

## El punk y los lenguajes estéticos del el posthumanismo

*Punk and the aesthetic languages of posthumanism*

### Autor(es)

**Mario Esteban Salamanca López**

[mario.salamanca917@educacionbogota.gov.co](mailto:mario.salamanca917@educacionbogota.gov.co)

Secretaría de Educación del Distrito Capital

Licenciado en Ciencias Sociales y magíster en Investigación Social Interdisciplinaria por la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Actual docente de la Secretaría de Educación del Distrito.

ORCID: [0000-0003-0496-6702](https://orcid.org/0000-0003-0496-6702)

*Recibido:* 27 de abril de 2025

*Aceptado:* 03 de julio de 2025

### Resumen

Este escrito reflexiona en torno a las relaciones de la ciencia, ambiente, tecnología y sociedad en el contexto del capitalismo postindustrial/digital. El análisis se centra los lenguajes estéticos del género literario relacionado con el sufijo Punk (Cyberpunk, Biopunk, Steampunk) como una de las formas en la que los ejercicios críticos sobre la subjetividad han comenzado a movilizar acciones concretas por el reconocimiento de la humanidad como artificio y problema de diseño. Estas colectividades contraculturales contemporáneas confirman la posibilidad y la responsabilidad en el redimensionamiento del sujeto humano clásico y abogan por distintas maneras de devenir en el marco del transhuma-

nismo y el posthumanismo, consolidando el giro ontológico y sugiriendo algunas herramientas para pensar la conexión entre lo humano y lo no-humano. Se propone que las acciones ligadas al trabajo colaborativo, la libertad de información, la libertad morfológica y el acceso a tecnología podría usarse como herramientas para la transformación social.

### Palabras Clave

Biopunk, Cyberpunk, Estética, Posthumanismo, Subjetividad, Transhumanismo.



## Abstract

This paper is based on the relationships between science, technology and society in the context of post-industrial capitalism. The analysis is centered on the literary aesthetics of the general literary genre related to the original Punk (Cyberpunk, Biopunk, Steampunk) in a different format in which the critical elements are based on the subject's subjectivity, which allows concrete actions to be taken during the reconciliation process la humanidad como artificio y problema de design. These colectividades counterculturales contemporáneas confirman la posibilidad y la responsabilidad en el redimensionamiento del

humano clásico y abogan por distintas maneras de devenir en el marco del transhumanismo el posthumanismo, consolidando el giro ontológico y sugiriendo algunas Herramientas para pensar la connection between lo humano and lo no-humano. Se propone que las acciones ligadas al working colaborativo, la libertad de información, la libertad morfológica y acceso a tecnología podría usarse como herramientas para la transformación social.

## Keywords

Biopunk, Cyberpunk, Posthumanism, subjectivity, Transhumanism



*“La cultura de la alta tecnología desafía esos dualismos de manera curiosa. No está claro quién hace y quién es hecho en la relación entre el humano y la máquina. No está claro qué es la mente y qué el cuerpo en máquinas que se adentran en prácticas codificadas.”*

-Donna Haraway

## Introducción

¿Alguna vez has cuestionado la naturaleza de tu realidad? Esta es la pregunta que se le hace a Dolores Abernathy, la anfitriona/humanoide más antiguo en el mundo de Westworld; el intento de dar respuesta a esta pregunta moviliza la trama de esta obra literaria/serie televisiva en la adaptación de esta historia por HBO originalmente escrita en 1973 por Michael Crichton.

En la historia, Dolores, toma conciencia de su existencia como androide al que se le ha impuesto como narrativa ser hija de un rancho en el parque cibernético de la compañía Delos; Pero, estos recuerdos almacenados en su historia de hija, comienzan a hacerse difusos al mezclarse con sus historias previas, en tanto personaje del parque y el choque de su descubrimiento sobre no ser humana, pero tampoco una máquina simple.

En 2017, el androide Sophia, adquirió la ciudadanía Saudí convirtiéndose en la primera robot reconocida como ciudadana de un país. Tan solo un año después, a final del 2018 en un contexto totalmente diferente, el biofísico He Jiankui aseguró haber realizado la primera cirugía genética a través del método CRISPR-CAS9 a dos embriones humanos para modificar el gen CCR5 responsable de hacer vulnerables a las personas al VIH.

De este experimento nacieron Lulu y Nana, dos humanas aparentemente inmunes a la enfermedad. Este procedimiento abrió un debate ético, técnico y legal en torno a las tecnologías de punta relacionadas a la configuración de la vida humana, puesto que no se conocían las im-

plicaciones futuras de estas modificaciones (Van Beers, 2020).

¿Cómo podrían relacionarse un híbrido androide-humano, un androide real y modificaciones genéticas humanas? ¿Cómo las estéticas de estos géneros (como el cuerpo modificado, la hibridación máquina-organismo o la distopía tecnológica) desafían los dualismos clásicos (naturaleza/cultura, humano/no-humano)? ¿En qué medida el posthumanismo crítico y el transhumanismo se ven representados o criticados en las obras del Cyberpunk, Biopunk y Steampunk?

---Estas son algunas de las preguntas orientadoras que llevan a analizar la conexión entre la estética y la problemática de la relación ciencia-tecnología-sociedad.

Podría responderse siguiendo la línea de la pregunta que se le hizo a Dolores, esto es: No existe tal cosa como una *naturaleza* de la realidad humana y la redefinición de la existencia propia y colectiva en el nivel genético, anatómico o funcional ya no es una cuestión meramente teórica, sino una posibilidad material, de manera tal que, se confirma que lo humano no es una cuestión biológica. Esto ha implicado un cambio en la concepción que se tiene sobre la idea de humanidad, que tiene lugar en el contexto de un giro ontológico iniciado en los años 80, así como por la consolidación de las perspectivas conceptuales del posthumanismo y el transhumanismo.

Aunque estos eventos han tenido lugar en la segunda década del siglo XXI, el espacio de la ficción ya ha abordado esta problemática con anterioridad, favoreciendo a la imaginación constituir realidades posibles que se integran



con la subjetividad y sus lenguajes. La cultura pop ha plagado la sociedad con referencias de quimeras, monstruos, mutantes y cyborgs que actúan en situaciones distópicas o son, ellos mismos, propiciadores de terrores y catástrofes. Si bien las relaciones entre ciencia, ambiente, tecnología y sociedad en el contexto del capitalismo postindustrial tiene claros ejemplos del uso de la técnica para la dominación sintetizados en dispositivos de subjetivación y dominación, así como tecnologías del yo que retan la ética, también han comenzado a aflorar colectividades y acciones que utilizan la tecnología como fundamento para la transformación de los modos de vida en tanto ejercicio crítico que establece límites sobre el uso concentrado de las herramientas tecnológicas para el control.

Estos intentos se constituyen en puntos de fuga que se nutren de las posibilidades imaginadas por la literatura, el cine y la filosofía para hacer explícito que la subjetividad humana no es una imposición del universo, la naturaleza o los dioses, ni un determinante exclusivamente biológico, sino un artificio producto de siglos de relaciones entre ambiente, mente, historia, tecnologías y sociedad con las diferentes formas de vida que existen en conjunto en el planeta. Aunque hoy en día todavía no existen muchos ejemplos de la práctica sobre distintos tipos de devenir pensados en el marco de lo posthumano, la literatura sí contiene un repositorio de estéticas y prácticas donde lo quimérico es protagonista. Así el sufijo punk como forma de descontento y rebelión es usado como excusa en las narrativas steampunk, cyberpunk, biopunk y sus derivaciones, inspirando nuevas estéticas y prácticas.

### **Apuntes teóricos sobre la pregunta por lo humano en el capital postindustrial**

De acuerdo con Arencó (2011) la monstruosidad y la deformidad adquieren belleza y la resignifican en el contexto de las estéticas extremas. La estética de las apuestas contemporáneas por encontrar puntos de fuga la

manera tradicional en la que se considera al sujeto humano se materializa como un lenguaje que expresa y constituye realidad ontológica sustentada en imaginarios relacionados con la integración actual que se da entre sociedad, tecnología, ciencia y ambiente.

Durante el final del siglo XX y las primeras décadas del siglo XXI se han realizado planteamientos que han permitido reconocer lo humano en tanto un sistema de relaciones artificial en vez de un resultado exclusivo de la naturaleza (Bailey, 2005; Taylor 2006; Braidotti, 2015; Aznar y Burguete, 2020; Calzón García, 2020:2021). De manera paralela, el pensamiento social definió herramientas conceptuales que promovieron un giro ontológico a través del cual se replanteó la posición de la primacía humana en la jerarquía del mundo y reivindicó otras formas de vida geológica, animal y biológica como iguales en importancia; este giro puso en contraste la tradición humana moderna ligada a la concepción del mundo basada en dualismos, y el uso de estas distinciones duales para justificar la apropiación y destrucción de recursos por ser considerados un simple sustrato a disposición de la humanidad (Ruiz Serna y Del Cairo 2016; Tola, 2016; Reynoso, 2022).

Durante el final de la segunda década del siglo XXI la coyuntura de la emergencia sanitaria por COVID-19 hizo explícitos los límites actuales del capitalismo industrial, así como su capacidad postindustrial para aprovechar la ciencia y la tecnología como motor de la producción de bienes informacionales o como dispositivo, que con la excusa de conectar (trabajos, estudios, familias, personas) logró dar un paso al frente para ajustar procesos de dominación y subjetivación sobre el cuerpo así, como al interior del hogar que hasta el momento constituían la esfera íntima para el individuo. Se evidenció una sociedad altamente conectada, que, aunque con variadas herramientas para ser consciente sobre sí misma, vive en la ironía de en un mundo dependiente de la tecnología y la ciencia y donde casi nadie sabe nada sobre ciencia o tecnología.



En este contexto se han consolidado algunas perspectivas sobre la subjetividad que reflexionan en torno a la posición de lo humano en la historia, su responsabilidad sobre otras formas de vida y el ambiente, así como las implicaciones de la tecnología digital y la biotecnología para fundamentar la transformación en los *modus vivendi* globales. Estas se pueden compendiar en dos líneas de pensamiento: El posthumanismo y el transhumanismo; cada una propone aportes conceptuales y prácticos clave para discutir en torno a la convergencia de las relaciones entre tecnología-ciencia-sociedad, o las dimensiones de bios-zoé-techné.

En el caso del transhumanismo, se ha configurado una cierta colectividad basada en los planteamientos de Max More, Anders Sandberg y Nick Bostrom. Es un enfoque que establece varios principios entre los que se definen: Autopropiedad corporal, soberanía del cuerpo, autodirección-autodefinición, derecho de acceso a tecnología y biotecnología, principio de proacción y reconocimiento que la humanidad actual no es la última etapa de evolución, sino la base de esta. Es una perspectiva donde prima una cierta necesidad para impulsar mejoras sobre las habilidades humanas, las capacidades sensoriales y cambios genéticos basados en herramientas tecnológicas o de bioingeniería (Aznar y Burguete, 2020; Aguiluz Ibarгүйen y Beriain, 2020; Rueda Etxeberria, 2020; Wilches Tinjacá, Salamanca López y Daza-Orozco, 2022).

Esta postura se ha criticado por ser causa de planteamientos que, en vez de representar un ejercicio crítico, lo que hacen es reproducir los idearios de la ilustración basados en el mito del progreso y el *desarrollo* tecnológico o industrial. En esta perspectiva, la tecnología parece venderse como la idea salvadora (igual que en los siglos XVIII-XIX) que a través de la ciencia racional accede cada vez más a mayor control sobre el sí mismo y sobre los otros no humanos considerados como recursos.

En otra dirección, el enfoque crítico del posthumanismo reconoce la importancia de la tecnología, y también del ambiente, lo animal y

lo geofísico, pero en el marco de las relaciones de vida, donde no prima una sobre la otra y el humano no es en sí mismo el centro de estas relaciones. Con el giro ontológico se espera orientar un reposicionamiento que conduzca a un balance para dar equidad a lo no humano, mientras que lo humano deja de primar como superior en este sistema de relaciones; el reconocimiento del otro y de lo otro se da, no para absorberlo, no para llevarlo por el *buen camino* de la civilización occidental, no para excluirlo por salvaje o primitivo, sino para reconocer los aportes en los modos de vida tan dispares y heterogéneos que se han gestado a través de la historia para indagar sobre las posibles hibridaciones de lo existente ahora. Es una forma de complejizar la reflexión ontológica que pone de manifiesto que todo lo que es vida, es también diferencia y movimiento; esto promueve la desnaturalización de las perspectivas mesiánicas, esencialistas o naturalistas mostrando que la existencia es inmanencia y deseo en movimiento constante, experimentando y transformando la vida a través de la acción en el tiempo. (Haraway, 1984; Braidotti, 2015:2018:2019; Nayar, 2014; Ferrando, 2013:2019; Wolfe, 2018; Aguiluz Ibarгүйen y Beriain, 2020; Díaz de Liaño y Fernández-Götz 2021, Govinden, 2022).

La ciencia ficción ha rondado en torno a estas preguntas, mientras que la ciencia y la filosofía, consolida un baluarte de herramientas donde la imaginación constituye realidades posibles, ramificadas o artificiales. Sin embargo, la pregunta por la configuración consciente del cuerpo y su subjetividad ya no es solamente teórica y, en un campo de posibilidades se puede observar el riesgo y la potencia que implica la forma en que el cuerpo se hace texto editable como lo plantea Riveros Solorzano (2020) mediante la pragmática como apuesta de resistencia en la configuración de modos de vida en el contexto del capitalismo avanzado.

El ejercicio crítico de exploración y experimentación sobre la subjetividad es también susceptible de convertirse en amenaza cuando la incomprensión cuando no es posible observar la complejidad de las conexiones entre



las distintas dimensiones que atan lo político, lo ético, lo económico, lo histórico y lo estético. Dada esta misma complejidad, este escrito no intenta siquiera desbordar la cantidad de eventualidades que podrían producirse por las posibilidades transhumanas o posthumanas, en vez de esto, se enfoca para aproximarse de manera inicial hacia la dimensión estética que ya ha sido recorrida por la literatura y que tiene sus primeros anclajes en la realidad material.

Este recorrido ha sido impulsado por los escritos y productos culturales que usan como excusa el sufijo punk para dar vida a un género que aborda los posibles resultados distópicos del afán técnico en el mundo, hasta la fuga de ejercicios críticos donde el conocimiento tecnológico puede transformar las sociedades a tiempo previo el agotamiento del mundo, la catástrofe de la guerra y el extractivismo. Entre estos se encuentran géneros como: Steampunk, Dieselpunk, Atom punk Cyberpunk, Nanopunk, Solarpunk, Silkpunk, Biopunk, Splatterpunk; estos tomaron prestadas las características de las comunidades de sentido basadas en la música para crear algo totalmente diferente, que con la excusa del punk como rebeldía pretenden ser la base de una apuesta contracultural que tiene su expresión en el cine, la literatura, los videojuegos y que propone acciones en la realidad contemporánea de las sociedades de la información-conocimiento que abogan por el trabajo propio-colaborativo, la libertad de los datos y autorías, la libertad morfológica para la modificación y la exigencia por la comprensión entre lo humano y lo no humano.

Debe advertirse que el escrito mismo es un experimento que se pregunta a través de las posibilidades en la imaginación por las formas que toman la subjetividad en el lenguaje estético e influye en las sociedades actuales para posibilitar ejercicios críticos de existencia en la reflexión del sí mismo, pero reconociendo que también decanta en formas cada vez más refinadas de control y consumo donde el dividuo como dato (Deleuze, 2006) es cada vez más dependiente de herramientas externas, pero, cada vez conoce menos sobre la forma en que se constituyen y configuran estas mismas herra-

mientas. Esto da paso a miedos sobre los usos de la tecnología, posibilidades de dominación por parte de quienes conocen el funcionamiento de esta y apenas ofrece vagos ejemplos materiales sobre sus posibilidades para hacer frente al capital avanzado; pero sobre todo abre nuevas rutas para reflexionar en torno a la existencia.

## Hibridez y estética en la fuga de la subjetividad de los punks literarios

De acuerdo con Calzón García (2020;2021) las variaciones de *punks* en la literatura son heterogéneas en nombre, pero contienen una línea que las agrupa en torno a la pretensión de rebeldía traída del punk como comunidad de sentido y la ciencia ficción como compendio de una narrativas y estéticas basadas en innovaciones científicas o tecnológicas que no necesariamente se ajustan a la realidad actual.

La ficción como el artificio, no significa falsedad o mentira, significa posibilidad; Siguiendo a Grilli Silva (2016) y Moreno Serrano (2016) citados por Calzón García (2020) la ciencia ficción encara problemáticas éticas, sociales y políticas sobre escenarios distópicos e historias posibilitadas por cambios narrativos que evocan ramificaciones del mundo actual, mundos paralelos o alternativas de la existencia contemporánea.

Los punks en la literatura han variado en posición, desde rechazos hacia la tecnología como fundamento de la dominación, hasta la modificación de sí mismo para crear rupturas en esa dominación. Calzón García (2020;2021) indica que el género se nutrió en el inicio de los relatos creados por H. G. Wells y Julio Verne y desde los años 80 del siglo XX se ha ramificado de forma extensa iniciando por el Steampunk.

El punk de los 70' comunidad de sentido que es contestataria, música simple, cruda y directa, y por su estética irreverente, colorida y con materiales reutilizados y desgastados. Tiene una influencia en los punks literarios dentro de al menos 4 aspectos: 1) Reivindica al sujeto por



fuera de los marcos de la “normalidad” haciendo explícito lo desagradable de la sociedad y el mundo; 2) Se constituye en el contexto de las grandes ciudades, sobre todo, en aquellas zonas marginales, suburbios y barriadas, donde los avances de las sociedades modernas no llegan. En estos escenarios el anonimato de la gran masa urbana, su profunda inhumanidad, es la que produce el rechazo de los punks; 3) El no futuro y la autodestrucción, la zozobra por la guerra nuclear que se suma a las coyunturas contemporáneas de pandemia, captura del sujeto en la big data y percepción de cercanía con la extinción; 4) La estética punk, que se basa en la creación de ropa/accesorios/artefactos con restos, partes o pedazos de otros. 5) Establece un punto de partida definida por el criterio del sí mismo, se pregunta ¿cómo se sienten en el cuerpo los efectos de la tecnología en la sociedad? Para esta respuesta se han creado enfoques donde la tecnología es a veces asumida como salvación científica, o asumida como catalizador de lo apocalíptico.

En el caso del Steampunk se ofrecen escenarios de ficción donde la sociedad posibilita su trans-

formación con base en el uso del vapor, el hierro y el carbón. Los artilugios se combinan con una estética traída del periodo decimonónico. Calzón García (2020) explica:

De este modo, el steampunk desarrolla ucronías con una marcada ideología científica, que posibilita la presencia más o menos anacrónica – en la Inglaterra decimonónica– de toda clase de inventos y dispositivos, dando a la estética retrofuturista –basada en una visión fantasiosa del pasado histórico, en el cual ciertas tendencias tecnológicas habrían evolucionado de forma mucho más veloz de lo que realmente sucedió– y a la presencia de personajes históricos y literarios un peso específico en el desarrollo de las historia. (p.755).

Los engranajes se combinan con corsets o trajes, al tiempo que se utilizan diferentes mecanismos, en algunos casos, el cuerpo mismo, se hace máquina. No es exactamente un cyborg como se conoce después en el cyberpunk, pero expresa una estética donde una forma de tecnología no digital, ni virtual, aboga por establecer una lucha contra la obsolescencia y propone la reparación de los objetos como parte de la acción política,

### Imagen 1.

*Ciudad Steampunk: Piltover en el universo de Runaterra.*



Fuente: League of Legends.



movilizando el principio de fabricar, crear y hacer las cosas por sí mismos.

Como derivado de esto, el cyberpunk aparece en la escena durante los años 90, en este caso el eje de trabajo itera en las múltiples combinaciones que podrían generar las relaciones entre humanos y máquinas donde la inteligencia artificial se encuentra ya en funcionamiento y el mundo digital, el espacio sintético o ciberespacio es también un territorio posible de interacción y lucha, Calzón García explica:

[...]es igualmente notable en el género el peso del componente político y económico, en la medida en que el sujeto aparece con frecuencia "sometido a grandes corporaciones mundiales que ejercen un dominio absoluto", con lo cual en el relato cyberpunk "el orden mundial que se plantea es el del capitalismo tardío, liderado por grandes corporaciones globales y saturado por la tecnología y sus desechos". (p. 763).

En el cyberpunk predomina la mirada posthumana en la que información y corporalidad tienen igual importancia, así como la expectativa del cuerpo como existencia plástica, modificable y editable en conexión con otras formas de vida en un sistema relacional más amplio en el que el humano es solamente una parte, una pequeña.

En esta perspectiva se observa una disolución entre los límites de lo biológico o ambiental y las herramientas artificiales, es un género donde se ve la aparición y desenvolvimiento de la figura del cyborg, y, además, se explora la existencia de máquinas vivas compuestas por emociones, conciencia y autonomía. En algunos casos se acerca más al transhumanismo con la insistencia de mejoras tecnológicas para las capacidades humanas, en otros casos reconoce un continuum sociedad, máquina y ambiente como en algunas propuestas posthumanistas.

Las modificaciones corporales han sido parte de la estética humana durante siglos, sin embargo, en la actualidad han dado un paso al frente para explorar prótesis tecnológicas, modificaciones

## Imagen 2.

*Prótesis steampunk*



*Fuente:* G. D. Falksen, in an arm mechanism created by Thomas Willeford.

que permiten aumentar o cambiar las habilidades físicas o sensoriales del cuerpo y sus pioneros han creado la Cyborg Foundation para asesorar y promover la subjetividad como un problema de diseño. Entre los pioneros se encuentra Neil Harbisson quien es reconocido legalmente como el primer cyborg del mundo. Harbisson nació con acromatopsia y se instaló una antena para poder escuchar los colores que no puede ver; De igual manera Warwick se instaló un transmisor de radio en 1998 y un chip de silicio; Bilal se instaló de forma transitoria una cámara con base de titanio en el cráneo; Rivas es una bailarina tiene instalados chips que la dotan de sentido sísmico; Babitz usó un chip que lo dotaba de sentido de norte, este fue instalado en su pecho durante un año. Algunos de ellos fueron los creadores de la Cyborg Foundation.



**Imagen 3.**

Johnny Silverhand



Fuente: Cyberpunk 2077 Artbook p.39.

La subjetividad como problema de diseño implica un pensamiento estético que permita la conexión entre la funcionalidad y la belleza, en la Cyborg Foundation se promueve la investigación, diseño y creación de nuevos sentidos y percepciones aplicando la tecnología al cuerpo humano mientras se defienden los derechos de los cyborgs. Entre estos derechos la Cyborg Foundation (2022) postula:

- FREEDOM FROM DISASSEMBLY: A person shall enjoy the sanctity of bodily integrity and be free from unnecessary search, seizure, suspension or interruption of function, detachment, dismantling, or disassembly without due process.
- FREEDOM OF MORPHOLOGY: A person shall be free (speech clause) to express themselves through temporary or permanent adaptations, alterations, modifications, or augmentations to the shape or form of their bodies. Similarly, a person shall be free from coerced or otherwise involuntary morphological changes.
- EQUALITY FOR MUTANTS: A legally recognised mutant shall enjoy all the rights, benefits, and responsibilities extended to natural persons.
- RIGHT TO BODILY SOVEREIGNTY: A person is entitled to dominion over intelligences and agents, and their activities, whether they are acting as permanent residents, visitors, registered aliens, trespassers, insurgents, or invaders within the person's body and its domain.
- RIGHT TO ORGANIC NATURALIZATION: A person shall be free from exploitive or injurious 3rd party ownerships of vital and supporting bodily systems. A person is entitled to the reasonable accrual of ownership interest in 3rd party properties affixed, attached, embedded, implanted, injected, infused, or otherwise permanently integrated with a person's body for a long-term purpose.(en línea).



#### Imagen 4.

Neil Harbisson, el primer cyborg (fundador de Cyborg Foundation)



Fuente: Palestra com Neil Harbisson - 08/02/2012 - Foto: Flávia de Quadros.

Estos derechos parecen encontrarse ligados a la perspectiva del transhumanismo más que al posthumanismo crítico, sin embargo, no deja de ser sorprendente que comiencen a ser reconocidos en la actualidad como parte de un proceso de nuevas subjetividades. Por otro lado, el biopunk lleva más allá las modificaciones para entrar a jugar con la hibridación orgánica e inorgánica donde la biotecnología tiene un rol fundamental, a partir del cual se crean narrativas ligadas a la experimentación genética y la modificación del ADN. Con el mapeo completo de la primera secuencia del genoma humano en el 2001, la implementación del CRISPR-CAS9 y su reconocimiento con el premio Nobel de Química 2020, la edición genética parece estar a puertas de su fase práctica (ya se usa en formas de vida no humana).

El imaginario del monstruo que ha sido percibido como lo anormal y lo extraordinario, que ha sido rechazado, ha comenzado a resignificarse para mostrar que la diferencia y el movimiento reflexivo sobre el sí mismo, es la base de la vida, pero también para recordar que la prudencia y la responsabilidad deben orientar la experimentación para evitar situaciones como las de Lulu y Nana (caso de problemas éticos en embriones modificados genéticamente a través del CRISPR-CAS-9) o para reconocer que la tecnología es un problema social, político y ético en vez de solamente algo técnico.

El sujeto, se responsabiliza de su propia producción y devenir, y ello implica la configuración de acciones para hacer explícito el uso negativo que se le da a la tecnología en la actualidad, modificando el genoma de alimentos, no para mejorarlo, pero sí para evitar que produzca semilla, para convertirlo en dato que pueda ser regulado bajo un *derecho de autor* cerrado y excluyente.

En contraste, la colaboración, el trabajo en red y la información libre definen una ética que reconozca la relación entre lo humano y lo no-humano en balance dentro de las relaciones de vida. Hay una cierta tendencia en la academia al rechazo total de la tecnología y sus mediaciones, colegas que cierran redes sociales y aseguran que todo tiempo pasado fue mejor, y que el uso de redes sociales, videojuegos, big data, análisis de datos, programación, humanidades digitales y ciencias sociales computacionales deben ser baneadas del aula y el laboratorio por que solamente pueden ser vistas como mecanismo de control.

Sin embargo, la opción del ermitaño que se aleja del problema no es una opción viable en un mundo interconectado. Ignorar de manera voluntaria la relación entre ciencia-tecnología-sociedad justo cuando se requieren instrumentos para analizar sus efectos cotidianos, así como para alfabetizar a las personas en el lenguaje de las máquinas ofreciéndoles capacidades instaladas para reconocer los efectos nocivos de la tecnología, es la peor opción en un mundo que depende de la tecnología pero que desconoce su estructura.

#### Imagen 5.

Rata que brilla por modificación genética



Fuente: biohackers



Eliminar unos cuantos perfiles en redes no va a tener como efecto que Cambrige Analytica deje de utilizar big data para perfilar e influir en las decisiones personales o colectivas; el pensamiento social debe incluir en su praxis procesos para la creación de herramientas que permitan utilizar la tecnología y entender los datos desde una función social, de lo contrario, solamente se acepta de manera tácita que los refinados dispositivos de dominación y subjetivación actuales sigan produciendo modelos de individuos en sociedades totalmente dependientes de la tecnología y la ciencia, sin que la entiendan.

La metáfora del genio loco que se encierra solo a encontrar una solución para salvar el mundo, o el filósofo que no sale de su torre en veinte años para escribir un tratado que responda la pregunta por el yo, pierde potencia en un escenario donde los actantes han logrado comprender la potencia del trabajo colaborativo, la necesidad de la libertad en la información y la autoría, la modificación de los dualismos, la lucha contra la obsolescencia y la soberanía de la vida, requieren un trabajo que apenas comienza.

Desfamiliarizar la naturalización de la historia que produjo un sujeto humano de apariencia ahistórica, la crítica a un pasado optimista o a un futuro imparables y la necesidad imperante de reformular el rol de lo humano en el mundo requieren aprovechar la capacidad de las herramientas de la imaginación para constituir realidades posibles definidas por el sujeto crítico y expresada en distintos tipos de lenguajes, Leandro Hernández (2021) propone:

Lo monstruoso se utiliza en el espacio ficcional para ofrecer un sujeto que propicie la heterogeneidad, que desafíe el orden imperante y que proponga una nueva lógica de concepción del espacio a partir de una crítica al orden de lo social mediante su presencia. Es el representante de la otredad porque está fuera de los parámetros que definen al individuo: sus características, su modo de comportarse, incluso sus formas de pensamiento. Es capaz de visualizar mundos más allá de los límites de lo real porque su propia subjetividad se genera desde en un espacio liminal. (p.53).

## { Escrito.Break }

El comando break es utilizado en diferentes lenguajes de programación para configurar una salida a un bucle o a un algoritmo que ya no se requiere en uso, o que se ha validado de ciertas repeticiones para comprobar su funcionamiento. Aquí sirve como metáfora para cerrar el escrito, reconociendo que concluir sobre una problemática tan compleja y a la cual solo se ha hecho solamente una aproximación, es de mayor dificultad que abrir la reflexión; en consecuencia, se propone una síntesis compilatoria y la apertura de una nueva pregunta. Los lenguajes estéticos basados en los punks de distintos tipos han identificado la necesidad de expandir el lenguaje, esta vez no solamente para hablar entre grupos humanos, sino para poder interactuar en un lugar común con las máquinas y con lo no humano. Esto es fundamental porque no es posible vivir en un mundo dependiente de la tecnología y la ciencia sin saber nada de tecnología y ciencia, mientras se usa todo el tiempo en los diferentes aparatos de la vida cotidiana. Haraway (1984) nos recuerda que:

[...] todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras, somos ciborgs. Éste es nuestra ontología, nos otorga nuestra política. Es una imagen condensada de imaginación y realidad material, centros ambos que, unidos, estructuran cualquier posibilidad de transformación histórica. Según las tradiciones de la ciencia y de la política 'occidentales' -tradiciones de un capitalismo racista y dominado por lo masculino, de progreso, de apropiación de la naturaleza como un recurso para las producciones de la cultura, de reproducción de uno mismo a partir de las reflexiones del otro-, la relación entre máquina y organismo ha sido de guerra fronteriza. En tal conflicto estaban en litigio los territorios de la producción, de la reproducción y de la imaginación. (p.3).

Además del cyborg, el monstruo, la quimera, el ave, la bruja, el experimento, el fantasma y otras formas de devenir están presentes en un proceso de consolidación, son heterogéneos y han tenido la capacidad de modificar poco a poco la concepción sobre la belleza y su rol en la



política y la ética. En este sentido la reflexión en torno a la pregunta por lo humano ya no se limita a un cuestionamiento sobre cuál es el sentido de la existencia, sino que se complejiza al saber y reconocer que no existe tal cosa como un sentido precargado, o predefinido de la vida en la existencia humana. Se entiende que lo humano es un constructo histórico que se ha sedimentado con el tiempo, pero que en la actualidad ha logrado conciencia para saber que no pertenece a una especie de “esencia” o “naturaleza”. En vez de esto es el producto de la configuración de una serie de procesos relacionales que implican la integración y convergencia entre aspectos como la biología (hormonas, anatomía y genética), la cultura, la historia, la estética, la ética, la política y la tecnología; pero que, además, ahora no solamente es un aspecto de la ficción el poder modificar la idea de lo humano, sino una posibilidad inmanente.

En el contexto de transformación digital impuesto por la pandemia del COVID-19 los grupos humanos se percataron por primera vez de forma generalizada de la alta dependencia actual que la sociedad tiene en la ciencia y la tecnología.

Habitar un mundo en el que se sabe muy poco en el mundo de la vida sobre ciencia, tecnología y sociedad, resulta irónico si se piensa en los efectos de estas para las sociedades actuales. Las posiciones que se acogen a una solución dada por un cierto primitivismo donde se corte rápidamente el flujo de información que va del

individuo a la máquina tienen una falla explícita y es que dan el paso de manera concienciada a la ignorancia y permiten concentrar el poder de los dispositivos de control/dominación, subjetivación y de las tecnologías del yo.

Ignorar a propósito la ciencia, el lenguaje para comunicarse con las máquinas (y cómo este es usado para la dominación) o los efectos sociales del pensamiento computacional aplicado al mercadeo, no logran ninguna respuesta crítica frente a la materialidad donde ya se aplican estos saberes en función de la ejecución y reproducción del poder.

Por otro lado, las ventajas de la interconexión entre fantasmas, entre invisibles, entre monstruos y cyborgs puede aprovecharse como código y como virus para subvertir, y así como los dispositivos se han apropiado de las apuestas y las estéticas de resistencia para mercantilizar y consolidar el capitalismo, debe promoverse un movimiento reflexivo inverso, donde, en vez de aislarse de todo producto tecnológico del capital para sentirse en una especie de burbuja aséptica anti big data, se debe tomar a propósito los lenguajes de las máquinas, los productos y las tecnologías postindustriales para crear rupturas y usarlas como ventaja de exploración hacia puntos de fuga, para establecer prácticas virales que se propaguen en las grietas del sistema, para hackear y promover la libertad del acceso a la información que sea distributable, estudiable, modificable y siempre colectiva-colaborativa.



## Referencias Bibliográficas

---

- Arenco, M. (2011). Bestiario Ciberpunk: Sobre el imbunche y otros monstruos en Ygdrasil de Jorge Baradit. *AISTHESIS*, (49), 163-174.
- Aznar, J., Burguete, E. (2020). From australopithecus to cyborgs. are we facing the end of human evolution?. *Acta Bioethica*, 26 (2): 165-177.
- Aguiluz Ibargüen, M., Beriain, J. (2020). Las disputas sobre los futuros de la naturaleza humana. Perspectivas sociológicas. *EMPIRIA, Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, (47), 105-127.
- Bailey, R. (2005). *Liberation Biology: The Scientific and Moral Case for the Biotech Revolution*. Nueva York, Estados Unidos: Prometheus.
- Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano*. Barcelona, España: Gedisa.
- Braidotti, R. (2018). Posthuman Critical Theory. En Braidotti, R., Hlavajova, M. (Eds.), *Posthuman Glossary* (pp.339-342). Londres, Inglaterra: Bloomsbury.
- Braidotti, R. (2019). A theoretical framework for the critical posthumanities. *Theory, Culture and Society* 36(6), 31-61.
- Calzón García, J.A. (2020). Ontología del tiempo y problemas identitarios desde el ciberpunk/steampunk español: dos muestras. *Lexis*, (2), 745-786.
- Calzón García, J.A. (2021). El steampunk y su resignificación del objeto desde la óptica posmoderna. *Revista Signa*, 30(), 391-418.
- Cyborg Foundation. (2022). Cyborg Foundation. *THE CYBORG BILL OF RIGHTS V1.0* <https://www.cyborgfoundation.com/>
- Deleuze, G. (2006). Post-scriptum sobre las sociedades de control. *Polis*, (13), 1-8. URL: <http://journals.openedition.org/polis/5509>
- Díaz de Liaño, Fernández-Götz, M. (2021). Posthumanism, New Humanism and Beyond. *Cambridge Archaeological Journal* 31(3), 543-549, doi:[10.1017/S095977432100024X](https://doi.org/10.1017/S095977432100024X)
- Ferrando, F. (2013). Posthumanism, transhumanism, antihumanism, metahumanism, and new materialisms: differences and relations. *Existenz* 8(2), 26-32.
- Ferrando, F. (2019). *Philosophical Posthumanism*. London, England: Bloomsbury.
- Grilli Silva, J.(2016). Cine de ciencia ficción y enseñanza de las ciencias. Dos escuelas paralelas que deben encontrarse en las aulas. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*. 13(1), 137-148.
- Govinden, B. (2022). In search of reciprocity: Feminist challenges in Posthumanist thinking - An intellectual meditation. *Agenda*, 36(1), 43-53, <https://doi.org/10.1080/10130950.2021.2013120>



Haraway, D. (1984). *Manifiesto Ciborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. [https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz\\_suarez/ciborg.pdf](https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf)

Leandro Hernández, L. (2021). Entre el cyborg, el monstruo y la quimera: Producción- reproducción en «cyber-proletaria» de claudia salazar jiménez. *452°F*, (24), 49-65.

Moreno Serrano, F.(2007). Notas para una historia de la ciencia ficción en España. *Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica*. 25, 125-138.

Nayar, P.K. (2014). *Posthumanism*. Cambridge and Malden, England: Polity Press.

Reynoso, C.(2022). *Que se vayan todos: Giros críticos en las ciencias sociales y post-sociales*. [manuscrito en preparación -acceso anticipado].

Rueda Etxeberria, J. (2020). De la libertad morfológica transhumanista a la corporalidad posthumana: convergencias y divergencias. *ISEGORÍA. Revista de Filosofía Moral y Política*, (63), 1130-2097.

Ruiz Serna, D. Del Cairo, C.(2016). Los debates del giro ontológico en torno al naturalismo moderno. *Revista de Estudios Sociales*, (55), 193-204.

Taylor, Ch.(2006). *Fuentes del yo: La construcción de la identidad moderna*. Barcelona, España: Paidós.

Tola, F. (2016). El “giro ontológico” y la relación naturaleza/cultura. *Reflexiones desde el Gran Chaco. Oficios y Prácticas*, (27), 128-139.

Van Beers, B. (2020). Rewriting the human genome, rewriting human rights law? Human rights, human dignity, and human germline modification in the CRISPR era. *Journal of Law and the Biosciences*, 1-36, doi:[10.1093/jlb/ljaa006](https://doi.org/10.1093/jlb/ljaa006)

Wilches Tinjacá, J., Salamanca López, M.E., Daza Orozco, C.E. (2022). todo tiempo pasado (no) fue mejor educación para el futuro y tecnologías posthumanas en el redimensionamiento de lo público-privado. En *Gestos, tecnologías y sociedades Tendencias y emergencias en tiempos de pospandemia*. (pp. 222-243). Bogotá, Colombia: Politécnico Internacional.