo encarna– logra el protagonismo en productos de serie B. Así en *Cibernético* (A. Pyun-M. Schroeder, 1989) una mujer-máquina será la promesa de salvación para una decadente sociedad apocalíptica. Sin embargo, *Cibernético 2: La Sombra de Cristal* (M. Schroeder, 1993) convertirá a los seres-máquinas en los perfectos espías industriales usados para destruir, por medio de implantes bio-explosivos, a la competencia. Mientras que este relato prohibía el contacto sexual con los cibernéticos, en el extraño mundo de *Cibernético Rage* (G. Clark, 1994) son estos los que utilizan a los seres humanos como esclavos sexuales. Pese a representar el progreso tecnológico, en todos estos títulos se impone la imagen más repulsiva de los cibernéticos.

El tratamiento del cibernético como aberración en el filme *Tetsuo, el Hombre de Hierro* (S. Tsukamoto, 1989) supone un caso extremo. Este relato, en el que un hombre pierde su identidad tanto corporal como mental, se convierte en toda una exaltación del metal que ha dominado a la carne. Con un estilo mezcla de gore y parodia denominado «tecnosurrealismo»,¹⁵ nos encontramos con todo un tratado psicoanalítico sobre las repercusiones devastadoras de ser cibernético para el cuerpo, la mente y la sexualidad humana.

En el cine de gran presupuesto el híbrido hombre-máquina aparece de manera muy diversa aunque nunca exenta de negatividad. El protagonista de *Eduardo Manostijeras* (T. Burton, 1990), debido a sus tan peculiares habilidades, será objeto tanto de admiración como de rechazo. Como resultado de un experimento tecnólogos no humanos transforman, contra su voluntad, en cibernético a los protagonistas de *La Señal* (W. Eubank, 2014) Por su parte, el héroe de *Elysium* (N. Blomkamp, 2014) se ve obligado a fusionar su organismo con avanzados implantes para liderar una revolución política. *La Liga de la Justicia* (Z. Snyder-J. Whedon, 2017) supuso la presentación en cine de *Cyborg*,

¹⁵ DERY, M., *Velocidad de escape...*, op. cit., p. 296.

paradigmático personaje de la editorial DC. En *Fast and Furious: Hobbs and Shaw* (D. Leitch, 2018) el villano es un cibernético que defiende los intereses de una corporación transhumanista. Mientras que el minusválido de *Upgrade* (L. Whannell, 2018) termina dominado por la tecnología que se ha implantado.

En el universo de Star Wars abundan personajes como el despiadado, a la vez que inquietante, general Grievous del *Episodio III: La Venganza de los Sith* (G. Lucas, 2005), que dispone de múltiples extremidades artificiales y otros implantes. El propio Luke Skywalker, héroe central de toda la saga, luce un sofisticado brazo biónico desde *El Imperio Contraataca* (I. Kershner, 1980). Sin olvidar que el propio Darth Vader, uno de los máximos exponentes de la maldad en el cine, es un cibernético propiamente dicho. Por su parte el Soldado de Invierno, dotado tanto de su brazo artificial como de un turbio pasado, es uno de los personajes principales de Marvel Studios. En *Guardianes de la Galaxia* (J. Gunn, 2014), de esta misma productora, los atributos de Nébula que la convierten en cibernético son el resultado del doloroso castigo infligido por su padrastro Thanos. Este casi logra desbaratar los planes de los superhéroes en *Vengadores: End Game* (J. y A. Russo, 2019) torturándola al descubrir que, a diferencia de los cerebros orgánicos, «las prótesis no mienten».



Fig. 2. Propuesta de un controvertido, a la vez que prometedor, futuro para la humanidad. *The Ghost in the Shell* © 2020 Shiro Masamune. All rights reserved Edición de Grupo Planeta

En la versión en imagen real del manga *Ghost in the Shell* (R. Sanders, 2017), se defiende la tesis, que intenta contrarrestar el peligro del cibernético pero de forma contraria a la del cómic original, del «dominio del hombre sobre la máquina». Por su lado *Alita* (R. Rodríguez, 2019) supone la adaptación al cine de las primeras aventuras de otro mencionado clásico japonés. En este caso, el conflicto surge cuando la parte mecánica de la niña protagonista impone su condición de violenta guerrera. Por su parte *Bloodshot* (D. Wilson, 2020), otra adaptación de un cómic, presenta una nueva forma de cibernético dotado de tecnología emergente. Tanto su cuerpo como su mente están compuestos de elementos nanotecnológicos muy

dúctiles, pero también manipulables. Su mayor desafío, ya que el nanorreemplazo neuronal¹⁶ es viable, será confiar en su propia memoria. Posibilidad que vuelve a plantear el problema de la identidad humana una vez que cuerpo y mente puedan ser transformados tecnológicamente.

Entrarían también en la categoría de cibernético cinematográfico la posthumana *Lucy* (L. Besson, 2014), el hombre-mosca fusionado con la cabina transportadora de *La Mosca* (D. Cronenberg, 1986) o el hijo surgido del cruce entre mujer y robot de *Engendro Mecánico* (D. Cammel, 1978). Por su lado se aproximan al arquetipo, desde perspectivas muy diversas, el xenomorfo de *Alien* (R. Scott, 1979) y sus secuelas o el *Inspector Gadget* (D. Kellog, 1999). Y son tratamientos mucho más heterodoxos del personaje los de *Soy un Cyborg* (P. Chan-Wook, 2006) o las parodias de *Los Simpson* (M. Groening, 1989)

4. CÍBORGS POR ANTONOMASIA

Deathlok, junto a otros personajes especialmente arquetípicos y creado por D. Moench en 1974 en la Editorial Marvel, representa el prototipo de cibernético desarrollado en incontables obras. Dentro del proyecto Alpha-Mech, un militar es devuelto a la vida mediante múltiples implantes con el fin de crear al supersoldado definitivo. Su maltrecho organismo es asistido por todo tipo de prótesis, y dispone de un ordenador integrado en su espalda con el que interactuar. Pero se siente rehén de su nuevo cuerpo, como si estuviese «encerrado en la muerte», según la traducción de su nombre, lo que desencadenará su tragedia y rebeldía. Como monstruo, es rechazado por su familia y reniega de su vocación y bandera. Incluso llega a intentar suicidarse, sin lograrlo debido a su programación, y enfrentarse a sus creadores. En la «guerra de marionetas» que les declara, en la que se opondrá al control de su cerebro, luchará por la recuperación íntegra de su humanidad. Siendo explícito heredero del *Frankenstein* de Mary Shelley, *Deathlok* adelanta, desde la ficción, gran parte de las controversias vinculadas al cibernético.

Algunos ofrecerán una perspectiva más positiva como la del personaje *Cyborg*, ideado en 1980 para la editorial DC por M. Wolfman y G. Perez. La vida del atlético Victor Stone, hijo de científicos y con cociente intelectual mejorado, se transforma al ser gravemente herido por un experimento. Los daños en su cuerpo son tales que, sin su conocimiento, su padre sustituye gran parte del mismo por implantes. Estos le otorgan increíbles habilidades que, inicialmente,

¹⁶ YEHYA, N., *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*, Buenos Aires, Paidós, 2001.

rechaza al considerar a las partes artificiales de su cuerpo como una cárcel. Pero, a medida que acepta su nueva condición, irá controlándolas para desarrollar una vida como superhéroe. Además, utiliza las especiales facultades que le permiten controlar todo tipo de tecnología. Integrado en *Los Jóvenes Titanes* y en *La Liga de la Justicia*, sus espectaculares aportaciones tecnológicas serán una constante. Tal escenario no impide que, en ocasiones, su parte mecánica continúe siendo origen de enormes conflictos.



Fig. 3. En «La Patrulla Condenada» (G. Morrison-R. Case 1990), Robotman cambia de cuerpo biónico. TM & © 2020 DC COMICS

mundo artificial forman un continuo. Abundan las explícitas referencias a las ciencias y a la filosofía en torno a la mente y la posibilidad de su existencia en las máquinas. Todo ello para defender la integración total, pero siempre problemática, con la tecnología como propuesta de futuro para la Humanidad.

En el cómic *Robotman* nace en 1963 pero tiene su época de máximo esplendor a principios de los 90 en *La Patrulla Condenada* de G. Morrison [fig. 3]. Cuando Cliff Steele sufre un terrible accidente automovilístico su cerebro es instalado en un cuerpo robótico. Tras el desconcierto inicial, desarrolla una vida mental y sentimental lo suficientemente compleja como para ser considerado como uno de los cibernéticos más *humanos* de la ficción. Su especial condición se utiliza además como metáfora de la compleja relación, muy estudiada por la ciencia y la filosofía, entre cuerpo y mente. Se proponen tanto uno como la otra como sustancias diferentes, cuando, tras obtener un nuevo cuerpo protésico,

En la utilización del cibernético el universo generado por el manga *Ghost in the Shell* (M. Shirow, 1989, fig. 2) es especialmente paradigmático. Su sorprendente despliegue de prótesis, corporales, pero sobre todo mentales, invita a reflexionar sobre las consecuencias de su uso. Una unidad especial de la policía, integrada por cibernéticos y liderada por la mayor Kasanagi, se enfrenta a una inteligencia artificial. En este escenario, que no escatima acción y espectáculo, se sugieren controversias de profundo calado intelectual. Al no existir límites entre humano y máquina, en los entornos cibernéticos realidad y

el mismo se refiere al antiguo como «una casa vieja abandonada». Mientras que se defiende la tesis contraria en el paradójico episodio en el que, teniendo el cerebro fuera de su cuerpo, este último llega a desarrollar una segunda mente. Aunque es uno de los cíborgs más positivos de la ficción, su integración con la máquina se plantea como un desafío casi insuperable.

Hacer referencia a *Terminator* conlleva el problema de que, atendiendo a su definición estricta, para algunos autores no es un cíborg.¹⁷ Para otros es el prototipo del «cíborg musculoso» tan habitual en la iconografía del cine de acción.¹⁸ Para S. Koval es ejemplo de un determinado tipo de fusión con la tecnología al que denomina «integración exógena».¹⁹ Según narra su creador, *Terminator* nació en una de sus pesadillas: «un robot que había sido un cíborg» pretendía terminar con toda la humanidad. Su endoesqueleto tecnológico recubierto de tejido humano, lo convertiría en cíborg a pesar de que la parte orgánica también fuese artificial. Además, y a pesar de que represente con especial contundencia el miedo a la tecnología, ha sufrido un continuo proceso de humanización en sus películas. Si en *Terminator 2: Juicio Final* (J. Cameron, 1991) cambiaba su rol de villano por el de héroe, en la sexta entrega de la saga llega a tener familia dándose la circunstancia de que en este último título uno de sus protagonistas, la soldado Grace, es un cíborg propiamente dicho.

A modo de síntesis de lo expuesto, el personaje que representa mejor al arquetipo de cíborg en la ficción es *Robocop*. Su primera película, en la que un policía es devuelto a la vida en un cuerpo protésico, fue cuestionada como fascista. Sin embargo, critica una sociedad, espejo de la nuestra, en la que los intereses particulares prevalecen a través del uso de la violencia. *Robocop*, uno de los proyectos tecnológicos creados para ejercerla, se rebela contra lo programado. Su memoria ha sido borrada pero la parte emocional, que para algunos autores diferencia al ser humano de la máquina,²⁰ logra prevalecer. En el *remake* de 2014 las emociones resultan esenciales para un guitarrista con brazos biónicos, y en *Robocop* son manipuladas en busca de mayor eficacia. En ambos casos los implantes no resultan un añadido caprichoso, sino imprescindibles para la supervivencia y la actividad de sus beneficiarios. Pero la convivencia entre la parte humana y la mecánica, aunque deseable en algunos casos, conlleva graves dificultades. A. Diéguez llega incluso a afirmar que, refiriéndose a lo prótesis

17 FERNANDEZ, T., *Paul Verhoeven. Carne y sangre*, Barcelona, Glenat, 2001, p. 178.

18 GARCIA, L., *Morfologías híbridas. El organismo cibernético en el cine de ciencia ficción contemporáneo (1979-2004)*, [Tesis doctoral inédita], Universidad Autónoma de Madrid, 2009.

19 KOVAL, S., *La condición poshumana. Camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia*, Buenos Aires, Cinema, 2008.

20 GOMEZ, V., *Entre lobos y autómatas. La causa del hombre*, Madrid, Espasa Calpe, 2006.

corporal total, «podría ser tan destructiva de la personalidad humana que equivaliera a la muerte, o incluso a algo peor que ella».²¹

Robocop ha sido trasladado, en múltiples ocasiones, a diversos medios como el caso del cómic en el que Frank Miller y el dibujante Juan José Ryp unen sus talentos. Con un estilo aún más violento profundizan en la idea de que el policía, mitad máquina, pero mitad humano, es sólo un producto para sus creadores. Y como tal debe estar sujeto a un control absoluto por parte de ellos; insistiendo en que este es uno de los riesgos más temidos por los cibernéticos de ficción. Finalmente, de la mano del propio Miller junto a Walter Simonson, se producirá su inevitable enfrentamiento con Terminator [fig. 4]. En medio de tal colosal contienda se nos sugiere una esclarecedora, además de inquietante, controversia: la propia mente humana de Robocop, dotada de conciencia, deseos y miedos, al conectarse con el sistema de control de misiles denominado Skynet fue la causa de que esta inteligencia artificial se dispusiera a terminar con la Humanidad mediante los terminators. Es el propio ser humano, y no la máquina, el origen de la auténtica y terrible amenaza [fig. 5].

5. EL CÍBORG INTERPRETADO

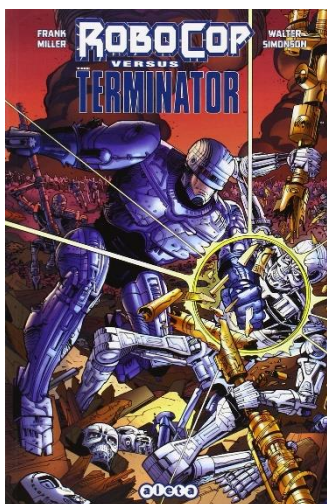


Fig. 4. Enfrentamiento entre dos de los cibernéticos más emblemáticos del cómic y el cine.

©Aleta Ediciones por la edición española

Afirmaba Jorge Luis Borges que «las criaturas pensadas y soñadas durante siglos por la ciencia ficción y las utopías científicas han escapado de nuestro sueño y se han hecho mayores, independientes, han salido a la realidad».²² Pero en el caso del cibernético lo que se ha dado es una continua interacción entre el imaginario en el arte y el desarrollo tecnológico. La ficción ha sido fuente de inspiración para los científicos y, a su vez, sus logros han sido fuente inagotable para el género, entre otros, de la ciencia

21 DIEGUEZ, A, Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano, Barcelona, Herder, 2017, p. 99.

22 Citado en SADABA, I. *Cyborg. Sueños y pesadillas de las tecnologías*, Barcelona, Península, 2009, p. 206.

ficción. En esta trayectoria de auténtica coevolución habría que distinguir entre tecnología «realizable» y «concebible».²³ La primera resulta viable y practicable en un momento del desarrollo tecnológico (miembros biónicos, órganos artificiales...); la segunda solo es imaginable, proyectable y no factible en la época de su concepción (capacidad de determinados implantes, cerebros en cuerpos tecnológicos, etc.).

Diferentes disciplinas ponen de manifiesto que el cibernético, en la realidad y en la ficción, forma parte tanto de nuestro pasado como de nuestro presente y futuro. Hay especialistas que interpretan la historia de la tecnología a partir de su integración con el organismo humano. Tal desarrollo iría desde la prolongación del cuerpo humano mediante la herramienta hasta la integración de esta en el cuerpo.²⁴ Atendiendo al registro arqueológico, el uso de prótesis, lejos de ser una novedad, se remonta en sus inicios a la Antigüedad.²⁵ A modo de ejemplo, y para reflejar sobre la actualidad de nuestros medios de transporte, R. Brooks defiende que «ya no se trata de nosotros y el coche, sino de un nosotros ampliado con una carrocería».²⁶ Y T. Hime, para referirse a lo cotidiano de los implantes (marcapasos, prótesis dentales y auditivas...) recuerda que «los cibernéticos son un objeto viejo de la ciencia ficción, pero nadie predijo que la abuela se convertiría en uno».²⁷ Lo que no sólo sitúa al cibernético en la actualidad, sino que le otorga la doble naturaleza de personaje ficticio y lejano y, a la vez, muy real y próximo. Y en el futuro para A. C. Clarke,²⁸ entre otros muchos autores, este proceso de simbiosis entre hombre y máquina no tendrá otra opción que la de incrementarse.

La ficción ha utilizado la magia, la alquimia, la tecnología y finalmente, la hibridación del ser humano con ésta, para justificar todo tipo de transformaciones del cuerpo humano. Tales propósitos tuvieron su inicio en la mitología, en cuyos relatos algunos personajes, como el gigante Talos, son seres biomecánicos.²⁹ La ciencia ficción, heredera de la mitología, ha desarrollado estos temas a partir de la tecnología «realizable» de cada época

23 KOVAL, S., *La condición poshumana...*, op. cit., p. 23.

24 Ver MITCHAM, C., *¿Qué es la filosofía de la tecnología?*, Barcelona, Anthropos, 1989 y AGUILAR, T., *Ontología Cyborg*, Barcelona, Gedisa, 2008.

25 MAYOR, A., *Dioses y Robots. Mitos, máquinas y sueños tecnológicos en la antigüedad*, Madrid, SLNE, 2018.

26 BROOKS, R.A., *Cuerpos y Máquinas. De los robots humanos a los hombres robot*, Barcelona, Ediciones B, 2003, p. 267.

27 Citado en DERY, M., *Velocidad de escape...*, op. cit., p. 72.

28 LE BRETON, D., *Adiós al cuerpo*, La Cifra Editorial, 2007, p. 203.

29 MAYOR, A., *Dioses y Robots...*, op. cit.

para convertirla en «concebible». Tanto es así que los cibernéticos de ficción más representativos surgen en fechas inmediatas a su nacimiento en la tecnociencia. Y atendiendo al futuro, como dice F. Broncano, «el cibernético es una figura a la vez descriptiva de lo que somos y parte del imaginario de lo que queremos ser».³⁰



Fig. 5. En «Robocop versus Terminator» (F. Miller-W. Simonson, 2014) la propia mente humana de Robocop, y no la máquina, es la amenaza para la humanidad

tecnificación de los propios conflictos armados es cada vez más sofisticada. Paralelamente, muchas instituciones militares, entre las que destaca la DARPA de EE.UU., disponen de enormes presupuestos para el desarrollo tecnológico que incluye la opción del híbrido soldado-tecnología. Lo que ha llevado a Haraway a concluir que los conflictos bélicos modernos son una auténtica «orgia cibernética».³¹

La prevalencia de su función militar es un claro indicio de la visión negativa que de la fusión hombre-máquina se ha potenciado desde la ficción (*Doctor Octopus*, *Tecnarquia*). Lo que en ocasiones lleva a convertir a los cibernéticos en encarnaciones del mal (supervillanos, *Darth Vader*, *Tetsuo*). Mientras que en la realidad el cibernético representa una solución para determinados problemas del ser humano, en el cómic y el cine es tratado como un paria, un apestado o

³⁰ BRONCANO, F., *La melancolía del...*, op. cit., p. 45.

³¹ Citado en DERY, M., *Velocidad de escape...*, op. cit., p. 249.

un monstruo (*Eduardo Manostijeras, Deathlok*). Siguiendo a Débora Madrid, estos medios se han dedicado a «infundir el miedo a la integración de las máquinas y los cuerpos; o lo que es lo mismo, el miedo a los cibernéticos». ³² Esta repulsión, que parte de los propios afectados y se extiende a su entorno, surge de toda una diversidad de complejas problemáticas tradicionalmente estudiadas desde diferentes disciplinas.

Para la filosofía y la ontología el cibernético supone la confluencia de lo orgánico, natural y subjetivo con lo mecánico, artificial y objetivo. Por lo que algunos autores lo interpretan como la destrucción simbólica de tales categorías ³³ (*Ghost in the Shell*). Mientras que para otros representa, tras las de Copérnico, Darwin y Freud, toda una cuarta ruptura ontológica. ³⁴ Para la biología y la medicina, la integración del cuerpo con tecnología, conlleva toda una serie de dificultades. La biónica actual se enfrenta a retos como la elaboración de nuevos materiales o el rechazo inmunológico. Para la Antropología y la Psicología las dificultades surgen de las diversas concepciones sobre lo corporal y lo mental. Para Le Breton, haciendo referencia al organismo humano, «el cuerpo es una construcción simbólica, no una realidad en sí mismo» ³⁵ lo que se podría aplicar a la fusión con la máquina. Para Damasio «el cuerpo y el cerebro forman un organismo integrado», ³⁶ por lo que todo cambio corporal repercute en la mente (*Homo Plus, Robotman*). Para la Ética y la Política los problemas surgirían del control tecnológico del ser humano (*Deathlok, Robocop*) o las desigualdades sociales generadas por la tecnología (*Alita, Carbono Alterado, Elysium*)

Por todo ello, han sido muy frecuentes las críticas al cibernético como una perversión del ser humano. Los artefactos tecnológicos han sido concebidos, en ocasiones, como añadidos o amenazas para la auténtica «naturaleza humana». Pero lo cierto es que el *Homo sapiens*, su cuerpo y sus herramientas siempre han estado en perpetua interacción. En el ser humano, naturaleza y cultura son un continuo en el que destaca el uso de la tecnología, por lo que Ortega y Gasset vaticinó que «el hombre empieza cuando empieza la técnica». ³⁷ Lo que no impide que, tanto la utilización de la tecnología como la

32 MADRID, D., *La humanidad en peligro...*, op. cit., p. 188.

33 HARAWAY, D. J., *Ciencia, cyborg y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid, Cátedra, 1991.

34 LE BRETON, D. *Antropología del cuerpo y modernidad*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, 1990, p. 32.

35 LE BRETON, D. *Adiós al cuerpo*, La Cifra Editorial, 2007, p. 13.

36 DAMASIO, A., *En busca de Spinoza*, Barcelona, Crítica, 2003, p. 185.

37 ORTEGA Y GASSET, J., *Ensimismamiento y alteración. Meditación de la técnica y otros ensayos*, Madrid, Alianza, 2014, p. 91.

integración con ella, al igual que cualquier otro componente cultural, deba ser debidamente analizada y regulada. Se impone el esfuerzo conciliador entre los extremos de la «tecnofobia» y la «tecnofilia». En definitiva, el híbrido hombre-máquina de la ficción padece de la melancolía de volver a una situación natural que nunca existió. En el ser humano lo artificial, incluyendo la tecnología, forma parte de su naturaleza desde sus inicios. Debido a ello concluye Y. Kagarlitski que, «el cibernético representa la capacidad superior y definitiva, con todas sus exageraciones, de la adaptación del hombre al medio artificial de vida».³⁸

Los cibernéticos en el cómic y el cine representan desde la ficción a la corriente transhumanista que, en tecnociencia y filosofía, explora las promesas y los riesgos de nuestra fusión con la tecnología. Pero lejos de suponer una forma de peligro o amenaza, la simbiosis que hemos realizado con los artefactos producto de nuestra creación ha sido parte de la evolución cultural de nuestra especie. La injustificada exaltación de nuestro componente natural y los muy cuestionables usos que, en ocasiones, hemos hecho de la tecnología; han propiciado que el cómic y el cine hayan dotado al cibernético de un significado eminentemente crítico. Interpretación que ha potenciado, en nuestra compleja y ambigua relación con la tecnología, al cibernético como símbolo de lo que hemos sido, somos y continuaremos siendo.

38 KAGARLITSKI, Y., *¿Qué es la Ciencia ficción?*, Barcelona, Guadarrama, 1974, p. 239.