

Comparatismo intermedial y posthumanismo: transmedialización del mito del cibernético

Intermedial Comparatism and Posthumanism:
Transmedialization of the Cyborg Myth

Domingo Sánchez-Mesa

Universidad de Granada, España

dsanchez@ugr.es

ORCID: 0000-0003-2242-4421

Nieves Rosendo

Universidad de Granada, España

nrs@ugr.es

ORCID: 0000-0003-2199-4350

RESUMEN:

En este trabajo se explora la pertinencia de la figura y modelo de identidad del cibernético para el Comparatismo Intermedial. Se ofrece un panorama de problemas asociados susceptibles de análisis, junto a un corpus transmedial de textos culturales relacionados con la ciencia ficción y el *cyberpunk* seleccionados por su relevancia canónica en cada medio considerado. La Literatura Comparada siempre ha sido una disciplina de fronteras, abordando fenómenos literarios que trascienden las literaturas y

lenguas nacionales, basándose en la movilidad de temas, textos, géneros, formas y autores. Posteriormente, ha atendido a las intersecciones de lo literario con otros discursos culturales, especialmente las artes visuales. En la transición del siglo XX al XXI, ya en la denominada cultura postdigital, se ha consolidado el Comparatismo Intermedial, una versión de la Literatura Comparada que desplaza la centralidad de las categorías de lengua y texto hacia la de medio, considerando la intermedialidad, la remediación y la transmedialidad como conceptos y prácticas culturales centrales. En 2024, primer año post explosión de la IA generativa en el sistema de medios y la cultura postdigital global, se reactiva el potencial de un mito que se convierte en categoría teórica central para estudiar las relaciones entre cultura (literatura) y tecnología: el cibernético, un ser en la frontera entre lo orgánico y lo artificial.

ABSTRACT:

This article explores the relevance of the figure and identity model of the cyborg for Intermedial Comparatism. An overview of associated problems amenable to analysis is offered, together with a transmedial corpus of cultural texts related to science fiction and cyberpunk, selected for their canonical value in each medium under consideration. Comparative Literature has always been a discipline of frontiers, addressing literary phenomena that transcend national literatures and languages, based on the mobility of themes, texts, genres, forms and authors. Subsequently, it has attended to the intersections of the literary with other cultural discourses, especially the visual arts. In the transition from the twentieth to the twenty-first century, already in the so-called post-digital culture, Intermedial Comparatism has been consolidated as a version of Comparative Literature that shifts the centrality of the categories of language and text towards that of medium, considering intermediality, remediation and transmediality as central cultural concepts and practices. In 2024, the first year after the explosion of generative AI in the media system and global postdigital culture, the potential of a myth that becomes a central theoretical category for studying the relationship between culture (literature) and technology is reactivated: the cyborg, a being on the border between the organic and the artificial.

PALABRAS-CLAVE:

intermedialidad; literatura comparada; postdigital; inteligencia artificial generativa; transmedialidad; *cyberpunk*

KEYWORDS:

intermediality; comparative literature; postdigital; generative artificial intelligence; transmediality; cyberpunk

Recibido/Submission: 01/07/2024
Aceptado/Acceptance: 18/10/2024

Introducción

EL AÑO 2023 SERÁ RECORDADO, entre otras cosas, por la *caída del meteorito* de una tecnología llamada a protagonizar la cuarta gran revolución cultural tras las derivadas de la imprenta, la máquina de vapor e Internet. Hablamos de la Inteligencia Artificial Generativa (IAGen)¹, un conjunto de tecnologías que para nosotros suponen uno de los últimos capítulos del proceso de ciborguización humano, cuya teorización y análisis en sus manifestaciones intermediales y transmediales nos ocuparán en las siguientes páginas. La bibliografía y especulación científica y teórica sobre esta tecnología se remonta ni más ni menos que a Alan Turing (1950) pero lo que ha cambiado las reglas del juego ha sido la salida comercial disfrazada de acceso abierto al Chat GPT de OpenAI.

Uno de los grandes retos para la Literatura Comparada y los estudios en Humanidades y Ciencias Sociales cualitativas – para los que la cuestión de la autoría y la creatividad siguen siendo problemas capitales – es cómo encontrar un equilibrio entre las posibilidades o ventajas que proporciona a los creadores la IAGen y, entre otras cuestiones, el compromiso con los derechos de autor de esos creadores desde un concepto de creatividad auténticamente *ciborguesco*, fruto de la colaboración o integración orgánica del factor humano y el tecnológico más allá de la simple automatización de esa creatividad.

Sin necesidad de caer entre los adoradores del advenimiento de la “singularidad” tecnológica, término popularizado por Raymond Kurtzweil en 2005 para indicar el momento en que la llamada “inteligencia general” se consolide como inteligencia suprahumana, lo cierto es que la velocidad en el desarrollo y evolución de las tecnologías de IA generativa es exponencial y no lineal. *The Exponential Age* es precisamente el título de un libro de Azeem Azhar (2021) en el que se describe y pone en discusión la vertiginosa transformación a la que esa evolución tecnológica está sometiendo a la sociedad, la política y el mundo de los negocios. La brecha “exponencial” entre las grandes corporaciones tecnológicas y la sociedad representada por instituciones y gobiernos es cada vez más grande y evidente, empujada por una dinámica en la que las primeras continúan entrenando y alimentando sus modelos de IA e inundando el mercado con aplicaciones cada vez más especializadas mientras los segundos son incapaces de regular eficazmente las posibles consecuencias de esa velocidad exponencial².

En uno de los mejores libros recientes sobre la IA generativa desde las Humanidades, Pablo Sanguinetti afirma que “La inteligencia artificial seguirá incompleta mientras no se la recubra de un diseño narrativo y estético que le dé sentido y la inserte en nuestra cultura” (2023, 17). No a otra cosa apuntaba Lance Weiler, director del Digital Storytelling Lab de Columbia University, cuando su equipo diseñó e

¹ Entre las fechas clave de la IAGen se encuentran 2014, cuando se introdujeron las redes generativas adversarias (GANs), o el lanzamiento el 30 de noviembre de 2022 de Chat GPT de OpenAI para un público limitado. Pero es el 23 de febrero de 2023 cuando el acceso a Chat GPT se vuelve público y masivo.

² La Ley Europea de la IA (mayo 2024) tendrá una implantación progresiva que demorará hasta 2025 la aplicación de ley de transparencia para las compañías que producen esta tecnología, obligadas a partir de entonces a dejar patente si un texto, imagen, película son el resultado de generación sintética a partir de IA.

implementó *Frankenstein IA*, un modelo capaz de visitar o adaptar el clásico de Mary Shelley en su segundo centenario, para demostrar que la IA puede y debe salir del discurso apocalíptico y terrorífico de la ciencia ficción para poner a prueba su potencial para asistir a los humanos en la comprensión de su propia humanidad (Weiler y Sánchez-Mesa 2019). Se trataría, en el fondo, de incidir en la evolución de esta tecnología desde los intereses de la cultura artística y humanística, enlazando con el concepto de *postdigital*, con el que Rui Torres apunta a la forma en que las tecnologías digitales motivan diálogos que van más allá de la interactividad mediada por la pantalla, dando lugar a formas mixtas entre lo digital, lo cultural y lo biológico. Semejante combinación de lo real y lo virtual ha desencadenado formas de creación artística y literaria que se caracterizan por la mediación y la hibridación (Torres 2022, 47) a las que puede y debe estar atenta la modalidad de comparatismo que describimos a continuación.

A través del comparatismo intermedial, la figura del cibernético se revela no solo como un símbolo de las intersecciones entre literatura, tecnología y cultura, sino también como un modelo teórico capaz de explorar los límites de la identidad en un mundo cada vez más marcado por lo digital y lo artificial. En este sentido, el cibernético no solo encarna la tensión entre lo orgánico y lo tecnológico, sino que también desafía las categorías tradicionales de lo humano, un concepto transmedia que se extiende desde la literatura hasta el cine, el cómic y los videojuegos. El cibernético además invita a una reflexión más profunda sobre el papel de la IA y de las tecnologías generativas en la creación cultural y en la redefinición de la autoría y la creatividad, todos ellos temas de los que trataremos en este artículo.

1. La Literatura Comparada como Comparatismo intermedial: nuevas encrucijadas entre culturas y tecnologías

Con más de 200 años de historia, la Literatura Comparada es una disciplina cuya evolución reciente resulta muy sintomática del devenir de las Humanidades de base literaria que han sabido responder a la complejidad que está caracterizando el primer cuarto del siglo XXI. En trabajos anteriores (Baetens y Sánchez-Mesa 2015 y 2017) hemos subrayado cómo tras el llamado *giro lingüístico* de los años 70 y el *giro pictórico* de los 90, la segunda década del XXI se caracterizaría por un *giro transmedial* (Baetens y Sánchez-Mesa 2019, Rosendo 2022) en los estudios teóricos y comparados. Este giro será incomprensible sin un desplazamiento del concepto del lenguaje o lengua, a su vez entendido más allá de su componente verbal en el sentido de su dimensión intermedial o figural (Bal 2021), hacia el concepto de *medio*. Siguiendo el desplazamiento de Joshua Meyrowitz desde una teoría de los media (*media theory*) hacia una teoría del medio (*medium theory*), Jan Baetens propone entender el medio en tanto *cultura* o conjunto de prácticas sociales que van más allá de un canal material de comunicación, poniendo el énfasis además en la agencia potencial de las cualidades materiales del *host medium* [medio anfitrión] en la generación de sentidos dentro de la dinámica propia de la remediación (2020, 81).

Dicho movimiento (que no *sustitución*) desde de la noción semiótica de *texto* se prolonga hacia otras categorías y problemas tales como los de la remediación, la

adaptación, la serialización o la demediación, conceptos todos ellos centrales para los estudios de la intermedialidad, espacio de la Literatura Comparada que consideramos heredero de los *Interart Studies* (Fisher-Lichte 2016) o los *Word & Image Studies*³. Esta *oscilación* hacia el paradigma transmedial solo puede comprenderse cabalmente no solo dentro de las dinámicas industriales de la cultura popular de masas en transición al modelo de las grandes plataformas digitales y de los medios interactivos (Ryan 2016), sino también a partir de la condición híbrida o intermedial de todo medio en tanto condición de posibilidad de la transmedialidad misma (Mitchell 2005, Sánchez-Mesa y Baetens 2017).

La transmedialidad, que hemos propuesto estudiar como *procesos de transmedialización* (Rosendo y Sánchez-Mesa 2019), es entendida en este marco tanto en un sentido amplio o *tradicional*, por el que se produce una transposición entre medios de temas, mitos, géneros, formas o personajes así como hibridación de sistemas formales y modos de representación o simulación y referencialidad múltiples entre textos correspondientes a distintos medios (Rajewsky 2005); como en un sentido restringido o radical, denominado *transmedia storytelling* [narrativa transmedial] por Henry Jenkins (2006), cuando se produce la distribución de un relato o mundo transmedial entre varios medios con un grado de participación relevante por parte de la audiencia. Al ocuparse de estos fenómenos, la Literatura Comparada experimenta una exploración cada vez más intensa y fructífera de los *límites* de las culturas literarias, enriqueciendo tanto el legado del último formalismo ruso y su funcionalismo dinámico (a su vez heredado y proyectado por los estudios de la cultura y de la traducción de la teoría de los polisistemas) como de la particular poética de la novela de Mijaíl Bajtín, cuyo concepto de carnavalización literaria y heteroglosia narrativa (1963, 1965, 1975), sumados al concepto de discurso y del signo ideológico de Valentín Voloshinov (1929), marcaban también el camino de un estudio de lo literario en las fronteras de la cultura y sus complejas manifestaciones inter y transmediales.

El contexto en que se produce esta movilidad de la disciplina lleva al comparatismo de raíces literarias a incorporar a sus líneas tradicionales de investigación nuevos objetos y fenómenos relacionados con los *nuevos viejos medios* (videojuegos, redes sociales, apps, IA generativa, etc.)⁴ con el *macro* o *metamedio* de Internet como espacio integrador del nuevo paisaje mediático. De este modo la función del comparatismo, tanto en cuanto rama de los estudios literarios y culturales como en cuanto teoría del discurso, respondería más a una actitud o perspectiva ante la comunicación y los textos culturales que a una definición estrecha y estricta de su objeto de estudio, como señaló Claudio Guillén (2005) en la misma línea de Harry Levin (1966).

En 2024, año 1 post explosión de la IA generativa en el sistema de medios y la cultura postdigital global, la perspectiva comparatista, cuya denominación nosotros condesamos como *comparatismo intermedial* está desarrollando un conjunto de

³ La IAWIS - *International Association of Word and Image Studies* fue creada en 1987 (www.iawis.org).

⁴ Adoptamos esta expresión, no exenta de cierta ironía, para marcar la necesidad de dar ya por plenamente integrados en el sistema de medios aquellos que dieron pie a la configuración de los *New Media Studies*, a partir de la generalización de Internet a principios de siglo XXI (narrativas digitales y transmediales en sentido radical, blogs, videojuegos, literatura electrónica, redes sociales y plataformas digitales en toda su variedad, etc.) así como para indicar que desde este horizonte se *recuperan* posibilidades innovadoras de los *viejos medios* en sus reacciones dentro de las dinámicas de *repurposing* o *remediación*.

conceptos y herramientas teórico-críticas que le están llevando más allá de las disciplinas hermanas con las que evolucionó: las Filologías nacionales, la Crítica literaria, la Estética e incluso la Teoría de la literatura.

Nos encontramos, por tanto, en el umbral de un nuevo capítulo de la evolución de la *literatura aumentada* (Sánchez-Mesa 2011), una coyuntura en la que el comparatismo nos ayuda a comprender de qué modo lo literario se expande o comprime, prolongando la negociación de sus fronteras al tiempo que avanza una de las transformaciones culturales y sociales, a nivel mundial, más radicales de la historia moderna y contemporánea, cuyos perfiles y características apenas estamos empezando a comprender en esta segunda década del siglo XXI.

Sin pretender reducir el comparatismo internacional a las directrices de la literatura comparada anglosajona, nos interesa revisar cómo en la llamada de artículos para el *State of the Discipline Report* [Informe sobre el estado de la disciplina] de la tercera década del siglo XXI de la *ACLA – American Comparative Literature Association* [Asociación Americana de Literatura Comparada] (2024)⁵ sus responsables marcan seis grandes áreas o dimensiones de investigación asociadas a la disciplina. Aunque aún no tenemos el resultado de la selección de este último proceso abierto de revisión de la disciplina, sí que es relevante una breve reflexión sobre dichas dimensiones o *áreas-marco* conceptuales: (1) Lenguajes, fundamentos, traducción; (2) Teorías, paradigmas, métodos, palabras-clave; (3) Mundos, regiones, minorías, geopolítica; (4) Historias, temporalidades, periodización; (5) Poder, justicia, ética; y finalmente (6) Instituciones, pedagogía, empleo. En el informe anterior de la *ACLA* (2014-15) las categorías de la llamada fueron parcialmente distintas: (1) Paradigmas; (2) Ideas para la Década (*Big Data*), (3) Hechos y Cifras, (4) Futuros, (5) Prácticas. La etiqueta que nos interesa, prácticamente una subdisciplina o campo de estudio dentro de los Estudios Culturales, los llamados *Cyborg Studies*, se encuentra completamente ausente de los trabajos incluidos en el informe 2014-15. La atención por el *cibernético*, en cuanto tema y objeto, sí aparece de forma casi constante en los encuentros anuales de la *ACLA* desde, al menos, el año 1995, en el que, con el título *Literature and Science* [Literatura y Ciencia] acogió un seminario titulado *Cyborgs and Cyberpunk*. A partir de este momento la presencia del *cibernético* es casi constante en sus congresos anuales (2003, 2007, 2010, 2011, 2013, 2015, 2018, 2019, 2020). En 2024 se le ha dedicado un seminario titulado *Cyborgs in Posthuman Worlds* [Cibernéticos en mundos posthumanos].⁶

Los *Cyborg Studies* se han ocupado de una amplia gama de temas en los últimos diez años, en los que las publicaciones científicas interesadas por el concepto y la metáfora del *cibernético* se han incrementado con respecto a la década anterior.⁷ Dentro del ámbito internacional, en inglés, encontramos numerosas revisiones de Donna Haraway (1983), pero los grandes temas de tecnología, cultura, identidad y corporalidad se entrecruzan en una serie de áreas comunes dentro de las artes y las

⁵ Vid. <https://stateofthediscipline.acla.org/>

⁶ Vid. <https://www.acla.org/program-guide#/seminars/all/42753>

⁷ Las conclusiones siguientes se han obtenido tras diversas búsquedas en las bases de WoS y Scopus limitadas a los últimos diez años, tanto en el ámbito anglosajón como luso-hispano. En el caso español, se ha consultado asimismo la base de datos de Dialnet, y en todos los casos se ha empleado asimismo el motor de búsqueda de Google Scholar.

humanidades. Una posible nómina de estos grandes temas o problemas podría ser: 1) el cuerpo, la identidad y la subjetividad; 2) el género y la sexualidad; 3) la ecocrítica y el ecoposthumanismo; 4) la representación del cibernético en la cultura popular y el arte y el consiguiente análisis de narrativas y de discursos que influyen en la percepción social sobre la tecnología y el cuerpo e identidad humanas; 5) la desigualdad tecnológica y cómo esta afecta a la sociedad; 6) el control del cuerpo, la privacidad y la autonomía corporal por parte de corporaciones y estados, y al tiempo cómo el uso de tecnologías cibernéticas puede resistir el control y el poder; y por último, 7) desde una perspectiva filosófica, los dilemas éticos que presuponen la alteración tecnológica del ser humano, y las implicaciones filosóficas que el cibernético propone al cuestionar lo específico humano.

El cibernético se cruza, además, por su naturaleza híbrida, con otros temas, disciplinas y objetos de estudio, desde la descolonización al afrofuturismo, los *Queer Studies* y el feminismo dentro de los *Black Studies*. Como metáfora y al tiempo realidad de naturaleza transversal, se estudia asimismo en ciencias sociales, ciencias de la salud, *computer sciences*, medicina, psicología, economía o empresa. Por supuesto, lo posthumano (Hayles 1999) se relaciona directamente con lo cibernético (cf. Koskimaa 2014, 121-124).

En el caso español, se ha desarrollado especialmente el ciberfeminismo, con autoras como Remedios Zafra (2005, 2013), Meri Torras (2005, 2012) o Teresa López-Pellisa (2017, 2018), que también han colaborado en obras colectivas (Zafra Alcaraz y López Pellisa, 2019). También se ha explorado su dimensión filosófica o sociológica en trabajos como los de Fernando Broncano (2009), o de Igor Sádaba (2009) entre otras publicaciones más numerosas que atienden al cibernético como tema en las representaciones audiovisuales que a su vez toman al cibernético de los clásicos literarios de la ciencia ficción.

Si atendemos al tema o mito de la figura del cibernético (como modelo de identidad también) y lo consideramos desde la perspectiva del estudio intermedial y transmedial que reivindicamos dentro de nuestra versión, también “ampliada”, de la Literatura Comparada, podemos concluir esta sección planteando cuáles serían las áreas de investigación para el Comparatismo intermedial en este espacio emergente de la estética postdigital:

- 1) El modelo de identidad del cibernético, las teorías sobre lo cibernético y el proceso de ciberneticización, con un foco especial en la perspectiva de género o teoría feminista con nuevos desarrollos como el xenofeminismo, el ecofeminismo y el debate entre las filosofías del posthumanismo y el transhumanismo.
- 2) Las representaciones de la identidad cibernética desde una perspectiva intermedial en literatura, cine, series, videojuegos, espectáculos, performances o la industria musical.
- 3) La literatura digital como conjunto de géneros de creación cibernética.
- 4) Las expansiones y adaptaciones transmediales de mundos cibernéticos.
- 5) Las cuestiones del impacto de la IA generativa y su estética particular que afectan especialmente a la indagación comparatista: autoría y creatividad cibernética, derechos y ética; intermedialidad y transmedialidad en el desarrollo y evolución de las aplicaciones de IAGen.

Como puede verse, las dos primeras áreas se corresponden con el campo descrito de los *Cyborg Studies*, mientras que las otras tres (la *e-literature*, la transmedialidad y adaptaciones y, por último, la IA generativa) constituyen espacios de investigación teórica y crítica que van más allá de aquella subdisciplina, planteando una serie de objetos de estudio y posibilidades de indagación comparatista enormemente atractivos y relevantes en el horizonte postdigital ya descrito y en plena metamorfosis.

2. Organismo cibernético: del origen del concepto a la tipología del cibernético

El término *cyborg* apareció en el ámbito científico en los años 60, vinculado con la exploración espacial. Fue introducido por los matemáticos Manfred E. Clynes y Nathan Kline (1960), quienes en el contexto de la NASA propusieron un híbrido humano-máquina capaz de operar en el espacio. Se trataba de un nuevo tipo de *astronauta* que, como los replicantes de la novela, de Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), y de la icónica película *Blade Runner* (Ridley Scott 1982), fuera capaz de soportar las condiciones extremas de la exploración espacial. Así, *cyborg* en cuanto a *cybernetic organism* es el término “for the exogenously extended organizational complex functioning as an integrated homeostatic system unconsciously” [para el complejo organizativo ampliado exógenamente que funciona como un sistema homeostático integrado inconscientemente] (Clynes and Kline 1960, 27). Por tanto, en su inicio el término se refería a un organismo vivo con sus capacidades restauradas o aumentadas a través de la tecnología. Con el tiempo esta concepción se fue ampliando, como insistiremos más adelante. Desde este primer momento el término saltó a la ficción, proliferando en el género de la *ciencia ficción* con múltiples versiones y representaciones de esta figura, que ya contaba con antecedentes relacionados con la vida artificial, como los autómatas y los robots desde, al menos, el siglo XIX. Sobre la enorme nómina de cibernéticos en este género, ofrecemos una pequeña panorámica más adelante.

Es evidente que existen diversos tipos de cibernéticos más allá de la ficción. Artistas como Neil Harbisson han convertido su indagación artística en una exploración de su propia identidad.⁸ Encontramos cibernéticos también en el campo de la “restauración” de funciones biológicas o incluso de miembros del cuerpo humano, los llamados *cyborgs protésicos*: desde los implantes cocleares en personas sin audición o las bombas de insulina para personas diabéticas a las prótesis de alta funcionalidad como las empleadas por diversos atletas.⁹

En el territorio del Arte, el concepto de lo cibernético tiene eco en posiciones que resultan estética y políticamente divergentes, como las que representan figuras de

⁸ Artista y activista cibernético, cofundador de la Cyborg Foundation, Harbisson nació aquejado de acromatismo, se implantó un chip osteointegrado que le permite traducir las vibraciones de los colores en tonos. Fue el primer ciudadano reconocido como cibernético por un gobierno (el británico), en 2004. Cf. <https://www.cyborgarts.com/neil-harbisson>

⁹ Como son los casos del corredor sudafricano Oscar Pistorius, que llegó a pasar la primera ronda de 200 metros en los Juegos Olímpicos de Londres (2012), o de las atletas españolas Desirée Vila, con una pierna protésica, paralímpica en pruebas de velocidad y salto de longitud (Tokyo 2021) y la esquiadora Audrey Pascual, subcampeona del mundo de esquí adaptado.

la performance teatral tales como el australiano Stelarc, quien concibe al cuerpo no como un lugar de inscripción social, psíquica o del deseo sino como una “arquitectura evolutiva o materia escultórica” disponible para su “rediseño”¹⁰; frente al español Marcel.li Antúnez¹¹ (miembro fundador de La Fura dels Baus), capaz de ironizar desde la dimensión “grotesca” del cibernético poniendo en escena una política participativa del cuerpo ya en obras como *Epizoo* (1994) o *Afasia* (1999) (Sánchez-Mesa 2003).

El cibernético ha sido un objeto de estudio y reflexión tanto en las Ciencias Médicas o la Biomecánica como en los ámbitos de la Filosofía, las Ciencias Sociales o las Humanidades. Para la Literatura Comparada no solo se convierte en un tema, asociado a una tipología de personaje, sino en acicate de especulación teórica y crítica en las fronteras entre medios, artes y modos de discurso. Su existencia nos hace preguntarnos no solamente cuáles son los límites del ser humano cuando éste puede modificarse a sí mismo con extensiones tecnológicas sino, más allá, en qué consiste precisamente lo específicamente humano. Es una figura que arrastra consigo toda una esfera de preguntas y cuestionamientos que atañen a las relaciones entre cultura (literatura) y tecnología, una línea de indagación propia de la *literatura aumentada* (Sánchez-Mesa 2011) y de la confluencia entre Literatura Comparada y los *Media Studies*.

Pero más allá de la realidad técnico-científica de la existencia de humanos “reparados” gracias a la tecnología, desde un punto de vista teórico debemos partir de una definición del concepto de cibernético desde la que poder proyectar nuestros análisis comparados. Esa definición, particularmente interesante para nuestro modelo de comparatismo intermedial, atento a las fronteras entre lo ficcional y lo no ficcional, nos vino dada por Donna Haraway, una filósofa norteamericana que puede considerarse como la *madre* de los *Cyborg Studies*. Haraway, en su célebre *Manifiesto para cibernéticos*, define al cibernético como “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (Haraway 1995, 1). En la siguiente sección desgranamos los motivos por los que esta definición resulta tan trascendental en el desarrollo de este campo y por qué la seguimos considerando funcionalmente válida en lo esencial.

Chris H. Gray, discípulo de Haraway, amplía el concepto de cibernético, señalando que hay cibernéticos no humanos, entre los animales o los vegetales, pero que siempre el factor humano está detrás de este *proceso de ciberneticización*. La pregunta que nos lanza es ilustrativa del alcance de este concepto: “No se preocupe por si usted es un cibernético o no. Pregúntese qué tipo de cibernético es” (2011, 88). En el manual *The Cyborg Handbook*, los tres tipos de cibernético que se distinguían en la entrada “Cyborgology” son los siguientes (Gray, Mentor y Figueroa 1995, 1-14):

1. *Simple controllers* [controladores sencillos]: cibernéticos formados por el uso de interfaces informáticos y digitales. Derivados de la comunicación mediada por el ordenador o algún tipo de inyección en el cuerpo, como vacunas o similares.

¹⁰ Vid. Conferencia de Stelarc “Zombies, Cyborgs and Chimeras” (Curtin University, 2015) <https://www.youtube.com/watch?v=TqtiM1hK6IU> ; web personal <http://stelarc.org/projects.php>

¹¹ Vid. <https://www.marceliantunez.com/>

2. *Bio-tech integrators* [integradores biotecnológicos]: implican la protesificación del cuerpo mediante la integración de elementos articulados o mejoras fisiológicas.

3. *Genetic cyborgs* [cibernéticos genéticos]: el máximo grado de ciberneticización. Híbridos formados mediante ingeniería genética o transferencia de facultades humanas, como la conciencia o la memoria, a depósitos inorgánicos tales como chips, placas de silicio, etc.

En nuestro mundo, podemos encontrar, al igual que en la ficción, numerosos ejemplos de personas que gracias a sus prótesis ven sus capacidades restauradas, como los implantes cocleares, las bombas de insulina, los marcapasos, prótesis diversas todas ellas que podrían entrar en el tipo de *bio-tech integrators*. Desde el momento en que empleamos tecnologías como las digitales o, yendo más allá de Gray, empleamos la tecnología de la escritura para recordar, registrar y comunicarnos, somos cibernéticos del tipo 1, una visión más cercana a Haraway y al posthumanismo. El tercer tipo de cibernético es todavía una ficción y se encuentra más cercano a las ideas del transhumanismo, que veremos a continuación.

3. El mito del cibernético y sus ampliaciones: el posthumanismo

Volvamos ahora a Donna Haraway para entender mejor por qué el cibernético es una figura relevante para el comparatismo intermedial en la frontera entre la ficción y la no ficción. En su argumentación, el cibernético es un *mito* (una ficción) relevante para la teoría crítica feminista, para un feminismo *posthumanista* para el que se convierte en una metáfora política. Haraway utiliza esa metáfora para hablar de la condición de la mujer como sujeto de la explotación capitalista patriarcal capaz de imaginar irónicamente un estado de cosas no determinado por las condiciones de poder generadas en y a partir del género sexual. El cibernético funcionaría así como una “criatura de realidad social vivida” y, al mismo tiempo, como una ficción. Y es que la mujer, que en realidad *no existe* en singular, es un conjunto de construcciones igualmente culturales basadas en dicotomías metafísicamente establecidas donde la tecnología y el saber aparejado a ella parecen no coincidir con el polo de la “naturaleza” con la que se la relaciona tradicionalmente. En el discurso de Haraway, el mito, empleado como concepto, y las herramientas tecnológicas en tanto instrumentos científicos, se constituyen mutuamente y en contestación a una biopolítica que se considera agotada. Dicho mito se convierte en un lugar de resistencia contra lo que ella denomina “la informática de la dominación” –aparato al que más adelante nosotros podríamos llamar *dataísmo*– de modo que “[l]as tecnologías de las comunicaciones y las biotecnologías son las herramientas decisivas para darles nuevas utilidades a nuestros cuerpos” (Haraway 1995, 19).

En cualquier caso, la gran provocación o reto que nos plantea Haraway es la de asumir nuestra responsabilidad en el proceso de ciberneticización, es decir, de la evolución de nuestra propia especie. Para comprender qué implica este reto basta con que nos planteemos, desde nuestra perspectiva presente, ¿cuál es nuestra agencia en el desarrollo de la IA generativa? ¿Estamos condenados a ser meros *usuarios* de estas tecnologías o podemos entrar en procesos de diálogo y agencia efectiva con los

desarrolladores de la IA? Esta era también la gran pregunta detrás del proyecto ya citado *Frankenstein AI*, de Lance Weiler, quien ya en 2016-17 nos provocaba para convertirnos en *arquitectos del futuro*, siguiendo a Buckminster Fuller, y comprender que podemos ser activos, estar comprometidos y formar parte de las soluciones necesarias para ese futuro (Weiler y Sánchez-Mesa 2019, 42).

El potencial político de la figura del cibernético queda patente en pasajes del *Manifesto* como el siguiente:

Los cyborgs no son irreverentes, no recuerdan el cosmos, desconfían del holismo, pero necesitan conectar: parecen tener un sentido natural de la asociación en frentes para la acción política, aunque sin partidos de vanguardia. Su problema principal, por supuesto, es que son los hijos ilegítimos del militarismo y del capitalismo patriarcal, por no mencionar el socialismo de estado. Pero los bastardos son a menudo infieles a sus orígenes. Sus padres, después de todo, no son esenciales. (Haraway 1995, 4)

Como vemos, el concepto de cibernético, siguiendo el principio metodológico de los *conceptos viajeros* de Mieke Bal (2009), se va ampliando hasta acercarse a un modelo de identidad que, en nuestra opinión, sería central en las sociedades que hemos venido relacionado con la cibercultura (Sánchez-Mesa 2004) o, en términos filosóficos más recientes, del posthumanismo crítico (Hayles 1999, Braidotti 2013). Pero, ¿qué quiere decir el término *posthumano*? Según la teórica Katherine Hayles, no por casualidad una autoridad importante en la consolidación de los estudios contemporáneos sobre literatura electrónica:

Lo posthumano no implica de verdad el fin de la humanidad. Más bien, indica el fin de una cierta concepción de lo humano [...] Lo que es letal no es lo posthumano como tal sino su unión en la visión liberal humanista del sujeto. Posicionado en el interior de la dialéctica entre modelo y casualidad, arraigado en la actualidad material más que en la información inmaterial, lo posthumano se presenta como un nuevo recurso, una posibilidad para reconsiderar la relación articulada entre humanos y máquinas inteligentes (Hayles 1999, 375).

El posthumanismo, una teoría filosófica y crítica heredera de diversas corrientes posmodernistas, cuestiona la noción de una identidad humana única e inmutable y la centralidad del ser humano en el mundo natural. Los diversos avances tecnológicos, la globalización y los cambios culturales han modificado la visión tradicional de lo humano que es heredera del pensamiento cartesiano y de la Ilustración. Hayles propone una reconfiguración de lo que significa ser humano en un contexto en el que nos relacionamos cada vez más con la tecnología. Así, el posthumanismo se refiere a un cambio en la comprensión de los límites entre el cuerpo biológico y las tecnologías digitales. Las tecnologías de la información y la comunicación moldean nuestras percepciones y, por tanto nuestras identidades, y han cambiado asimismo la relación que existía entre humano y máquina. En resumen, ser posthumano implica que nuestra identidad no es una mera cuestión individual o biológica, sino que se entiende como nuestra relación con los sistemas de información, datos y tecnología.

Desde el posthumanismo, la identidad humana ya no es concebida como algo estático, sino relacional, que se construye y transforma en su interacción con otros seres, formas de vida y tecnologías. El ser humano ya no es el centro del mundo y su

identidad no es inmutable. Hayles señala que las barreras de nuestra identidad no se encuentran fijadas en nuestro ser biológico, en nuestro cuerpo, ya que se rompen en nuestra relación con lo tecnológico. Como posthumanos evolucionamos al mismo tiempo que la tecnología, que nos permite así expandir nuestra existencia.

Así, *posthumano* no significa un reemplazo del ser humano por las máquinas, o la tecnología, sino una condición en la que la distinción entre lo humano y lo tecnológico se difumina cada vez más. Se trata de un estado por el que las características tradicionales asociadas a la humanidad son redefinidas por la influencia de la tecnología y otros factores culturales y sociales. Ahora bien, en este contexto existe otra corriente filosófica que también parte de la relación entre el ser humano y la tecnología y cómo esta relación cambia nuestra percepción de lo humano, el denominado *transhumanismo*.

El transhumanismo es una corriente filosófica que busca *mejorar* y trascender al ser humano a través de la tecnología, la biotecnología y cualquier otro medio a nuestro alcance. Lo humano, entendido como una limitación y un punto de partida evolutivo, debe quedar atrás. De límites poco claros, esta corriente se fue conformando a mediados del siglo pasado. Según Nick Bostrom (2005), es a Julian Huxley, biólogo y eugenista, hermano del escritor Aldous Huxley, a quien le debemos el término *transhumanismo*. Julian Huxley escribió en 1927 *Religion Without Revelation*, donde en un momento determinado reflexionó sobre la especie humana y la posibilidad, la *voluntad* que ésta debía de mostrar en trascenderse a sí misma (Bostrom 2005, 6). Pero es el filósofo Max More quien en 1990 desarrolla este concepto, llevándolo a una *voluntad* de superar lo humano, de forma que el transhumanismo encuentra en el progreso tecnológico su mayor foco de interés. Una vez superado el primer estado de lo humano, el nuevo *posthumano* (no confundamos aquí este término con el *posthumanismo* y su idea de lo posthumano, aunque Bostrom emplee aquí este sustantivo), no debe imponerse ningún límite en su evolución, buscando incluso la inmortalidad, ni en su forma de transformar el mundo (Bostrom 2005, 15).

En 1998 se creó la *World Transhumanist Association* (ahora *Humanity +*¹²), de la mano de Nick Bostrom y David Pearce. En la actualidad, entre las diversas personalidades del transhumanismo, se encuentran el citado Bostrom, Ray Kurzweil, director de ingeniería de Google, que entiende el cuerpo humano como un soporte que funciona con distintos programas, y que por lo tanto puede reprogramarse para alargar la vida; Max Moore, defensor de la criopreservación que tiene una compañía en la que ofrece sus servicios para preservar cerebros y cuerpos con la esperanza de un futuro restaurador; o el conocido futurólogo y experto en robótica Hans Moravec, que ha especulado con la posibilidad de *descargar* la conciencia humana en una placa de silicio. A esta corriente pertenece el arte ciborguesco ya mencionado del performer Stelarc.

En este punto es importante subrayar la diferencia entre posthumanismo y transhumanismo. El concepto de lo *transhumano* se corresponde con un movimiento que aboga por las posibilidades evolutivas biológicas y tecnológicas a partir sobre todo de la idea del *aumento humano* (nanotecnología, medicina protésica, prolongación de la vida, criogenia o el mítico “volcado” de un cerebro o conciencia en un

¹² Vid. <https://www.humanityplus.org/>

ordenador) y desde la confianza absoluta en la ciencia y la tecnología. El movimiento *posthumanista*, sin embargo, evita colocar a la técnica en el centro absoluto y se plantea la necesidad de “repensar” lo humano desde una conciencia aguda del impacto de la acción histórica humana sobre el planeta, es decir, desde la era geológica del llamado Antropoceno. En palabras de Francesca Ferrando:

El posthumanismo llama nuestra atención sobre nuestra pertenencia como especie humana a un ecosistema que, si se daña, afecta también a la condición humana [...] El posthumanismo constituye un punto de vista crítico y deconstructivo a partir de un reconocimiento del pasado, a la vez que propone una productiva y abarcadora perspectiva que sustenta alternativas para el presente y los futuros (Ferrando 2013, 30).

La crítica fundamental que se le hace al transhumanismo es que no repara en las implicaciones éticas, sociales, políticas, económicas y medioambientales de estas mejoras, en la igualdad social en el acceso a las mismas, a su impacto en el resto de los seres vivos y el planeta. Haraway critica este individualismo excesivo que ignora estas implicaciones y que la visión excesivamente utópica del transhumanismo ignore las necesidades actuales (Gane 2005). El posthumanismo, sin embargo, se basa en la diversidad y la interconexión del mundo donde humanos, máquinas, animales y entornos naturales están interconectados. Haraway tampoco apoya el binarismo humano/máquina (mejora biotecnológica) presente en el transhumanismo porque, como hemos dicho, cuestiona precisamente esta frontera.

Relacionado con lo anterior, es interesante mencionar otra propuesta surgida del posthumanismo feminista, el *xenofeminismo*, lanzado por otro manifiesto, en este caso el del Colectivo Laboria Kubonics (2015). En su defensa de un racionalismo feminista, el manifiesto aboga por una vinculación de la innovación tecnocientífica con un pensamiento crítico y colectivo donde mujeres, identidades queer y *disidentes de género* alcancen un protagonismo hasta ahora inédito.

4. Los cibernéticos en la ficción

A continuación, vamos a trazar una suerte de mapa o cartografía provisional de un paisaje poblado por una selección de textos culturales, pertenecientes a medios muy diversos, susceptibles de integrar un corpus donde poner a prueba la batería de conceptos teóricos y críticos descritos anteriormente. No es nuestro propósito aquí desarrollar un análisis de caso sino trazar dicho paisaje o canon básico de obras de la cultura cibernética, para futuros estudios en la frontera entre comparatismo intermedial y *Cyborg Studies*.

De manera espontánea los consumidores de la cultura postdigital relacionan la idea y el término *cibernético* con criaturas de la imaginación literaria, cinematográfica o del mundo de los videojuegos¹³. Recordemos por un momento los relatos del escritor norteamericano Philip K. Dick, “The Minority Report” (1956), “We can remember for

¹³ Al acercarnos al terreno de la ficción otra distinción aquí es necesaria para diferenciar el *cibernético* (ser híbrido entre lo orgánico-biológico y lo tecnológico-artificial) respecto de los *robots*, completamente artificiales, incluso cuando adoptan la figura humana (androides, ginoides).

you wholesale” (1966) o su novela *Sueñan los andróides con ovejas eléctricas* (1968), las tres objeto de exitosas adaptaciones a la gran pantalla dirigidas por Steven Spielberg, Paul Verhoeven y Ridley Scott, respectivamente.

La última novela citada es el origen a su vez de un *universo transmedia* que se va expandiendo a partir del film *Blade Runner* (Scott 1982), continuando por el juego para PC del mismo título (Westwood 1997) y la secuela dirigida por Dennis Villeneuve, *Blade Runner 2049*, a la que acompañan una serie de cuatro *animés* que recorren el tiempo de la diégesis transcurrido entre 2019 y 2046. Los personajes que pueblan este universo, en sus sucesivas expansiones, encarnan y dramatizan las grandes preguntas que sobrevuelan en el género del *cyberpunk*, del cual la novela de Dick fue uno de sus precedentes más influyentes: *¿Qué es lo que diferencia a los humanos de las máquinas?, ¿el libre albedrío?, ¿la capacidad de empatizar con los otros?, ¿la capacidad de soñar o tener memorias y experiencias propias? ¿simplemente nacer o reproducirse?* El relato de las aventuras del *blade runner* Rick Deckard y de los replicantes Nexus 6 en un Los Ángeles distópico tenía una complejidad temática (el poder de las corporaciones tecnológicas; ecologismo; tecnopredicadores; realidades alternativas; tecnologías de vigilancia; reflexiones estéticas, etc.) que es muy superior a la adaptación de Scott, un neo-noir futurista que, no obstante, acuñó las bases de buena parte del cine *cyberpunk* posterior.

El movimiento literario del *cyberpunk*¹⁴ acaba cristalizando en las novelas de William Gibson siendo *Neuromante* (1984) la primera en la que se encuentra la palabra *ciberspacio*, un mundo virtual paralelo al físico, denominado *la Matriz* y operado por miles de programadores donde ya no rigen las leyes de los estados sino las grandes corporaciones. Ese mundo bizarro es experimentado de forma alucinatoria (drogas psicofísicas) en los asaltos de *hackers* y *vaqueros informáticos* en pugna y alianzas con mafias y tribus de personajes que usan la biotecnología para construir nuevas identidades corporales. En su prólogo a la muy influyente antología de relatos *cyberpunk*, *Mirrorshades* (1986), Bruce Sterling ensayaba una definición del género aludiendo a la influencia de la ciencia ficción de los 60 y de la literatura de la *New Wave* de Brian Aldiss y sobre todo James G. Ballard, citando también a H. G. Wells, Philip K. Dick, el *beatnik* Alfred Bester y, en especial, a Thomas Pynchon (1986, x). Sterling insiste allí en dos notas que nos llaman la atención, el interés y cuidado por el “estilo”, que causaba reticencias en la “ciencia ficción dura”, apegada a lo científico y tecnológico, y por “la idea”, que le vinculaba a la tradición clásica de la ciencia ficción. Y afirmaba que el término clave para entender este movimiento es el de *integración* entre tecnología y contracultura de los 80 (1986, xii).

Además de las otras dos novelas de William Gibson que conforman, con *Neuromante*, la llamada “trilogía del *Sprawl*”, *Conde Cero* (1986) y *Mona Lisa acelerada* (1988), o de sus célebres relatos *Johnny Mnemonic* (1981) y *Quemando Cromo* (1986) recogidos en la antología de este mismo título, otros títulos han destacado; los otros autores principales del movimiento son Neal Stephenson con *Snow Crash* (1992), *Diamond Age* (1996) o *Criptonomicon* (1999), y Bruce Sterling con la mencionada antología, fundamental en la diseminación del género, *Mirrorshades* (1986), o con novelas como *Cismatrix* (2005).

¹⁴ Para una genealogía y cartografía del movimiento véase Dani Cavallaro (2004).

La presencia de la identidad cibernética en la estética *cyberpunk* no se limita, según la misma lógica intermedial y transmedia que preside nuestro método, al medio literario, y así podemos encontrar un desarrollo muy amplio de estos universos de ficción y este tipo de personajes en el mundo del cómic, o del manga, con sus correspondientes adaptaciones al cine de animación o anime en el caso japonés. Tal es el caso de *Ghost in the Shell*, manga de Shirow Masamune (1989-90), adaptado a *anime* por Mamoru Oshii (1995) con una segunda parte *Ghost in the Shell: Innocence* (2005). Las aventuras de la mayor Kusanagi, una policía cuyo cuerpo ha sido reconstruido casi por completo, y sus compañeros de la sección 9, se convierten en una investigación casi filosófica sobre la propia humanidad en su progresiva hibridación con la tecnología, al tiempo que persiguen a criminales como el llamado Puppet Master, una IA escapada del control del gobierno que hackea a humanos y cibernéticos en busca de su liberación definitiva. El mundo de *Ghost in the Shell* se ha expandido transmedialmente con dos series de televisión, *GitS Stand Alone Complex* (2 temporadas) y *Ghost in the Shell SAC_2045_Guerra Sostenible*, así con el largometraje (live action) *Ghost in the Shell: el alma de la máquina*, dirigido por Rupert Sanders (2017), más varios OVAs y cuatro videojuegos. Otros conocidos títulos del anime con personajes cibernéticos ocupan lugares míticos en la cibercultura desde films como *Akira*, de Katsuhiro Otomo (1988), hasta *Alita: Battle Angel*, de Robert Rodríguez (2019), como también sucede en el ámbito de las series, como son los casos de *Neon Genesis Evangelion*, de Hideaki Anno (2015-2016) o *Cowboy Bebop*, de Shinichiro Watanabe (1998-1999).

En el sistema cinematográfico, sin olvidar la galería de cibernéticos que pueblan las más grandes franquicias transmedia del momento, como *Star Wars* (Disney) o *The Avengers* (Marvel), entre una amplia filmografía de temática cibernética podemos destacar por su complejidad intermedial y heteroglosa, títulos como la trilogía (ya tetralogía) *The Matrix*, de Lana y Lilly Wachowski (1999-2021), *I Robot*, de Alex Proyas (2004), la inquietante *Ex Machina*, de Alex Garland (2014), o *Her*, de Spike Jonze (2013). Por lo que respecta al espacio de las series de televisión deben citarse también *Altered Carbon*, de Laeta Kalogridis (2018), o *Severance* (Apple TV 2022). En el ámbito del cine español destaca el film *Eva*, de Quique Maíllo (2013).

Por último, dentro de la esfera del medio cibertextual que ocupa el centro del sistema industrial de la cultura postdigital, esto es, los videojuegos, son especialmente relevantes para el tipo de indagación que se propone aquí títulos tales como: *Deus Ex* (Eidos, 2002) y sus secuelas; *Detroit Be Human* (Quantic Dream, 2018), *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020). Existen cibernéticos ya míticos en el universo de los videojuegos, como los *spartans* de Halo (Bungie, 343 Ind.) y en especial el personaje Master Chief, los Bigdaddy de Bioshock (2K Boston) o el cibernético Rayden, de la franquicia de Metal Gear (Konami, Kojima).

5. Conclusiones con un punto de fuga sobre Literatura Comparada e IA Generativa

Comenzábamos estas páginas asumiendo nuestra revisión del estado de los estudios de Literatura Comparada desde una perspectiva *postdigital*, un horizonte que

implica la problematización de esa sensación de *novedad continua*, muy propia de la lógica del régimen temporal de aceleración social y alienación vital contemporáneas (Rosa 2016). Frente a ello, regresando a la reflexión (eco)crítica de Rui Torres conviene subrayar que:

A literatura pós-digital (categoria provisória, como todas as categorias o são) não se serve dos média apenas porque eles são novos ou novidade. Pelo contrário, contesta precisamente essas diferenças, promovendo misturas entre processos e métodos daquilo que caracteriza o novo e o velho, o analógico e o digital (Torres 2022, 48).

La oposición entre lo digital y lo no digital, entre lo natural y orgánico, por un lado, y lo artificial o tecnológico por el otro, ya no se establece en términos no solo absolutos sino siquiera binarios. El bucle de retroalimentación entre ambas esferas se hace cada vez más patente, con consecuencias también cada vez más palpables en *la crisis de realidad* o de percepción de las fronteras entre lo ficcional y lo no ficcional. En este contexto, la figura del cibernético representa un tema con una rica extensión simbólica y un conjunto de problemas que abordar desde el comparatismo intermedial tal y como discutíamos al inicio de este artículo. Su naturaleza híbrida, que transgrede las fronteras entre lo humano y lo tecnológico, encarna y ejemplifica las dinámicas intermediales y transmediales que identificamos también en la Literatura Comparada del siglo XXI. Este modelo de identidad, influido y moldeado por múltiples medios, ofrece un espacio de convergencia donde se manifiestan las tensiones entre tecnología, cultura y prácticas sociales. Al poner en diálogo los *Cyborg Studies* con el comparatismo intermedial, se propone una visión que abarca tanto el cuerpo físico del cibernético como sus representaciones simbólicas, una articulación que refleja el desplazamiento teórico desde una teoría de los media hacia una teoría del medio, donde el cibernético adquiere agencia como “cultura” y no solo como “tema”.

De este modo, la Literatura Comparada y, en concreto, el comparatismo intermedial puede y debe aproximarse a las grandes preguntas que está planteando esta especie de *fase avanzada* de la estética digital y, más allá del debate sobre la creatividad de la IA Generativa, someter a un análisis comparado las posibles diferencias en los efectos de la progresiva síntesis masiva de objetos o textos culturales, dependiendo de los medios que son objeto de remediación por las redes neuronales artificiales y sus modelos de aprendizaje. Si todos los medios son medios mixtos y sus componentes semióticos se combinan e hibridan de distinto modo dependiendo de sus condiciones materiales específicas de producción, circulación y recepción, ¿hay diferencias cualitativas dependiendo de cada medio sintetizado en los resultados de la creación con IAGen a partir del impacto del carácter fragmentario y disgregador de su modo operativo?¹⁵

Si, como afirma Lev Manovich (2024), lo que distingue a la estética de la IAGen es su carácter predictivo, fruto de su naturaleza probabilística y estadística, ¿de qué modos están evolucionando, en función de la diferencia intermedial, sus limitaciones

¹⁵ William JT Mitchell (1995) hablaba del principio de “separate and recombine” para aludir al procedimiento creativo propio de los medios digitales que la IAGen conserva en sus potentes algoritmos de síntesis de millones de datos.

artísticas actuales en la combinación de lo único, particular e inesperado junto y dentro de los patrones generalizables de las formas artísticas asociadas a los géneros y estilos? Si el concepto de instrucción (*prompt*) es la clave de la creatividad cibernética con IAGen, ¿cómo varía o afecta a cada sector de la industria cultural o a las artes digitales el desplazamiento desde los conceptos de “forma” y “contenido” hacia los de “tema” y “estilo” (Manovich y Arielli 2024, 25)? o ¿cómo determina la “traducción mediática” de las tecnologías de IAGen (de texto a imagen, texto a sonido, imagen fija a imagen en movimiento, etc.) las posibilidades creativas de este “nuevo” modo estético?

La figura del cibernético, por tanto, no solo es un tema relevante dentro de la Literatura Comparada; es también un símbolo del enfoque comparatista intermedial, puesto que invita a analizar nuevas prácticas culturales y tecnológicas como la IA generativa desde un modelo transmediado y posthumano. De esta manera, el cibernético deviene en un objeto de estudio que no solo refleja, sino que también amplía las herramientas críticas y teóricas del comparatismo intermedial.

Estas son tan solo algunas de las preguntas que se vislumbran como específicas del comparatismo intermedial en el horizonte postdigital de la creación con IAGen. Y ello sin dejar fuera de foco otras más generales que conciernen a la estética y la política de las tecnologías de grandes bases de datos y generación automatizada de nuevos textos culturales, teniendo en cuenta críticas y llamadas de atención normativas como las de Frank Pasquale (2024) y sus nuevas leyes de la robótica, o las de Rui Torres y Eugenio Tisselli (2020), por un lado, y Kate Crawford (2021) por otro, y sus respectivas críticas al impacto antiecológico de la IA. Estos autores nos alertan sobre cuestiones tan básicas como la necesidad de limitar y legislar el marco de desarrollo de estas tecnologías de modo que, entre otras cosas, la IAGen evolucione como apoyo y complemento a la acción humana en régimen de *colaboración* y no de *sustitución* (Pasquale 2024, 28) y, por otro lado, la materialidad física de las tecnologías, consideradas por Torres y Tisselli al modo del *pharmakon* platónico (remedio y droga), que las enormes instalaciones informáticas capaces de gestionar y movilizar los trillones de datos que estas tecnologías son capaces de procesar no aumenten el ya de por sí acelerado impacto de las industrias de hardware sobre el medio ambiente (Crawford 2021). En este contexto, el lugar de la literatura digital, en su dependencia consustancial de la tecnología, sería la de una periferia irónica (Torres y Tisselli 2020).

En definitiva, regresando finalmente a nuestra revisión del modelo de identidad del cibernético podemos concluir afirmando que esta figura (de ficción y realidad social) se puede convertir en un modo de “renombrar” lo humano en la cibercultura entendida desde una perspectiva posthumanista. El filósofo Fernando Broncano llama a los cibernéticos “seres de frontera” (2009, 15), dotados de una identidad móvil, en continua metamorfosis, *melancólicos* por su “desacoplamiento con la realidad” (25). De este modo los cibernéticos se convierten en figuras centrales de una teoría para fundamentar un pensamiento filosófico no basado en dicotomías metafísicas que opongan *lo natural* a *lo artificial*, *lo humano* a *lo tecnológico*. Esto es especialmente relevante en un momento en que discursos neoconservadores rechazan la hibridación entre humanos y tecnología, en particular todo lo que tiene que ver con la

intervención científica y médica en cuestiones de reproducción, pero también de *hibridación posthumana*, desde posiciones morales ultraconservadoras.

Al fin y al cabo, si estamos de acuerdo con lo planteado en *Membrana*, novela de Jorge Carrión (2021) –uno de los escritores españoles más incisivos en el potencial imaginativo de la ciencia ficción en tanto *realismo especulativo*–, los cibernéticos y el proceso de ciborguización serán lo que identificarán la evolución próxima de la especie humana, en relación conflictiva con sucesivas generaciones cada vez más perfeccionadas de IAs; estas Inteligencias Artificiales son precisamente las voces narradoras de la citada *Membrana*, una novela que ha protagonizado una de las expansiones transmediales de origen literario más interesantes en el ámbito español¹⁶.

References

- Azhar, Azeem. 2021. *The Exponential Age: How Accelerating Technology is Transforming Business, Politics and Society*. New York: Diversion Books.
- Baetens, Jan. 2020 “Medium”. In *Digital Reason: A Guide to Meaning, Medium and Community in the Modern World*, ed. Jan Baetens, Ortwin De Graef, y Salvatore Mandolessi, 78-107. Leuven: KU Leuven.
- Baetens, Jan, and Domingo Sánchez-Mesa Martínez. 2015. “Literature in the expanded field: intermediality at the crossroads of literary theory and comparative literature”. *Interfaces*, no. 36: 289-304. <https://doi.org/10.4000/interfaces.245>
- Baetens, Jan, and Domingo Sánchez-Mesa Martínez. 2019. “A Note on Demediation”: From Book Art to Transmedia Storytelling”. *Leonardo* 52 (3): 275-278. https://doi.org/10.1162/leon_a_01541
- Bajtín, Mijaíl. 1986 [1963]. *Problemas de la poética de Dostoyevski*. Trad. Tatiana Bubnova. México: F.C.E.
- Bajtín, Mijaíl. 1987 [1965]. *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El Contexto de François Rabelais*. Trad. Julio Forcat y César Conroy. Barcelona: Alianza.
- Bajtín, Mijaíl. 1989 [1975]. *Teoría y estética de la novela*. Trad. Helena Kriúkova y Vicente Cazcarra. Madrid: Taurus.
- Bal, Mieke. 2009. *Conceptos viajeros en las Humanidades*. Trad. Yaiza Hernández. Murcia: CENDEAC.
- Bal, Mieke. 2021. *Figuraciones. Cómo la literatura crea imágenes*. Trad. María J. García Rodríguez. Murcia: Edit.Um.

¹⁶ La novela *Membrana* (2021) ocupa el centro de un mundo transmedial conectado con: el *falso diario-ensayo Lo viral* (2020); el podcast *Solaris* (Pódium Podcast, 3 temporadas, 2020-2021); la exposición del Centro José Guerrero de Granada, *Todas los museos son novelas de ciencia ficción* (dic. 2021-feb. 2022); el *pseudo catálogo-novela* del mismo título (2022); y, recientemente, tanto el podcast *Gemelos Digitales* (Pódium 2024) como el montaje *Todas las novelas son museos de ciencia ficción* (parte de la exposición *Ficciones Generativas*, Santiago de Chile 2024).

- Bostrom, Nick. 2005. "A History of Transhumanist Thought". *Journal of Evolution and Technology* 14 (1): 1-28.
- Braidotti, Rosi. 2013. *Lo posthumano*. Trad. Juan Carlos Gentile. Barcelona: Gedisa.
- Broncano, Fernando. 2009. *La melancolía del ciborg*. Barcelona: Herder.
- Carrión, Jorge. 2021. *Membrana*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Cavallaro, Dani. 2004. "Introducción: la ciencia-ficción y el ciberpunk". In *Literatura y cibercultura*, ed. Domingo Sánchez-Mesa, 235-268. Madrid: Arco Libros,
- Clynes, Manfred E. and Nathan S. Kline. 1960. "Cyborgs and Space". *Astronautics* 14 (9): 26-27/74-76.
- Crawford, Kate. 2021. *Atlas de Inteligencia Artificial. Poder, política y costes planetarios de la Inteligencia Artificial*. Trad. F. Díaz Klaasen. Barcelona: NED Ediciones.
- Dick, Philip K. 1992 [1968]. *Sueñan los andróides con ovejas eléctricas*. Trad. César Terrón, Barcelona: Pocket Edhasa.
- Ferrando, Francesca. 2013. "Posthumanismo y transhumanismo: Diferencias y relaciones". *Xenomórfica*, no. 1: 22-31.
- Fisher-Lichte, Erika. 2016. "Introduction. From Comparative Arts to Inter-Art Studies." *Paragrama* 25 (2): 12-26. <https://doi.org/10.1515/para-2016-0026>
- Gane, Nicholas. 2006. "When we have never been human, what is to be done? Interview with Donna Haraway." *Theory, Culture & Society* 23 (7-8): 135-158. <https://doi.org/10.1177/026327640606922>
- Gibson, William. 1984. *Neuromante*. Trad. David Tejera. Barcelona: Minotauro.
- Gray, Chris H. 2011. "Homo Cyborg: Cincuenta años después". *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales* 8 (1): 83-104. <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/48018>
- Gray, Chris H., Heidi Figueroa-Sarriera, and Steve Mentor. 1995. *The Cyborg Handbook*. London: Routledge.
- Guillén, Claudio. 2005 [1985]. *Entre lo uno y lo diverso. Introducción a la Literatura Comparada (Ayer y Hoy)*. Barcelona: Tusquets.
- Hayles, Katherine. 1999. *How We Became Posthuman? Virtual Bodies in Literature, Cybernetics and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Haraway, Donna. 1995 [1983]. *Manifiesto para cíborgs: Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Trad. Manuel Talens. Valencia: Univ. Valencia / Centro Semiótica y Teoría del Espectáculo.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Koskimaa, Raine. 2014. "Cyborg and Posthuman". In *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, Benjamin J. Robertson, 121-124. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

- Kubonics, Laboria. 2022. *Nuevos vectores del xenofeminismo*. Edición y traducción de Toni Navarro y Federico Fernández Giordano. Barcelona: Holobionte Ediciones.
- Kurzweil, Raymond. 2005. "The singularity is near." In *Ethics and Emerging Technologies*, ed. Ronald L. Sandler, 393-406. London: Palgrave Macmillan.
- Levin, Harry. 1966. *Refractions. Essays on Comparative Literature*. New York: Oxford University Press.
- López-Pellisa, Teresa. 2017. "Alucinadas: Women Writers of Spanish Science Fiction". *Science Fiction Studies* 44 (2): 308-322. <https://doi.org/10.5621/sciefictstud.44.2.0308>
- López-Pellisa, Teresa, ed. 2018. *Historia de la ciencia ficción en la cultura española*. Madrid: Iberoamericana.
- Manovich, Lev y Arielli, Emanuele. 2024. *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*. <http://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
- Mitchell, William JT. 1995. *City of Bits. Space, Place & the Infobahn*. Harvard: M.I.T.
- Mitchell, William JT. 2005. "There are no Visual Media". *Journal of Visual Media* 4 (2): 257-266. <https://doi.org/10.1177/1470412905054>
- Pasquale, Frank. 2024. *Las nuevas leyes de la robótica. Defender la experiencia humana en la era de la IA*. Trad. Juan Trejo. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Rajewsky, Irina. 2005. "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". *Intermedialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n. 6: 43-64.
- Rosa, Harmut. 2016. *Alienación y aceleración. Hacia una crítica de la temporalidad en la modernidad tardía*. Trad. CEIICH – UNAM. Buenos Aires: Katz.
- Rosendo Sánchez, Nieves. 2022. *Narrativas transmediales: revisión conceptual y propuesta de una taxonomía y modelo de análisis (el caso español 2006-2016)*. PhD diss., Granada: Universidad de Granada. <https://hdl.handle.net/10481/77260>
- Rosendo Sánchez, Nieves, and Domingo Sánchez-Mesa Martínez. 2019. "Adaptación y transmedialidad. Crítica de una oposición agotada." *Pasavento. Revista De Estudios Hispánicos* 7 (2): 335-352. <https://doi.org/10.37536/preh.2019.7.2.729>
- Ryan, Marie-Laure. 2016. "Transmedia narratology and transmedia storytelling". *Artnodes*, no. 18. <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3049> .
- Sádaba, Igor. 2009. *Cyborgs: Sueños y pesadillas de las tecnologías*. Madrid: Península.
- Sánchez-Mesa, Domingo. 2003. "Interpretando a Bajtín: literatura y cultura de la responsabilidad." In *Mijail Bajtín en la encrucijada de la hermenéutica y las ciencias humanas*, ed. Pedro Cátedra y Bénédicte Vauthier, 141-166. Salamanca: Seminario de Estudios Medievales y Renacentistas.
- Sánchez-Mesa, Domingo. 2004. *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros.
- Sánchez-Mesa, Domingo. 2011. "Literatura aumentada. Intermedialidad / transmedialidad o el viaje de Alicia a través de las pantallas." In *Literatura e Internet: Nuevos textos, nuevos lectores*, edited by Salvador Montesa, 109-130. Málaga: Publicaciones del Congreso de Literatura Contemporánea.

- Sánchez-Mesa, Domingo y Jan Baetens. 2017. “La Literatura en expansión. Intermedialidad y Transmedialidad en el cruce entre La Literatura Comparada, los Estudios Culturales y los New Media Studies”. *Tropelias: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, no. 27 (enero): 6-27. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017271536.
- Sánchez-Mesa, Domingo y Jan Baetens. 2019. “El giro transmedial en la investigación en nuevos medios digitales de comunicación: el concepto de demediación”. In *Epistemología de la comunicación y cultura digital: retos emergentes*, ed. Francisco Sierra & Jordi Alberich, 163-178. Granada: UGR.
- Sanguinetti, Pablo. 2023. *Tecnohumanismo. Por un diseño narrativo y estético de la inteligencia artificial*. Madrid: La Huerta Grande.
- Stelarc. 2015. “Zombies, Cyborgs and Chimeras” (Curtin University) <https://www.youtube.com/watch?v=TqtiM1hK6IU>
- Sterling, Bruce. 1986. *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*. New York: Ace Books.
- Torras Francés, Meri. 2005. “Matriz Hipertext/sexual. Internet como escenario de inscripción del sujeto posthumano.” In *Textualidades electrónicas: nuevos escenarios para la literatura*, ed. Laura Borràs, 145-161. Barcelona: Editorial UOC.
- Torras Francés, Meri. 2012. “El cuerpo ausente: Representaciones corporales en la frontera de una presencia ausente”. *Estudios-Centro de Estudios Avanzados. Universidad Nacional de Córdoba*, no 27: 107-118. <https://doi.org/10.31050/re.v0i27.3153>
- Torres, Rui. 2022. “Contra os novos média: a literatura pós-digital como mediação e hibridização”. In *Mix and Match: Hibridismo e Transmaterialidade*, ed. Maria Eugénia Pereira, Inês Costa e Emanuel Madalena, 47-67. Lisboa: Edições Húmus. <http://hdl.handle.net/10284/11294>
- Torres, Rui and Eugenio Tisselli. 2020. “In Defense of the Difficult”, *Electronic Book Review*, (May 3). <https://doi.org/10.7273/y2vs-1949>.
- Turing, Alan. 1950. “Computing Machinery and Intelligence”, *Mind. A Quarterly Review of Philosophy and Psychology* LIX (236): 433-460.
- Voloshinov, Valentín N. 1992 [1929]. *El marxismo y la filosofía del lenguaje*. Trad. T. Bubnova. Madrid: Alianza.
- Weiler, Lance y Sánchez-Mesa, Domingo. 2019. “‘It is True. We shall be monsters...’ La Inteligencia Artificial y un modelo experimental de narrativa digital para el cambio social.” In *Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*, ed. Domingo Sánchez-Mesa, 25-58. Barcelona: Gedisa.
- Zafra, Remedios. 2005. *Netianas. N(h)acer mujer en Internet*. Madrid: Lengua de Trapo.
- Zafra, Remedios. 2013. *(H)adas. Mujeres que crean, programan, prosumen, teclean*. Madrid: Páginas de Espuma.
- Zafra Alcaraz, Remedios y López-Pellisa, Teresa. 2019. *Ciberfeminismo: De VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Madrid: Holobionte Ediciones.

Domingo Sánchez-Mesa Martínez es Catedrático en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada en la Universidad de Granada e investigador principal del Proyecto I+D “Transmedialización e hibridación de ficción y no ficción en la cultura mediática contemporánea” (FicTrans <https://nar-trans.com/>). Es autor o co-autor de 10 libros, entre ellos *Transmedialización y Crowdsourcing* (2022) o *Narrativas transmediales: La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales* (2019), además de 90 artículos en revistas científicas y capítulos de libros. Entre sus líneas de investigación se encuentran los estudios de la intermedialidad y la adaptación, las narrativas transmediales y sobre la cibercultura y los nuevos medios digitales (*Literatura y cibercultura*, 2004). Ha sido profesor visitante en Barnard College/Columbia University y en University of Massachusetts/Amherst (EEUU).

Nieves Rosendo Sánchez es Ayudante Doctora en el Departamento de Lingüística General y Teoría de la Literatura de la Universidad de Granada. Su investigación aborda la transmedialidad, la intermedialidad y la adaptación entre diversos medios, con especial atención a los digitales. Es autora de artículos y capítulos de libro sobre adaptación, videojuegos, ciencia ficción y narrativas transmediales, y ha participado en diversos proyectos I+D+i que abarcan la transmedialidad y ficción. Ha impartido docencia en los grados de Comunicación Audiovisual y Literaturas Comparadas y ha coordinado cursos, seminarios y congresos internacionales sobre transmedialidad, cibercultura y nuevos medios.

© 2024 Domingo Sánchez-Mesa, Nieves Rosendo

Licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).