



Viñeta extraída del manga "Ghost in the Shell" de Masamune Shirow, 1989.

El Devenir Transhumano en la Historieta

Oswaldo Barreto Pérez.

Grupo de investigación Bordes.

etomau@yahoo.com

Resumen: A través de una revisión histórica de tipo analítica, crítica y explicativa de varios cómics de ciencia ficción se evidencia la construcción y/o deconstrucción del cuerpo, así como su "evolución" hacia un cuerpo atravesado y conformado por lo tecnológico. La historieta o cómic como lugar de enunciación que desde lo imaginario traslada sus postulados a la realidad. Se repasan constructos corporales ligados a lo tecnológico tales como robots, androides y ciborgs que crecieron y evolucionaron rápidamente con la historieta. A lo largo del análisis se revisan conceptos como lo transhumano y lo postorgánico en función de establecer una perspectiva de la corporeidad humana y su relación con la tecnología. Las conclusiones evidencian la construcción de una humanidad no orgánica y dependiente de la tecnología, también se concluye que el cómic de ciencia ficción ha jugado un papel importante en la elaboración de este imaginario colectivo.

Palabras claves: ciencia ficción, corporeidad, transhumano, postorgánico, poshumano, robots, androides, ciborgs, cómics.

Becoming Transhuman in Comic

Abstract: Through an analytic, critical and explanatory revision of various fictional comics in history we can see the construction and/or deconstruction of their body types as well as their evolutionary process towards a more technological transformation. Cartoon or comics, as a place of enunciation from the imagination, moves its principles to reality. Body figures related to technology such as robots, androids and cyborgs that grew and evolved rapidly with cartoon are specifically reviewed. Throughout this analysis concepts such as transhuman and postorganic are studied in order to establish a perspective of human corporeality and its relationship with technology. The findings show the construction of a nonorganic humanity and a dependency on technology; also it concludes that the comic science fiction has played an important role in the development of this collective imagination.

Keywords: science fiction, corporeality, transhuman, postorganic, posthuman, robots, androids, cyborgs, comics.

“Nadie puede pasar por alto el hecho de que la casa del Ser está desapareciendo bajo un profuso andamiaje, sin que sea posible saber qué aspecto tendrá después de las refacciones”.

Peter Sloterdijk

El Cómic como plataforma de despegue

El cómic o historieta es un vehículo de transmisión de ideas que ya cuenta con algo más de un siglo de historia, considerado el noveno arte, se ha consolidado como género y se ha complejizado abarcando multiplicidad de temas, especializándose. Una de estas especializaciones es la ciencia ficción, campo en donde la historietística ha sido muy fecunda y ha realizado grandes aportes al imaginario colectivo¹ iniciando este camino científico ficcional en 1929 con la historieta “Buck Rogers” de Dick Calkins.

En el desarrollo de la ciencia ficción a través de la historieta se ha gestado un imaginario que inspirado y movido por el ideal de la modernidad se adhirió a la tecnología haciendo de esta un lugar para la creación fantástica, generando, quizás sin proponérselo y no sin cierto aire de premonición; una realidad donde actualmente estamos inmersos, en la cual la frontera entre ficción y realidad o la que divide futuro y presente parecen haberse resquebrajado. Quizás sin una clara intención, el cómic, en la construcción de este imaginario, ha contribuido con el pensamiento, el sentir o el sueño de rebasar la condición humana.

¹ Usaremos el término “imaginario colectivo” según lo define Edgar Morín, es decir; como el conjunto de mitos, formas, símbolos, o motivos que existen en una sociedad en un momento dado, caracterizados por su sincretismo y que son masificados por un medio, en este caso el cómic.

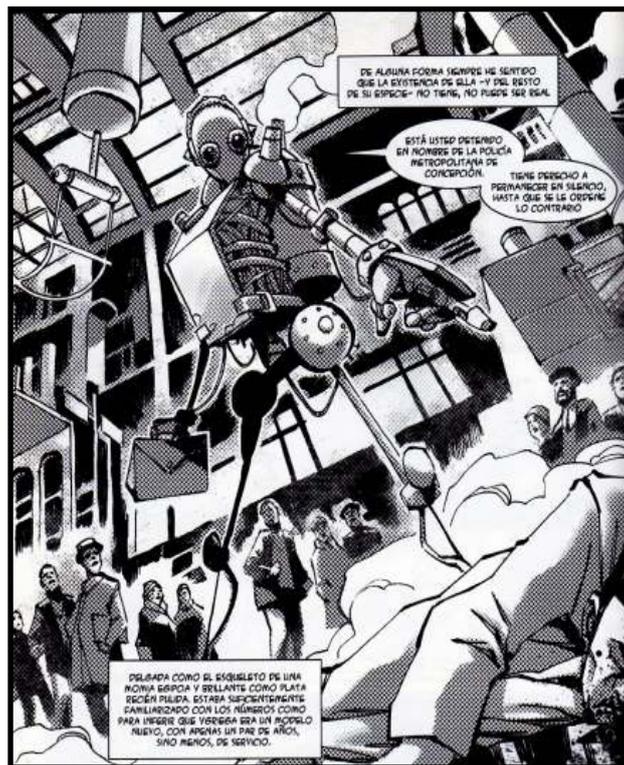
En el desarrollo de la ciencia ficción a través de la historieta se ha gestado un imaginario que inspirado y movido por el ideal de la modernidad se adhirió a la tecnología haciendo de esta un lugar para la creación fantástica, generando, quizás sin proponérselo y no sin cierto aire de premonición; una realidad donde actualmente estamos inmersos, en la cual la frontera entre ficción y realidad o la que divide futuro y presente parecen haberse resquebrajado. Quizás sin una clara intención, el cómic, en la construcción de este imaginario, ha contribuido con el pensamiento, el sentir o el sueño de rebasar la condición humana.

La historieta de ciencia ficción apegada a la promesa de la modernidad de un futuro espléndido en el que el hombre, la naturaleza y la tecnología convivan en una suerte de paraíso, ve frustrado su ideal ante la evidente distancia que ha cobrado este proyecto respecto a la naturaleza y de cómo la carrera tecnológica ha sido motivo de destrucción y malversación de esta, en esa frustración nace la distopía, la cual con un aire nostálgico plantea desde el cómic estéticas retrofuturistas, al respecto James Sullivan nos dice:

A pesar de los enormes saltos tecnológicos de las últimas décadas, en muchos sentidos, nuestra visión del futuro sigue siendo la misma que la de hace 40 años. A medida que nos precipitamos a 1999, una nostalgia distinta, por una incumplida promesa de un futuro - en su mayoría la idea de que un día seríamos liberados de aquello mundano - se encuentra durmiente en buena parte de nuestra cultura popular... Algunos lo llaman "retrofuturismo".
(s.p)

Este escenario retrofuturista se complejiza y da origen a subgéneros como: el steampunk, el cyberpunk, el dieselpunk, el Atompunk, entre otros. Estos subgéneros generalmente obedecen a constructos estéticos que no exploraremos en este artículo pero que nos interesa señalar para evidenciar con que grado de complejidad la historieta de ciencia ficción ha propulsado un imaginario generalmente distópico respecto a un futuro tecnológico, como si ese anclarse en el pasado pudiese calmar lo vertiginoso del proceso de tecnificación en el que nuestras carnes son el alimento más codiciado.

Así el cómic de ciencia ficción ha construido a través de los años una sólida plataforma de despegue desde la que ha puesto en órbita exuberantes satélites cargados de terribles visiones, que pese a no haber sido lanzados hace mucho, ya pululan en ese firmamento llamado imaginario colectivo.



Viñeta de la novela gráfica "1899, Cuando los tiempos chocan", de Francisco Ortega y Nelson Daniel. 2011

La gestación de un nuevo ¿humano?...

Desde las viñetas de los cómics de ciencia ficción el mundo ha visto un paisaje futurista en el que la tecnología regenta la sociedad, una suerte de tecnocracia en la que la humanidad es dominada por su propia creación, donde el hombre pretende construirse a sí mismo a fuerza de tecnología, superando así su naturaleza biológica, sustituyéndola por una tecnológica. “El sueño de compatibilizar el par cuerpo/mente de los hombres con el par hardware/software de las computadoras” (Sibilia, 2005:167). En este convulso paisaje han surgido los nuevos entes o personajes que como en la biblia están hechos a imagen y semejanza de sus creadores, la humanidad juega a ser dios y tomar las riendas de su destino.

En este crecimiento progresivo del saber y de las capacidades técnicas, el hombre se auto-revela a sí mismo como el hacedor de soles y el hacedor de vida, colocándose así forzosamente en una posición en la que debe dar respuesta a la pregunta de si lo que puede y hace tienen que ver con él mismo. (Sloterdijk, 2006:4)

En esas ciudades aceradas y relucientes, carentes de vegetación y con la asepsia de un laboratorio, irrumpen los primeros seres que marcan el inicio de una nueva cadena evolutiva, estos son: Los robots², los androides³ y los ciborgs.

Los robots figuran en una primera instancia, son más cercanos a la máquina que al hombre, luego los androides y los ciborgs, los cuales comienzan a formar parte de una nueva mitología de carácter global, además casi siempre se les muestra superiores en uno o varios aspectos a los humanos convencionales, como ocurría con los semidioses de algunas mitologías de la antigüedad. Refiriéndose a estos nuevos seres Fernando Torrijos(2004) los define de la siguiente manera:

...Los más primitivos de estos entes, los robots, son básicamente seres mecánicos a los que se les ha implantado un cerebro artificial; los más evolucionados, los androides, son producciones que combinan elementos biológicos manipulados genéticamente con otras aplicaciones científico-técnicas para conseguir seres de una apariencia humana, pero que comparten con los robots su capacidad de ser programados para desarrollar un determinado tipo de trabajos y comportamientos. Los cyborgs serían individuos intermedios, todavía humanos en la medida en que al menos una parte de su estructura biológica natural, el cerebro, pertenece a una persona en la acepción tradicional que tiene esta palabra; otras partes de su cuerpo, en cambio, habrían sufrido una serie de transformaciones mediante implantes tecnológicos que habrían conseguido transformarlos en una especie de superhombres o supermujeres en diversos aspectos. (p.53)

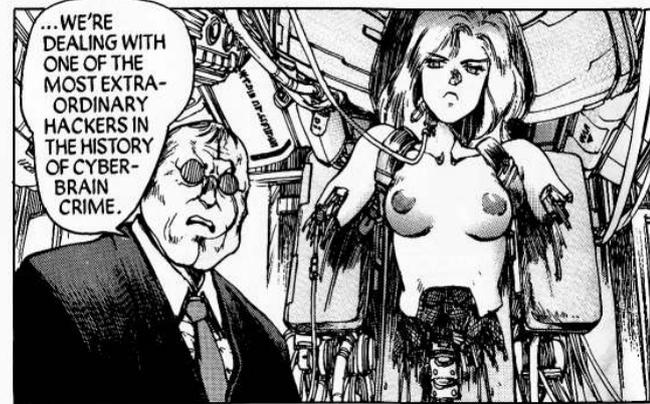
2 El término Robot fue acuñado en 1917 por el dramaturgo checo Capek, para designar a los trabajadores artificiales que aparecen en su obra R.U.R.: robot es palabra que en lengua checa significa siervo.

3 Androide es el término que se usa para designar a robots o entes sintéticos antropomorfos que, imitan la apariencia humana y aspectos conductuales de manera autónoma. Por etimología "androide" se refiere a los robots de fisionomía masculina, mientras que a los de apariencia femenina se les llama debería llamar "ginoides", aunque suele usarse el término androide para ambos casos.

Sustituyendo al ser biológico por el tecnológico

Con la incorporación de estos “nuevos”⁴ entes el cuerpo como lo conocemos se ve comprometido y problematizado y la historieta no ha tenido ningún reparo en mostrárnoslo de la manera más cruda o sórdida posible.

Imágenes como estas nos ubican frente a las preguntas cruciales de nuestro tiempo: ¿Qué es ser humano? ¿Podemos seguir siendo humanos si nuestro cuerpo deja de ser natural? ¿Yace en nuestro cuerpo orgánico nuestra humanidad? ¿Cuántas partes de nuestro cuerpo podemos reemplazar por piezas artificiales sin dejar de ser humanos? ¿Estamos ante un nuevo ser o es el



Viñeta extraída del manga “Ghost in the Shell”, creado por Masamune Shirow en 1989.

viejo ser evolucionando? ¿Nos estamos despidiendo de la raza humana como lo hemos hecho con tantas especies animales y vegetales? ¿Estamos dispuestos a matar a la madre naturaleza y pedir ser adoptados por la tecnología? ¿Cuándo hablamos de tecnología suplantando la naturaleza nos referimos a nuestro futuro o a nuestro fin? ¿Es posible existir sin cuerpo? A esta última pregunta responde Sibilia:

La pregunta puede parecer anacrónica en el vertiginoso mundo contemporáneo, por sus inefables ecos cartesianos, gnósticos y metafísicos. No obstante, la respuesta afirmativa parece ser una de las propuestas de la nueva tecnociencia de cuño fáustico, con su horizonte de digitalización total y sus sueños de disolución de las materias más diversas en flujos de bits; en las señales electrónicas que se presentan como un “fluido vital” universal, capaz de nutrir tanto a las máquinas como a los organismos virtualizados. Pero el cuerpo anátomo-fisiológico todavía se yergue. Y su materialidad se rebela: por momentos parece ser orgánico, demasiado orgánico. Lo sensible persiste e insiste: el hombre parece estar enraizado hasta la médula en su estructura de carne y hueso. (2005:113)

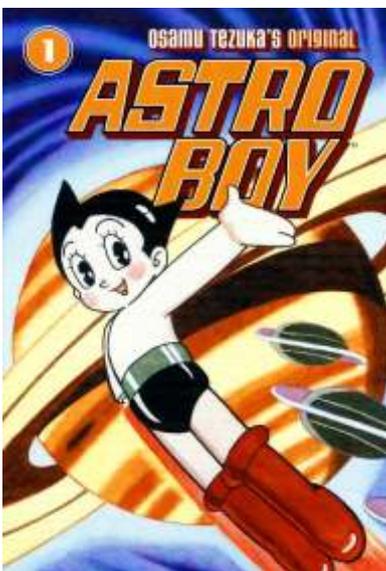
El cuerpo como nuestra última frontera está siendo intervenido con dispositivos tecnológicos desde hace décadas, el imaginario fantástico en torno a esta nueva corporeidad ha cruzado la frontera de la fantasía y se ha posicionado en nuestra realidad, esos nuevos entes han logrado lo imposible: escapar de las viñetas, y obviamente lo han logrado con nuestra aprobación. Hemos deglutido un imaginario sin detenernos a pensar en su significado profundo, en el llamado de atención que pudo contener, pero convertido en mensaje masivo parece haberse aprovechado de lo popular para instaurarse sin mayor conflicto. Muchas de las historietas han tenido que ver con esta instauración, veamos algunos ejemplos en orden cronológico:

⁴ Lo de “nuevos” es relativo, obedece más al hecho de que no nos acostumbramos a ellos, pero realmente se comienza a hablar de robots en la segunda década del siglo XX y eso sin tener en cuenta los referentes mitológicos como el Golem de la tradición hebrea que incluso aparece mencionado en la biblia o las creaciones de Hefestos como Talos; un autómatas de bronce gigante o las Kourai Khyrseai (doncellas doradas) también dos autómatas hechas de oro de las que se decía que poseían inteligencia, fuerza y podían hablar.

Robotman (1942) es la historia de un científico llamado Robert Crane cuyo cerebro fue colocado en un cuerpo robótico luego de que su cuerpo biológico recibiera un disparo fatal. Obviamente esta conjunción cerebro humano y cuerpo artificial lo convierten en un ciborg y no en un robot, pero era la década del 40 y el término ciborg no había sido acuñado. Ya desde estos incipientes personajes queda claro que la premisa o promesa tecnológica es superar la muerte, y en este caso el personaje es un benefactor que lucha contra la delincuencia y que incluso luchó en la II guerra mundial, lo cual puede leerse como discurso político-tecnológico; quien posee la tecnología posee el poder y puede dominar, en ese sentido vemos el doble discurso del supuesto benefactor que solo protege una parte de la humanidad. Extrañamente estas historietas (las de circulación masiva e internacional) se gestan en los países más desarrollados tecnológicamente, tal es el caso de Estados Unidos y Japón, el discurso político nacionalista-imperialista suele estar presente o por lo menos subyacente.



Robotman (1942).
Creada por: Jerry Siegel and Leo Novak (EE.UU).
1era aparición: Star Spangled Comics #7



Astroboy (1952).
Creado por: Osamu Tezuka (Japón)
Publicado por: Editorial K bunsha

Astroboy (1952), aunque definido como robot, es propiamente un androide. La historia cuenta que fue creado por el Dr. Tenma cuyo hijo natural había muerto en un accidente, para llenar el vacío generado por la pérdida decide crear a Astroboy, un androide de aspecto infantil cuya principal característica es que tiene sentimientos humanos, lo paradójico es que también resulta una poderosa arma de guerra. Aquí constatamos que el discurso tecnológico va de la mano con la noción de poder, usualmente referida a poderes fácticos, pero subrayaremos en este caso la fantasía que supone una máquina con sentimientos, lo que bien podría ser el ideal posthumano, además vemos a este personaje sustituir sin problema al hijo muerto del científico, este llena con creces el vacío dejado por la muerte de aquel, lo cual es propio de un anhelo muy característico de la cultura occidental respecto a la muerte como tragedia, pues vale recordar que en otras culturas la muerte es asumida con otros sentimientos y en algunas incluso con regocijo.



"I Want To Be a Man" (1957)
Creado por: Jack Kirby (EE.UU).
Publicado en: *Alarming Tales* #2

En esta representativa puesta en página de Kirby, vemos a una máquina con características antropomorfas más bien grotescas, se trata de un robot con conciencia y sentimientos humanos como lo indica el título; "Yo quiero ser un hombre", otro texto proveniente del robot reza: yo soy algo más que una calculadora. Yo puedo pensar... ¡Yo puedo sentir emoción!

El robot se torna monstruoso por su apariencia y por su tamaño descomunal y aunque no pretende hacerle daño a nadie es visto como algo inaceptable. "Los monstruos han definido siempre los límites de la comunidad en las imaginaciones occidentales". (Haraway. 1995:308)

En este tipo de historieta pasa lo mismo que en King Kong o en Frankenstein, lo estético es fundamental, la apariencia es sometida a juicios de valor y al salirse de proporción respecto a los convencionalismos es vista como negativa, estos personajes generan empatía en los lectores que impotentes ven como son apartados injustamente sin tener en cuenta su verdadera naturaleza y en este punto habría que preguntarse ¿Cuál es la verdadera naturaleza del hombre? ¿Es la gracia bajo la grotesca apariencia o es el monstruo que destruye y rechaza todo aquello que no le resulta semejante?

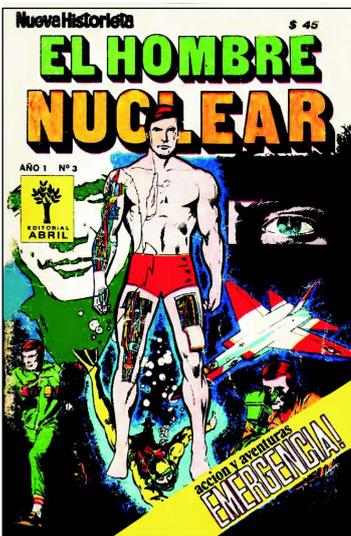
Estas historias fueron abonando el terreno de la tolerancia para que los "diferentes" pudiesen ser aceptados; robots, androides, ciborgs e incluso los superhéroes, viven el drama de ser diferentes, y es a través de muchas viñetas que logran, en algunos casos, reconciliarse con la sociedad.



The long tomorrow (1975)
Dibujada por: Moebius (Francia)
y escrita por: Dan O'Bannon (EE.UU)

En esta puesta en página del clásico de ciencia ficción **The Long Tomorrow** (1975) del famoso dibujante Jean Giraud (Moebius), vemos que el protagonista, el detective Peter Club, es seducido por una hermosa mujer que resulta siendo un androide monstruoso. Subrayamos en este caso la posibilidad de que los androides pasen por humanos al punto de no notarse la diferencia, por lo menos en su apariencia externa y su comportamiento, lo cual nos plantea una sustitución que puede hacerse gradualmente y sin mayores traumas, pues es la estética corporal con lo que solemos, superficialmente, percibir nuestra humanidad. La otra arista planteada en este ámbito es el de la belleza, los androides, como en este caso, suelen ser creados con cuerpos esculturales que representan el paradigma de belleza de la época, esa obsesión moderna por un cuerpo “perfecto” es un punto neurálgico que ha permitido, a través de las cirugías plásticas, que

los cánones estrambóticos y antinaturales que los dibujantes de historietas le imprimen al cuerpo femenino a manera de caricaturización se trasladen a la realidad, y es así como podemos ver en nuestras urbes, exuberantes féminas de carne, hueso y silicón que parecen haber salido de una viñeta.



El hombre nuclear (1976)
Dibujado por: Jorge Peña
Escrito por: Nicanor Valbuena
(Colombia). Editora 5

El hombre nuclear (1976), es una historieta inspirada en la serie televisiva norteamericana “The six million dollar man” de los años 70, básicamente se trató de una licencia norteamericana que era traducida y publicada en Colombia, lo interesante es que cuando la serie salió del aire en 1978, El grupo editorial en Latinoamérica decidió seguir con el personaje y es así como desde la revista Nº 21 los guiones y el arte son de los colombianos Nicanor Valbuena y Jorge Peña.

El hombre nuclear es realmente un ciborg, se trata de un astronauta y piloto que sufrió un accidente en el que perdió ambas piernas, el brazo derecho y la visión del ojo izquierdo, pero una agencia gubernamental que trabajaba en un proyecto secreto reemplazó los miembros perdidos por partes cibernéticas. Estos nuevos miembros le otorgaron una fuerza sobrehumana, gran velocidad y visión telescópica. Este es un caso de simbiosis en el que la tecnología y la biología se dan la mano mejorando la condición humana, pero mejorándola de tal manera que sobrepasa por mucho las capacidades normales de un individuo, lo que lo

convierte en un “superhombre”. Ante este planteamiento del hombre nuclear cabe preguntarse ¿De ser posible que la tecnología potenciara un cuerpo mucho más allá de sus capacidades naturales seguiríamos hablando de seres humanos? ¿Qué consideraciones éticas, antropológicas o filosóficas debemos hacer ante un ser que piensa y siente como nosotros pero cuyas capacidades físicas no son humanas? Un ciborg es una frontera rota o por lo menos fluctuante, es donde la tecnología deja de ser una otredad, es cuando comenzamos a ser uno con nuestra creación, la máquina ya no está afuera, está dentro, ser la máquina, el planteamiento es espeluznante y cautivador al unísono, pues plantea la redefinición de lo humano.

En esta historieta retrofuturista llamada; **Expreso Galactico 999** (1977), un niño pobre llamado Tetsuro emprende un viaje por el espacio en un tren galáctico, va acompañado y financiado por Maetel, una mujer rica. El leit motiv del viaje es llegar al planeta Andrómeda, en el cual regalan cuerpos mecánicos, Tetsuro quiere uno de esos cuerpos para no tener que morir. Colocar este deseo en el personaje de un niño es toda una osadía y al mismo tiempo una revelación. Son las nuevas generaciones las que más viven la transhumanidad, han crecido en medio del apogeo informático, sus referencias infantiles ya no son los parques, las vacaciones o los cumpleaños; son los videojuegos. El viaje por el espacio de Tetsuro se convierte en un símbolo de crecimiento personal en el que las experiencias acumuladas podrían tener más importancia y significación que el logro del objetivo principal, en tal sentido cabe pensar en la posibilidad de que toda esta carrera tecnológica que hemos tildado de progreso y desarrollo en pro de nuestra condición humana pueda resultar en un objetivo erróneo que va en nuestro detrimento. En esta historieta también se plantea que la tecnología que promete superar la condición humana es accesible solo para una minoría pudiente, lo cual introduce la lucha de clases en función de lo tecnológico y esto también resulta recurrente en muchas historietas de ciencia ficción, incluso están las que plantean una clase obrera androide (no humana) que se siente oprimida y reclama sus derechos.



Expreso Galáctico 999 (1977). Manga de Leiji Matsumoto.
Anime creado por Toei Animation (Japón)

El Super Agente Cobra es un manga que aparece en 1978 y que fue llevado a la televisión y transmitido en Hispanoamérica a fines de los 80 y comienzos de los 90. El personaje es un tipo de pirata espacial fugitivo, una suerte de justiciero romántico que anda por el espacio salvando damiselas y viviendo aventuras, pero posee un elemento interesante para este estudio, se trata de una psicoarma, un equipo bélico escondido bajo la piel de su brazo derecho, esta arma dispara un poderoso rayo de ondas calóricas producido por el calor del cuerpo y no requiere de un gatillo o mecanismo de disparo porque está ligado a la mente, es decir, que al personaje le basta pensar que dispara para que la psicoarma se dispare.



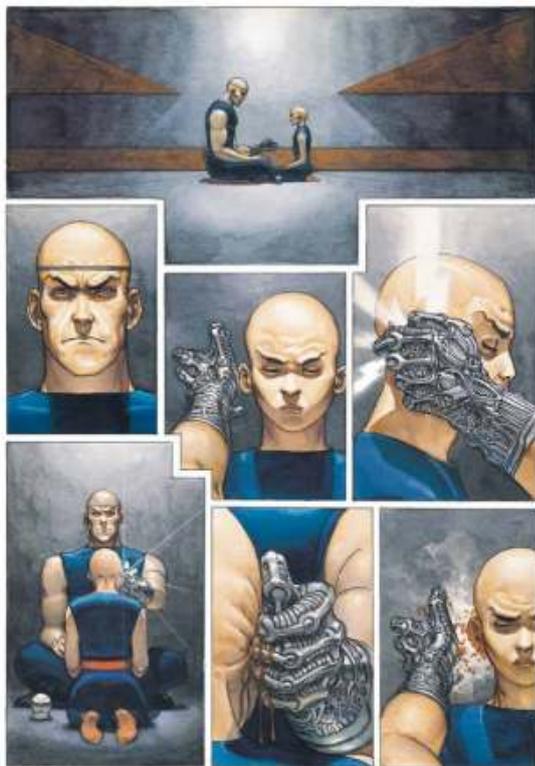
Super Agente Cobra (1978)
Manga creado y dibujado por Buichi Terasawa (Japón)
Estudio Black Sheep. Anime dirigido por Osamu Dezaki.

Lo interesante en este caso es la integración a nivel psíquico del dispositivo tecnológico con el individuo, además, que el rayo sea generado por su propio cuerpo supone la fusión perfecta, el hombre y el dispositivo conectados al 100%, esto supondría el hito entre lo transhumano (aquello que está en un proceso de transición respecto a lo puramente humano) y lo posthumano (aquello que se despidе de la humanidad para ser algo distinto).



El Galáctico (1978)
Creado por Leiji Matsumoto y
Osamu Tezuka (Japón).
Anime dirigido por Yugo Serikawa.

Este manga y anime de los 80 titulado **El Galáctico**, tiene como trama el viaje de una princesa llamada Aurora a el Gran Planeta con el fin de restaurar la energía del universo, pero debido a su fragilidad y a los peligros del viaje le son asignados tres ciborgs para que la protejan, estos ciborgs son: Galáctico (el protagonista), Glotín y Giorgio. Llama la atención que estos ciborgs tienen todo el cuerpo robótico y lo único orgánico es la cabeza, resulta recurrente, en el caso de los ciborgs que puedan perder la totalidad del cuerpo pero han de conservar la cabeza, en los casos más extremos la última pieza orgánica conservable y al parecer irremplazable es el cerebro, como si esa fuera la última morada del ser. También resulta interesante que la princesa (que es totalmente humana) se llame Aurora, nombre de la diosa romana del amanecer, que el amanecer esté protegido por ciborgs es algo muy elocuente, como si el mañana dependiera de la tecnología, este tipo de discurso ha proliferado en la historieta de ciencia ficción y ha preparado a una generación para recibir sin tanto cuestionamiento una tecnología que irá integrándose al cuerpo, transformando y redefiniendo lo que somos.



La Casta de los Metabarones (1998-2003).
Escrito por: Alejandro Jodorowsky
dibujado por: Juan Giménez.
Publicada por: Humanoïdes Associés.

Finalizamos el breve recorrido con esta historieta publicada en varios números; **La Casta de los Metabarones**, escrita por el chileno Alejandro Jodorowsky y dibujada por el argentino Juan Giménez. Se trata de una familia de guerreros de carne y hueso que como tradición familiar se mutilan partes del cuerpo para suplantarlas por piezas metálicas de tecnología, lo que los convierte en ciborgs, la distopía deviene porque estas intervenciones los convierten en seres temibles y despiadados en el sentido más sórdido del término, la relación tecnología-poder resulta exacerbada, y para completar lo sórdido de esta casta, cada metabaron debe ser asesinado por su descendiente. Así pues vemos como cuerpo, tecnología, vida, muerte y poder se convierten en los ingredientes constantes dentro de este constructo historietístico.

Consideraciones finales

Con este pequeño y rasante recorrido por algunas páginas de la historieta de ciencia ficción de circulación masiva podemos visualizar como desde el mundo de la creación fantástica historietística se ha socializado un discurso bio-tecnológico que, en algunos casos, es beneficioso para la humanidad cuando se pliega a la tradición prometeica;

Si la tradición prometeica pretende doblegar técnicamente a la naturaleza, lo hace apuntando al “bien común” de la humanidad y a la emancipación de la especie, sobre todo de las “clases oprimidas”. Apostando al papel liberador del conocimiento científico, este tipo de saber anhela mejorar las condiciones de vida a través de la tecnología. (Sibilia, 2005:45)

Lo prometeico como una de las caras de la moneda, también está la otra cara; la fáustica, que corresponde a esos sectores de pensamiento transhumanista que buscan acelerar lo tecnológico para deshacerse del humano que consideran obsoleto y alcanzar ese supuesto ideal posthumano.

Es a través de ese imaginario fantástico que ha planteado el cómic de ciencia ficción, donde hemos podido experimentar mundos distópicos llenos de personajes extraños, casi humanos y no humanos, que nuestros niveles de tolerancia hacia lo diferente han

aumentado, el tratamiento estético que se le da actualmente al cuerpo, como tatuajes, implantes, perforaciones o modificaciones no perturban a casi nadie, incluso se han convertido en moda, lo que antes era exclusivo de personas excéntricas hoy es cotidianidad.

El miedo es un factor ineludible cuando se trata de estos nuevos entes que pueden estar allí para suplantarnos:

Desde el Terminator hasta la fantástica Rachel en la película “Blade Runner” de Ridley Scott, el cyborg es la imagen del miedo, amor y confusión de la cultura ante lo Otro.

Miedo ante la creación humana de una máquina que nos supera y que adquiere una inteligencia propia, amor ante el hijo pródigo, el Frankenstein de la era moderna, confusión ante algo que se instaura con vida propia, con identidad propia (¿anti-humano? ¿sobre-humano? ¿Más humano que humano?) que requiere una definición nueva y que amenaza con nuestra destrucción. (Radrigán, 2011:68)

Pero la historieta de ciencia ficción ha contribuido a disminuir ese miedo, humanizando estos entes y colocándolos, en muchos casos, del lado humano, incluso, contribuye igualmente cuando los coloca en su contra, en la línea enemiga, no porque los banalice sino porque los populariza.

Como afirma Haraway en su Manifiesto Cyborg: “las fronteras entre ciencia ficción y realidad social son una ilusión óptica” (1995:253). Es fácil suponer que todo en la vida es cambiante, lo que cuestionamos es la dirección hacia donde cambia porque los caminos pueden ser múltiples, estamos asombrados ante el espejo por estar transgrediendo una nueva frontera, la que separaba cuerpo y máquina, y más allá de tecno-fobias, cabe preguntarse si es de nuestro interés continuar “dentro de la tradición utópica de imaginar un mundo sin géneros, sin génesis y, quizás sin fin” (Haraway. 1995:254)

Así el discurso fantástico del cómic inicia su traslado a la realidad, ¿estamos en una fase liminal o posliminal de ese traslado?

Desde Baudrillard y Debord en adelante, consideramos la realidad social como un mundo cambiante y de ficción. Se establece la lógica barroca o neo barroca del gran teatro del mundo, de la vida como espectáculo o representación.

Resulta casi paradójico entonces pensar en que el origen del cyborg está dentro de la literatura de ciencia ficción, ficción que resulta hoy real. Real en la ficción que es la realidad. (Radrigán, 2011:71)

Las viñetas se han desbordado, ¿la distopía está en marcha o está instaurada?, el cuerpo está siendo intervenido y no parece haber un plan, es mas una suerte de experimento en el que somos los sujetos de prueba, la historieta de ciencia ficción parece intimidada ante tan atronadora realidad.

Referencias

Bibliográficas

-Haraway, Donna. Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza. Ediciones Cátedra. 1995: 253, 254, 308.

-Radrigán, Valeria. Corpus Frontera: Antología crítica de arte y cibercultura. Mago Editores. 2011: 68, 71.

-Sibilia, Paula. El Hombre Postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Fondo de Cultura Económica. 2005: 45, 113,167.

Internet

-Sullivan, James. (Enero de 1999). Visions of Tomorrowland; How past concepts of the future are taking over pop cultura. The San Francisco Chronicle. Recuperado de: <http://www.sfgate.com/entertainment/article/Visions-of-Tomorrowland-How-past-concepts-of-2954499.php>

-Sloterdijk, Peter. (Mayo de 2006). El hombre operable: Notas sobre el estado ético de la tecnología génica. Revista Observaciones Filosóficas. Recuperado de: <http://www.observacionesfilosoficas.net/download/hombreoperable.pdf>

-Torrijos, Fernando. (Agosto de 2004). Estéticas Transhumanas: Del Cyborg al Androide. *Scripta Nova* Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales. Recuperado de: <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-170-53.htm>