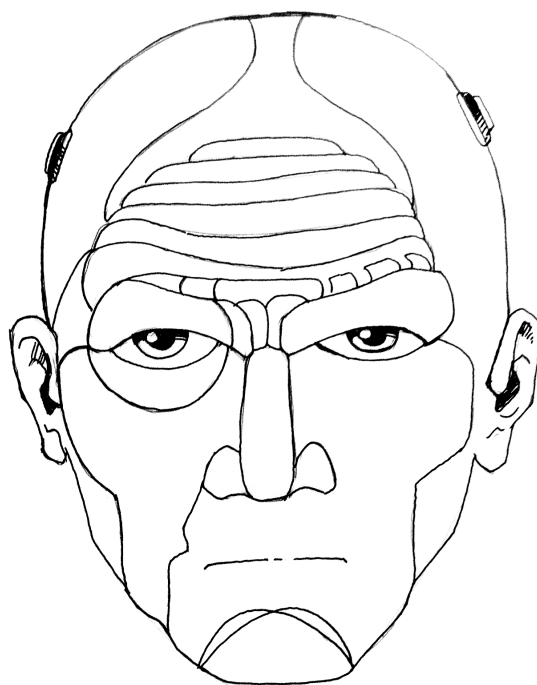


DE PROMETEO AL CIBERPROMETEO

FROM PROMETHEUS TO CYBER-PROMETHEUS

DO PROMETEU AO CYBER-PROMETEU



Mónica Cuervo Prados¹

RedComed Network of Communication and
Education (Montreal, Canadá)
International Language School YMCA
rdcomed@gmail.com

Resumen: El siguiente artículo expone el marco teórico, el marco metodológico, los resultados, las conclusiones y las recomendaciones de la tesis doctoral denominada *Representaciones sociales del Ciborg a través de la historia*² para obtener el doctorado en Estética, Literatura y Sociedad de la Información de la Universidad de Sevilla. Desde la propuesta mediológica de Régis Debray, (1992) este estudio histórico cultural pretende comprender el fenómeno ciborg desde categorías como el poder, el cuerpo, la identidad, la personificación, la modificación y el género, que ayudan a interpretar cómo funciona y fortalece el tecnobiopoder.

Palabras clave: Ciborg, cuerpo, poder, personificación, modificación, identidad, género, mediología, historia cultural.

Abstract: The following article presents the theoretical framework, the methodological framework, the results, conclusions and recommendations of PhD. Thesis called *Social Representations of Cyborg across the History* to obtain a PhD in Aesthetics, Literature and Society of Information of Sevilla University. This cultural historical research uses the mediological proposal (Debray, 1992) to understand the cyborg phenomenon from categories as power, body, identity, enhancement, embodiment and gender to interpret the functions and strengthening of techno Biopower.

Key words: Cyborg, body, power, identity, gender, mediology, cultural history, enhancement, embodiment, gender.

Resumo: Este artigo expõe o marco teórico e o marco metodológico, os resultados, as conclusões e as recomendações da tese doutoral chamada *Representações sociais do Cyborg através da história*, para obter o doutorado em Estética, Literatura e Sociedade da Informação da Universidad de Sevilla. Desde a proposta mediológica de Régis Debray (1992), este estudo histórico-cultural tem como objetivo compreender o fenômeno cyborg a partir de categorias como o poder, o corpo, a identidade, a personificação, a modificação e gênero, os quais ajudam a interpretar o jeito como funciona e fortalece o tecno-biopoder.

Palavras-chave: cyborg, corpo, poder, personificação, modificação, identidade, gênero, metodologia, e história cultural.

Introducción

A partir del marco teórico mediológico desarrollado por Régis Debray (1992), se plantea la importancia de analizar las representaciones sociales del ciborg a nivel mediasférico, desde los procesos míticos, estéticos y económicos vistos a través de la historia del arte, la historia de las mentalidades y la historia de las técnicas. La noción de representación social se entiende como la expresión de una sociedad que, desde lo individual y colectivo, conforma un saber social que funciona como sentido común o pensamiento práctico. Ésta corresponde a un conocimiento ordinario que se incluye en la categoría del sentido común y, por lo tanto, es socialmente construido y compartido con otros sujetos y grupos (Jodelet, 1984).

Esta investigación histórico cultural define al ciborg como dispositivo transhumano y posthumano de poder que fusiona el cuerpo humano con la máquina, uniendo lo simbólico y lo técnico. Esta definición se relaciona directamente con la filosofía ciborg desde Hoquet (2011), quien plantea que éste es un defecto de la humanidad en tanto es un producto netamente mercantil, inflexible de las reglas de la justicia y que no piensa en los estados del alma ni en las emociones.

Desde esta investigación, el ciborg, más que un mito revolucionario, es una extracción impura de estos ideales, ya que al ser producto del militarismo es una figura mercantil y capitalista. El documento igualmente plantea la importancia del concepto de tecnobiopoder, entendido como el control del cuerpo humano desde la tecnología y su injerencia en los procesos de fortalecimiento del poder económico global que se desprenden de las miradas transhumanistas y posthumanistas. El concepto de tecnobiopoder en esta investigación retoma la definición que Michel Foucault diera sobre biopoder, definiéndolo como la característica de “explotar numerosas y diversas técnicas para subyugar los cuerpos y controlar la población” (Foucault & Rambeau, 2006:34), pero enfocándolo concretamente en la fusión cuerpo-máquina.

El ciborg

Si bien se define al ciborg desde Hoquet (2011), es importante aclarar que la investigación encontró tres grandes tendencias teóricas que lo definen: La posthumanista, la transhumanista, la inhumanista; otras tendencias definen al ciborg desde propuestas teóricas como el psicoanálisis, la antropología y los estudios visuales. En primera instancia se describirán estas propuestas teóricas y se profundizará en la que orienta este trabajo.

La propuesta **Posthumanista** visualiza a un hombre superior que hace parte de una generación marcada por el fin del humanismo. Plantea una profunda transformación del ser humano, que une la biología y la técnica. Pepperel (2003) considera que la condición posthumana no es el fin del hombre sino del universo centrado en el hombre, que consolida el papel del cerebro; piensa que las fronteras de la corporalidad están abiertas a varias interpretaciones, relacionadas con la conciencia, el pensamiento, la emoción, la memoria, la inteligencia, el autoconocimiento y el conocimiento.

El **transhumanismo** se relaciona con el posthumanismo y su interés en las aplicaciones concretas de la genética y la tecnología en el incremento de la inteligencia, la memoria, la salud física y la fuerza (Dvorsky, 2004). Desde el deseo de extender la vida por medios artificiales, el transhumanismo mira la transformación del sujeto y su trascendencia, y se considera una etapa previa al posthumanismo (Chavarría Alfaro, 2013).

Dentro del transhumanismo podemos incluir también la autopoiesis, que define al ciborg como fenómeno interpretativo, mostrando la relación hombre-máquina hacia una significación más amplia donde “la realidad e identidad transitoria son *partners* de una danza constructiva” que hacen parte de un sistema (Maturana & Varela, 2004: 58). De igual forma, se incluye la propuesta de Haraway, (1991) que considera a los ciborgs como entidades, metáforas, seres vivos, construcciones narrativas y animales femeninos maquinales híbridos que pueden romper no solo el capitalismo patriarcal occidental, sino las miradas jerárquicas que se desprenden de éste.



Dentro del transhumanismo se ubican también los **estudios de género**, los cuales muestran al ciborg, por un lado, como cuerpo femenino liberador (Haraway, 1991) y por otro, como la proliferación del feminismo post-ciborg, que considera que los ciborgs podrían reinsertarnos en las tradicionales nociones burguesas de humanidad, máquina y femineidad (Balsamo (1996).

Una categoría que se desprende del ciborg visto desde los estudios de género es la *Queer*. La teoría *Queer* se le atribuye específicamente a la teórica italo-americana Teresa de Laurentis (1991) en relación con los estudios de gays y lesbianas para problematizar todas las formas de categorización sexual y de género. Esta teoría no se queda simplemente en las categorías de homosexual, lesbiana, bisexual y heterosexual, sino que explora las genealogías, significados y nuevas categorías debatiéndolas desde lo social, lo político, lo cultural, lo colectivo y los subjetivo.

Se resalta en el transhumanismo la categoría de **Enhancement**. (Amélioration. Mejoramiento) que, según Kleinpeter (2013), fue retomada por los transhumanistas desde una discusión abstracta que se inicia en el 2000 desde la filosofía, la moral y la política tras la búsqueda de un hombre perfecto.

El **Inhumanismo**, por su parte, muestra cómo la tecnología, la ciencia y el capitalismo avanzado se han venido fortaleciendo al reemplazar a las grandes narrativas. Éste hace el llamado a unirnos para que la tecnociencia no logre imponerse. Sim (2004) mira el posthumanismo y el transhumanismo con muchas reservas, mostrando la necesidad de prevenir que se someta a los seres humanos en nombre del progreso.

Se incluye en la crítica inhumanista la **filosofía ciborg** desde Hoquet (2011). Ésta plantea que el ciborg es un defecto de la humanidad ya que es un producto netamente mercantil, inflexible de las reglas de la justicia y que no piensa en los estados del alma ni en las emociones. Hoquet (2011) aporta la categoría de *organorg* para mirar cómo mientras el ciborg es posthumano, el *organorg* está presente en la historia de la humanidad desde hace mucho tiempo. Esto significa que la máquina y el organismo pueden relacionarse y formar individuos compuestos. El *organorg* es el ciborg realizado, que más que un mito revolucionario, es una extracción impura de estos ideales, ya que al ser producto del militarismo es una figura mercantil y capitalista.

Igualmente, en el inhumanismo se encuentra Sibilia (2010) con el **hombre postorgánico**, el cual hace parte también de las posturas que analizan al ciborg desde las lógicas del régimen disciplinario y la sociedad de control, donde los sujetos digitales se definen por las relaciones que establecen con las corporaciones del mercado global dentro del ciberespacio. El ciborg como parte del ideario fáustico de la tecnociencia se expande y hace que se generen herramientas políticas innovadoras que comprendan lo que implica redefinir el cuerpo para hacer del cadáver su modelo y ser colonizado por la tecnociencia (Sibilia, 2010).

Dentro del inhumanismo, se resalta la categoría de **Embodiment** (Encarnación. Personificación. Incorporación) que expone que el ciborg no solamente altera su cuerpo, sino que asume una personalidad que implica cambios a nivel no solamente físico sino emocional, espiritual, mental, ético, cultural, económico y político.

En este contexto inhumanista está también el **CiberPrometeo** desde la mirada de Hervé (2003). Esta propuesta plantea cómo el Prometeo digital reaparece bajo la figura mítica del superhombre posthumano nacido de lo digital y la revolución tecnocientífica que lo precede.

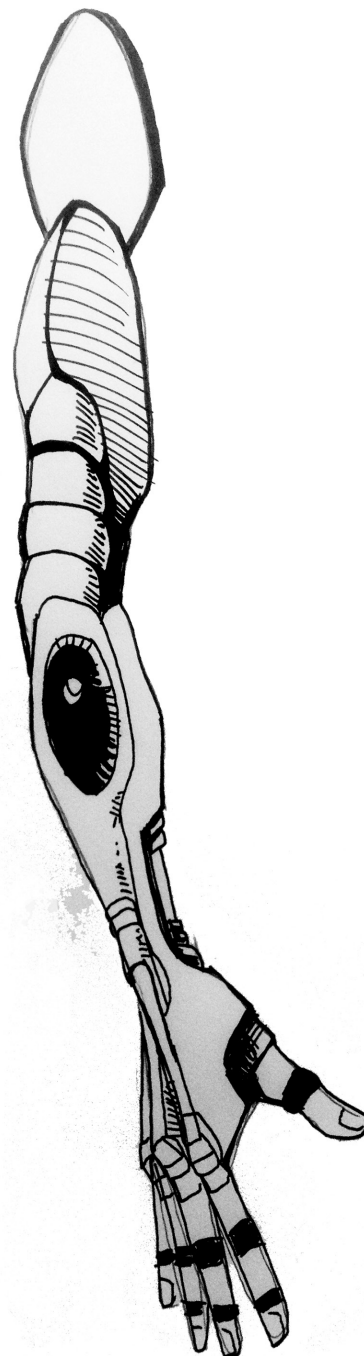
Dentro de las otras miradas disciplinares encontramos: La **Antropología ciborg** que propone el estudio de la interacción entre los humanos y la tecnología y su repercusión en la cultura (Case, 2013). Desde esta mirada el ciborg es quien interactúa con la tecnología y no quien tiene una extensión física o mental necesariamente. Case (2013) plantea que se debe propender por contemplar cómo la experiencia de la vida diaria ha sido alterada por la tecnología.

De igual forma el **Ciborgismo** desde Kreps (2007) mira al ciborg como construcción del arte, los medios de comunicación y las nuevas tecnologías. Desde el psicoanálisis, concretamente **Lacan**, se plantea la posibilidad de pensar que todo el que entra en el ciberespacio puede ser considerado como un ciborg, donde la interfaz se analiza como una pantalla fantástica que pasa por la noción de identidad (metáfora paterna) y determina una sociedad patriarcal (Nusselder, 2009).

Las dos anteriores no están relacionadas con el estudio, ya que no hacen referencia al ciborg como dispositivo transhumano y posthumano de poder, sino que generaliza al ciborg como cualquier sujeto que se conecta con la tecnología.

Concretamente en esta investigación, el concepto de ciborg utilizado fue el de Hoquet (2011), quien plantea en su texto *Ciborg Philosophie. Penser contre les dualismes*, que el ciborg no es precisamente un destino envidiable, ya que existe una contradicción en cómo la ciencia ficción lo plantea y lo que la realidad de la mutilación podría generar.

Se aclara que esta propuesta es opuesta, como se pudo entender desde la contextualización anterior, con la de (Maturana & Varela, 2004), Haraway (1991), los estudios de género, el ciborg



transhumano y posthumano de Pepperel (2003) y (Dvorsky, 2004), dado que Hoquet (2011) no ve al ciborg como salvador ni tampoco como superhombre que pasando por el transhumanismo llegará a ser el hombre-máquina inmortal y perfecto del postumanismo.

Tampoco hace parte de la propuesta del ciborgismo desde Kreps (2007), la antropología ciborg de Case (2008) ni la del psicoanálisis de Nusselder (2009), ya que éstas no hablan de ciborg concreto, sino del ciborg como metáfora hombre-máquina.

El concepto de ciborg de Hoquet (2011), está más relacionado con el inhumanismo, que muestra los alcances que la mirada ciborg tiene desde la tecnociencia (Sim, 2004); se conecta con la propuesta de Sibilia (2010) en la que este hombre postorgánico redefine el cuerpo como espacio de colonización de la tecnociencia y la del CiberPrometeo de Hervé (2003) que plantea cómo el proceso de este superhombre posthumano nacido de lo digital y de la tecnociencia debe mirarse desde el poder y la dominación. De igual forma, la propuesta de Hoquet (2011) retoma los conceptos de embodiment. (Encarnación. Personificación. Incorporación) y de enhancement. (Amélioration. Mejoramiento) (Kleinpeter, 2013), los cuales deben ser analizados desde el tecnobiopoder.

Para Hoquet (2011), el ciborg es un defecto de la humanidad, de la libertad, del pensamiento y de la perfección orgánica, ya que es un producto netamente mercantil, un dispositivo que llena eficazmente las funciones, la esclavitud y la encarnación de la aplicación inflexible de las reglas de la justicia. Un ser que no piensa en los estados del alma ni en las emociones. Mientras los medios de comunicación lo muestran como un ente liberado y liberador, al abolir el ideal del cuerpo natural, el ciborg problematiza la manera como entendemos lo humano, en particular en su relación con la técnica. Por su poder de transgredir las fronteras, el ciborg se ha convertido para Hoquet, (2011) en un símbolo de la lucha contra la alienación en todas sus formas; pero detrás de este estandarte la realidad es muy diferente. El ciborg, tras la purificación y perfección, invita entonces a reflexionar a nivel ontológico y metafísico, por querer ser el emblema de un ser adaptado a todos los ambientes.

Para esto, el autor retoma el concepto de *organología*, retomando a Bergson (1907), en la que los nuevos instrumentos trabajan como órganos interiores, exteriores, próximos, distantes, nativos o adquiridos. Esto significa que la ciencia, el lenguaje y la inteligencia son los órganos o instrumentos de supervivencia.

Esta lógica de órganos prolongados muestra al ciborg, desde su creación, como organismo equipado para su viaje al espacio exterior y entendido como centro vital desde el cual todo se genera. En este orden de ideas, el autor plantea la relación *ciborg-organorg*, entendiendo este último como combinación máquina-organismo. El *ciborg-organorg* está pensado como un equipamiento interior y exterior, dotado de nuevos órganos, pero no pensado como ser amputado. Es el caso de Stelarc, quien plantea la extensión del cuerpo humano desde la concepción de que el cuerpo es obsoleto, o Eduardo Kac quien se autodenomina un artista transgénico o bio artista que usa la biotecnología y la genética.

Sin embargo, el autor aclara que ciborg y organorg no tienen la misma lectura de la tecnología, ya que el primero moviliza los fantasmas de técnicas radicalmente nuevas, ligadas a intervenciones nano-biotecnológicas; donde sus implicaciones tienen repercusiones novedosas. El organorg, por su parte, se reconoce como un episodio en la historia de la técnica, siendo la prolongación de un proceso comenzado hace bastante tiempo desde el lenguaje, la piedra tallada o el uso de métodos agrícolas.

Pensando en el organorg, el autómatas que plantea Aracil, (1998) muestra cómo a partir del Renacimiento se crean estos juguetes entre la elegancia y lúdica. La conexión entre el ocio y la mecánica genera este objeto que imita a un sujeto, que comienza a mostrar la posibilidad de crear vida desde la ciencia, con el pretexto del juego.

Esta creación, comienza incluso a reformular la mirada hacia Dios desde el arte y la ciencia; pensando incluso en un nuevo concepto del cosmos y de generación de vida, que plantea un cambio de mentalidad. Esta propuesta considera a la ciencia como divina, generando juegos de apariencias, que fortalecen la democratización del espectáculo y dan a los autómatas una identidad propia: la ciborg.

Lo anterior implica que mientras el ciborg es posthumano, el organorg está presente en la historia de la humanidad desde hace mucho tiempo. Organorg significa que la máquina y el organismo pueden relacionarse y formar individuos compuestos. El organorg es el ciborg realizado.

Mientras el organorg desarrolla una estrategia retórica que consiste en vaciar al ciborg de su radicalidad para incrementar su aceptación pública, el ciborg, lejos de ser una promesa transhumanista, no será finalmente más que un epifonema, prolongado sin ruptura de la actividad técnica plurisecular, fundadora de procesos de hominización de lo humano.

El ciborg como organismo cableado y potencialmente suprimido, se contrapone al organorg como organismo de instrumentos exteriores integrados. Mientras el primero está en el mundo de la fantasía, el otro hace parte del mundo de la ciencia. El ciborg entendido como sistema, es un acoplamiento integrado de un organismo y una máquina indispensable en el funcionamiento de un conjunto que sobrevive.

El organorg hace relación a la habilidad, como prolongamiento desconectado. Éste es útil donde el funcionamiento es esencialmente mecánico, y su uso requiere de la habilidad por parte de quien lo utiliza, y del aprendizaje de cómo debe ser utilizado. De igual manera el organorg implica la extensión o relación cinética, donde una interfaz equipada se integra, pero se separa libremente.

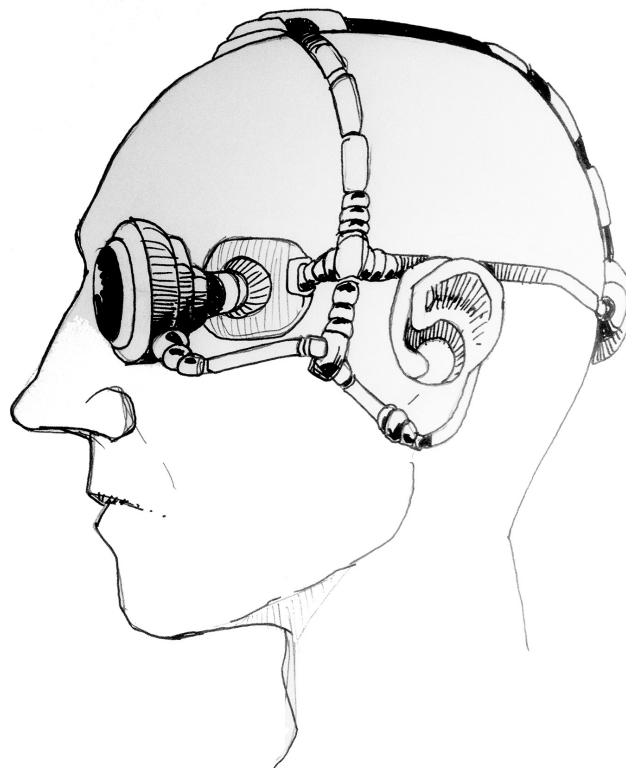
Hoquet, (2011) considera que el ciborg hace parte de la mirada económica que viene de la burguesía. Si bien el ciborg sale de la fantasía, realmente es parte de un proyecto de reforma universal capitalista, que implica, a diferencia del organorg (*homo faber*), una seria reflexión política y democrática que pone en cuestión lo natural.

Así las cosas, el ciborg más que un mito revolucionario es una extracción impura de estos ideales, ya que, al ser producto del militarismo más reaccionario, es una figura mercantil y funcional, donde la publicidad y el capitalismo se presentan como amplias fábricas de ideas de izquierda, que serán luego convertidas en mercancías. El ciborg propone una operación inversa, que invita a entrar en un juego peligroso, donde al reciclar un arma secreta de la guerra fría, según el autor, las multinacionales y el capital depredador serán los beneficiarios de esta propuesta.

Reflexiones teóricas

La mediología tiene como objetivo ayudar a clarificar el poder de las palabras, la eficacia simbólica y el rol de las ideas en la historia, a través de una logística de operaciones de pensamiento que analizan el conjunto de medios de transmisión y circulación simbólicos; esto sobrepasa los medios de comunicación y mira la realidad desde el sistema de educación, los espacios de entretenimiento, política, economía y socialización (Debray, 1991).

La mediología es el conjunto material técnicamente determinado de soportes, reportes y medios de transporte, que aseguran para cada época su existencia social; prefiere la transmisión a la comunicación, y entra en el campo de la investigación de las técnicas, sus sistemas tecnoculturales, la historia general de las culturas y las civilizaciones que engloban la historia de las mismas (Debray, 1991). Así, mientras “la comunicación tiene un horizonte sociológico y parte del trampolín de una psicología interindividual (entre un emisor y un receptor, en la experiencia princeps que constituye en acto de la interlocución), la transmisión tiene un horizonte histórico y su base de partida es la prestación técnica (por medio de la utilización de un soporte)” (Debray, 2001:16).



De esta forma, en palabras de Debray (2001), se plantean diferencias entre comunicación y transmisión, que implican que para la comunicación prima lo diacrónico, la información, el dispositivo técnico, el receptor, las empresas y poderes, la sociología y la psicología social, los medios de comunicación y las redes. Para la transmisión se tiene en cuenta el tiempo corto sincrónico, pero se conecta con el tiempo largo diacrónico (huella y perennidad), los valores y saberes, los dispositivos y las instituciones (organización materializada), el destinatario, las instituciones (iglesia, escuela, etc.), la historia, la antropología, el museo, la biblioteca y la academia.

De este modo, al plantear la conexión diacrónico-sincrónica, la mediología se conecta primero que todo con la propuesta historicista más que histórica cronológica, ya que según Bleicher (1980) la historicidad supone una dimensión sincrónica (se refiere a un conjunto determinado de circunstancias en un momento determinado en el tiempo) y una dimensión diacrónica (se refiere a cómo se han ido conformando y cómo se siguen modificando esas circunstancias a lo largo del tiempo hasta llegar al presente de quien utiliza el concepto).

Por ello, siguiendo a Bleicher (1980), todo proceso de historizar un concepto es un ejercicio de comprensión, un ejercicio hermenéutico que implica tener conciencia histórica, que es ser consciente de la temporalidad y de la historicidad propia de lo humano, y por lo tanto se comprende como punto de partida de toda interpretación, ya que no será posible abstraerse de la tradición, pues ésta, en tanto objeto de la interrogación hermenéutica, es parte constituyente de la verdad a la que aspira acceder el ser humano.

La conciencia histórica, que “es en primer lugar conciencia de la situación hermenéutica” (Gadamer, 2003:372), es la situación en la que nos encontramos en la tradición en la que es necesario comprender igualmente el horizonte o “ámbito de visión que abarca y encierra todo lo que es visible desde un determinado punto” (Gadamer, 2003:372); haciendo que la conciencia histórica ayuda al hombre a comprender su pasado, realizando una fusión de horizontes.

Fusión de horizontes que Debray propone desde la historia cultural y las mediasferas. En primera instancia, la historia cultural aparece como propuesta que desde el concepto de transmisión, “nos confronta a fenómenos históricos-culturales” (Debray, 2001:203). Explícitamente Debray (2001:203) plantea la siguiente pregunta, con respecto a la historia cultural: “¿Por qué no cobijarse en esta rama de la historia, de afirmación reciente, que tiende a sustituir, en el papel de la locomotora, la historia socioeconómica de los Annales (1920-1960), sucediendo ella misma a la historia político-diplomática (1870-1920): la historia cultural?”.

Debray (2001) retoma la historia cultural tanto desde la propuesta de Chartier (1992) como de Roux & Sirinelli (1997), quienes proponen que “la historia cultural es aquella que se asigna al estudio de las formas de representación del mundo en el seno de un grupo humano en el que la naturaleza puede variar –nacional o regional, social o política-, y que analiza la gestión, la expresión y la transmisión” (p.16).

De igual forma, Debray (2001) considera que comprender las mediaciones que intervienen en las condiciones subjetivas de la vida de los hombres y las maneras en que las representen o las dicen hace parte del camino del mediólogo con la ayuda de la historia cultural. Hay que recordar que la mediación es igualmente una categoría hermenéutica.

La mediación como síntesis antropológica que conecta al hombre con lo ético y lo político (Ricoeur, 1964) inicia procesos de reconocimiento y comprensión. Ésta es entendida por Debray (2001:159) como “un medio de realización de sí”. Las mediaciones desde la cultura abren la puerta a nuevas dimensiones espaciales y territoriales de lo global, como otro modo de habitar el mundo y transformar el sentido de lugar (Santos, 1996), de lo político, del sujeto y de su corporalidad.

197

Concretamente a nivel tecnocultural, la mediación expuesta por Debray (2001) se basa en la técnica como sistema, y no como medio, la cual según Parra (2014) “evoluciona independientemente a la voluntad de los individuos que pueblan dicho sistema (como se puede comprobar en la era tecno-industrial, según los precisos análisis de Gilbert Simondon (2008), y se organiza de acuerdo al estatismo (parcial) y el dinamismo (constante) de los individuos, elementos y conjuntos integrados” (p.52). Siguiendo a Parra (2014:52),

la técnica precede la mnemotecnia y los procesos de integración no son de ninguna manera lineales ni siguen una ruta de necesidad causal. Dicha organización es asumida de manera natural por el colectivo, y de manera casi biológica por los individuos. Este sistema de tendencia auto-organizativa, se formaliza según dinámicas de integración funcional entre dos tipos de órdenes, que requiere de articulaciones dinámicas que según Debray se denominan Materia Organizada (M.O) y Organización Material (O.M) (p.52).

En ese orden de ideas, mientras las organizaciones materiales funcionan como instituciones portadoras del saber y el hacer, éstas

determinan adecuaciones de la infraestructura material (M.O) formando sistema de acuerdo a ritmos sociales y orientaciones simbólicas. Los procesos de adopción de un sistema de comportamientos dependen de la estrategia tecnológica, por lo tanto la articulación social es consecuencia de un sistema jerárquico de organización o esquematismo retencional. Así, es la red de estrategias

y logísticas de transmisión simbólica lo que termina por definir la cultura, y por eso debemos asumirla como una fábrica mnemónica desprendida de la memoria individual y biológica, que produce incesantemente un pasado no-vivido por los individuos pero que puede ser heredado de acuerdo con los soportes de retención que se insertan en estrategias de comunicación y transmisión (Parra, 2014:53).

Bajo las Materia Organizada (M.O.) según la mediasfera donde nos situemos “tanto tintas, placas de cobre, satélites de difusión, pergamonio, etc” (Debray, 1997: 28). En el lado de la “institución (O.M.) se colocarán las configuraciones comunitarias, a saber, las diversas formas de cohesión que unen a los operadores humanos de una transmisión. En este sector hallaremos organigramas y burocracias, obispos y profesores, salones y tribunas, comités directivos, curias y consistorios, institutos, academias y colegios, conservadores en jefe y jefes revolucionarios” (Debray, 1997: 29). “El historiador sostiene que no hay Imperio (O.M.) sin rutas (M.O.) y el geógrafo que no hay rutas sin Imperio” (Debray, 1997: 30).

Volviendo a la relación técnico-cultural que se conecta tanto con la M.O. como con la O.M., al llamarse “técnico a todo dispositivo portador de un no retorno y cultural a todo dispositivo susceptible de reaparecer en cualquier momento de la historia” (Debray, 1997: 7), será en las mediasferas que se pueda comprender que la cultura es lo que se hereda como la técnica se recibe (Debray, 1997).

Dado que más que establecer una cronología es más importante proponer una buena periodización, se proponen las mediasferas o los “principales sistemas sociotécnicos de transmisión que se sumaron y entrelazaron después de la invención de la escritura; segunda oralidad, impreso, audiovisual. Estos constituyen esqueletos, armazones, coherencias técnicas globales dentro de las cuales cada medio cultural se las ingenia para construir su propia arquitectura, con el estilo que hereda de su historia y su geografía: Logosfera, grafosfera y videosfera” (Debray, 1997: 170-171).

Las mediasferas no se montan en secuencias, sino que se entrelazan, tienen un tiempo de latencia de las rupturas técnicas e implican un carácter crítico de las transiciones (Debray, 1997). “El periodo posterior al fin de la mnemosfera primitiva (periodo de las artes no escritas de la memoria se ha convenido llamar logosfera” (Debray, 2001: 67), la cual incluye el medio tecnocultural suscitado por la invención de la escritura, donde la palabra es esencial; la grafoesfera es el periodo iniciado por la imprenta y asiste al triunfo de las artes y las instituciones fundadas desde la imprenta y la videosfera, o medio de la imagen sonido fulminante (Debray, 2001).

Se anexa igualmente la mediasfera propuesta por Merzeau (1998) denominada hiperesfera, en la que se encuentran las redes los hipermedios, el hiperespacio, los electrones, los hologramas, las simulaciones, lo virtual, el Internet, el avatar, la adaptabilidad y la conexión, entre otras. En resumen, la a hiperesfera se define por el re-equilibrio de prácticas e instrumentos alrededor del modo del hipertexto y la red.

Las mediasferas se elaboran en el tiempo, pueden albergar multitud de ecosistemas o de micromedios culturales, una mediasfera no supera a la precedente, el tránsito entre una y otra se da mediante una revolución de la maquinaria que afecta, un cambio técnico de una mediasfera a otra lo es también en los administradores social del sentido.

Cada una de estas eras dibuja un medio de vida y pensamiento, con estrechas conexiones internas, un ecosistema de visión y, por lo tanto, un horizonte de expectativa de la mirada. Ya sabemos que ninguna mediasfera se despidе bruscamente de la otra, ya que se producen situaciones de dominio sucesivo por relevo de la hegemonía; y más que cortes, habría que esbozar fronteras a la antigua, como las que existían antes de los Estados-nación (Debray, 1992:176).

De esta manera, las mediasferas que aportan a su comprensión y posterior interpretación, develan la hegemonía comunicacional del mercado en la sociedad, para ver como ésta se ha convertido en el más eficaz motor del desencanche e inserción de las culturas en el espacio tiempo del mercado y las tecnologías globales.

Por lo tanto, las mediasferas muestran la importancia del tiempo, dado que una humanidad privada de la profundidad en el tiempo se condena, se reduce a la gestión de sus antagonistas (Debray, 2002). Este autor plantea que es esencial la conexión entre memoria y comunidad: el mediólogo debe mirar cómo las mentalidades humanas tienen una alta velocidad técnica que modifica notablemente la extensión de nuestros aires de pertenencia.

En resumen, la mediología se define desde las siguientes tesis (Debray, 1991): a) El sistema dominante de conservación de los rastros, (captura, almacenaje y circulación) sirve de núcleo organizador a la mediasfera de una época y una sociedad dada. Este término designa un medio de transmisión y de transporte de mensajes y hombres con métodos de elaboración y de difusión intelectuales que le corresponden. b) En la realidad histórica no hay mediasferas en estado puro. Cada una es el resultado de compromisos entre las prácticas adquiridas y los nuevos instrumentos. Éstas se imbrican entre sí en redes técnicas y usos diversos. c) Cada mediasfera implica un espacio-tiempo particular o realidad diversa. d). La evolución técnica de medios de transmisión materiales da un hilo conductor a la sucesión histórica (aparición y extinción) de sistemas simbólicos vivientes por un estado del mundo.

Así las cosas, cada mediasfera organiza un espacio y un tiempo particular, que lleva a una propuesta que reflexiona sobre los siguientes puntos (Debray, 1991):1. Cómo los medios de comunicación piensan por nosotros y el pensamiento del medio se vuelve el pensamiento dominante de la época. 2. Esta dominación se da en la relación con la historia de los medios de comunicación.3. Esta dominación se ve desde la economía y los modos de producción de los medios y entre ellos.4. No es posible separar la dominación política de lo simbólico. 5. La correlación entre medio dominante y pensamiento hegemónico, se traduce en un nivel de desarrollo técnico que conecta

la tecnología cultural y la política de una sociedad. 6. Una teoría de cambio social, no puede disociarse de las formas y condiciones materiales de su transmisión. 7. La correlación entre la ideología dominante de una época y las propiedades de su medio dominante no es mecánica. Cada ideología tiene un índice de desarrollo mediológico que le es propio y hacer parte de la mediasfera a la que pertenece. 8. Una ideología grafosférica (libro, tren, periódico) tarde que temprano será eliminada por la ideología videosférica dominante (televisión, radio, avión). 9. Actualmente y por primera vez, la esfera de la circulación y representación, dirige directamente su producción, lo cual implica que la crítica de ideas y representaciones no puede ser más una crítica ideológica. 10. Una revolución mediológica es política, no lo contrario.

Representaciones sociales

Las representaciones sociales son consideradas desde Debray (1992) y Chartier, (1992) como sistemas de interpretación que rigen nuestra relación con el mundo y son esenciales para orientar, organizar y apropiar la realidad. Estas formas de conocimiento y de sentido común se basan en la percepción y en la formación de fenómenos cognitivos que parten de las divisiones e interacciones sociales y se originan tanto en los intercambios que hacen los individuos como en las diversas experiencias sociales que los rodean.

Daniel Mato (2001: 133) dice que las representaciones sociales “organizan la percepción e interpretación de la experiencia; son palabras o imágenes clave dentro de los discursos de los actores sociales”. Los materiales que constituyen a las representaciones provienen del fondo cultural acumulado en cada sociedad a lo largo de su historia:

Los procedimientos implican mecanismos de objetivación de lo real que suponen la transformación de los conceptos abstractos en formas icónicas e imágenes de todo tipo, además de mecanismos de anclaje que suponen la inserción del objeto de la representación en un marco de referencia conocido y pre-existente, al mismo tiempo que su implicación en la dinámica de la sociedad o de los grupos, de tal manera que se convierten en instrumentos de comunicación entre las personas y de comprensión del contexto de la interacción (Mato, 2001: 133).

Por lo tanto, las representaciones sociales son utilizadas por los agentes sociales para:

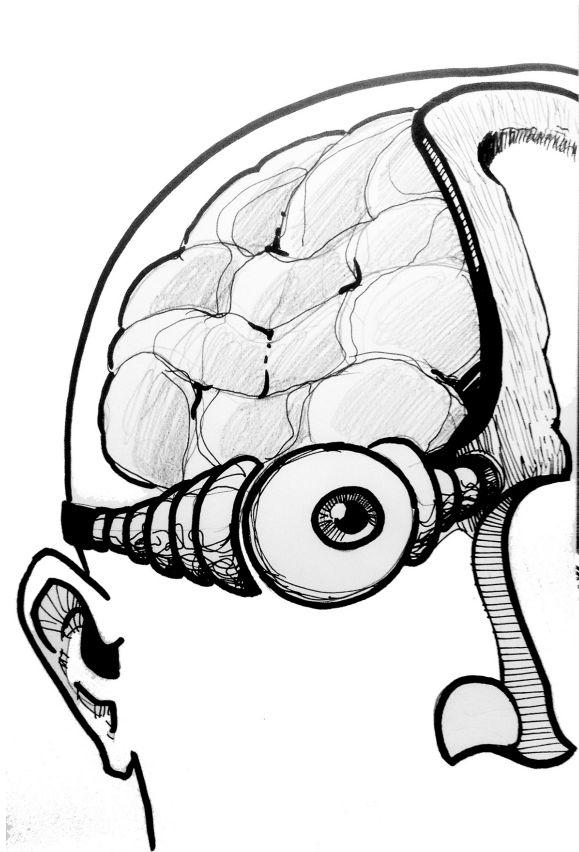
Interpretar, orientar y justificar los comportamientos y constituyen un marco de significación que permite procesar las innovaciones. En resumen, las representaciones sociales se refieren a aspectos acotados más concretos que los que consideramos imaginarios sociales. Las representaciones, de alguna manera, operacionalizan y tornan concretos, en el ámbito de la *socialidad* cotidiana, elementos que pueden estar comprendidos en los imaginarios de manera más abstracta (Mato, 2001: 133).

Las representaciones sociales, al interpretar el mundo, lo consideran como la expresión de una sociedad que desde lo individual y colectivo conforma un saber social que funciona como sentido común o pensamiento práctico. Éstas corresponden a un conocimiento ordinario que se incluye en la categoría del sentido común y que por lo tanto es socialmente construido y compartido con otros sujetos y grupos (Jodelet, 1984).

Historia cultural

Debray (1992) plantea que la mirada metodológica más pertinente para la mediología es la historia Cultural, ya que da el paso de la historia social de la cultura a la historia cultural de la sociedad (Chartier, 1992). La historia cultural entiende la cultura como un conjunto de significaciones, que se enuncian en los discursos y en las conductas aparentemente menos culturales. Realiza una historia de las representaciones colectivas del mundo cultural, para lograr que la exploración de la cultura ayude a responder preguntas e interpretaciones sobre la sociedad (Chartier, 1992).

Chartier (2000) comprende la historia cultural como una perspectiva que trata de entender cómo los hombres y mujeres del pasado construyeron el sentido de lo que leyeron y escucharon. Para lograr este proceso, entrecruza el análisis de los textos con el estudio de las formas materiales de su inscripción y transmisión y la comprensión de las capacidades, expectativas, categorías mentales y prácticas concretas de la comunidad de interpretación.



Chartier (1992) considera que toda práctica es producida por las representaciones, las cuales dan a los sujetos el sentido del mundo en el que viven. El autor considera igualmente otra categoría que son las representaciones colectivas, las cuales trabajan por el ordenamiento y la jerarquización de la estructura social en sí. Chartier (2000) plantea comprender las significaciones, principios que gobiernan la producción, realizar el descubrimiento de las estructuras y ver como las representaciones unen las posiciones y las relaciones sociales.

Continuando con Debray y la relación entre mediología e historia, el autor considera que “nada nos impediría hacernos eco de la expresión y afirmar que la mediología es historia, pero una historia cultural *sui generis*” (Debray, 2001:205), razón por la cual se eligió la historia cultural como metodología acorde con la propuesta mediológica.

En ese orden de ideas, la propuesta mediológica, retomando la historia cultural, propone “ir y venir en el espacio y el tiempo entre varios contextos espacio-temporales” (Debray: 2001: 207) a través de las mediasferas. Debray (1991) no solamente revisa la historia de los procesos de transmisión, sino que hace una mirada prospectiva, ya que se percibe como la ciencia social de las mediaciones tecnoculturales al conectar la religión, las ciencias, las instituciones, las culturas, el derecho, el arte, etc.

Fases de investigación

La investigación realizada se dividió en una **primera fase de recolección y selección de los textos**, incluida su identificación y descripción (literarios, académicos, comentarios de foros virtuales, páginas web, perfiles de facebook, películas, vídeos, mangas y animé). Posteriormente, **la fase de sistematización** organizó toda la información recolectada desde la periodización establecida, que son las mediasferas. Posteriormente se triangularon los datos encontrados con las teorías que han estudiado el fenómeno ciborg.

La triangulación de datos supone el empleo de distintas estrategias de recogida de datos y su objetivo es tanto verificar las tendencias detectadas en la información recolectada como generar un continuum que recoge una visión holística del objeto de estudio para desarrollar una comprensión de la realidad estudiada (Olsen, 2004). Se realizó a través de una matriz de doble entrada que cruzó el análisis de las mediásfemas con las categorías y conceptos representativos de las siguientes teorías ciborg: la autopoiesis, el posthumanismo, el transhumanismo, el inhumanismo, la antropología ciborg, la filosofía ciborg, el hombre postorgánico, el ciborgismo, los estudios de género, el psicoanálisis, el ciberprometeo y las categorías de la personificación y el mejoramiento.

Al ser una investigación histórica se desarrolló una triangulación de datos en el tiempo, pretendiendo validar la mirada mediológica desde las tres eras que esta propuesta teórica plantea. Desde un análisis interactivo cultural (normas, valores, prácticas e ideologías), se realizó la interacción mediasférica, en coherencia con la imbricación y superposición de las mediasferas.

De igual forma para complementar la matriz se utilizaron tres nubes de palabras, una ligada a las palabras más utilizadas de las teorías sobre la comprensión del ciborg; la otra que retoma las tres eras de la mirada y la última que hace referencia concretamente a los movimientos sociales ciborg. Es importante recordar que las nubes de palabras son representaciones visuales de la importancia por tamaño de las palabras que hacen parte de un texto. Esta visualización ayuda a nivel comparativo a ver si las categorías

establecidas desde la lectura de investigador, tienen relación con las palabras que son más predominantes en los textos seleccionados.

La tercera fase o **fase interpretativa**, retoma los datos que fueron organizados y sistematizados en la matriz de doble entrada para comprenderlos, interpretarlos y establecer conclusiones, y preguntas sobre los datos triangulados.

El Ciborg a través de las mediasferas

Los antecedentes del ciborg logosférico se encuentran desde el concepto de *Techne*, que nos da las bases para comprender cómo desde la relación sujeto-objeto se genera una imagen del mundo que dispone, representa y actúa. El ciborg deviene del titán Prometeo quien nos da el regalo del conocimiento para poder obtener la salvación y la revelación.

Prometeo, como el titán que entrega el fuego a los hombres oponiéndose a la voluntad de Zeus, es considerado como el antecedente del ciborg, no solamente por el regalo de la técnica sino de la ciencia y la experimentación. Éste reaparece en la grafósfera con el Nuevo Prometeo de Shelley (2004 [1818]) y en la videósfera y la hiperesfera desde el ciberprometeo, (Hervé, 2003) retoman las mismas características del titan en cuanto a rebeldía, preponderancia de la ciencia sobre lo humano y la justificación del uso de la técnica como sinónimo de avance e independencia de Dios.

En el tránsito logosfera-grafosfera, la figura de Prometeo desde el mito literario de la antigüedad, ha permeado la literatura. Como en el caso de Apolonio de Rodas con Prometeo de 265 A.C., el de Esquilo (Siglo IV A.C.) y el de Platón en Protágoras (380 A.C.); para llegar al Prometheus sive de statu (1605) de Francis Bacon, el de Calderón de la Barca (“La Estatua de Prometeo” (1672-74)) o el de Georfe Gordon (Lord Byron) (Prometeo. Poema) de 1816.

El Prometeo como superhombre se ubica igualmente desde las obras de artistas y pensadores como Giovanni Pico della Mirandola, (1463-1494) quien plantea la propuesta del superhombre a través de su obra. Sin olvidar a Giuseppe Arcimboldo, (1527-1593) como pionero del ciborg, por el híbrido sujeto-objeto en sus representaciones manieristas pictóricas.

Otro antecedente de la grafosfera hacia el ciborg es el aporte de Descartes, (1592 [1637]) quien ve la mente como inmortal y al cuerpo como una máquina. Sus aportes desde la mecánica, aportan a la reflexión de la acción de los cuerpos sobre los hombres, que incluso son comparados con los relojes de trabajo.

Desde Descartes, el cuerpo como máquina hecha por Dios es perfecta y difícilmente copiable. Por su parte, Francis Bacon desde la Nueva Atlántida, que narra la vida en Bensalem (La Casa de Salomón), donde se realizan experimentos desde el método inductivo, con el objetivo de conquistar la naturaleza en pro de la sociedad. Esa

fascinación por la máquina, se conecta en la grafosfera, con los autómatas de Alberto Magno, los animales mecánicos de Da Vinci (2007 [1452])), la hija y animales autómatas de Descartes y los autómatas escritores de Von Knauss creados en 1770.

A nivel literario, Shelley (2004 [1818]) revive a Prometeo, desde el Moderno Prometeo (1818) que conocido como Frankenstein, dará pie a que el arte se preocupe por soñar lo que la ciencia comenzará a convertir en realidad. Así las cosas, Prometeo nos recuerda que la técnica y el arte crean máquinas que unidas al cuerpo circulan entre la paradoja de lo monstruoso y la vez maravilloso de la experimentación científica. Todos estos ejemplos impulsan no solamente al “Nuevo Prometeo” de Shelley, (2004 [1818]) sino, ya en la videosfera a los ciborg cyberpunks de los 80s como el Neuromancer de William Gibson (1984).

Igualmente dentro de la grafósfera, la novela “El Golem” de Meyrink (2007 [1915]) como antecedente del ciborg, muestra desde una leyenda judía del siglo XVI, la creación de un autómata que influirá en Wiener (2000) el padre de la cibernética, quien plantea que el Golem es la encarnación mítica y religiosa de la cibernética.

Otras obras son “Los Autómatas” de Hoffman (1814) y la “Eva Futura” de Augute Viller (1886). Igualmente se resalta la novela “Cyborg” de Martin Caidin, (1978) que habla de un piloto de pruebas de la NASA que es reconstruido con costillas biónicas y que va a inspirar las series de televisión “The Six Million Dollar Man” y “The Bionic Woman” (1976).

Entre la grafosfera y la era económica o videosfera, el ciborg aparece desde el teatro, como en el caso del laboratorio teatral bilbaíno Mina Espazio; en el cine con filmes como “Metrópolis” (1927) de Fritz Lang, “Prometeo” (1947) de Soyuzmultfilm y Aleksandra Snezhko, “I, Frankenstein” (2014) de Stuart Beattie y “la Jetée” (1962) de Chris Marker que inspira el filme de Terry Gilliam “12 monos”, de 1995.

Por otra parte, se observa que las vanguardias son esenciales dentro de la mirada ciborg. De esta manera se resalta el futurismo fundado en 1909 por Filippo Tommaso Marinetti, quien considera que luego del reino animal comienza el mecánico, preparando la creación del hombre mecánico de partes reemplazables; que fuera de la idea de la muerte se dirige a la inteligencia lógica.

Desde el cubismo se resalta la obra de Fernand Leger “Tres mujeres” (1921) y del mismo artista el filme “El ballet mecánico” (1924) con la colaboración de Dudley Murphy (1897-1968) y George Antheil (1900-1959). Respecto al Dadá, se reseña la obra de Richard Huelsenbek (1892-1974), quien fuera el editor del Almanaque Dadá, la de Raoul Hausmann (1886-1971), la de Hannah Höch (1889-1978) y la de George Grosz (1893-1959). Las obras de estos artistas, en general fotomontajes y collages, fusionan al hombre con la máquina de un modo crítico, contrapuesto al futurismo que sin llegar al ludismo (1812) o el anticiborg, muestra las implicaciones de este tipo de miradas a nivel de deshumanización.

El ciborg urbanitas se resalta igualmente en la videosfera desde complejos urbanísticos donde “Prometeo” (Paul Manship 1933) hace parte ya de complejos económicos como el del Rockefeller Center de New York. Ver a Prometeo en el centro de la economía mundial nos muestra su conexión con el sistema capitalista que representa y promete desde el espejismo de la imagen, ideales que simbolizan la perfección desde la guerra y el consumo.

Igualmente, la cibernética como potenciadora del ciborg, nace en 1942 desde los aportes de Norbert Wiener (1849-1964) y Arturo Rosenblueth Stearns (1900- 1970). Desarrolla trabajos ligados a sistemas de control desde la creación de máquinas que reemplacen a las personas en el campo laboral.

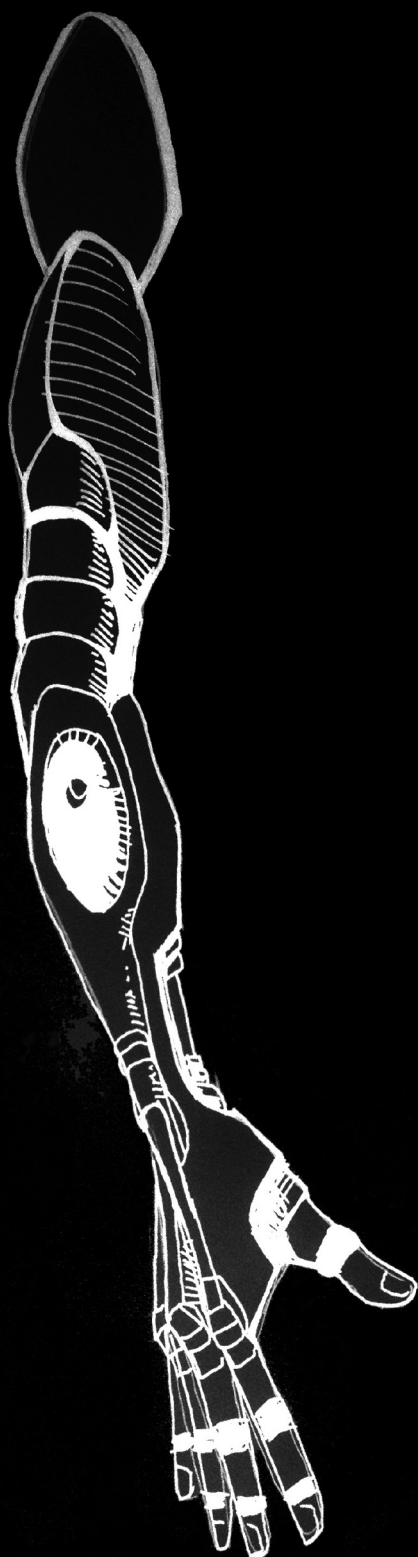
Posteriormente, los siguientes escritores, entre otros, van a desarrollar el género Cyberpunk: William Gibson con su gran obra “Neuromancer” (1984), Bruce Sterling con “El chico artificial” (1991), Graham Ballard, con “Fuga al paraíso” (1996), Philip K. Dick con “Una odisea en la tierra” (2005), Harlan Ellison con “I Have No Mouth and I Must Scream” (2014), entre otros.

205

El Cyberpunk, ligado plenamente a la combinación de cibernética y punk, muestra la propuesta del cambio que la relación hombre-máquina ha venido generando. Según Foster (2005) el movimiento implica la incorporación de temáticas de género, sexualidad queer, diferencias raciales y étnicas, nuevos modelos de ciudadanía, economía global y la transformación del cuerpo; desde las prótesis ciborg o desde las interfaces cerebro-computador, todo hacia la transformación de la esencia humana. Otras novelas a tener en cuenta dentro del cyberpunk son “Nova de Cuarzo” (1999), de Vladimir Hernández Pacín, “PDK: Policía del Karma” (2011) de Jorge Baradín y Martín Cáceres, “El año de Moebius” (2010), con booktráiler de Ángel De Aluart y Manuel Puig con “Pubis Angelical” (2004), entre otros.

A nivel televisivo tenemos “The Daleks” (“Dr. Who” 1963-Actualidad), Steve Austin (“The Six Million Dollar Man” 1974-1978) y Jamie Summers (“The Bionic Woman” 1976-1978 y 2007) y “Seven of Nine” (“Star Trek: Voyager” 1997-2001), entre otros. En cuanto a anime y Manga “Akira” (Katsuhiro Otomo, 1982), “Cowboy Bebop” (Shinichiro Watanabe & Keiko Nobumoto, 1998), “Trigun” (Yasuhiro Nightow, 1996) y “Desert Punk” (Yasuhiro Masatoshi, 1997).

Respecto a los cómics, se resalta de D.C. Cómics “Ciborg” creado en los años 80 por Marc Wolfman y George Pérez, “Lady Mechanika” dirigida por Joe Benitez (2010) (Aspen) y Marv Wolfman y George Pérez (1980). En cuanto a videojuegos se encuentran “Psychic City” (1984), “Deus Ex” (2000) de Ion Storm publicado por Eidos Interactive, “Shadowrun” (1989-2001) de Bob Charrette, Paul Hume y Tom Dowd publicado por FASA, “Syndicate” (1993) de Sean Cooper y Peter Molyneux y desarrollado por Bullfrog Productions, 4. “System Shock” (1994) desarrollado por Looking Glass Technologies y distribuido por Origin Systems y 5. “Neuromancer” (1988) creado por Interplay Productions y distribuido por Mediagenic.



De igual manera, se plantea la importancia del ciborg y lo sagrado, dando como ejemplo la novela “The Electric Church” de Somers, (2009) quien proclama una nueva religión ciborg, en la que monjes ciborgs evangelizan al mundo, con el objetivo de encontrar la inmortalidad, el poder y el desarrollo. Por su parte Thweatt-Bates (2012) desde la variedad de perspectivas del discurso posthumano, plantea una antropología teológica ciborg, que lo propone desde la mirada cristiana, como un Cristo no completamente humano, que redefine lo humano y hace parte de lo posthumano.

Concretamente en América Latina, la figura del ciborg se caracteriza por narrar historias que reflexionan sobre lo que implica el trauma y el terror a la dictadura de estado; los aportes al feminismo en obras como la de Carmen Boullosa denominada “Ciclos de la tierra” (1997) y la fusión de la mirada indígena con la cyberpunk desde el tupinipunk, en la novela “Santa Clara Poltergeist” (1991) de Fausto Fawcett. Estas obras muestran la crueldad de las dictaduras militares en Brasil y a la violencia urbana de los países del tercer mundo; insistiendo en el nacionalismo como una salida clara ante las realidades de la globalización.

A nivel de la videosfera y la hiperesfera, se resalta a los hackers. Se encuentra el *hacktivismo*, visto como la utilización no-violenta de herramientas digitales ilegales o legalmente ambiguas para perseguir fines políticos (Samuel 2004). Por su parte, el Biohacking o punto de encuentro entre la biología y la ética hacker, propone activistas que se identifican con el movimiento biopunk, el transhumanismo y el tecno-progresismo, desde la experimentación de técnicas médicas, nutricionales y electrónicas que incluyen a la cibernética, el registro de datos biométricos y el uso de nootrópicos o drogas inteligentes, estimulantes de la memoria y potenciadores cognitivos.

La videosfera contempla igual los géneros denominados postCyberpunk, donde están el steampunk (1987) que se ubica en una era victoriana ucrónica y muestra una visión apocalíptica del mundo; el Wirepunk (90s), heredero del steampunk que se centra en la tecnología del siglo XX y el Biopunk que se basa en la biología y la manipulación genética.

Respecto al arte musical, se retoma a Marilyn Manson con el álbum “Mechanical Animals” (1998) donde presenta su alter ego Omega que muestra una clara presencia posthumanista (Toffoletti, 2007). Igualmente, Lady Gaga con su álbum “Born This Way” (2011) narra la historia de una diosa creada desde la ciencia ficción nacida en G.O.A.T. Government Owned Alien Territory. Esta diosa habla de una nueva raza que supera las diferencias y defiende la diversidad.

Ya en la hiperesfera, se contemplan de igual forma los *Grinders*, que superan la mirada Cyberpunk, para hacer parte de una mirada revolucionaria de descubrimientos y transformaciones reales. Los *grinders* como exponentes de la propuesta tecnoprogresista, asumen la tecnociencia como la posibilidad de lograr la emancipación total desde una democracia más participativa y menos representativa y que acepte los avances de la ciencia.

Otro eje esencial en la ciborgización de las sociedades el hecho de que cada vez más estamos rodeados de ciborgs tanto a nivel mediático como real. Más allá de los experimentos como el de una mariposa a la que le fue insertada una cámara, la polilla a la que le fue retirada su tórax para insertarle un chip (Robert Milchelson de Georgia Tech) o la rata ciborg o Hybrot (Hybrid Robot) formada por neuronas seleccionadas de embriones de rata e instaladas sobre un chip de silicio (Steve Potter de Georgia Tech), entre otros, es una realidad ver Bio-orgs (organismo híbridos biológicos), los ciborgs, los silorgs (experimentaciones con silicio), los symborgs (ciborgs simbólicos), los geoborgs (ciborgs genéticos), los humborgs (humanoides) y los cerebros globales (Bostrom, 2005).

Otra faceta del ciborg en la videosfera y la hiperesfera, es éste como centro de experimentos de guerra como los que exponen Levidow & Robins (1995). En este caso, el ciborg es visto a través de la racionalidad paranoica, el autocontrol y el miedo a la agresión directa contra las limitaciones emocionales y corporales. El nuevo ciborg soldado es un operador que se comporta como un ciborg virtual en tiempo real.

Por otra parte, el ciborg visto como creador de vida, se puede ver desde los fetos tecnológicos a la madre ciborg o tecnomamá; como parte de nuevas subjetividades que previenen que sus hijos nazcan con problemas médicos, o las mujeres embarazadas con el cerebro muerto, cuyo cuerpo es entregado completamente a la ciencia.

Posteriormente, se reseñan ciborgs reales como Kevin Warwick, que se ha conectado electrodos debajo de su piel para dirigir robots, la nadadora neocelandesa Nadya Vessey quien simula sus piernas perdidas por una cola de sirena y Steve Mann (Profesor de ingeniería eléctrica de la Universidad de Toronto) quien ha servido de interfaz con la realidad, utilizando su cabeza para grabar desde una cámara adosada a la coronilla todo lo que lo rodea, entre otros.

Para finalizar, se describen los siguientes movimientos sociales ciborg: la **Fundación ciborg** fundada por Neil Harbisson y Moon Ribas, la **Asociación Transhumanista Mundial, Humanity plus** (creada por Nick Bostrom y David Pearce), el **Instituto de la Inmortalidad**, la **Asociación Mormona Transhumanista** que fusiona la mirada religiosa del Mormonismo con la ideología Transhumanista, la **Estrategia de Iniciativa Social 2045** creada por Dmitry Itskov (febrero de 2011) que contempla el neohumanismo, y el **Movimiento Terasem** creado por científicos que creen en la extensión de la vida y la singularidad de la humanidad. Estos movimientos transitan entre la videosfera y la hiperesfera, ya que se organizan esencialmente desde las redes de Internet, y sus encuentros, aunque existen, son realmente pocos y se hacen desde conferencias y encuentros científicos.

Se observó que estos movimientos se basan especialmente en posturas transhumanistas, que afirman la posibilidad y necesidad de mejorar la condición humana. Los transhumanistas buscan expandir las oportunidades que brinda la tecnología para que la gente pueda ser más saludable y longeva, y aumentar así su potencial intelectual, físico y emocional. Se trata de grupos consolidados a nivel organizativo con claras misiones, visiones, objetivos y reglamentos. Sus planificaciones superan el presente cercano para mirar hacia un futuro científico, religioso, político, económico y cultural.

Estos movimientos sociales son un ejemplo de cómo la acción colectiva es el principal activo con que cuentan; para obtener visibilidad social, solidaridad y fuerza. Estos movimientos construyen identidades y por ende sentido de pertenencia. Igualmente tienen implicaciones en los sistemas de valores, opiniones, actitudes y conductas sociales e individuales.

Desde estos movimientos, se observan nuevos actores políticos que representan las tecnologías de poder/saber encarnadas por la cibernética y la biotecnología. Desde los ciborgs organizados, se ve como el tecno-bio-poder, se ha venido organizando para recordarnos quiénes son los dueños del capital, del mundo y del género humano.

El ciborg actual ha pasado a convertirse, como lo plantea Debray (1992) en cosmología, lo que implica que se encuentre ligado al mito inicial, mostrando cómo la postmodernidad reactiva el arcaísmo de una sociedad electrónica que tiene como esencia la sociedad primitiva.

Conclusiones

Desde los antecedentes del Dédalo griego, la inmortalidad babilónica de Gilgamesh y los primeros viajes a la luna relatados desde el año 160 d. C³, los dioses son los estandartes de la perfección humana. Prometeo, el dios titán, al regalar el fuego a los hombres, entregará el conocimiento y la técnica. Este regalo prohibido por Zeus busca liberar a los humanos de la obsesión de la muerte e iniciar el comienzo de las artes y las ciencias.

Prometeo se identifica para unos con el mal⁴, pero para otros se relaciona con Jesucristo. La crucifixión de Prometeo por parte de Hermes (enviado por Zeus) muestra el sacrificio de la muerte por salvar a los hombres. Prometeo sacrificó su vida al entregarnos el fuego, y su acción heroica para unos y pagana para otros, nos dará el símbolo de la vida, el conocimiento y la libertad. Mas Hermes (dios de la hermenéutica), que como mensajero de Zeus lo condena, será el que desde la exégesis⁵ lo perpetúe, y haga que sea visualizado e interpretado hasta ahora. Luego de que Prometeo diga a Hermes “¿Crees que levantaré mis brazos rogando a ese dios tan odiado por mí que me libere? Es cosa que no haré en modo alguno” (Esquilo, 2001:21 [Siglo IV A.C.]), Hermes, como dios de la hermenéutica, indirectamente a través de sus discípulos, hará que la esencia de Prometeo exista y se reconstruya hasta volverse el ciborg que conocemos. Será Prometeo interpretado, a través del tiempo, el que consolide con la ayuda de la religión, el arte y la técnica, el hombre-máquina que hoy se organiza para potenciar el tecnobiopoder.

El Prometeo perfecto que plantea Sfez (2008), mira la perfección del cuerpo a hacerse y a rehacerse. Perfección fundada en la ciencia biológica y ecológica, que nos remite a la figura del super-hombre, visto desde la realización utópica de la biotecnología, la comunicación, la electrónica y la cibernética, entre otras ciencias. Un mito que ha recorrido y sigue recorriendo la historia.

Sfez (2008) mira a Prometeo desde el cuerpo perfecto de la Grecia antigua. Recrea el héroe sacrificado que muere sin pasar por la enfermedad y la decrepitud. Igualmente lo ve como el Adán II, que emergiendo de los laboratorios, es el sabio poseedor de los secretos de las ciencias y las artes. Muestra así una faceta maquiavélica del discurso de las biotecnologías, increíblemente reductor, positivista y publicitario.

Desde Sfez (2008), se puede mirar la complejidad de la corporalidad, comprendiendo al cuerpo desde las relaciones de poder:

El cuerpo mienta la persona, si ésta se libera del concepto de cuerpo, lo hace de las implicaciones mistificadoras del antiguo dualismo eurocéntrico, en especial judeo-cristiano (alma-cuerpo, psiquis-cuerpo, etc) y eso es lo que hace posible la naturalización de tales relaciones sociales. Es por esto que en la explotación, es el cuerpo el que es usado y consumido (Trouillot, 2000: 29).

Por su parte, Bozzetto (2007) plantea a parte del primer Prometeo de Hesiodo, y el encadenado de Esquilo y el de Protágoras de Platón⁶, el greco-romano de Lucien de Samosate en el Caúcaso justificándose de lo que le han hecho y el del renacimiento de Bacon⁷(2014 [1857]) el héroe que simboliza el saber y la creación.

De igual forma, Bozzetto (2007) retoma la importancia que para Goethe tuvo el Prometeo romántico, que muestra a ese titán como héroe rebelde indomable, que

se consolidará en el “Moderno Prometeo” de Shelley (2004 [1818]), como nuevo avatar y monstruo, y el “Prometeo liberado” de Shelley (1998 [1820]), que muestra el Prometeo torturado liberado por Hércules y Démagorgon.

Desde Hervé, (2003) el Prometeo de Esquilo es un hombre impotente frente al mundo antiguo, siendo realmente el motor de la historia humana. Este Prometeo sobrepasa la condición primitiva, para desde el fuego dar la iluminación. Más que un ser encadenado, es el símbolo mítico de la creación titánica que se opone a la creación divina, dando paso al *homo faber*.

El fuego, que como lo plantea Esquilo en su obra del siglo IV A.C., es de donde nacen las artes y todos los tesoros, simboliza la liberación del hombre en su obsesión por la muerte y el despertar de la conciencia. El fuego más allá del dominio de lo material y artesanal, da poder para obtener la inmortalidad. Será Prometeo quien abra la competencia entre Dios y el hombre.

En Prometeo se ve desde Hervé, (2003) el deseo mítico de descubrir el poder que dará paso a la ciencia, y como plantea Callois (1998 [1938]) nos lleva al encuentro con la expresión y la satisfacción inaccesible del mundo real.

En la búsqueda del ser humano por comprender el poder, Freud (1982) considera que Prometeo simboliza el hijo que rivaliza con el padre, mientras Bachelard (1966) habla del complejo de Prometeo que simboliza la muerte del padre para encontrar el poder.

Lo anterior sucede de igual manera con la muerte del rey y del Dios de Occidente, en la revolución francesa de 1789, al decapitar al rey (Hervé, 2003). La rebelión contra el poder, para encontrar la liberación a través de la técnica, da paso a un Prometeo contrariado que se transforma en Tánatos como símbolo de destrucción (Marcuse, 1981).

Desde Hoquet (2011) el ciborg es visto como un defecto de la humanidad, de la libertad, del pensamiento y de la perfección orgánica, al ser un producto netamente mercantil, un dispositivo que llena eficazmente las funciones, la esclavitud y la encarnación de la aplicación inflexible de las reglas de la justicia. Se observa cómo a través de las mediasferas este ser - que no piensa en los estados del alma ni en las emociones- divaga entre la representación social que los medios hacen de él como ente liberado y liberador, al abolir el ideal del cuerpo natural y su posibilidad de ser inmortal; de esa forma, logra lo que los mitos, el arte, la alquimia y los medios de comunicación soñaron.

El cuerpo permeable, proyectable y programable, se inicia para Sibilia (2010) con el reloj como la máquina más emblemática del capitalismo industrial; ya que regula las rutinas regulares y ordenadas, y valoriza la disciplina y el trabajo. Este régimen impuesto de una manera violenta, hizo que los trabajadores debieran adaptarse a un ritmo cronometrado, que organiza el régimen industrial y prepara el camino para el capitalismo globalizado y postindustrial.

Por su parte, Muri (2007) en su texto *"The Enlightenment ciborg: a history of Communications and control in the human machine"* nos muestra, desde la periodización de su estudio (1660-1830), cómo el siglo XIX en tanto etapa de desarrollo de la modernidad, de la medicina, del motor, de las máquinas eléctricas y de los medios de comunicación, es sin lugar a dudas el periodo que muestra los antecedentes del ciborg posmoderno que conocemos ahora.

Tanto la subjetividad cartesiana, como el proyecto de la Ilustración, son los que van a definir el concepto de ciborg desde la dualidad establecida entre mente y cuerpo, que para muchos es sinónimo de liberación; pero que para otros hace parte de la mirada capitalista de poder que implica comercialización y materialismo.

El ciborg para Muri (2007), es la figura que representa radicalmente la reconfiguración de la identidad humana posmoderna. Por lo tanto, como figura moderna o posmoderna debe rastrearse desde los siglos XVII y XVIII, para comprender su fortalecimiento desde el siglo XIX hasta la actualidad.

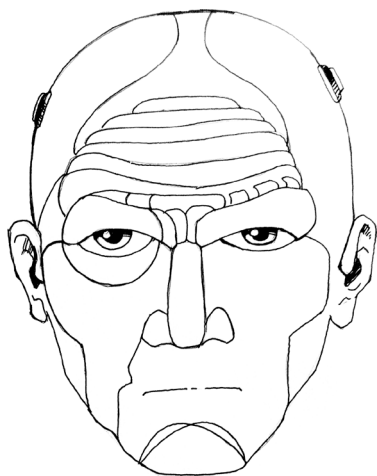
Desde las propuestas de la máquina humana como ideal, o pregunta ligada no solamente a la separación cuerpo-mente y la mirada del poder y del control, el ciborg aparece haciendo la diferencia, no como máquina humana, sino como etapa del ser humano como máquina que puede definir y tener poder. En pocas palabras mucho más que una máquina.

Respondiendo a la pregunta por el espíritu en relación con el cuerpo, Muri (2007) retoma las "Meditaciones metafísicas" (1977 [1641]) de Descartes, que plantea que el alma era medible y estaba en la glándula pineal. Se ve por un lado la ciencia desde el alma y el espíritu inmaterial que va a estar más relacionado con la mirada religiosa.

Citados por Muri, (2007) los autores Macauley & Gordo-López (1996), consideran que el ciborg reafirmó al sujeto cartesiano, como un paso hacia una fase posterior de la evolución humana, en la cual el abandono del cuerpo está relacionado con una nueva forma de continuar apegándonos a la caverna de la cual Platón nos había hablado.

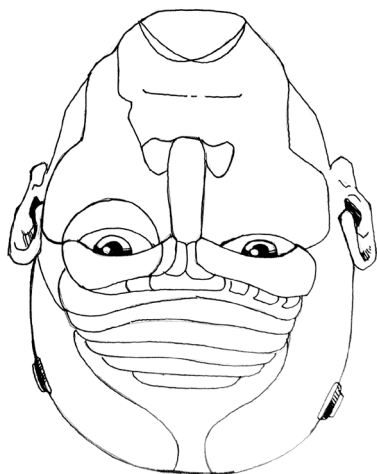
Bacon (2006 [1624]) en su texto "La Nueva Atlántida", fascinado por la máquina y por las ventajas prácticas de una visión mecánica del mundo, habría anunciado las maravillas de lo que actualmente sería la biotecnología, pensando en la transformación de los cuerpos existentes desde el uso de la cirugía (Dufresne, 1989).

Igualmente, Dufresne (1989) ve la importancia del filósofo alemán Ludwing Klages, quien habría intuido el híbrido entre la máquina electrónica, así como Darwin pensó en una especie más evolucionada a través de la máquina. Según Danny Hills el diseñador de "Connection Machine" y presidente de la empresa *Thinking Machine Inc.* serán las *machina sapiens* que podrán fabricar nuevos cuerpos que durarían 10.000 años a través de la ciencia.



Los siglos XVII y XVIII, son por lo tanto testigos de una transición al capitalismo y la cultura impresa comercializada, en la cual las máquinas comienzan a rodear a los individuos, para tratar de potenciarlo o ayudarlo. Los estudios sobre el cerebro, el cuerpo, la máquina y los sentidos llegan incluso a pensar en 1747, según relata Muri (2007) en un hombre máquina que da pie a múltiples discursos que, en el marco de la Ilustración y el iluminismo, indiscutiblemente han aportado a la creación de los actuales ciborgs.

Los tecnocuerpos, la base de la creación de los actuales ciborgs, son la visión mecánica de un cuerpo como un motor de múltiples partes, que transforma el uso de la ciencia, y genera conciencia de la serie de reacciones electroquímicas que se derivan de esta comprensión mecánica o materialista de la corporalidad humana.



Para Sibilia (2010), El reloj analógico como antecesor de la lógica de que el tiempo es dinero, hace que los actuales relojes digitales sirvan en palabras “como emblema y como síntoma, expresando en su cuerpo maquínico, la intensificación y sofisticación de la lógica disciplinaria en nuestra sociedad de control” (p. 25).

La reglamentación del tiempo, unida a complicadas operaciones políticas, incrementa la vigilancia y la autovigilancia. Éstas dos fuerzas, desde la potestad de hombres sin rostros ni nombres propios, generan un proceso de formateo de los cuerpos, al pregonar la utilidad y la obediencia que someten al ser humano un conjunto de reglas y normas.

En un complejo juego que esclaviza los cuerpos y las subjetividades al sistema capitalista, las lógicas del régimen disciplinario y la sociedad de control, dan paso al consumidor que desde códigos de acceso no permiten que se salga del círculo del consumo. Sujetos digitales que ahora se definen por las relaciones que establecen con las corporaciones del mercado global, usan chips externos e internos, que se pueden comprar, vender y monitorear. Un caso de chips subcutáneos que sirve como ejemplo es el aprobado en Estados Unidos para emergencias médicas, éstos fueron fabricados por una empresa con sede en Florida. Éste puede ser leído con un escáner y proporciona todos los datos que sean requeridos sobre los pacientes que lo tengan.

Se plantean entonces nuevas sendas para habitantes globales, que, incorporados al renovado papel de nuevos consumidores, abren la puerta a nuevas organizaciones sociales donde no hay dueños ni patrones claramente identificables: “En un ámbito de jerarquías confusas donde los gerentes abundan, los obreros tienden a desaparecer y los muros de las empresas se derrumban para dar pie a dispositivos de conexión permanente desdibujando los límites entre el trabajo y el ocio” (Sibilia, 2010).

Lo interesante es ver cómo estos llamados collares electrónicos (Deleuze, 1989: 68) se convierten en otras formas sociotécnicas de control, donde desde lo privado es posible ser vigilado e incluso sometido a grandes deudas, que son vistas como inexistentes desde el paraíso de las tarjetas de crédito y las compras virtuales.

Por lo tanto, se requieren, como lo plantea Deleuze, (1989:56) “herramientas políticas innovadoras que sean capaces de estremecer los circuitos integrados de este nuevo régimen de poder; abriendo el horizonte a nuevas posibilidades” en el mundo, donde el hombre postorgánico, como ideario fáustico de la tecnociencia, se expande.

Este hombre postorgánico, surgido de la mirada de la ciencia, al redefinir el cuerpo para hacer del cadáver su modelo para ser colonizado; parece alcanzar su punto máximo hoy con la conquista del genoma y del nivel molecular, con la ayuda de herramientas digitales, que contemplan la superación de sus límites y las propuestas políticas de la tecnociencia desarrollada por Bacon en el siglo XVII (Sibilia, 2010).

La tecnología avanza, apoyada por fuertes impulsos financieros, para dar pie como lo plantean Hamer y Copeland (1998) a una secuencia de ADN, que será tan fácil de leer como un código de barras en un supermercado; para llegar a una desmaterialización radical por medio de redes de bioelectrónica y nanotecnología. Todo hacia una reconfiguración de las estructuras moleculares de nuestro mundo.

“Superar los parámetros básicos de la condición humana, su finitud, contingencia, mortalidad, corporalidad, animalidad y limitación existencial, aparece como un móvil y a la vez una legitimación de la tecnociencia fáustica”. (Sibilia, 2010: 80) Ésta pretende trascender la condición humana, las falencias del cuerpo orgánico, los límites espaciales y temporales de su materialidad.

Así, esa vergüenza prometeica, como mancha fundamental, muestra cómo el hombre se arrepiente de su origen y de sí mismo, trascendiendo al Prometeo conectado a la máquina como *self-made man* o producto que se hace así mismo. Ejemplos de esto se ven no solamente en el concepto ciborg, sino como plantea Anders, (2007) en el maquillaje o make-up que no es más que el objeto para disimular la vida orgánica y las realidades del cuerpo.

Esta tecnocracia encarna, en palabras de Lestel (2013), esa posthumanidad que diseña a los predecesores de la humanidad, en la que los computadores tendrán almas porque los hombres estarán mentalmente computarizados. Para Lestel, (2013) el posthumanismo nos lleva al transbemismo que puede ser un poco computador, y guardar un poco de carne, disolviendo las fronteras ontológicas entre el hombre y el artefacto y entre el hombre y el animal. El transbemismo plantea una revolución no solamente científica, religiosa y ética, sino política y desregularizadora de nuestra sociedad.

Andrieu (2008) plantea la diferencia entre el cuerpo mejorado y reemplazado; mirando al ciborg desde la idea de super cuerpo, logrando el reemplazo de las deficiencias y debilidades del cuerpo humano que el autor diferencia de la siguiente manera: 1. Deformación. Cuerpo subjetivo. Peirceing. 2. Información. Identidad. Brazalete. 3. Deformación. Reparación. Implantes. 4. Formación. Cambiar la materia original del cuerpo diseñado una marca brosubjetiva (mutación o clonación).

Todas las anteriores, se engloban en el cuerpo híbrido que el sujeto puede definir sin que sea necesario realmente para su sobrevivencia. Este nuevo cuerpo-sujeto se encuentra entre: 1. La transformación y mejoramiento de la salud desde la biotecnología. 2. El sujeto diseña lo que desea de su cuerpo o es un autónomo biotecnológico. 3. El cuerpo-sujeto se define desde las invenciones biotecnológicas que se van creando y el sujeto acepta.

En este orden de ideas, Andrieu (2008) considera la posthumanidad como heredera del imaginario tecnocientífico al buscar el deseo de transformar el cuerpo más allá de sus capacidades biológicas. La posthumanidad es a la vez proyecto, fantasma, ciencia y deseo que se expresa desde las siguientes formas: 1. Las tecnologías como medio plástico. 2. Al artista como profeta y ser sensible avanzado a su tiempo. 3. La relación entre el arte posthumano y el postmodernismo plantea una mirada que no necesariamente hace parte del posthumanismo, pero puede ser considerado como manipulación del discurso cibernético y de su aplicación al cuerpo y de la experimentación cuerpo-tecnología.

El ciborg real y mediático es más un ciborg-organorg (combinación máquina-organismo) que un ciborg-organorg (pensado como un equipamiento interior y exterior, dotado de nuevos órganos pero no pensado como ser amputado) que muestra desde el planteamiento de Herve (2003) como en la era del dominio digital, Prometeo reaparece bajo la figura mítica del CiberPrometeo, como superhombre posthumano nacido de lo digital y la revolución tecnocientífica que lo precede.

El autor desde el mitoanálisis, mira los imaginarios sociales del hombre actual u *Homo Numericus*, que viene de una larga historia de la humanidad dominada por los íconos y cosmologías idealistas; donde el racionalismo apareció como un paréntesis excepcional.

El realismo, viendo el poder del hombre sobre la naturaleza, da paso al mundo del simulacro de lenguajes digitales, creados por el hombre donde el ciberespacio como cosmogonía o hiper mundo; al ser más información que objetos materiales, es hiperrealista y toma el cuerpo multimedia que sensibiliza, genera interactividad, simulación y virtualidad.

Lo virtual como un espejo mágico nos ha dado un poder instrumental inédito y fascinante sobre el mundo, y una posibilidad de evasión de lo real; desde un universo paralelo o cibermundo que implica una apropiación privada.

Así, como Prometeo fue el retador de las órdenes, el CiberPrometeo lo hace ya no desde el fuego sino desde la tecnociencia, la tecnología digital y la manipulación genética. CiberPrometeo como creación ciberhumana, luego de pasar del mito oral a la escritura, pasa a la imagen y ahora a lo digital y a lo real; como máquina inteligente, robot o cuerpo- máquina (ciborg) (Hervé, 2003). Sobrepasa el superhombre de Nietzsche, (1963) como espíritu superior o héroe antiburgués, el hombre total de Marx & Engels (2006), el sabio de Trotsky (2011), el ario de Hitler, el superman americano y el James Bond inglés; CiberPrometeo es el héroe de la utopía tecnológica contemporánea.

El CiberPrometeo tiene como Dios el poder de la ubicuidad. Desde la tecnociencia espera la liberación, sin tener la necesidad, como Fausto, de venderle su alma al diablo o de comer la manzana prohibida (Hervé, 2003).

Del mito del progreso inventado en el siglo XIX, el CiberPrometeo se pasa al culto y a la innovación fascinante y utópica, que la vanguardia artística y la ciencia iniciaran, y que ahora es una realidad. Donde la ciencia se vuelve arte y el arte plasma el mundo rompiendo las fronteras entre ciencia y arte, (Marcuse, 1981), la tecnociencia y la economía, se convierten en la clave de la vida (Hervé, 2003).

El CiberPrometeo, entre el arte y la ciencia, se rodea de una producción cultural (accesorios, música, cine, literatura, etc.) que como un universo mágico de objetos inteligentes hace que la tecnología cada vez sea menos externa, más interna, menos de pantalla y más interactiva, llevando al ser humano al egocentrismo y al narcisismo.

La tecnociencia hacia la posthumanidad, plantea que el CiberPrometeo se localiza como plantea De Chardin (2001) en la noosfera. Desde esta era, se convierte en el anuncio de la verdad y se desarrolla como la voluntad de poder del hombre sobre el mundo.

En la búsqueda de la posthumanidad, la pregunta por la inmortalidad surge como lo hizo para Prometeo, gracias al centauro Chiron, médico hábil que ahora se reemplaza por laboratorios americanos de biotecnología. Un ejemplo es *The Life Extension* (Instituto de Edmund Chein en Palm Springs California), que trabaja todo tipo de tratamientos para mantener la eterna juventud, o *La Geron Corporation Pharmaceuticals*, que en su laboratorio en California de biología y química molecular estudia la telomerasa, que se plantea como el verdadero elixir de la inmortalidad.

Igualmente se reseñan los servicios que detectan anomalías en el genoma humano, como es el ejemplo de la compañía americana de *Craig Venter*, y los servicios de *Alcor* que prestan el servicio de suspensión crónica y criovitrificación.

También la biótica, que trabaja en biología con la modelización informática, convierte a la biología en uno de los principales sectores de inversión. Logra su objetivo, entre otros, vendiendo el mito de la juventud, la salud, el placer sexual, la belleza, la vida, el reemplazo de órganos, la inmortalidad, la clonación, la inteligencia, la memoria y la desaparición del sufrimiento.

Entre los clones que vienen siendo experimentados desde 1962 por R.G. McKinnel, los organismos genéticamente modificados y la reproducción humana artificial, (que en 1978 da a la luz a la primera bebé probeta) se ve el sueño de dar la vida como Pigmaleon⁸. Pasando por el siglo XVIII o era de oro de los autómatas⁹, los animales-máquinas de Descartes, el “Frankenstein” de Mary Shelley, los robots con Karel Capek¹⁰, el arte se llena de este tipo de seres que unos llaman positrónicos como Asimov, o que sin nombre son simplemente utilizados como esclavos o máquinas robóticas usadas para llevar, transportar, manipular, explorar o apoyar en cirugías. Igualmente, estos seres se colocan al lado de programas militares, como el lanzado por Estados Unidos en 2001 para construir prótesis robóticas ajustables sobre el cuerpo de marines, logrando los exoesqueletos, los brazos robotizados, (desarrollados por laboratorios franceses) y la implantación de electrodos en el cerebro humano y chips corporales, para lograr el empoderamiento que fortalece al CiberPrometeo.

Asimismo, desde los implantes dentales y la fabricación de órganos y prótesis se abre paso no solamente al hombre biónico, sino a todos los accesorios que como microchips oculares, gafas equipadas con cámaras y electrodos miniaturas, nos llevan al organismo cibernético padre del CiberPrometeo. Ciborgs reales como Kevin Warwick, artistas como Eduardio Kac o Nancy Nisbet¹¹, y otros personajes como el ministro brasileño Antonio da Cunha Lima¹², son una muestra de los Ciberprometeos que nos rodean.

De esta forma, el CiberPrometeo que no pierde la oportunidad de experimentar sobre si mismo, teniendo todo tipo de implantes y chips, desea alcanzar el cerebro artificial como el del videojuego *Deus Ex Machina* o del proyecto *Oxygen* del M.I.T. Estos experimentos trabajan en nuevas interacciones entre hombres y máquinas, para lograr el mito de unir el mundo y pensar el saber como un conector indivisible o máquina de pensar inmensa. El ideal que De Chardin (2001) y Levy (2010), visualizaran como mito movilizador de la utopía tecnológica.

Para Hervé, (2003) esta economía imaginaria o virtual que impulsa el poder y no la moral, se encuentra ligada a las velocidades del pensamiento que genera el capitalismo en el marco del posthumanismo y el transhumanismo. Ideologías que solamente pueden contrarrestarse con una filosofía romántica y crítica, o neoromanticismo, que va a poder oponerse a los ingenuos que quieren volverse ciborg.

Recomendaciones

Dada la complejidad del ciborg - que ya está entre nosotros y que desde su tránsito mediasférico se ha convertido en una propuesta ontológica y social que nos muestra la extensión de la vida por medios artificiales y el mejoramiento del ser humano desde la cultura de la transformación- se propone urgentemente retornar a la corporalidad como mediación esencial al lado de otras como la socialidad, la tecnicidad, la ritualidad, la institucionalidad, la mediación cultural, la individual y la situacional, entre otras, planteadas por autores como Martín-Barbero (1998b).

La **corporalidad** debe comprenderse como mapa y territorio de poder que se imbrica en las historicidades, lógicas de producción, competencias de recepción, medios de comunicación y nuevas tecnologías. La corporalidad se propone como la categoría central no solamente de los estudios ciborg sino de la historia del ser, del poder, de su identidad y de su trascendencia. Cubre lo material y lo espiritual, lo sagrado y lo profano, lo bueno y lo malo y en general todos los dualismos.

La mediación de la corporalidad, debe verse desde lo pedagógico, entendiendo la pedagogía como proceso de construcción de sentido colectivo y social; esto implica que no solamente desde la escuela, sino desde lo público, se deben reconocer y analizar las diversas realidades sociales. La corporalidad debe analizarse desde las categorías de Dios y espiritualidad, ya que la búsqueda de la inmortalidad, la creación de nuevas creencias y religiones o la adaptación de algunas ya existentes, proponen caminos que deben ser estudiados con detenimiento, para comprender mejor la conexión entre el mito y el tecnobiopoder, desde la preocupación por el cuerpo y el poder.

En ese orden de ideas, se hace central analizar y visibilizar que más allá de la ciencia ficción, ya hay movimientos sociales que usan las características tradicionales (conseguir miembros, motivar la moral y el compromiso, ampliar su cobertura, apoyarse en grupos externos, limitar el control social sobre éstos e influir políticamente) para jugar entre la hegemonía (a la que representan) y la resistencia.

Estos movimientos ciberespaciales, tras la lucha contra la discapacidad, la disminución de la brecha de pobreza entre países, la superación de la vejez y la inmortalidad, quieren finalizar su obra de control al penetrar completamente en el cuerpo ya esclavizado por la moda, la publicidad, la belleza, el éxito y la felicidad.

Estos movimientos, al irrumpir en la corporalidad entendida como mapa y territorio de poder, dan paso al transhumanismo y al posthumanismo, fortalecen los monopolios globales y alimentan la ideología del capital. El cuerpo desgarrado y fragmentado, será el comodín perfecto para consolidar el poder del capitalismo y los monopolios. El éxito de estos movimientos es crear el ideal de un cuerpo ligado a la máquina, que desde el juego del capitalismo solicitará permanentemente más cirugías y fármacos de por vida para realizar el ideal de la inmortalidad desde el quirófano y la adicción.

Unido a esto, los poderes complementarios de la medicina, la farmacología, la cosmética y la publicidad, contribuyen al control del cuerpo desde el consumo. Desde los nuevos medicamentos, inventos, empresas y procedimientos, los medios de comunicación y las redes sociales reconocen, informan, avalan y socializan los productos que mantienen las lógicas de control. Se trata de otro bumerang que como parte del mismo sistema tarde o temprano generará consecuencias.

Los movimientos sociales ciborg, que se centran en la transformación de lo material para llegar a lo inmaterial desde la invisibilidad, se convierten entonces en movimientos sociales simbólicos e invisibles. Si lo que no se ve no existe, ¿el cuerpo transformado tendrá ese mismo fin? Estos movimientos representan esta mirada conjunta entre el biopoder y el tecnopoder en el ámbito del capitalismo global, que nos lleva a una nueva ontología del superhombre y nos obliga a reconocer que apenas somos parte del proceso evolutivo del *homo ciborg*.

Surgen desde esa realidad preguntas como ¿quiénes son los dueños de la ciencia?, ¿Qué desean al rodearnos con videojuegos, cine, televisión, cómic, manga, animé, medios de comunicación y redes sociales que fortalecen el imaginario de corporalidades transformadas e irrumpidas? ¿Por qué por un lado es completamente visible la transformación del cuerpo, pero por otro lado los movimientos sociales ciborg y su ideología son invisibles?

Este juego entre la visibilidad y la invisibilidad se convierte en un punto importante que se juega a dos bandos. Por una parte estos movimientos sociales ciberespaciales son casi invisibles y herméticos pero, por otra, llenan salones de conferencias y foros para ganar adeptos, dinero y fuerza. De un lado aparentan que quieren estar en el anonimato, porque solamente uno de estos movimientos (la Fundación ciborg) está mostrándose en las redes sociales y tratando de llamar adeptos a su causa; pero desde otro eje los medios de comunicación los avalan sin nombrarlos en las películas, videojuegos, cómics y programas de televisión. ¿No será que precisamente esta doble apariencia de mostrarse reales y ficticios refuerza la esencia de estos movimientos sociales?

Retomando el mito y el arte, estos nuevos movimientos sociales generan nuevos valores de la investigación, de la educación, la nacionalidad ciborg y la reivindicación de los derechos, planteando una acción colectiva política que moviliza tribus postmodernas ciberespaciales, tras las consignas de la libertad completa y de la inmortalidad.

Frente a nuestros ojos impávidos, el ciborg retoma el mito y la ficción para generar un poder invisible que como en el caso de los hackers y los crackers, se está fortaleciendo cada vez más. Esto implica que el generar identidad, oposición y totalidad, nos obliga a pensar en una nueva comprensión del conflicto global que desde internet muestra cómo las luchas transhumanistas y posthumanistas ciborg, son hijas de las lógicas de producción de otra fase del capitalismo; que hace que la máquina se convierta en otra dimensión de la integralidad del ser o punto de equilibrio entre lo corporal, lo mental y lo espiritual.

Los movimientos sociales posmodernos ciborg, como trama de la vida social de la postmodernidad, han producido y seguirán produciendo silenciosa y fuertemente prácticas sociales a través de las instituciones, las organizaciones sociales y culturales; para ver cómo la racionalidad sin sujeto que produjo la tecnocracia se une al mito y la estética, corriendo el riesgo de ganar la inmortalidad, arriesgando la complejidad del ser.

Los ciborgs, como buenos híbridos, han sabido combatir el virus con la enfermedad. Esto significa que los representantes del capitalismo se han disfrazado de sus contradictores (movimientos sociales que abogan por la equidad y la democracia), para poder fortalecer sus ideales de poder y control.

Estos astutos movimientos sociales se camuflan en el ciberespacio, en medios alternativos de comunicación y redes sociales que convocan a congresos y logias, para crear grupos que desde la entrega del cuerpo contagian a otros para legitimar el poder y mantenerlo.

El cuerpo se desvela en el ciborg no solamente en el campo de la sensibilidad, del erotismo y la sexualidad, sino en el de la mecánica como motor, arma bélica y producto. En este orden de ideas se enfatiza fuertemente como dispositivo de poder, representación de nuestras represiones y, por ende, muestra de las ideologías que nos rodean.

Un cuerpo transgredido por la técnica, como símbolo del poder del hombre sobre la naturaleza, nos muestra el desarrollo durante los siglos XX y XXI de la guerra y de la información convergiendo cuerpo y máquina mediante implantes que responden de una manera real a los ideales de los siglos anteriores.

El conflicto que el cuerpo ha generado en el ser humano ha sido su talón de Aquiles. Desde la vanidad, el deseo por superar las enfermedades o el deseo de la inmortalidad, se han creado imaginarios míticos que están no solamente en nuestro inconsciente colectivo, sino que se manifiestan permanentemente en la moda, los medios de comunicación, las nuevas tecnologías y las redes sociales.

El cuerpo ha sido a través de nuestra historia colectiva nuestro mejor aliado y a la vez nuestro peor enemigo, ya que es en sus cicatrices donde vemos el poder que se ha ejercido muchas veces voluntariamente sobre éste a través del control, la modificación, la preservación y el ansia por la inmortalidad.

El cuerpo como habitáculo del alma, para algunas religiones y, por ende, protector de nuestra esencia, pasa del mito al arte y a la economía mostrándonos que la transformación es posible, que ya no es necesario pensar en la alquimia para obtener la inmortalidad, sino que la ciencia se convierte ahora en nuestra salvadora.

Todas estas argucias nos recuerdan que el control del cuerpo, crea cicatrices y vestigios que tarde o temprano terminarán en dolor. Desde el lenguaje suprimido, modificado o estandarizado lo que se gesta a través de estos movimientos sociales ciborg es una libertad condicionada y claramente programada, que al final confirmará las advertencias del inhumanismo.

Por tanto, es indispensable que lo simbólico y lo invisible se torne visible y lo visible y lo aparentemente real sea visto con detenimiento para evidenciar las nuevas

estrategias de poder de la tecnociencia. Se hace indispensable que desde la academia, la investigación y, en general el contexto de la vida estemos atentos a ver qué hay detrás de éstas míticas corporales tecnológicas que yendo a lo más profundo de nuestro inconciente colectivo están removiendo nuestros miedos y deseos, para no sólo implementar el poder del capital y la globalización en nuestra vida cotidiana, sino convertirnos en el último y eterno ejemplo de tortura aceptada y avalada por la humanidad, tras la etiqueta del progreso, la inmortalidad y el desarrollo.

En ese orden de ideas, se propone una apertura de la escuela y en general de la sociedad a mirar el fenómeno del cuerpo y la corporalidad. Es esencial volver al cuerpo, desde diversas propuestas deportivas, místicas y estética, que muestren al sujeto, la necesidad de conectarse con su cuerpo. Igualmente es esencial que otras pedagogías entren a recorrer los espacios públicos desde talleres, exposiciones que muestren que más allá de la tecnología hay realidades a encontrar, más que virtualidades y modificaciones que generar.

Solamente desde un trabajo intersectorial e interdisciplinario, es posible contemplar cómo la mirada ciborg ha generado inmigraciones virtuales y físicas, entendidas como desplazamientos espaciales y ciberespaciales, que requieren ser comprendidos desde una repedagogización. Repedagogización que implica una actualización permanente de la miradas no sólo escolar sino política, económica, social, científica y cultural, que ayude a comprender los poderes ocultos detrás del delirio de la posthumanidad.

Notas

¹ Doctora en Estética, Literatura y Sociedad de la Información. Universidad de Sevilla. Magistra en Comunicación y Comunicadora Social con énfasis en Comunicación educativa de la Pontificia Universidad Javeriana. Especialista en Comunicación Universidad de McGill Montreal. Diplomada en Pedagogía Universitaria de la Institución Universitaria Iberoamericana. Estudios de pedagogía en la Universidad de Montreal y de Artes en la Pontificia Universidad Javeriana y la Universidad Nacional de Colombia. Directora Red Comed Red en Comunicación y Educación (Canadá). Coordinadora Académica Escuela Internacional de Lenguas YMCA, Quebec. Profesora LaSalle College Montreal. Investigadora. Otros correos: monicacuervop@yahoo.com, monica.cuervo@ymcaquebec.org.

² Tesis doctoral Summa cum laude Doctorado en Estética, literatura y sociedad de la información de la Universidad de Sevilla. Retoma las investigaciones *Hermeneutics and Cyberpunk*, *Cyberpunk videogames y Cyberpunk and Religion* realizadas por la autora. Investigación iniciada en 2010 y finalizada en 2014. El objetivo es comprender las representaciones sociales del ciborg a través de la historia. La investigación ha obtenido el apoyo de la Red Comed de Canadá.

³ En la *Verdadera Historia de Luciano* de Samósata

⁴ Dada su rebeldía, como en el caso de Luzbel.

⁵ Interpretación y traducción de textos sagrados.

⁶ Que da el fuego y las artes para que los hombres sobrevivan, mientras su hermano Epimeteo en ausencia de Prometeo distribuye todas las cualidades animales (fuerza, velocidad, etc.) para lograr un equilibrio ecológico entre éstos.

⁷ En su "*Prometheus sive de statu hominis*"

⁸ Escultor legendario de Chipre que pide a Afrodita dar vida a una estatua de mármol de una mujer que se vuelve real.

⁹ Gracias a Vaucanson a quien Voltaire lo llamase el rival de Prometeo.

¹⁰ Autor de Les Robots Universels de Rossum (1920).

¹¹ Que se han hecho implantar biochips en el cuerpo

¹² Que en 2002 planteó su deseo de tener un chip con toda su información o la familia de Florida que desea tener chips por seguridad

Referencias

- Anders, A. (2007). *Antología. Filosofía de la situación*. Madrid: Los libros de la Catarata.
- Andrieu, B. (2008). *Devenir hybride*. France: Presses universitaires de Nancy.
- Aracil, A. (1998). *Juego y artificio. Autómatas y otras ficciones en la cultura del renacimiento a la ilustración*. España: Cátedra.
- Bacon, F. (2006). *La Nueva Atlántida*. Madrid. Ediciones Akal. Edición original: *The New Atlantis*. 1624.
- Bacon, F. (2014). *Prometheus Or the State of Man. En Of the Wisdom of the Ancients*. U.S.A.: Literary Licensing LLC. Edición original 1857.
- Bacherlard, G. (1966). *El Psicoanálisis del fuego*. Madrid: Alianza.
- Ballard, G. (1996). Fuga al paraíso” (1996). Barcelona: Emecé
- Balsamo, Anne. (1996). *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*. Durham: Duke University Press.
- Baradit, J & Cáceres, M. (2011). *PDK. Policía del Karma*. México: Editorial B. Bostrom, N. (2005). *A History of Transhumanist Thought*. Oxford University. Disponible en <http://www.nickbostrom.com/papers/history.pdf> [Julio 14, 2014].
- Bergson, H. (1907). *L'Évolution créatrice*. Paris: Alcan.
- Bleicher, J. (1980) *Contemporary Hermeneutics: Hermeneutics as Method, Philosophy and Critique*. London: Routledge
- Bozzeto, R. (2007). *Fantastique et mythologies modernes*. France: Publications de l'Université de Provence.
- Bullosa, C. (1997). *Cielos de la tierra*. Madrid: Alfaguara.
- Caidin, M. (1978). *Cyborg*. E.U.: Ballantine Books.
- Callois, R. (1998). *El mito y el hombre*. Mexico: Fondo de Cultura Económica. Edición original: *L'homme et le sacré*. 1938.
- Case, A. (2013). *Todos podemos ser superhumanos, según la antropología de «ciborgs»* Disponible en: <http://cnnespanol.cnn.com/2013/01/03/todos-podemos-ser-superhumanos-segun-la-antropologia-de-ciborgs/> [Mayo 1, 2011].
- Chartier, R. (1992). *El mundo como representación. Historia cultural: entre práctica y representación*. Barcelona: Gedisa.
- Chartier, R. (2000). *El orden de los libros, lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XVI y XVIII*. España: Gedisa.
- Chavarría, G. (2013). *El posthumanismo y el transhumanismo: transformaciones del concepto de ser humano en la era tecnológica*. San José: Universidad de Costa Rica. Disponible en: www.gabrielachavarriaalfaro.com [Julio 31, 2013].
- Da Vinci, L. (2007). *Códice Atlántico*. España: Ediciones Folio. 1452-1519.
- De Chardin, T. (2001). *Escritos esenciales*. Cantabria: Sal Terrae.
- De Aluart, A. (2010). *El año de Moebius*. E.U.: Lulu Editions.
- Debray, R. (1991). *Cours de médiologie générale*. Paris: Gallimard.
- Debray, R. (1992). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente*. Barcelona: Paidós.
- Debray, R. (1997). *Transmitir*. Buenos Aires: Manantial.
- Debray, R. (2001). *Introducción a la mediología*. Barcelona: Paidós
- Debray, R. (2002). *Des machines et des âmes*. Paris: Descartes & Cie.
- Deleuze, G. (1989). *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós.
- Descartes, R. (1982). *Discurso del método*. Madrid. Biblioteca EDAF. Edición original: 1637
- Dick, P. (2005). “Una odisea en la tierra”. En *Cuentos completos. Tomo II*. Barcelona: Minotauro.
- Dufresne, J. (1989). *Après l'homme... Le Cyborg?*. Québec: Éditions Multimondes.

- Dvorsky, G. (2004). "Better Living through Transhumanism". En *The Humanist*; May/June, 64,3 p.7 U.S.A.: Academic research library.
- Ellison, H. (2014). *I Have No Mouth and I Must Scream*. New York: Open Road.
- Esquilo. (2001). *Prometeo encadenado*. Chile: Pehuén editores. Edición original: Προμηθεύς Δεσμώτης Siglo IV A.C.
- Fawcett, F. (1991). *Santa Clara Poltergeist*. Brasil: Editorial Eco.
- Foster, T. (2005). *The Souls of Cyberfolk. Posthumanism as Vernacular Theory*. Mineapolis: University of Minnesota Press.
- Foucault, M & Rambeau, F. (2006). *La volonté de savoir: droit de mort et pouvoir sur la vie*. París: Gallimard.
- Freud, S. (1982). *Obras completas de Sigmund Freud. El malestar en la cultura, y otras obras (1927-1931)*. 2. *El malestar en la cultura (1930)*. Traducción José Luis Etcheverry. Buenos Aires y Madrid: Amorrortu.
- Gadamer, H.-H. (2003). *Verdad y Método I*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- García Canclini, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: The Berkley Publishing Group.
- Hables, C (Editor). *The ciborg Handbook*. With the assistance of Heide J. Figueroa-Sarriera and Steve Mentor. London: Routledge.
- Hamer, D. & Copeland, P. (1998). *Living with Our Genes*. N.Y.: Anchor Books.
- Haraway, D. (1991). *Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. E.U: Center for Social Research and Education.
- Hernández, V. (1999). *Nova de cuarzo*. Cuba : Ediciones Extramuros.
- Hervé, F. (2003). *CyberProméthée ou l'instinct de puissance à l'âge du numérique*. Montreal: Vlb éditeur.
- Hoquet, T. (2011). *Cyborg philosophie. Penser contre les dualismes*. Paris : Éditions du seuil.
- Jodelet, D. (1984). « Les représentations sociales : phénomènes, concept et théorie ». En S.Moscovici (ed) *La psychologie sociale*. Paris : PUF.
- Kleinpeter, É. (Director) (2013). *L'Humain augmenté*. Paris: CNRS Éditions
- Kreps, D. (2007). *Cyborgism: Cyborgs, Performance and Society*. E.U: Lulu.com
- Laurentis, T. (1991). *Queer theory: lesbian and gay sexualities*. E.U: Indiana University Press
- Levindow, L & Robins, K. (1995). "Socializing the Cyborg Self. The Gulf War and Beyond". En
- Lestel, D. (2013). «Des enjeux de la tentation posthumaine». En *Technocorps. La sociologie de corps à l'épreuve des nouvelles Technologies. (Munier. Comp.)* Paris : Éditions François Bourin.
- Levy, P. (2010). *Qu'est ce que le virtuel?*. Paris: La Decourverte.
- Macauley, W. & Gordo-López. (1996) Hibridación y purificación en el espacio cibernético: una aproximación discursiva. En *Psicología, discursos y poder*. Madrid: Editorial visor.
- Martín-Barbero, J. (1998a). «Retos culturales de la comunicación a la educación». En *Relaciones, aproximaciones y nuevos retos*. Bogotá: Cátedra UNESCO de Comunicación Social. Pontificia Universidad Javeriana.
- Martín-Barbero, J. (1998b). De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía. Bogotá: Convenio Andrés Bello
- Mato, D. (2001) "Producción transnacional de representaciones sociales". En D. Mato (coord.), *Estudios latinoamericanos sobre cultura y transformaciones sociales en tiempos de Globalización*. Buenos Aires: Colegio Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO).
- Marcuse, H. (1981). *Vers la libération*. France: Éditions Denoël.
- Maturana, H., Varela, F. (2004). De máquinas y seres vivos. Autopoiesis. La organización de lo vivo. Argentina: Editorial Universitaria Lumen.
- Marx, C. & Engels, F. (2006). El Capital. Crítica de la economía política. El proceso global. México: Siglo XXI Editores. Edición original: Das Kapital Hamburgo. 1867.
- Merzeau, L. (1998). "Ceci ne tua pas cela". En *Cahiers de Médiologie*. No. 6. 2eme semestre. Paris. Éditions Gallimard.
- Meyrink, G. (2007). *El Golem*. Madrid: Alianza Editorial
- Muri, A. (2007). *The Enlightenment Cyborg: a history of Communications and control in the human machine, 1660-1830*. Toronto: University of Toronto Press Incorporated.
- Nietzsche, F. (1963). *Ainsi parlait Zarathoustra*. Trad. Maurice Betz. Paris: Le livre de Poche. Edición

- original: Also sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen. 1883-1885.
- Nusselder, A. (2009). *Short Circuits. En Interface fantasy. A Lacanian ciborg Ontology*. Edited by Slavoj Zizek. Cambridge: M.I.T. Press
- Olsen, W. (2004). "Triangulation in Social Research: Qualitative and Quantitative Methods Can Really be Mixed". En: HOLBORN, M.: *Development in Sociology*. Causeway Press (En prensa).
- Parra, J.D. (2014). "Linajes técnicos, tradiciones culturales. Breve excursión por las transversalidades entre técnica y cultura". En TRILOGÍA. Ciencia, Tecnología y Sociedad, 6 (11), 49-59. <http://itmojs.itm.edu.co/index.php/trilogia/article/viewFile/679/667>. Consultado 09-11-2015)
- Pepperell, R. (2003). *The Posthuman Condition. Consciousness beyond the brain*. Portland: OR: Intellect Books.
- Platón. (2008). *La República*. Madrid: Ediciones Akal. Edición original: Politeia. Πολιτεία. Siglo V A.C.
- Puig, M. (2004). *Pubis angelical*. Buenos Aires: Seix Barral
- Ricoeur, P. (1964). *Histoire et Vérité*. Paris: Seuil
- Rioux, J-P & Sirinelli, J-F. (1997). *Pour une histoire culturelle*. Paris: Le Seuil.
- Sim, S. (2004). *Lyotard y lo inhumano*. Barcelona: Gedisa.
- Santos, M. (1996). *La metamorfosis del espacio habitado*. Barcelona. Oikos-Tau.
- Sfez, L. (2008). *La salud perfecta. Prometeo*. Buenos Aires: Fondeo Editorial Mixto.
- Shelley, M. (2004). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Buenos Aires. Libros en red. Edición original: *Frankenstein; or The Modern Prometheus. 1818*.
- Sibila, P. (2010). *El hombre Postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Argentina: Fondo de Cultura de Económica.
- Trotsky, L. (2011). *Literature and Revolution*. U.S.A.: Literary Licensing.
- Trouillot, M.— R. (2000). *Transformaciones globales. La antropología y el mundo moderno*. Traducción y Presentación Cristóbal Gnecco. Universidad de Cauca. CESO Universidad de los Andes.

Recibido: septiembre 30 de 2016

Aprobado: noviembre 30 de 2016

