REVELL – ISSN: 2179-4456 - 2017 – v.3, , nº.17 – novembro de 2017.

POLÍTICA, GÉNERO Y SOCIEDAD EN LA VIÑETA LATINOAMERICANA. ¿LECCIONES DEL PASADO, ENSEÑANZAS DE FUTURO?

POLÍTICA, GÊNERO E SOCIEDADE NA VINHETA LATINO-AMERICANA. LIÇÕES DO PASSADO, ENSINAMENTOS PARA O FUTURO?

Daniel Becerra Romero[130]

RESUMEN: El estreno de la película *Ghost in the Shell* ha vuelto a poner sobre la mesa el debate sobre la construcción del cuerpo, las políticas derivadas de la ideología de la transhumanidad, posthumanidad y de la identidad. En particular, en todos aquellos aspectos que conciernen a la construcción del género, la bioética, a las consecuencias de carácter social y los deslizamientos ideológicos en una clara proyección de futuro que, con anterioridad -y como no podría ser de otra forma-, ya había sido abordada en la viñeta latinoamericana. Hemos querido bucear en la forma de plasmación de esta problemática tanto en sus aspectos simbólicos como económicos que nos ponen en alerta sobre las posibles consecuencias futuras para la sociedad, en un mundo que corre el riesgo de ser, cada vez más, claramente cosificado y deshumanizado.

PALABRAS CLAVE: viñetas, robótica, ciencia ficción, bioingeniería, tecnología.

RESUMO: A estreia do filme *Ghost in the Shell* voltou a colocar sobre a mesa o debate sobre a construção do corpo, a ideologia política derivada de transhumanidade, pós-humanidade e da identidade. Em especial os aspectos relativos à construção de gênero, da bioética, das consequências de deslizamentos sociais e ideológicos em uma clara projeção do futuro, que anteriormente -e como não poderia ser de outro modo, foi abordado na vinheta latino-americana. Queríamos afundar-nos na forma de representação desse problema tanto nos seus aspectos simbólicos como os econômicos que nos alertam sobre possíveis consequências futuras para a sociedade, num mundo que se arrisca a ser cada vez mais claramente reificado e desumanizado.

PALAVRAS-CHAVE: quadrinhos, robótica, ciência ficção, bioengenharia, tecnologia.

[130] Doutor em História Antiga pela Universidad de Las Palmas Gran Canaria -Espanha. Professor do Departamento de Didácticas Especiales, Facultad de Ciencia de la Educación, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria - Espanha

Un mapa -dijo- es una síntesis de la realidad,
un espejo que nos guía en la confusión de la vida.
Hay que saber leer entre líneas para encontrar el camino.
Ricardo Piglia, *El último lector*

"Las nuevas tecnologías nos hacen dependientes". Esta es una frase que hemos escuchado en numerosas ocasiones. Ahora bien, solemos pasar por alto que desde que el ser humano comenzó a tallar piedras, la tecnología nos ha acompañado en una constante evolutiva que no ha dejado de crecer. De ahí la importancia de recordar nuestros referentes. Un aspecto que nos hace olvidar la obsolescencia crónica a la que nos deriva la sociedad tan tecnificada en la que vivimos para mostrarnos lo "viejo" como algo nuevo, en palabras de Andrés Hispano del equipo *Soy Cámara online* del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.

Pero como nos recordaba a menudo esa frase atribuida en numerosos textos al satírico Ambrose Bierce en su conocida obra *The Devil's Dictionary* (1911), "*There is nothing new under the sun,* but there are lots of old things we don't know"[131]. Un hecho que incluiría la construcción de figuras animadas con características semejantes a las humanas. Nos referimos a esos antecedentes de los futuros robots[132], es decir, los antiguos autómatas, cuya utilidad no sería otra que dar respuesta a uno de los sueños más antiguos del ser humano, ayudarnos en nuestro quehacer diario. Un buen ejemplo lo encontramos en las doncellas doradas (*Kourai*

[131] A pesar de buscar la cita original en dicha obra no hemos sido capaces de localizarla. Ahora bien, sí que podemos encontrarla en múltiples referencias en internet, tanto en inglés como en castellano. La mantenemos con esta salvedad por su valor altamente significativo y como ejemplo de esa tecnología, para muchos, dependiente.

[132] Cabe recordar que, a pesar de su aparente modernidad, este término de origen checoeslovaco se conocería por primera vez en 1920, momento en que Karel Capek redacta la pieza teatral de ciencia ficción *Rossumovi univerzální roboti*. A este término habría que añadir otros a caballo entre el humano "completo", como el ciborg, o simulado, caso del humanoide, androide, simulacro dotado de vida (SDV)…

REVELL – ISSN: 2179-4456 - 2017 – v.3, , nº.17 – novembro de 2017.

khryseai) que acompañaban al antiguo dios de la mitología griega Hefesto en sus labores (Hom., *Il*. XVIII, 416-418)[133]. La pregunta es ¿qué motiva su funcionamiento?, es decir, ¿qué anima su "espíritu"? No debemos olvidar que tenían inteligencia, habla y fuerza y… ¿alma?

De los autómatas de los dioses apenas sabemos nada más, pero la relación que hoy día mantienen determinadas personas con estos personajes transformados ahora sí en robots o en su antecedente menor, figuras de resina de alta calidad extremadamente realistas, nos remiten a esa antigua vinculación entre el ser humano y el cuerpo, convertido en objeto. El mundo antiguo vuelve a ser un referente en este sentido, visibilizado en el legendario rey de Chipre enamorado de una estatua de marfil. Nos referimos al mito de Pigmalión recogido por Ovidio (*Met*. X, 243-297).

En otro orden, tampoco podemos dejar de lado la recreación de partes corporales que sustituyan a las perdidas, en cuyo caso debemos acudir igualmente a la antigua deidad griega (Ovid., *Met*. VI, 401-414). Pélope sería uno de los primeros personajes que la literatura mitológica recoge que se le construye una prótesis, en este caso de marfil, para reemplazar el hombro perdido. En este sentido, cabe señalar como estas construcciones han formado parte de nuestra historia desde tiempos inmemoriales. Entre las más conocidas se encuentran la de un pie de madera datado en torno al 950 a.C. localizado en la necrópolis tebana de Sheik 'Abd el-Qurna (Egipto), que incluye la uña en el *digitus primus* y muestra la importancia visual de tener una anatomía completa (BRIER, 2015). No es la única, otra más reciente se encuentra en el Museo Británico datada hacia el 600 a.C. (BLIQUEZ, 1995). Otros casos bien conocidos son las prótesis bucales escitas y etruscas de alrededor del s. VII a.C. (BECKER, 1999) o una pierna de bronce -desaparecida en un bombardeo durante la Segunda Guerra Mundial- hallada en Capua en 1858, fechada en torno al

[133] Esta no sería la única construcción de este personaje, también fabricaría al gigante que guardaba la isla de Creta, Talos (Apollon. Rhod. IV. 1638-1649), los dos toros de bronce de la Cólquide, (Apollon. Rhod., III, 230-233) y los dos perros de oro y plata que custodiaban la entrada al palacio de Alcinoo (Hom., *Od*. VII, 85-94), por citar solo algunas de las genialidades de este "inventor".

300 a.C (Von BRUNN, 1926). Bien es cierto que su empleo aumentaría considerablemente con la llegada a Europa de la pólvora.

Curiosamente, en ningún momento parece que se pudiera generar o abrir un debate alrededor de si la persona seguía siendo ella misma o si, sencillamente, su identidad quedaba reducida, cuando no transformada, en algo diferente, por no mencionar los problemas psicológicos causados por ese cambio[134]. La diferencia radicaría en que estas personas no obtendrían mejoras corporales respecto al resto de sus congéneres, todo lo contrario de quienes combinan en su cuerpo elementos orgánicos y cibernéticos, es decir, aquellos que se conocen bajo el término de ciborg[135].

Antes de abordar las viñetas objeto de este trabajo, resulta interesante observar cómo en función del tiempo y del espacio, la percepción social alrededor de las prótesis es significativamente diferente; un sentimiento que recientemente ha venido a ampliarse a medida que la propia tecnología ha permitido diversificar los estándares estéticos y motivado una mayor apertura alrededor de las personas con alteraciones físicas, hacia lo aparentemente extraño o simplemente distinto. Se ha pasado de esconder las mutilaciones y desfiguraciones producidas por los conflictos bélicos, en particular de la Primera Guerra Mundial, a no solamente visibilizar este hecho sino, incluso, a llegar a posar y participar en eventos televisivos, deportivos o directamente en calendarios "luciendo" dichas prótesis.

[134] No entramos a valorar, pues se alejan de los de los límites establecidos para el presente artículo, las modificaciones corporales como los pendientes, narigueras, escarificaciones, cambios de coloración del cabello, tatuajes … antaño considerados en numerosas ocasiones en la sociedad occidental como un símbolo extraño y destinado al ámbito marginal, en particular estos últimos.

[135] Cabe señalar que lejos del ámbito de la ciencia ficción, Neil Harbisson, el artista y activista británico de origen catalán y cofundador en 2010 de la organización sin ánimo de lucro Cyborg Foundation, está considerado desde un punto de vista técnico como un ciborg. El motivo radica en la implantación craneal de una antena que le permite "ver" los colores ya que padece acromatopsia. Un aparato que forma parte de su identidad y así lo habría reconocido el propio gobierno de Reino Unido al permitirle posar para la fotografía de su pasaporte, no sin una dura lucha de justificaciones médicas, con dicha antena.

REVELL – ISSN: 2179-4456 - 2017 – v.3, , nº.17 – novembro de 2017.

Un buen ejemplo lo podemos encontrar en el controvertido proyecto "*Always loya*l" de 2015, donde Michael Stokes fotografía a los mutilados de los conflictos de Irán y Afganistán[136]. Un cambio de paradigma que en el caso del ámbito militar revela, en cierta medida, la definitiva cosificación del soldado de a pie. Una relación ya advertida en la viñeta latinoamericana de finales de los setenta e inicios de los ochenta por autores como Ricardo Barreiro y Juan Giménez, a los que volveremos más adelante. En otra línea, el Alternative Limb Project de la diseñadora británica Sophie Oliveira Barata se ocupa de personalizar las prótesis con un diseño único acorde a la persona, donde figuras sociales como la modelo Viktoria Modesta son, quizás, su cara más reconocible. Una estética que en cierto sentido ya se puede observar en los dibujos de Giménez.

Un hecho que, en una proyección de futuro, nos hace preguntarnos si con el tiempo se alcanzará a lograr el, por muchos ansiado, cuerpo prostético, como ocurre en el citado film al que hacíamos referencia al inicio[137], que permitiría cambiar de cuerpo físico como quien se cambia de ropa. Debemos señalar que la idea de los trasplantes y los bancos de órganos para sustituir las partes corporales afectadas y dotar la persona de un cuerpo "nuevo", ya está presente en los inicios de la década de los sesenta del pasado siglo XX, específicamente en la serie de prensa estadounidense *Closer Than We Think!* que se *publicó entre 1958 y 1963. En ella, su* dibujante, Arthur Radebaugh, ya se ocupó de realizar una proyección de futuro sobre esta temática, concretamente en la tira titulada "Rebuilding people" publicada el 6 de marzo de1960[138]. Un tema que abre el debate en torno a donde reside el elemento que nos hace humanos, ¿en nuestro cerebro?

---

[136] El trabajo de este fotógrafo puede verse en su web https://michaelstokes.net/

[137] La citada *Ghost in the Shell*, basada en el manga de Masamune Shirow de 1989, tendría su referente en el libro de Arthur Koestler, *The ghost in the machine* (1967) que, a su vez, derivaría del concepto acuñado por el filósofo británico crítico con el dualismo cartesiano Gilbert Ryle en 1949, en su obra *The concept of mind*.

[138] Idea que el guionista canadiense John Byrne recogería para la miniserie de Superman, *World of Krypton* (1987-1988), dibujada por Mike Mignola. La importancia radica en el enfrentamiento entre quienes defienden que los clones tengan derechos frente al resto de la población que los considera objetos para el recambio.

REVELL – ISSN: 2179-4456 - 2017 – v.3, , nº.17 – novembro de 2017.

Centrándonos en el tema que nos ocupa, este sería una parte del planteamiento que podemos encontrar en la conocida obra *Yo ciborg*, del guionista argentino Alfredo Grassi y el dibujante también argentino, nacido en la norteña Corrientes, Lucho Olivera. Editada originalmente por la editorial bonaerense Record en la revista *Skorpio Gran Color*, se publicó por capítulos durante los números 42-49 en 1978. Posteriormente, sería recopilada en un solo volumen por esta misma editorial en 1991. A grandes rasgos esta historieta aborda el conflicto entre una civilización extraterrestre y la Tierra. Al menos es lo que cree su protagonista, Hoc, en un primer momento de esa distopía en la que se desarrolla la acción. Hablamos de un personaje en busca de su humanidad, en una de las primeras aproximaciones a esa relación entre la máquina y el hombre en la historieta argentina en un futuro que, en el contexto cronológico de su publicación, se veía aún lejano. No obstante, los problemas bioéticos ya se encuentran muy presentes a lo largo del texto (Fig.1).

Dado que no está en nuestro ánimo desentrañar el guion, únicamente queremos centrarnos en aquellas viñetas que más nos interesan. Desde un primer momento el personaje se cuestiona su identidad "robotizada". Todo cuanto es Hoc, es decir, el cúmulo de experiencias y vivencias del personaje, su historia de vida, queda reducido exclusivamente a su cerebro que básicamente contendría su personalidad y, por extensión, su "alma", una constante a lo largo de toda la obra. De otra forma no se entendería que tuviese ese cuerpo robotizado y fuera al mismo tiempo consciente de su condición. Una simbiosis entre tecnología y Naturaleza en busca de conocimiento, que impulsa a nuestro protagonista a localizar, por un lado, las respuestas que tanto ansía y, por otro, su humanidad. Una dualidad que va configurando una frontera de límites difusos y que la literatura de ciencia ficción, especialmente en el movimiento ciberpunk, terminaría de asentar sus bases durante los años ochenta y noventa.

De la misma época que la obra de Grassi y Olivera tenemos *War III*. Una serie inicialmente de dos episodios independientes de corte futurista de diez planchas, escritos por el bonaerense Ricardo Barreiro y dibujados por el también

REVELL – ISSN: 2179-4456 - 2017 – v.3, , nº.17 – novembro de 2017.

argentino Juan Giménez al que tiempo después se le añadirían dos más[139]. Las cuatro historietas tienen un claro corte antibelicista. La primera de ellas, *Infante*, *infante*…, es muy significativa y viene a denunciar claramente el futuro que le podría esperar al soldado de a pie, siempre necesario en todo conflicto armado.

Así, al arrancar la historieta nos encontramos ante un grupo de infantes conectados físicamente a sus trajes EAC (Equipo Autónomo de Combate), con objeto de mejorar sus respuestas de combate. Unos personajes prácticamente convertidos en máquinas vivientes, manejados como si fueran juguetes por los mandos militares situados a kilómetros en sus instalaciones de control. El punto crítico lo podemos percibir en el hecho de no poder siquiera sentir casi ninguna clase de emoción, ya que su propio traje lo impide, e incluso si hiciera falta se puede "estimular" su agresividad, con el desapego que provoca la distancia.

Esta visión de carácter futurista de Barreiro tendría su base en la exhaustiva documentación y las lecturas de ámbito científico que empleaba en la elaboración de sus guiones. Ciertamente la realidad supera la ficción desde el instante en que este mismo año, como avanzaron varios medios de comunicación digitales[140], el ejército estadounidense habría comenzado a probar con sus soldados de élite una nueva tecnología de estimulación cerebral, denominada Neuropriming de la compañía Halo Neuroscience. Un tipo de neuroestimulación que induce a la persona a un estado de "hiperplasticidad" que lograría mejorar sus resultados de entrenamiento. Salvando las distancias, nos recuerda a lo expuesto en la historieta citada (Fig.2).

---

[139] La publicación de esta obra es un tanto compleja. Los dos primeros episodios, *Infante, infante* y *Adiós soldado*, habrían sido editados en la revista *Lanciostory* de la editorial Aurea en Italia. Solo hemos podido confirmar el primero, concretamente en el número 313 (1981). Posteriormente en España se publican en los números 60 y 61 de la revista *1984* de la editorial Toutain, que a su vez los recopila en el álbum *El extraño juicio de Roy Ely y otros comics de ciencia ficción* (1984). En Argentina verá la luz en la primera etapa de la conocida revista *Fierro* en los números 4 y 5 de diciembre de 1984 y enero de 1985, respectivamente.

[140] Nos referimos a http://www.military.com/daily-news/2017/04/02/super-seals-elite-units-pursue-brain-stimulating-technologies.html y http://www.washingtontimes.com/news/2017/apr/3/navy-seals-elite-units-testing-cognitive-enhanceme/. A partir de aquí, una sencilla búsqueda en la red revela la copia en diversos medios de la misma noticia. Lo mismo que sucede en su versión en castellano.

La otras dos que nos interesan son *Esplendor en la hierba* y *Puesto avanzado*[141]. De hecho, esta primera se engloba en la misma línea con el añadido de que se recurre a otra herramienta bien conocida que igualmente va a inundar el cerebro del soldado, nos referimos al empleo de drogas de combate para tratar de anular la voluntad del individuo. Un recurso que no es nuevo. Baste recordar como el ejército alemán recurrió al Pervitin durante la Segunda Guerra Mundial para lograr que el fármaco eliminase, en un primer momento, el sueño, que sus hombres se mantuvieran alerta y se generase un cierto sentimiento de euforia, idóneo para la lucha (OHLER, 2016). Curiosamente, entre los seleccionados estarían los conductores de tanques. En el caso que nos ocupa precisamente su protagonista conduce este tipo de vehículo, un hecho que refleja el talento y la investigación que se oculta entre estas viñetas que, por otra parte, vienen a poner de relieve una vez más que la cosificación del soldado, además de ser muy antigua, irá en aumento, en particular si se le suma el factor de procedencia[142].

La segunda historieta, narra el enfrentamiento entre los humanos y sus enemigos, los Krarvos, por un motivo muy específico, que no es otro que la necesidad de proteger una nave que trae una carga muy particular a una lejana estación espacial. Una trama que reflexiona sobre la soledad del espacio, pero también sobre la desesperación y, en cierta medida, sobre el imaginario acerca de "El otro". De nuevo vamos a encontrarnos con el recurso a las drogas como parte del

[141] Como ocurre con las dos historietas anteriores, su publicación es difícil de seguir. *Puesto avanzado* fue realizada para Italia, concretamente fue publicada en el número 287 de *Lanciostory* (1980); lo mismo habría de ocurrir con la primera, pero no hemos podido verificar su edición. En España, ambas fueron recopiladas en un solo volumen por Antonio San Román en la colección Vilan (1981). En Argentina, la revista *Fierro* publica *Puesto avanzado* en los números ocho y nueve (1985). Respecto a *Esplendor en la hierba*, a pesar de que en algunas fuentes se indica que se publicó en la revista citada, el examen de la primera etapa de *Fierro* (1984-1992) no nos ha revelado que ese hubiese sido su destino.

[142] En este sentido y por citar solo un ejemplo reciente, basta rememorar las atrocidades de la Primera Guerra Mundial y recordar que las grandes potencias enviaron a sus tropas coloniales a primera línea de combate. Allí se encontraron del lado francés magrebíes, argelinos, senegaleses, bambaras, mandingas, mossis…la fuerza conocida como *tirailleurs sénégalais* al mando del general Charles Mangin, apodado el carnicero. En resumen, África Ecuatorial francesa, África occidental francesa, África del Norte,… El por entonces Imperio Británico tampoco se quedaría atrás. Australia, Bermudas, Canadá, Gambia, la India, Malta, Irlanda, Nigeria, Rodesia, Sierra Leona...

REVELL – ISSN: 2179-4456 - 2017 – v.3, , nº.17 – novembro de 2017.

traje que llevan los pilotos, la misma "bio-comp" que inyecta determinadas sustancias químicas durante el combate, hecho que reúne en un mismo universo ambas historias. Por otra parte, el guion deja claro cuáles son las motivaciones que se esconden detrás del esfuerzo y el interés en la defensa de la nave. El acceso a la pareja de androides de compañía de carácter sexual que transporta para aliviar la tensión de los pilotos. Una proyección de futuro o quizás una "profecía" de lo que estaría por llegar (Fig. 3).

Tanto es así que existe un congreso internacional *Love and sex with robots* que tiene previsto celebrar su tercera edición los días 19-20 de diciembre de este año de 2017 en Londres. A lo que se une un reciente informe del mes de junio titulado "*Our Sexual Future With Robots*" (SHARKEY, 2017), publicado por la Foundation for Responsible Robotics, que aborda justamente esta problemática al analizar los productos existentes en el mercado, las compañías que los fabrican e incluso explorar los extremos más polémicos. Si bien la mayoría están dedicados al ámbito masculino y vinculado a sus ideas sobre la sexualidad, recientemente ha aparecido su contrapartida, el muñeco sexual robótico llamado *Gabriel*, un paso más hacia esa realidad que nos espera. Una relación de robots y humanos que ha sido explotada en el cine como la reciente *Ex-machina* (2015), dirigida por Alex Garland o en series como la sueca *Real Humans* (2012-2014) de la cadena STV1 y la estadounidense *Westworlds* (2016) de HBO por citar solo ejemplos cercanos en el tiempo. La idea que recorre parte de los episodios es la misma[143]. En el caso de Hefesto, al que hacíamos alusión al inicio, únicamente podríamos especular. De fondo subyace, una vez más, la idea de si un ser humano podría enamorarse de su creación… o a la inversa.

[143] Una temática que aborda la obra publicada por Ediciones Noviembre en 2008, *Cyberputa. G*uionizada por Diego Tarallo con lápices de Ricardo de Luca, la historia, dividida en dos capítulos, se desarrolla en el contexto de una sociedad totalitaria donde una empresa desarrolla precisamente androides femeninos que ejercen la prostitución, en otro clarísimo ejemplo de cosificación de la mujer.

Con guion de Emilio Balcarce y dibujos de Juan Giménez *El extraño juicio a Roy Ely* publicada en 1982[144], nos presenta en apenas diez páginas un relato muy vigente, con la salvedad de que sus autores lo plantearon hace más de treinta años. Un proceso judicial deliberadamente ambiguo donde se decide la culpabilidad entre el personaje que da título a la obra, Roy Ely, y la corporación Univao especializada en la fabricación de prótesis de cuerpo completo. La imagen de uno y de otro juega un papel importante, pasamos del vividor egoísta del protagonista al frío rostro de los robots que forman la corte de magistrados. De fondo, la codicia empresarial y la "justificación humanitaria", junto con las omnipresentes prótesis y sus "beneficios" anunciados incluso en pleno juicio[145]. Por encima sobrevuela la pregunta sobre quien es socialmente aceptable y quien no, al tiempo que la duda acerca de la responsabilidad en el uso y disfrute de dichos implantes o directamente su malfuncionamiento[146]. Una problemática que, al margen de la historieta, justamente está en fase de revisión. En particular en lo que atañe a los dilemas éticos y los posibles riesgos de las neuroprótesis e interfaces cerebro máquina que acaba ver la luz en un artículo publicado en la conocida revista *Science* (CLEUSEN, 2017) y que pone de manifiesto, una vez más, la clarividencia de estas viñetas (Fig.4).

Finalmente, la figura del cerebro, que una vez más sería el lugar donde se almacena nuestra identidad juega un papel importante en la historia.

[144] En España se publicaría inicialmente en el número 46 de la revista *1984* editada por Toutain y posteriormente daría título al álbum recopilatorio de 1984, como indicamos más arriba. En Argentina, vería la luz en el número 3 de Fierro extra en 1986.

[145] Un hecho que sin lugar a dudas generará otra brecha social más, con una separación clara entre aquellos que pueden permitirse el lujo de adquirir nuevas piezas anatómicas con las que sustituir, como Péleo, las dañadas, envejecidas o perdidas y aquellos que por motivaciones económicas deban permanecer en sus cuerpos biológicos enfrentados al desgaste natural provocado por las enfermedades o simplemente el tiempo. Una temática que ya abordó en 1977 uno de los autores de manga más afamados como es Leiji Matsumoto, en *Galaxy express 999*.

[146] Casi se podría añadir las cláusulas de privacidad y de aceptación implícita de servicios tan polémicas en la actualidad, que dejan en manos de las grandes compañías la vida privada de sus usuarios.

REVELL – ISSN: 2179-4456 - 2017 – v.3, , nº.17 – novembro de 2017.

Esta idea volvemos a encontrarla en *La Casta de los metabarones*[147]. Obra del multifacético artista, escritor y guionista chileno Alejandro Jodorowsky y de nuevo del dibujante Juan Giménez. De corte futurista, con un guion muy complejo, violento y de carácter épico, que no deja de remitir a la tragedia griega, narra la vida de cinco generaciones de metabarones, una dinastía de despiadados y temibles guerreros. Trufada de tintes metafísicos, esta saga intergaláctica se encuentra enmarcada por los brutales ritos iniciáticos de sus protagonistas, las mutilaciones, los injertos cibernéticos, la ingeniería genética, las construcciones de género, el incesto y el parricidio entre otros elementos, sin dejar nunca de lado esa permanente simbiosis con la tecnología, donde en ocasiones no queda claro donde empieza o termina uno para comenzar el otro. Es decir, la línea de separación que diferencia entre lo humano y el metal es muy delgada.

El paradigma lo podemos encontrar justamente en Agnar von Salza, conocido como Cabeza de hierro. Un personaje que no estará completo como ser humano hasta que recupere precisamente una cabeza, es decir, un cerebro sintiente, ya que su progenitor inicialmente lo había decapitado. El rechazo hacia su persona por no tener este tipo de órgano y por tanto no ser un humano, pero tampoco una máquina es más que representativo (Fig.5).

En línea con ese futuro tan aterrador y desolador, se encuentra el trabajo ya en solitario de Juan Giménez, con la maestría que le caracteriza como buen conocedor del Diseño Industrial, hecho que le permite imaginar y recrear de forma magistral todo tipo de elementos tecnológicos. Nos referimos a *El cuarto poder*, una historieta publicada en 1989 pero que ya rondaba por su cabeza desde los tiempos en que trabajaba con Barreiro, diez años atrás[148]. El volumen que nos interesa es el

[147] Editada originalmente en Francia por Humanoïdes Associés, la serie principal consta de ocho volúmenes publicados entre 1992 y 2003. De su edición en castellano se han encargado varias editoriales, principalmente Norma en España y recientemente Reservoir books tanto en Latinoamérica como en España.

[148] Publicada originalmente en Francia por Humanoïdes Associés, su autor continuó la serie con tres episodios publicados entre 2004 y 2008 si bien ya con un tono más aventurero. En castellano Norma se ocupó de editarla por primera vez en 1999, mientras que el resto de los álbumes ven la luz entre 2007 y 2012.

REVELL – ISSN: 2179-4456 - 2017 – v.3, , nº.17 – novembro de 2017.

primero, un relato futurista de carácter antibelicista en el que la tecnología ha hecho que los implantes sean algo sumamente habitual y corriente, en el que algunos sentidos corporales se encontrarían limitados. Un hecho que vendría motivado por la proliferación de los espacios, conflictos e intereses bélicos de alcance interplanetario auspiciados por la industria armamentística de las grandes corporaciones, al que se suma el gobierno vigente que busca encontrar a la mente más poderosa del universo y utilizarla con propósitos militares gracias a la bioingeniería cerebral. Una historieta donde la vida de los diferentes especies y grupos étnicos que habitan los diferentes mundos, en línea con ese nuevo pero a la vez antiguo concepto de necropolítica[149], no sería más que una moneda de cambio en manos de quienes gobiernan.

La siguiente obra vuelve de nuevo a reencontrarnos con la dualidad mente-cuerpo en un mundo de corte post apocalíptico donde la civilización humana casi se ha destruido por la guerra y donde las máquinas siguen ejerciendo la función para las que fueron programadas, aniquilar al enemigo…al margen de si el conflicto finalizó o si queda algo por lo que luchar. Nos referimos a *Ciborg*, guionizada por Armando Fernández y dibujada principalmente por Rubén Meriggi, ayudado en determinados momentos por Walter Alarcón, Carlos Brussain y Marcelo Carmona. Serializada en la revista *Nippur Magnum* de la editorial Columba, sus veintitrés episodios ven la luz entre abril de 1988 y enero de 1994. Lo mejor y lo peor de la humanidad se dan la mano en esta serie donde su protagonista, un organismo biocibernético militar en continuo diálogo consigo mismo, busca en un mundo cruel y despiadado su humanidad. Una incesante lucha por separar el alma fría de la máquina de su ser original, donde el cerebro una vez más habrá de marcar la diferencia entre uno y otro.

[149] Término acuñado por el filósofo e historiador camerunés Achille Mbembe en 2003, como respuesta a la "lógica" global imperante desde los sucesos del 11 de septiembre en Estados Unidos, que fundamentaba lo político en nociones como guerra, enemigo y terror. De forma muy sintética viene a referirse al orden indirecto que se realiza desde un Estado, basado en su capacidad de poder y control económico sobre la vida y la muerte.

REVELL – ISSN: 2179-4456 - 2017 – v.3, , nº.17 – novembro de 2017.

La última obra en la que hemos querido detenernos reúne en sí misma buena parte de los temas que nos ocupan. La identidad, la manipulación genética, la construcción de género, la corporalidad, lo particular de la existencia…nos referimos a *Cibersix*[150]. Guionizada por el porteño Carlos Trillo y con dibujos de Carlos Meglia, la serie viene a inscribirse en esa antigua tradición de los seres creados presentes en numerosas mitologías y epopeyas a lo largo del planeta y cuyo primer número es mucho más que una declaración de intenciones. Una historieta que no puede abstraerse del propio contexto latinoamericano, desde el instante en que aparece como personaje el doctor Von Reichter que dirige un laboratorio de ingeniería genética en plena selva brasileña en la que se habría refugiado al acabar la Segunda Guerra Mundial. Un médico alemán que a nadie se le escapa remite al criminal de guerra nazi Josef Mengele y a la obra del escritor estadounidense Ira Levin, *Los niños del Brasil* (1976).

La trama gira en torno a Adrián Seidelman que, durante la mañana, es un profesor de Literatura que trata de enseñar a sus alumnos literatura norteamericana en un instituto de la ciudad ficticia de Meridiana, un trasunto de la propia Buenos Aires, mientras que de noche es Cibersix, una inteligente y bella mujer que abandona sus ropajes masculinos para verificar en el espejo quien es verdaderamente, ante el temor de que un día se haya convertido "en otra cosa". Un personaje necesitado de afecto en busca de su identidad, pero también de su humanidad, pues tanto su aspecto, como sus sentimientos y necesidades lo son. Una protagonista compleja que el propio Trillo definió como una super heroína, vampiro, androide, transexual. No en vano, al caer el día y con objeto de sobrevivir, nuestro personaje debe extraer una sustancia vital, su "gasolina", un líquido vivificante de los cuellos de otros seres artificiales creados por el científico loco, casi como si fuera "una pobre adicta que se

[150] Creada originariamente para el mercado italiano en 1991, ve la luz en la revista *Skorpio* de la editorial Eura en 1992 hasta 1996. La publicación de esta serie en castellano es compleja. En Argentina se edita en 1993 en la revista *Puertitas* de ediciones El Globo. Posteriormente lo hará en su propia revista, *Cibersix*, en tomos recopilatorios y por último en 1995 en *Comiqueando* de los hermanos Diego y Andrés Accorsi. En España únicamente se editaron seis números por Planeta de Agostini entre septiembre de 1997 y febrero de 1998. Para este análisis nos hemos centrado en estos primeros episodios.

REVELL – ISSN: 2179-4456 - 2017 – v.3, , nº.17 – novembro de 2017.

desespera por su dosis". Una luchadora que no sería más que un experimento que habría logrado escapar de las garras de su creador, no así el resto de sus "hermanos" que la persiguen para acabar con ella.

Las referencias literarias al poeta portugués Fernando Pessoa, caracterizado por los heterónimos Álvaro de Campos, Alberto Caliros y Ricardo Reis, revelan los problemas de desdoblamiento de identidad de la heroína. Una identidad que, en la mejor línea de la tradición super heroica estadounidense, usa una capa larga y ropa ajustada en su faceta nocturna en tanto que en la diurna modifica su rostro con unas sencillas gafas. Nadie es capaz de reconocerla. Ni siquiera quien habrá de jugar un papel importante en la historia como es Lucas Amato, profesor de biología en el mismo centro y periodista científico especializado, como no podía ser de otra forma, en ingeniería genética. Comparte además la misma pasión por la obra de Pessoa y está enamorado de Cibersix, de quien desconoce su doble identidad. A lo largo del desarrollo de esta serie de tintes novelescos y para complicar aún más el argumento el triángulo no estaría completo sin otro personaje, la adolescente Lori, enamorada a su vez de la figura de la protagonista principal, pero en su encarnación masculina como el profesor Seidelman.

De fondo, no podemos ignorar las referencias al contexto social de la época. Apenas hace poco más de diez años de la llegada de la inglesa Louise Brown (1978), muy polémica por ser la primera "niña probeta" nacida -como nuestra heroína- en un laboratorio y la posterior problemática en torno a la manipulación de óvulos, espermatozoides y embriones. Más tarde llegarían los bancos de esperma y, finalmente, la gestación subrogada y en un futuro… ¿la clonación humana como auguraba Radebaugh para utilizarlos como banco de órganos?

Por otro lado, además de las alusiones a escritores como Poe, Melville, Twain, Anderson o Caldwell, quien se encuentra muy presente es Philip K. Dick. Su clásica *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* publicada en 1968 es una constante a lo largo de la historieta, simbolizada por esa necesidad de soñar de nuestra protagonista que humaniza a la máquina. Un ansia que no deja de remitirnos

REVELL – ISSN: 2179-4456 - 2017 – v.3, , nº.17 – novembro de 2017.

al ámbito cinematográfico en la afamada película dirigida por Ridley Scott, *Blade runner* de 1982, donde los límites entre lo natural y lo artificial son verdaderamente muy difusos. Los replicantes del modelo Nexus-6 fabricados por la Corporación Tyrell que podrían parecer más humanos que los propios humanos -con mayor agilidad y fuerza física- pero carentes de respuesta emocional y de empatía, en cierto modo recuerdan a Cibersix, incluso en el número de "serie".

No quisiéramos dejar de mencionar una obra más, *Biocyberdrama Saga*[151], de los brasileños Edgar Franco y Mozart Couto, si bien debemos de señalar que únicamente vamos a ocuparnos de forma breve al no haber tenido la oportunidad de acceder a los originales. Una historieta que iría más allá de los conceptos establecidos hasta ahora sobre el intercambio y trasvase de un cuerpo humano a una máquina. Plantea un futuro donde este sería un hecho corriente en el que la bioingeniería habría logrado la hibridación desde el punto de vista genético entre humanos, animales y vegetales. A partir de este escenario surgirían las diferencias sociales y la lucha por el poder entre quienes desean preservar sus características humanas, aquellos que han traspasado su mente a un cuerpo sintético y los nuevos seres creados. Quizás, como anteriormente hicieron Julio Verne, Arthur C Clarke o Michael Crichton, estemos ante un adelanto de lo que nos espera.

Finalizamos aquí este breve recorrido en viñetas que nos muestra un futuro donde la máquina se humaniza y el ser humano se vuelve máquina, sin que a nadie se le escape que, en el contexto político de los países latinoamericanos donde se publican estas historias, una parte de la crítica social implícita en ellas tenga un trasfondo simbólico de lucha contra el sistema de gobierno imperante. De base esos entornos diferenciados y en muchos casos distópicos anunciados por Huxley en 1932

[151] La publicación de esta obra tiene un largo recorrido. La primera parte fue editada en 2003 por Opera Graphica. En 2013 la Universidad Federal de Goiás asume la edición integral de los tres capítulos que conforman la obra, en una iniciativa inédita hasta ese momento en el ámbito académico brasileño. Con esta acción se reivindica la validez de la historieta como forma de Arte y conocimiento. En 2016 se publica una segunda edición revisada de la obra.

REVELL – ISSN: 2179-4456 - 2017 – v.3, , nº.17 – novembro de 2017.

en *Un mundo feliz*. Una sociedad dominada por la revolución biotecnológica, por sus implicaciones y sus problemáticas sociales.

Los universos que nos presentan estas viñetas representan un escenario donde las diferencias económicas habrán de marcar quien puede acceder a un cuerpo prostético y quien no, donde lo masculino o lo femenino, exteriormente visibilizado en un estereotipo concreto, no tendría que corresponderse con el cerebro que lo habita y la edad sería más bien un número de serie, sin dejar de lado uno de los temas más polémicos de estos momentos, la creación de una inteligencia bioartificial que pudiera superar y sustituir a la humana. Por otra parte, no podemos dejar de mencionar los robots fácilmente personalizables destinados a satisfacer las necesidades sexuales de la población, cuyas implicaciones sociales, éticas y morales se están investigando en estos momentos y que podrían llegar a modificar los hábitos de conducta y de pensamiento sociales.

Un simple vistazo a las noticias de tecnología de la prensa internacional nos da la pista por la que avanzamos repleta de injertos subcutáneos, implantes, microchips de rastreo, monitoreos, "nubes", biohackers…. El conjunto orgánico-sintético que surja de esa fusión de metal y máquina habrá de convertirse el auténtico "ser de la era post". La esperanza que nos queda es que no pierda esos rasgos que definen la humanidad por el trayecto. Lo innato frente a lo adquirido.

En resumen, un conjunto de predicciones de futuro que muchos escritores y dibujantes nos ofrecieron en el pasado y que cada día está más presente en nuestras vidas, donde lo natural y lo artificial comienza a confundirse. Puede que acabemos necesitando ese mapa para no perdernos.

BIBLIOGRAFÍA

BECKER, Marshall Joseph. *Etruscan Gold Dental Appliances: Three Newly "Discovered Examples*". American Journal of Archaeology, vol. 103, 1, p. 103-111, 1999.

BLIQUEZ, Lawrece J. Prosthetics in classical antiquity: Greek, Etruscan and Roman prosthetics. In: HAASE, Wolfgang y TEMPORINI, Hildegard. (Eds.). *Aufstieg und niedergang der Römischen welt II.* Berlin and New York: Walter de Gruyter, p. 2640-2676, 1995.

BRIER, Bob *et alii*. *A Radiologic Study of an Ancient Egyptian Mummy with a Prosthetic Toe*. The anatomical record, vol. 298, p. 1047-1958, 2015.

CLEUSEN, Jens *et alii. Help, hope, and hype: Ethical dimensions of neuroprosthetics*. Science, vol. 356, nº6345, p. 1338-1339, 2017.

FICH, Jacqueline. *The art of medecine. The ancient origins of prosthetics medecine*. The Lancet, vol. 377, 9765, p. 548-549, 2011.

FRANCO, Edgar. *Histórias en quadrinhos poético-filosóficas inspiradas por perspectivas pós-humanas*. 9º Arte, vol.1, 1, p. 49-58, 2012.

FRANCO, Edgar. Universos ficcionais e histórias em quadrinhos: a aurora pós-humana. In: MONTEIRO, Rosana Horio e ROCHA, Cleomar de Sousa. (Orgs). *Anais do VI Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultural Visual*. Goiânia-GO, UFG, FAV, p. 782-795, 2013.

KURLAT ARES, Silvia Gabriella. *Yo, Ciborg: el andamiaje político de la subjetividad y de la otredad en la ciencia ficción argentina*. Alambique. Revista Académica de Ciencia Ficción y Fantasía, vol. 1, 1, University of South Florida, 2013.

MBEMBE Achille. *Necropolítica*. Barcelona: Meslusina, 2011.

MBEMBE, Achille. Necropolítica, una revisión crítica. In: CHÁVEZ, Helena (Ed.) *Estética y Violencia: necropolítica, militarización y vidas lloradas*. México: Museo Universitario Arte Contemporáneo/Universidad Nacional Autónoma de México, p. 131-139, 2012.

MEJIÁ, I. *El cuerpo post-humano en el Arte y la cultura contemporánea*. México Universidad Nacional Autónoma de México, 2005.

OHLER, Norman. *El gran delirio*. *Hitler, drogas y el III Reich*. Barcelona: Editorial Crítica, 2016.

SANDBERG, ANDERS y DIÉGUEZ, Antonio. *Una mirada al futuro de la tecnología y del ser humano. Entrevista con Anders Sandberg*. Contrastes. Revista Internacional de Filosofía, vol. XX, nº2, p. 373-390, 2015.

SHARKEY, NOEL *et alii. Our Sexual Future with Robots*. The Hague, Netherlands: Foundation for Responsible Robotics, 2017.

Disponible:http://responsiblerobotics.org/wp-content/uploads/2017/07/FRR-Consultation-Report-Our-Sexual-Future-with-robots_Final.pdf

Consultado el seis de julio de 2017

Von BRUNN, Werner. *Der Stelzfuß von Capua und die antiken Prothesen*. Archiv für Geschichte der Medizin, vol. 18, 4, p. 351-360, 1926.

Recebido em 13/08/2017.
Aceito em 09/10/2017.