



© Jules Otero Besolí

# Carne, hierro y palabras inciertas: explorando las limitaciones de los términos posthumanos y transhumanos a través de *Hyperion* de Dan Simmons

JULES OTERO BESOLÍ

*Universitat Autònoma de Barcelona*

## Resumen

*The Hyperion Cantos* de Dan Simmons es una saga de ciencia ficción aclamada por la crítica que nos lleva a través de la galaxia para experimentar una gran cantidad de ecosistemas, estructuras políticas y formas de vida diferentes. La primera entrega de la saga, *Hyperion* (1989), ganó un premio Hugo y un premio Locus, y la saga en sí ha atraído mucha atención académica. Sin embargo, a pesar de que se ha hablado en profundidad sobre el género narrativo de la saga, no se ha hecho a través de la lente de los estudios posthumanistas

y transhumanistas. Este artículo se pregunta cómo las ideas de Simmons sobre lo que depara el futuro encajan en las preocupaciones posthumanas y transhumanas de hoy. Más específicamente, la tesis principal es que los términos posthumanismo y transhumanismo resultan insuficientes para ilustrar los métodos de transformación y sus resultados dentro de, en particular, *Hyperion* (1989) y *The Fall of Hyperion* (1990), y que se deben emplear palabras nuevas y más específicas para definir completamente el futuro de la humanidad. Tal y como son, los términos posthumanismo

y transhumanismo a menudo se confunden y se usan indistintamente en el discurso sobre la ciencia, la ética y el estudio literario de la ciencia ficción. Sin embargo, son muy diferentes y no pueden, por sí solos, explicar y contextualizar completamente todos los matices de la evolución dentro y fuera de la humanidad que *Hyperion* ofrece. Esta diversidad está mal representada en el binario post/trans y, por lo tanto, requiere más terminología. Para lograrlo, se propone la adición de otro eje al espectro del posthumanismo y el transhumanismo, cosa que hace que el proceso y el método de cambio sean tan importantes como el cambio mismo. Este eje, que añade al paradigma las categorías *cibernético* y *biológico*, garantiza que se observen todas las variables y que el debate posthumanista y transhumanista pueda ser efectivo y conciso.

**Palabras clave:** Dan Simmons, *Hyperion*, transhumanismo, posthumanismo, ciencia ficción

#### Abstract

The *Hyperion Cantos* is a critically acclaimed science-fiction saga written by Dan Simmons which takes the reader across the galaxy to experience a plethora of different ecosystems, political structures and ways of life. The first instalment of the saga, *Hyperion* (1989), won both a Hugo and a Locus Award, and the saga itself has attracted its fair share of academic attention. However, even though scholars have talked in depth about the science-fiction aspect of the saga, they have not done so through the lens of posthumanist and transhumanist studies. This article wonders how Simmons' ideas of what the future holds fit into the posthuman and transhuman worries of today. More specifically, its main thesis is that the terms posthumanism and transhumanism prove insufficient to illustrate the methods of

transformation and their outcomes within, in particular, *Hyperion* (1989) and *The Fall of Hyperion* (1990), and that new, more specific words must be employed to fully define the future of humanity. As they stand, the terms posthumanism and transhumanism are often confused and used interchangeably in discourse about science, ethics, and the literary study of science-fiction. They are, however, vastly different, and cannot, by themselves, fully explain and contextualise all flavours of evolution within and beyond humanity that *Hyperion* has to offer. This diversity is misrepresented in the post/trans binary and thus requires further terminology. To achieve this, the addition of another axis to the posthumanism and transhumanism spectrum is proposed, a shift which makes the process and method of change as important as the change itself. This axis, which adds the categories "cybernetic" and "biological" to the paradigm, ensures that all variables are observed, and that post- and transhumanist discussion can be effective and concise.

**Keywords:** Dan Simmons, *Hyperion*, *The Fall of Hyperion*, Transhumanism, Posthumanism, Science Fiction.

## 1. ¿Por qué las palabras importan?: Introducción

La saga *The Hyperion Cantos*, escrita por Dan Simmons, nos presenta un vívido mosaico de futuros que la humanidad puede llegar a vivir. Dentro de las páginas de las cuatro novelas (*Hyperion*, *The Fall of Hyperion*, *Endymion* y *The Rise of Endymion*), estas posibilidades coexisten, pero no sin dificultad: apenas protegidas por la enorme distancia entre los planetas, las diferentes facciones libran una

guerra para decidir cuál es el pináculo de la civilización y cuál es una fuerza bárbara, quién es humano y quién el Otro. Y aquí radica la pregunta: ¿qué facción puede afirmar, en *Hyperion*, ser verdaderamente humana, heredera de las preocupaciones y los valores de la especie? ¿Cuáles de las modificaciones de la condición humana la mejoran y cuáles la niegan por completo?

Veintisiete años después de la fecha de publicación del último libro de la saga (en el momento de escribir este artículo), este debate ha cruzado la frontera entre la ciencia ficción y la realidad científica y ha alcanzado el debate académico. Nuevas prácticas como la nanotecnología, la manipulación genética o la bioingeniería permiten vislumbrar lo que depara el futuro para la humanidad y, por temor de las Humanidades a encontrarse desprevenidas, se están escribiendo teorías y sistemas éticos que se ponen en acción con demasiada celeridad como para ser asimilados. Así, la terminología creada para decidir quién heredará el Antropoceno es utilizada con frecuencia para referirse a conceptos diferentes y a menudo contradictorios.

Aquí, dentro de esta terminología, el enfoque se centrará en el par paradigmático «Posthumanismo» y «Transhumanismo», así como en sus variantes. No pretendo añadir otra voz al coro ensordecedor en torno a estos dos conceptos, sino afinar su armonía para una mejor comprensión. En estas páginas no se encuentran juicios de valor, sino que se pretende ofrecer una categorización clínica de las posibilidades futuras con la que se pueda entender el debate que lo abarca todo. Sin embargo, esto no puede hacerse mirando el estado actual de las cosas sino usando la ciencia

ficción como un espejo para la multiplicidad de futuros que acechan, pudiendo inferir así un atisbo de verdad.

La novela *Hyperion* ha sido elegida, por encima de todas las demás alternativas, para cumplir esta función de espejo por su amplia colección de facciones, todas diferentes en su enfoque de la modificación de la condición humana. Mientras que la mayoría de las obras de ciencia ficción exploran un futuro posible en profundidad, Dan Simmons se esfuerza por considerarlos todos y enfrentarlos entre sí en una guerra por el control narrativo.

Simmons ha ganado muchos premios<sup>1</sup> y es conocido por sus contribuciones a la ciencia ficción, el terror y la ficción histórica, así como otros géneros. En cuanto a la presencia de su obra en el mundo académico, la mayor parte de estudios se refieren a su estructura chauceriana (por ejemplo, «Flying Chaucers, Insectile Ecclesiasts, and Pilgrims Through Space and Time: The Science Fiction Chaucer» de T.S. Miller) y a su constante alusión al poeta John Keats y su obra, o su impecable uso de temas fantásticos dentro de la estructura de ciencia ficción. Por el contrario, se han publicado pocos trabajos, como «Humanity's Transhuman Future and the Ethics of the Other in Dan Simmons' *Hyperion Cantos*» de Marszalski, sobre el potencial de la saga en el análisis de los posibles efectos de la evolución humana forzada, pese a ser un tema central en ella.

Solo exploro aquí los dos primeros libros (*Hyperion*, publicado en 1989, y *The Fall of Hyperion*, publicado en 1990; ambos traducidos, a *Hyperion* y *La Caída de Hyperion*, por Carlos Gardini el 1991) de la tetralogía, porque son los más ricos en la construcción del mundo y su cartografía

<sup>1</sup> Once premios Locus, cuatro premios Bram Stoker, tres premios Seiun, dos premios World Fantasy, un premio International Horror Guild, un premio Nocte, un premio British Fantasy, un premio Hugo y un premio BSFA, según el artículo de Wikipedia (véase [https://en.wikipedia.org/wiki/Dan\\_Simmons](https://en.wikipedia.org/wiki/Dan_Simmons)).

política. Los dos siguientes, *Endymion* (1996, traducido a *Endymion* por Gardini el 1997) y *The Rise of Endymion* (1997, traducido a *El Ascenso de Endymion* por Cardini el 1998) están ambientados tres siglos después, pero la evolución humana durante estos libros no es lo suficientemente variada como para justificar su escrutinio. Además, debido a la naturaleza de este artículo, la trama de la saga ocupa un papel necesariamente secundario, favoreciendo la red de enfoques políticos, culturales y económicos exhibidos por cada facción en el conflicto en curso de *Hyperion*. No obstante, este ensayo resultaría difícil de seguir sin un conocimiento básico sobre la trama, por lo que los siguientes párrafos están dedicados a explicarla.

En *Hyperion*, siete peregrinos abordan una nave espacial con destino al planeta colonial que alberga las Tumbas del Tiempo. Estas son unas grandes construcciones que han viajado hacia atrás desde el futuro para liberar algo desconocido. Están atadas a una criatura llamada Alcaudón, que mata indiscriminadamente y representa una amenaza para los peregrinos; la otra amenaza es la guerra con los Exters (la rama de la humanidad escindida que vive lejos de la Tierra), que se libra en el espacio, pero amenaza con convertir el planeta en un campo de batalla en poco tiempo. Incapaces de hacer nada para detener estas amenazas, y sin saber por qué han sido elegidos, los siete personajes principales se narran sus propias historias mientras embarcan en un peregrinaje que puede resultar mortal.

*Hyperion* y *The Fall of Hyperion* son, más allá de su increíblemente colorida cartografía política, novelas apasionantes con una trama bellamente interconectada que explora temas como la devoción paterna, el neocolonialismo, la demonización del Otro, la etnia, la religión y lo que significa ser humano. Las respectivas historias son la fuerza motriz de la narración, ya que la guerra y la presencia del Alcaudón se

convierten rápidamente en algo secundario. A través de ellas, se establece la mayor parte de la construcción del mundo imaginado, sobre todo el estado de la sociedad, la presencia del TecnoNúcleo (que es la mente colmena de la inteligencia artificial que controla la mayoría de los aspectos de la Hegemonía) y sus cuestionables intenciones en la creación de cíbridos y algoritmos predictivos, la forma en que se destruyó la Tierra, la colonización de Maui-Covenant, y las negociaciones fallidas con los Exters, personas que decidieron ser nómadas después de la destrucción de la Tierra y que se representan como enemigos deshumanizados durante la mayor parte de la saga. La novela termina cuando los peregrinos llegan a las Tumbas del Tiempo.

*The Fall of Hyperion* tiene dos historias principales: la primera continua de la novela anterior, siguiendo a los peregrinos mientras exploran las Tumbas del Tiempo y esperan que algo suceda; la segunda sigue a un cíbrido con la personalidad implantada y los recuerdos del poeta John Keats mientras asiste a las reuniones del consejo de la Hegemonía y ayuda a la CEO a desentrañar los secretos del TecnoNúcleo. A lo largo de esta novela, la guerra con los Exters es un tema central, y aprendemos más sobre su sociedad y sus motivos para desconfiar de la Hegemonía.

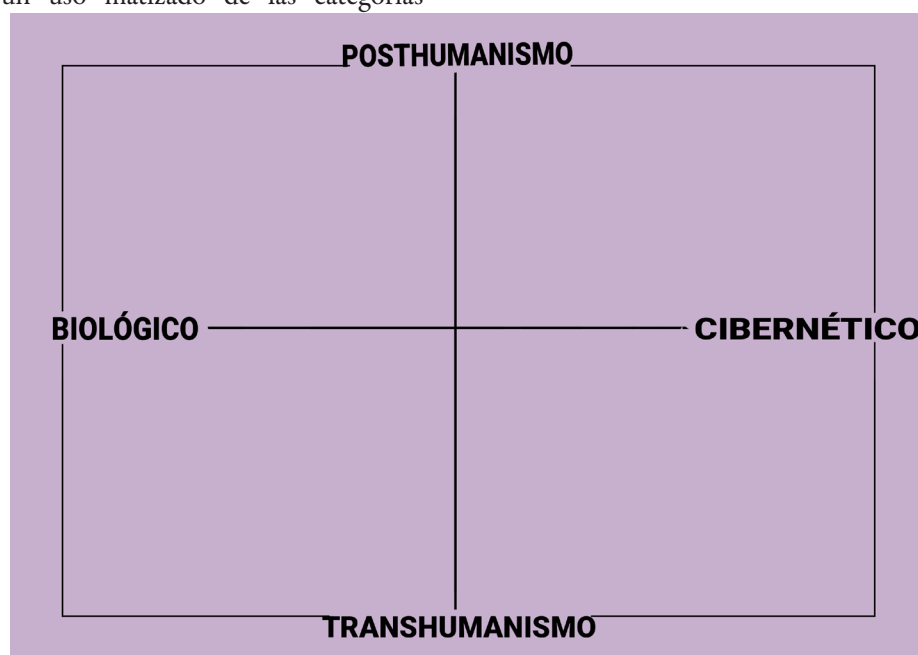
Volviendo al tema central, la metodología utilizada para abordarlo es la siguiente: después de explorar y contrastar los diferentes usos de las palabras *transhumano* y *posthumano* en la bibliografía académica anterior, y habiendo resuelto las contradicciones y generalizaciones presentes, se utilizará la visión de *Hyperion* para dar sentido a las limitaciones de los conceptos y proporcionar ejemplos ilustrativos. Sin embargo, esto proporciona solo dos categorías definidas y estrictas que pronto resultan insuficientes para describir la plétora de

posibilidades disponibles. Un espectro lineal tampoco es funcional: ¿cómo concebir algo que es mitad-post-mitad-trans-humano?

Para resolver esta deficiencia, el paradigma se convierte en un plano x-y (no muy diferente del sistema de coordenadas cartesiano), que añade otro eje a la consideración. La segunda parte explora este segundo eje: qué términos lo deben constituir (y qué implican estos términos), cómo se utilizan en la literatura previa y cómo se representan en *Hyperion*. Mientras que el eje Transhumano-Posthumano explora la relación del posible futuro con la humanidad, que es su objetivo teórico, este segundo eje trabaja en el ámbito de la metodología, considerando el camino tomado para diferir de la humanidad y hacia dónde puede conducir ese camino. Esta es la versión más básica del plano:

vigentes, lo que a su vez tiene como objetivo favorecer un camino divulgativo y accesible hacia el debate en torno a la plétora de futuros posibles que se ofrecen a la especie humana. La prevalencia de la falta de comunicación, la incorrecta interpretación, la contradicción y la confusión en las discusiones previas hacen que la navegación del tema sea un viaje traicionero. Además, a menudo se comete el error de olvidar o descartar la contribución de la ciencia ficción como mera especulación o entretenimiento, a pesar de que las advertencias contenidas en sus historias son a menudo perspicaces, astutas e increíblemente valiosas. A través de la absoluta diversidad cultural de *Hyperion*, el poder organizativo del paradigma propuesto se lleva al límite y se pone a prueba, intentando demostrar su eficiencia y flexibilidad.

La creación de este plano x-y pretende promover una comunicación efectiva y clara y un uso matizado de las categorías



## 2. El eje y: transhumanismo y posthumanismo

### 2.1. Bibliografía anterior: cíborg y animal

En la bibliografía académica anterior sobre posthumanismo y transhumanismo ambos términos se utilizan de muchas maneras diferentes. Hay quien los usa indistintamente, sin ninguna diferencia perceptible. Otros los usan para establecer una relación de causalidad (el transhumanismo causa el posthumanismo), o simplemente una diferencia nominal (los transhumanistas desean el posthumanismo). Sin embargo, otros asignan valores diferentes e incluso opuestos a los términos, asociándolos con creencias éticas y políticas.

Estos usos se pueden dividir en tres grupos: el transhumanismo y el posthumanismo pueden ser i) sinónimos imperfectos que se refieren a una idea vaga del futuro, principalmente en estudios más antiguos que vieron una versión muy limitada del debate, ii) palabras relacionadas semánticamente que conducen a la misma conclusión pero en diferentes etapas/áreas, principalmente en estudios realizados por quienes se consideran transhumanistas o critican las visiones transhumanistas, como los participantes de *H+/-: Transhumanism and its Critics*, o iii) polos opuestos que representan una opción consciente para la humanidad, principalmente en estudios escritos por quienes se consideran posthumanistas críticos, como Rosi Braidotti o Derek Ryan.

La primera posibilidad es improductiva: es totalmente inútil para el debate suponer que dos palabras significan lo mismo, especialmente cuando lo que se está describiendo requiere tales matices y especificidades. Por motivos prácticos, se puede suponer que el posthumanismo

y el transhumanismo son, como mínimo, tangencialmente diferentes. La segunda posibilidad, a su vez, puede dividirse en dos opciones que están intrínsecamente conectadas: la causalidad o la diferencia persona/situación.

La relación de causalidad utiliza la palabra posthumanismo para significar «más allá de los límites actuales de la humanidad» y la palabra transhumanismo para describir el proceso por el cual se trascienden estos límites. Según Tirosh-Samuelson, la palabra transhumanismo puede derivar de «transitional human»<sup>2</sup> (2011: 26), lo que sugiere que el paso hacia la posthumanidad es largo y puede requerir una lenta deliberación además de ensayo y error. Hasta que se alcance la etapa posthumana, los humanos que sucumben al cambio deben aceptar la etiqueta de transhumanos. Esto plantea muchas preguntas: ¿cómo se decide cuándo se ha llegado a la posthumanidad? Y si se llegara, ¿significaría eso el fin de la evolución forzada? Si hay un proceso largo y arduo, y un éxito estático que no requiere más cambios, la conclusión debe ser que hay un estado final y perfecto de (post)humanidad, un regreso al Edén creado por el ser humano.

Es esta idea la que Tirosh-Samuelson critica en su capítulo dentro de *H+/-: Transhumanism and its Critics*, un libro en el que ella habita muy claramente esta última categoría. En este mismo capítulo, también utiliza la diferencia persona/situación, afirmando que «those who welcome the posthuman phase are known as transhumanists»<sup>3</sup> (Tirosh-Samuelson, 2011: 20). Esta separación conceptual también está necesariamente correlacionada con la causalidad, en la medida en que los pensadores posthumanistas no pueden existir mientras la posthumanidad no esté a su alcance. Sin

<sup>2</sup> «humano transicional». Las traducciones de esta cita y de otras al español son de le autore.

<sup>3</sup> «quienes dan la bienvenida a la fase posthumana son conocidos como transhumanistas».



embargo, ¿cuál es entonces la diferencia entre una persona transhumanista y una persona transhumana?

Hay que tener en cuenta necesariamente el uso de las palabras: en este artículo, las palabras *posthumanista* y *transhumanista* se utilizan para referirse a una persona que apoya o teoriza el movimiento, y *posthumano* y *transhumano* se utilizan para referirse tanto al futuro hipotético como la persona sometida a los cambios pertinentes. Por lo tanto, un cibernético es transhumano, pero puede no ser transhumanista. Como excepción a la regla, la teoría defendida por los posthumanistas ha mantenido, durante mucho tiempo, la expresión *teoría posthumana* y, por lo tanto, mantendrá el nombre. Sin embargo, de acuerdo con estas definiciones, ¿acaso los pensadores no deben usar las palabras *posthumano* y *posthumanista* hasta que se desbloqueen a través del avance científico, hasta que se abran las puertas del Edén?

En su crítica acérrima a los pensadores transhumanistas, no está claro si Tirosh-Samuelson tiene una preferencia entre el empleo de la causalidad o la diferencia persona/situación, ya que ella misma afirma que los críticos culturales no están seguros de la diferencia y no han llegado a un acuerdo sobre cómo deben usarse estas palabras (Tirosh-Samuelson, 2011: 28). Sin embargo, es interesante notar que ella solo critica el transhumanismo como movimiento, ya que el posthumanismo parece no ser una opinión sino una posibilidad lejana que no está alineada con ninguna inclinación política o moral. Sin embargo hay, de hecho, pensadores

que se autoproclaman parte del movimiento posthumanista cuyas críticas al progreso transhumano son muy similares a las suyas.

Es precisamente este hecho, la existencia de la teoría posthumanista, lo que hace que la tercera posibilidad sea la más productiva semánticamente, capaz de producir las distinciones y definiciones más significativas. Si un futuro posthumano y uno transhumano tienen resultados diferentes, y resultan ser diferentes tanto moral como procedimentalmente, ser capaz de distinguirlos tiene un gran valor discursivo. Es imperativo, sin embargo, definirlos meticulosamente. En su artículo «Following Snakes and Moths: Modernist Ethics and Posthumanism», Ryan afirma lo siguiente:

Unlike contemporaneous philosophies such as “transhumanism,” which strives to use technological advance to form a greater, more perfected humanity, posthumanism urges humans to respect and respond to nonhuman worlds and to reject essentialist and hierarchical divisions between culture and nature<sup>4</sup>. (Ryan, 2015: 299)

Aunque es un defensor del posthumanismo, Ryan no tiene una visión particularmente negativa de su opuesto. Por otro lado, Braidotti, una importante pensadora posthumanista cuya investigación ha sido vital para el movimiento que representa, denuncia en gran medida el «contempt for the flesh» de la gente que se considera transhumanista y su «fantasy of escape from the finite materiality of the

<sup>4</sup> «A diferencia de las filosofías contemporáneas tales como el “transhumanismo”, que se esfuerza por usar el progreso tecnológico para lograr formar una humanidad más grande y perfeccionada, el posthumanismo anima a los humanos a respetar y responder a los mundos no humanos y a rechazar las divisiones esencialistas y jerárquicas entre cultura y naturaleza».

enfleshed self»<sup>5</sup> (Braidotti, 2013: 91). Por el contrario, la crítica transhumanista de la teoría posthumanista la castiga por ser no científica: Merzlyakov argumenta que «while posthumanism draws attention to the crisis of humanism, transhumanism is the latter's heir»<sup>6</sup> (2022: 480), aunque lo hace con la intención de demostrar la superioridad práctica del transhumanismo.

En general, los pensadores transhumanistas y posthumanistas que se esfuerzan por diferenciarse entre sí parecen estar de acuerdo en cuál es la diferencia, pero a menudo son hostiles hacia las afirmaciones del lado opuesto. El primer grupo, en su objetivo de perfeccionar a la humanidad y en su búsqueda de una identidad cibernética que trascienda las realidades humanas, es necesariamente antropocéntrico e impulsado por el progreso, y descarta al segundo como ingenuamente idealista y desdeñoso de la humanidad como fuerza y como especie. Este enfoque en el progreso lineal, así como el desprecio que lo acompaña por las criaturas no humanas, se puede ver ya en «Transhumanism» de Julian Huxley, un artículo donde acuñó la palabra por primera vez y donde declaró por ejemplo que la idea de que la humanidad puede tener una «responsibility and destiny—to be an agent for the rest of the world in the job of realizing its inherent potentialities as fully as possible»<sup>7</sup> (Huxley, 1968: 73). Esta superioridad es, para él, inherente e innegable.

Por el contrario, la ideología posthumanista se esfuerza para perfeccionar la relación de la humanidad con el mundo mientras explora en profundidad (y hace las paces con) la identidad

animal dentro de la humanidad, subrayando la existencia de una posición no jerárquica en el mundo. Así pues, desconfía de los procesos científicos que no tienen en cuenta esta relación. Además, se preocupa por la justicia: ¿cómo pueden los cambios descontrolados en la humanidad afectar las relaciones entre los seres humanos? ¿Cómo pueden facilitar la crueldad, aumentar la división entre comunidades y crear nuevas formas de opresión para las que la humanidad puede no estar preparada? Y, sin embargo, ¿pueden los posthumanistas proporcionar una mejor alternativa futura? ¿Cómo afectaría a la humanidad un mundo antiantropocéntrico? ¿A qué maravillas está renunciando la especie humana, si renuncia a la evolución transhumana? La precaución, ¿está justificada o es cobarde?

Estas son preguntas que aún no tienen respuesta y que permanecen sin ella dentro de este ensayo. Sin embargo, al expresar los enigmas que plantea la incertidumbre del futuro, se puede apreciar la practicidad del tercer uso semántico de los términos. Tanto el primer como el segundo uso se quedan cortos en la tarea de debatir si se deben o no intentar ciertas modificaciones a la condición humana, y tampoco representan adecuadamente las diversas facciones del debate, ya que no pueden usarse para explicar los desacuerdos éticos y filosóficos sobre cómo la humanidad debe interactuar con el resto del mundo, cómo la libertad individual libera y pone en peligro, y cómo se puede definir la condición humana. En la siguiente parte del artículo, el tercer uso (a partir de ahora considerado definitivo) se explora en el contexto del mundo de

<sup>5</sup> «desprecio de la carne», «su fantasía de escape de la finitud material del cuerpo hecho carne».

<sup>6</sup> «mientras el posthumanismo llama la atención sobre la crisis del humanismo, el transhumanismo es el heredero de este».

<sup>7</sup> «responsabilidad y destino —servir de agente para el resto del mundo en la tarea de concretar sus inherentes potencialidades al máximo».



ciencia ficción de *Hyperion* para evaluar si es necesario realizar algún cambio para que resista adecuadamente el escrutinio.

## 2.2. La perspicacia de *Hyperion*: Exters, la Hegemonía, I.A. y delfines

En *Hyperion* de Dan Simmons el transhumanismo y el posthumanismo no se discuten, sino que se viven. La estructura social habitada por los protagonistas, llamada la Hegemonía, es una democracia neoliberal enteramente construida y sostenida por el transhumanismo: chips insertados en el cráneo, llamados *comlogs*, hacen de cada ciudadano un cibernético y se vuelven tan vitales para la forma en que perciben el mundo que uno de los peregrinos en un momento dice que estar en un planeta donde su *comlog* no está conectado es «like being blind and deaf. I don't know how colonials stand it»<sup>8</sup> (Simmons, 1989: 237). Los *comlogs* facilitan la comunicación a larga distancia y el acceso a la Red (que es simplemente Internet), pero también mejoran la visión, sirven como identificación y credenciales, y proporcionan una ventaja militar en forma de detección de calor, infrarrojos y movimiento (cuando es narrativamente necesario)<sup>9</sup>.

Esto significa, esencialmente, que las personas sin esta pieza crucial de *hardware* no pueden acceder a información que es pública para todos los demás, comunicarse de manera efectiva o incluso acceder a la mayoría de las áreas que requieren probar su identidad, por lo que no pueden viajar entre planetas o usar casi cualquier vehículo. Cualquier sociedad

que se niegue a cooperar o adaptarse es una amenaza insignificante en términos de guerra y en desventaja también en cualquier otro término. Sin embargo, muchos no tienen acceso a estas innovaciones: en el planeta colonial Hiperión, que da nombre a la saga, una gran cantidad de «indígenas» esperan en un campo de refugiados, ya que no se les permite evacuar durante la guerra: el cónsul, uno de los protagonistas, habla de los habitantes del planeta con los términos «millions of indigenies and thousands of Hegemony citizens»<sup>10</sup> (Simmons, 1989: 5), y otro más tarde describe a estos mismos indígenas como «simple natives»<sup>11</sup> (Simmons, 1989: 21). Se trata de personas no identificadas, sin nombre, tratadas como ganado, debido a su condición de no transhumanas o, según las leyes de este universo, simplemente no humanas.

Los enemigos más notables de la Hegemonía, los Exters, son también de naturaleza transhumana: habiéndose adaptado biogenéticamente a una vida de nomadismo espacial, encarnan una pluralidad que contrasta con la rigidez de la Hegemonía, proporcionando una forma de modificación de la condición humana que no parece ser caldo de cultivo para la marginación o la división social: aunque nunca se explicita, se entiende que su sociedad no contiene humanos no modificados, ya que no sobrevivirían a las duras condiciones. Además, los Exters no explotan a las razas alienígenas que encuentran, y parecen tener un profundo respeto por la vida animal, mientras que la Hegemonía extermina todas las especies

<sup>8</sup> «como estar ciego y sordo. No sé cómo lo soportan los colonos».

<sup>9</sup> Otras modificaciones, además del *comlog*, están al alcance de la población de la Hegemonía, por supuesto: de funcionales a puramente estéticas, la modificación de la condición humana es un hecho, y las posibilidades de lujo y entretenimiento son cada vez mayores. Los métodos por los cuales se aplican estas modificaciones se analizan con más detalle en la categoría del eje x, pero las modificaciones centrales de la Hegemonía son notablemente tecnológicas y farmacéuticas.

<sup>10</sup> «millones de indígenas y miles de ciudadanos de la Hegemonía».

<sup>11</sup> «simples nativos».

alienígenas con las que interactúa, hasta el punto de que uno de los peregrinos explica que «it is no accident that in six centuries of interstellar expansion the Hegemony has encountered no species considered intelligent»<sup>12</sup> (Simmons, 1990: 457). La Hegemonía también mercantiliza a los animales como atracciones turísticas ya que, después de extinguir a la mayoría de las especies durante la destrucción de la Tierra y la terraformación de otros planetas, los animales sufren clonaciones y modificaciones simplemente para la diversión de las personas.

Por lo tanto, se podría argumentar que los Exters, en su respeto por otras especies y por el medio ambiente, son posthumanistas, aunque ciertamente no son posthumanos; de hecho, el significado de la palabra debe ser necesariamente reconstituido en el contexto de la ciencia ficción: en un género donde las narrativas humanas no son el único foco, no todas las palabras pueden emplearse para describir a los humanos. Así, mientras que el pensamiento posthumanista pertenece al mundo académico y a las preocupaciones éticas humanas, la condición de ser posthumano (y los futuros posthumanos mismos) debe pertenecer a aquellos que, en la ficción, pueden perseverar después de que lo haga la humanidad: los animales, sin duda, pero también las especies alienígenas y los seres artificiales emancipados.

Aquí es donde las cosas se vuelven complejas: la ciencia ficción proporciona un significado de la palabra «posthumano» que no se puede encontrar ni usar (fuera del debate sobre la ficción) en el mundo tal como se conoce hoy. Si aceptamos que un futuro posthumano pertenece a quienes no lo son, también estamos aceptando que no seremos

nosotros quienes escribamos sobre este futuro si alguna vez se convierte en realidad. La adición de este significado de «posthumano» al paradigma significa la hipotética renuncia al control narrativo, en al menos uno de los futuros potenciales que aguardan. No se trata de una afirmación pesimista o antihumanista: simplemente hay que tener palabras para las cosas que son desagradables.

Hay, ciertamente, mucho de lo desagradablemente posthumano en *Hyperion*: el TecnoNúcleo, una mente colmena de inteligencia artificial con sus propias facciones y objetivos (que son desconocidos por la Humanidad), es responsable de muchos de los avances tecnológicos y permite que la Hegemonía se vuelva dependiente de su consejo y de su destreza predictiva en todos los asuntos. El TecnoNúcleo, cómodamente implantado en las cabezas de todos los ciudadanos, gobierna sus casas y sus medios de transporte, y tiene el poder de acabar con la humanidad, al encontrar una resistencia insignificante; es una fuerza posthumana de control y opresión creada por la misma Humanidad. Sin embargo, creados de manera similar pero impotentes, los androides capaces de experimentar sentimientos y criados con la colonización en mente (Marszalski, 2015: 651) son esclavizados y utilizados para terraformar, tripular naves y crear asentamientos. El sujeto posthumano no está, al parecer, a salvo de la explotación.

Para completar la imagen, y ampliar los límites entre el posthumanismo y el transhumanismo, se crean los cíbridos: hechos de carne y hueso, pero vinculados al TecnoNúcleo, con mentes modeladas artificialmente hechas de biomaterial imitando la de una persona humana, los cíbridos están

<sup>12</sup> «no es casualidad que en seis siglos de expansión interestelar la Hegemonía no haya encontrado ninguna especie que se pueda considerar inteligente».

«ontologically closer to conscious artificial intelligences than to contemporary humans»<sup>13</sup> (Marszalski, 2015: 650). ¿Cómo encaja esta creación en las categorías previamente establecidas? Sería terriblemente inverosímil creer que un ser que ha sido modificado genéticamente por la inteligencia artificial pueda ser humano; sin embargo, el personaje imitativo utiliza sentimientos reales de alguien que murió hace mucho tiempo (en el caso de *Hyperion*, el cíbrido más prominente está modelado a partir de la poesía, los diarios personales y la información biográfica de John Keats). ¿Cómo se debe considerar a esta criatura?

Entre otros, el caso del cíbrido es la razón por la que, en este artículo, el paradigma propuesto es un plano, y no cuatro categorías estáticas: en un género que a menudo empuja los límites entre lo que puede ser y lo que no, hay muchísima ambigüedad. Gran parte de la saga se centra en debatir si esta copia de John Keats merece tener derechos: si puede ser considerado posesión de otro, si su finalización constituye un crimen de asesinato, y si tiene derecho a conocer su propósito o a elegir uno diferente. A lo largo de las novelas resulta claro que, éticamente, para sus creadores en el TecnoNúcleo, este cíbrido constituye «merely another appendage, a remote, somewhat more complex but otherwise no more important»<sup>14</sup> (Simmons 1989: 324).

El TecnoNúcleo, los Androides y los Cíbridos son, sin embargo, solo una cara de la

moneda posthumana, posiblemente la peor. En palabras de Rosi Braidotti: «advanced capitalism and its bio-genetic technologies engender a perverse form of the posthuman»<sup>15</sup> (2012: 7). El otro lado es el futuro por el que abogan los posthumanistas: especies no humanas (y no modificadas artificialmente) que gobiernan su planeta de origen sin ser molestadas o que coexisten con los humanos de manera no jerárquica. Aparte de las muchas especies alienígenas (en su mayoría masacradas por la Hegemonía durante la terraformación), un ejemplo notable son los delfines en Maui-Covenant<sup>16</sup>, que se comunican con los humanos a través de una tecnología de traducción rudimentaria y conviven armoniosamente con ellos. Aunque los humanos están presentes en Maui-Covenant, el carácter sagrado de los delfines y su centralidad para la cultura y el ecosistema proporcionan motivos para argumentar que se trata, de hecho, de un acuerdo posthumano.

Por supuesto, al más puro estilo de Simmons, Maui-Covenant finalmente se agrega a la Red de Mundos<sup>17</sup>, se convierte en un destino turístico y se gentrifica, lo que finalmente provoca que los delfines cometan un suicidio masivo, algo que el cónsul recuerda vívidamente, explicando cómo «in the morning, the waves were gray with the bodies of dead dolphins»<sup>18</sup> (Simmons, 1989: 456). La idea de que lo transhumano y lo posthumano no pueden coexistir es perpetua en la forma en que *Hyperion* nos muestra la Hegemonía: las razas

<sup>13</sup> «ontológicamente más cercanos a las inteligencias artificiales conscientes que a los humanos contemporáneos».

<sup>14</sup> «tan solo otro apéndice, remoto, algo más complejo pero no más importante».

<sup>15</sup> «el capitalismo avanzado y sus tecnologías biogenéticas generaln una forma perversa de lo posthumano».

<sup>16</sup> Uno de los planetas coloniales que son capaces de mantener un gobierno independiente debido a su distancia de la Red de Mundos.

<sup>17</sup> La red de planetas interconectados que son parte de la Hegemonía, y por lo tanto pueden ser visitados indiscriminadamente por sus miembros.

<sup>18</sup> «por la mañana las olas se teñían de gris con los cadavers de los delfines».

no humanas son esclavizadas o esclavizadoras, y la cooperación nunca es una opción en la economía altamente competitiva que permite un progreso constante pero sin sentido. La alternativa, por lo tanto, el proverbial Edén, es de origen Exter; pero, ¿qué es lo que separa a los dos y hace que uno sea moral y el otro inmoral?

Aunque la proclividad de la Hegemonía a la esclavitud y la marginación ciertamente no ayuda, una enorme parte de la diferencia reside en la metodología utilizada para la evolución: un lado ha forzado tecnológicamente el entorno para que este obedezca al dominio de la humanidad, mientras que el otro se ha modificado a nivel genético, adaptando sus cuerpos a los frágiles entornos que el espacio ha ofrecido. Es significativo, por lo menos, observar cómo las dos facciones consideran la tecnología y la adaptación genética: la Hegemonía tecnoloquecida utiliza la modificación genética solo con fines estéticos y de entretenimiento, lo que puede ejemplificarse con el concepto de un «ARNist» (Simmons, 1990: 4), una palabra que se utiliza en las novelas para describir a los escultores que trabajan con ARN (Ácido Ribonucleico) y que deriva de la palabra artista. Por el contrario, los Exters parecen usar la tecnología principalmente para la guerra. En la siguiente sección, se explorará en detalle la importancia de la diferencia metodológica y se contextualizará en nuestro paradigma.

### 3. El eje x: lo Cibernético y lo Biológico

#### 3.1. Literatura previa: carbono, silicio y punks

En la primera parte de este artículo se ha abordado el primer eje que constituye el plano paradigmático, el del posthumanismo y el transhumanismo. Los conceptos (que han sido definidos, claramente separados y contextualizados en *Hyperion*) se ocupan solo de un aspecto del futuro posible: su finalidad (más específicamente, de si este futuro será antropocéntrico o no). El otro eje, necesario para completar la categorización, se refiere al método procedimental utilizado para forzar la evolución humana (en el caso del transhumanismo) o para desplazar a la humanidad del centro de la narración (en el caso del posthumanismo).

A un lado de este eje x, se encuentra lo Cibernético. Esto responde a prácticas como la adición de implantes cibernéticos (como, por ejemplo, prótesis), la mayoría de las nanotecnologías, la inserción de chips de cualquier tipo<sup>19</sup>, y a la creación de inteligencia artificial y seres sintientes similares que están hechos de materia inerte. En el otro lado del eje, lo Biológico define conceptos como la idea del *wetware*<sup>20</sup> y prácticas como la bioingeniería, la bioquímica, la modificación genética, la cría selectiva o por mutación, la transgénesis, la clonación y muchas más.

<sup>19</sup> Como el proyecto Neuralink (<https://neuralink.com>), una iniciativa transhumanista que ha pasado a los ensayos en humanos después de que su experimentación en animales fuera, supuestamente, en su mayoría infructuosa y criticada por la FDA según el Consumer News and Business Channel (CNBC) en <https://www.cnbc.com/2024/02/29/musks-neuralink-brain-implant-company-cited-by-fda-over-animal-lab-issues.html> y considerada por el Comité de Médicos por una Medicina Responsable como cruel e invasiva en <https://www.pcrm.org/ethical-science/animals-in-medical-research/cruel-brain-experiments>.

<sup>20</sup> Concepto relacionado con términos informáticos como *hardware* y *software* pero aplicado a la mente humana y al sistema nervioso; suscita la idea de que los cuerpos pueden ser *programados* como puede serlo un electrodoméstico.

La criatura transhumana creada por medios cibernéticos es un cibernético, un acrónimo de cibernético y organismo<sup>21</sup>. Un cibernético tiene que proceder de un humano, aunque es una discusión ética completamente diferente evaluar si la humanidad permanece después del procedimiento en casos extremos donde queda poca o ninguna materia orgánica. Los cibernéticos van desde una persona con un marcapasos hasta un cerebro humano encerrado en un cuerpo de acero: siempre que el origen de la criatura sea humano y su modificación sea tecnológica, se constituye como un cibernético y una entidad transhumana (en lugar de posthumana).

Para Donna Haraway, sin embargo, el cibernético también puede ser de origen biológico (animal), como argumenta en *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, donde el cibernético «appears in myth precisely where the boundary between human and animal is transgressed»<sup>22</sup> (1991: 11). Sin embargo, como este artículo se basa en el principio de que la creación de nuevas palabras debe usarse para separar conceptos de manera efectiva, el paradigma propone replantear esta idea: una criatura biológica transhumana y, por lo tanto, una criatura mejorada biológicamente (genéticamente), como los Exters en *Hyperion*, no debe considerarse dentro del ámbito de los cibernéticos. ¿Qué palabra, entonces, se puede usar? Como alternativa se empleará el término GMOrg<sup>23</sup> que suma el acrónimo de procedencia inglesa,

Organismo Genéticamente Modificado, pero mantiene el sufijo -org con el objetivo de crear una palabra cohesiva que encaje bien tanto en entornos de ciencia ficción como dentro del debate académico. El Oncorotón<sup>24</sup>, por ejemplo, sería un GMOrg.

Dentro del ámbito del posthumanismo, el lado cibernético es bastante claro: necesariamente debe incluir una inteligencia artificial (o de alguna manera transferida) dentro de una criatura mecánica. Esta inteligencia no puede, sin embargo, pertenecer a un ser humano, porque se ha establecido que un cerebro humano dentro de una máquina es un cibernético en una etapa posterior, siempre y cuando ese cerebro sea consciente de sí mismo y capaz de tomar decisiones (¿una podría preguntarse cómo se puede medir eso, ¿cómo se puede determinar si el cerebro está controlando o simplemente alimentando un cuerpo mecánico? Sin embargo, carezco de espacio para responder a preguntas de tal calibre).

El posthumanismo biológico es, a su vez, increíblemente variado: puede manifestarse en forma de una especie animal emancipada que evoluciona más allá del alcance de la humanidad, una especie alienígena, o incluso como criaturas que son creadas por medios biológicos, ya sea por humanos o por otra entidad. Estas últimas, estas criaturas biológicas artificiales, se pueden dividir en dos grupos: las que no están sujetas a ninguna modificación, llamadas Clones (como, por ejemplo, la oveja

<sup>21</sup> Según el artículo de Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cyborg>.

<sup>22</sup> «aparece en el mito allí donde la frontera entre lo humano y lo animal se transgrede».

<sup>23</sup> Palabra creada para el propósito de este trabajo, por su autore.

<sup>24</sup> Tipo de ratón (*Mus Musculus*), modificado genéticamente para que sea más susceptible al cáncer (con fines de investigación). La controversia en torno a él se originó por la decisión del creador de patentarlo, pero apenas hubo críticas centradas en su creación. Más información en «Bioética y Derecho de Patentes: El caso del Oncorotón» ([https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2006/03/article\\_0006.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2006/03/article_0006.html)).



Dolly<sup>25</sup>), y las que son modificadas o creadas desde cero. Para estas, se necesita una palabra: se sugiere aquí un término tomado de Simmons y mencionado anteriormente: el Cíbrido (que es, hay que suponer, en sí mismo un acrónimo de las palabras Cíborg e Híbrido). Un Cíbrido sería, por tanto, un ser creado por medios biológicos que difiere significativamente de aquel ser del que está moldeado, una mente creada cibernéticamente que reside dentro de un cuerpo orgánico. En *Hyperion* un cuerpo humano clonado está controlado por una personalidad de inteligencia artificial que, aunque insertada cibernéticamente, reside en un cerebro orgánico con conexiones neuronales naturales, engendrando un sujeto biológicamente creado (por un creador no humano) y necesariamente posthumano.

Lo cibernético y lo biológico no son en absoluto un concepto nuevo: en su visionario libro *Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society and Science Fiction*, Lars Schmeink utiliza las categorías de ciencia ficción *Cyberpunk* y *Biopunk* para presentar sus reflexiones sobre las diferencias entre ambos y su relación con el sufijo *-punk*. Schmeink concluye que el género Cyberpunk es una herramienta fantástica para reflexionar sobre «cyborg-enhanced and genetically engineered humanity and the social implications both technologies bring with them»<sup>26</sup> (Schmeink, 2015: 21) y que el Biopunk debería proporcionar la misma perspectiva, con la ligera diferencia en el método que implica el prefijo *bio* (2015: 24). Sin embargo, la idea de que estos avances pueden ser iniciados por el movimiento *punk*

está relegada a la ficción, ya que la mayoría de las iniciativas ciber y biotranshumanistas son académicas o corporativas, mientras que el movimiento *punk* es antisistema. Por lo tanto, tal como están las cosas, ni el Cyberpunk ni el Biopunk pueden extrapolarse al mundo real para predecir escenarios futuros.

Otra forma en que lo cibernético y lo biológico pueden ser considerados es por sus materiales centrales: según Latorra, el transhumanismo puede estar basado en el carbono, refiriéndose a cualquier alteración del cuerpo humano que provenga del propio cuerpo, o en el silicio, refiriéndose al ciberespacio y a los cuerpos artificiales (Latorra, 2015: 533). Por supuesto, se necesitan muchos más ingredientes en la alquimia de la evolución forzada, pero el carbono y el silicio son los más concisos por metonimia. Esta etiqueta también es productiva con respecto a los futuros posthumanos en la ciencia ficción, en cuyo caso el silicio significaría un futuro centrado en la inteligencia artificial o en los robots, mientras que el carbono indicaría la presencia de una especie no humana (ya sea animal o alienígena), cíbridos o clones.

Dejando a un lado el método y el material, se añade una última consideración, ya que Hayles proporciona, en *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, otro brillante valor binomial, cuando rechaza y critica la «ability to dominate or substitute the flesh»<sup>27</sup> (1999: 251). El paralelismo es claro: mientras que el método biológico pretende imponer el dominio sobre la carne, transformarla en la

<sup>25</sup> Oveja Finn-Dorset clonada en 1996 a partir de células de la glándula mamaria, pero no modificada genéticamente. Si bien la clonación fue exitosa y Dolly tuvo seis corderos, murió prematuramente (alcanzando la mitad del promedio de vida de su especie) debido a una adenomatosis pulmonar. Esto, así como el hecho de que sufría de artritis, llevó a algunos investigadores a creer que los animales clonados pueden envejecer más rápido que los nacidos de forma natural. Esta información está tomada del sitio web del Museo Nacional de Escocia (<https://www.nms.ac.uk/explore-our-collections/stories/natural-sciences/dolly-the-sheep/>), ya que Dolly se exhibe en su Galería de Ciencia y Tecnología.

<sup>26</sup> «una humanidad aumentada al estilo cibernético y con ingeniería genética y las implicaciones sociales que ambas tecnologías les suponen».

<sup>27</sup> «capacidad para dominar o sustituir la carne».



forma deseada, el método tecnológico rechaza la carne y opta por sustituirla por creaciones más perennes. La carne, en este caso, puede significar parte del cuerpo humano, su totalidad o, en casos posthumanos, el concepto mismo de vida orgánica. ¿Qué son los humanos, sino carne que se ha autoproclamado reina de la creación?

Así, habiendo considerado toda la categorización productiva (procedimiento, material y relación con la carne) el eje x se constituye teniendo, por un lado, lo cibernético, el uso del silicio (y otra materia inorgánica) y el reemplazo de la carne y, por el otro, lo biológico, el uso del carbono (y otra materia orgánica) y el dominio sobre la carne. Al igual que con el posthumanismo y el transhumanismo, existe una gran superposición temática «between the organic and the inorganic, the born and the manufactured, flesh and metal, electronic circuits and organic nervous systems»<sup>28</sup> (Braidotti, 89). En la siguiente sección, se contextualiza el eje x dentro de las modificaciones humanas vistas en *Hyperion* y sus propósitos estas.

### 3.2. La perspicacia de *Hyperion*: Alcaudones y sátiros

El *Hyperion* de Dan Simmons entra, según W. A. Senior, en la categoría de «Cyberpunk» (2012: 215). Sin embargo, hay muy poco *punk* en su universo cibernético, especialmente porque todos los elementos cibernéticos de la Hegemonía están controlados y administrados por corporaciones, que son apoyadas y respaldadas por un gobierno tan neoliberal que, en lugar de tener una primera ministra, elige etiquetar a su Gobernadora con el título de CEO del Senado (Simmons, 1989: 2).

Este sistema altamente competitivo no parece producir ninguna inconformidad organizada más allá de los contramovimientos

estéticos basados en modificaciones biológicas del cuerpo, aunque crea una buena cantidad de comunidades e individuos marginados. En cambio, la oposición al gobierno proviene de más allá de las fronteras de la Hegemonía: en planetas coloniales como Maui-Covenant, la revolución llega en forma de personas que rechazan el progreso cibernético del Antropoceno y que adoptan una perspectiva natural y respetuosa con el medio ambiente. Dentro del vacío interplanetario, entre las estrellas, la revolución llega en forma del enemigo, el opuesto temático: los Exters. Ostensiblemente, a través de los diferentes métodos y capas de performatividad, tácticas de guerrilla y conflictos interestelares, la oposición es siempre biológica.

Por lo tanto, se puede conjeturar que no son el posthumanismo y el transhumanismo los que son diametralmente opuestos, sino lo cibernético y lo biológico: después de todo, la Hegemonía está aliada con el TecnoNúcleo a lo largo de la mayor parte de la historia, y los Exters parecen respetar ferozmente a los animales que se esfuerzan por imitar, así como a las especies alienígenas que encuentran. Así, se pueden adivinar las preferencias de Simmons: en su ficción, después de todo, lo cibernético representa el control social, el neoliberalismo violento, el neocolonialismo y la destrucción del mundo natural, mientras que lo biológico se identifica con el desvalido social: en el mejor de los casos, es el protector de aquellos que no pueden protegerse a sí mismos e, incluso en el peor de los casos, es el hedonismo y la búsqueda inquieta de la individualidad artística.

Incluso dentro de una obra de ficción se trata de una creencia, una opción expresada entre dos bandos, que debe ser escuchada: es un hábito terrible olvidar cómo las palabras de los escritores de ficción pueden contribuir a la conversación e inclinar la proverbial balanza.

<sup>28</sup> «entre lo orgánico y lo inorgánico, lo nacido y lo manufacturado, la carne y el metal, los circuitos electrónicos y los sistemas nerviosos orgánicos».

Al margen de la academia, y más allá de ella, los escritores de ciencia ficción son «storytellers exploring what it means to be embodied in high-tech worlds. [...] Theorists for cyborgs»<sup>29</sup> (Haraway 1991: 52). Los puntos de vista de Simmons no se explorarán aquí, dentro de este texto, pero requieren una mayor consideración. Por ahora, sin embargo, las formas en que Simmons explora la modificación del yo (y la creación de un yo no humano) a través de varios métodos ocupan un lugar central, ampliando y poniendo a prueba los límites del paradigma lingüístico que es el centro de este ensayo. Las próximas páginas se centran principalmente en el lado transhumano de la moneda, que está más sujeto a matices y confusiones.

El uso principal de la mejora cibernética en *Hyperion* es, como se indica anteriormente, funcional y dirigido a una mejor (o más rápida) producción. El trabajo en la Hegemonía es en su mayoría manual o burocrático, consistiendo en un esfuerzo por terraformar todos los planetas a los que pueden llegar y por tener un humano diplomático detrás de todos los esfuerzos. Con todo, tener un conocimiento fácilmente accesible de todas las cosas no hace que los ciudadanos de la Hegemonía estén más informados, simplemente hace que el conocimiento sea una mercancía sin apenas valor real. Capacidades como la memorización o la investigación se pierden, al igual que la lectura analógica. Para respaldar este hecho, la historia de uno de los peregrinos comienza con las siguientes palabras: «In the beginning was the Word. Then came the fucking word processor. Then came the thought processor. Then came the death of literature. And so it goes»<sup>30</sup> (Simmons, 1989: 175). Efectivamente,

lo que esto significa es que no hay razón para que nadie se siente frente a una hoja de papel: si se puede aprender mientras realiza un trabajo manual, ¿por qué no se trabajaría constantemente? Incluso cuando esta actitud frente al trabajo se centra en la producción de arte, la eficiencia garantiza que nadie esté ocioso durante demasiado tiempo, que no haya tiempo para ninguna reflexión que no sea útil de inmediato.

El silicio y el metal son prácticos: externalizan la toma de decisiones a la inteligencia artificial predictiva, la recuperación de información a un algoritmo, e incluso el embarazo y el parto a incubadoras para que ninguna madre se quede nunca alejada del trabajo; los métodos citados en *Hyperion* incluyen «*ex utero* fertilisation, [...] a clonal surrogate, a gene-spliced virgin birth»<sup>31</sup> (Simmons, 1989:177), etcétera. Rara vez se utiliza una tecnología con fines recreativos (aparte de ver películas, que es más bien una distracción), y cuando se utiliza, el lector debe entender que se trata de una práctica clandestina y mal vista. Este es el caso del único aspecto ligeramente Ciberpunk de la sociedad hegemónica, acertadamente llamado *Cyberpuke* (cibervómito) en las novelas, práctica que utiliza dispositivos de alta tecnología para cargar temporalmente la conciencia de humanos en el TecnoNúcleo, aparentemente sin otra razón que el riesgo asociado y el deseo de alcanzar lo posthumano e integrarse en él. Esto plantea la pregunta: ¿puede alguien convertirse en posthumano renunciando voluntariamente a sus lazos con la humanidad, o perdiendo su voluntad y siendo esclavizado por una entidad posthumana? ¿Qué movilidad tienen

<sup>29</sup> «narradores que exploran qué significa tener un cuerpo en entornos de alta tecnología. [...] Teóricos de los ciborgs».

<sup>30</sup> «En el inicio estaba la Palabra. Luego vino el puto procesador de texto. Luego el de pensamiento. Luego la muerte de la literatura. Y así nos va».

<sup>31</sup> «la fertilización *ex utero*, [...] el alquiler clonal, un nacimiento virginal con edición genética».

las facciones dentro del paradigma? Hay una terrible promesa ligada a la idea de que alguien puede dejar atrás su humanidad y convertirse en *uno de los otros*.

Dejando a un lado las aventuras cibernéticas, la recreación accesible proviene del campo farmacéutico: una panoplia de sustancias recreativas, la mayoría de ellas adictivas, están siempre presentes en el tiempo libre de todos los ciudadanos, como los «erotic stimsims» (Simmons, 1989: 25), la «ultra-morphine» (1989: 94), «Flashback [...] and autoimplants» (1989:197), «endorphins, [...] orgasm derms, shunt primers, cannabis inhalers, non-recom tobacco cigarettes, and a hundred less identifiable drugs»<sup>32</sup> (1990: 46). Estos no son necesariamente cibernéticos o biológicos, pero, como suele suceder con el abuso de sustancias, son capaces de alterar a fondo la química del cerebro. La última práctica recreativa, reservada para aquellos que pueden permitírselo y considerada un símbolo de un estilo de vida hedonista, es el cambio estético a través de la manipulación genética y la bioingeniería: modificaciones drásticas sin otra función que la de destacar entre la multitud y la belleza mórbida tallada por los ARNistas. Esto es algo que uno de los personajes principales ha experimentado de cerca, ya que «Martin Silenus actually refers to his "satyr period" in which he had himself bioengineered to have the body of a satyr»<sup>33</sup> (Senior, 2012: 219). Estas modificaciones nunca parecen tener un uso práctico más allá de la ostentación de riqueza.

Por el contrario, los esfuerzos biológicos de los Exters tienen una función enteramente práctica, que es adaptarse a todos los entornos

sin tener que modificarlos o destruirlos. No se explica, en las novelas, cómo se entretienen los Exters. Sin embargo, sus únicos usos verificados de la tecnología son la guerra y el transporte, este último disfrazado estéticamente por medio de la biodiversidad, ya que sus naves contienen elementos orgánicos. La sociedad Exter se presenta como una forma de vida idílica, un Edén creado a partir de las condiciones más duras.

Hay, dentro del uso transhumanista de *Hyperion* del carbono y el silicio, dos desviaciones de la norma notables: el primero son los Templarios que, inicialmente, parecen rechazar el modo de vida de la Hegemonía promoviendo una perspectiva naturalista. Sin embargo, pueden ser descartados rápidamente, ya que su posición política no niega su realidad: tienen *comlogs* y otras modificaciones, y participan voluntariamente en el transhumanismo y en la Hegemonía, aunque sean reacios a la terraformación. La otra desviación son los Bikura. Se trata de una tribu del planeta Hiperión que ha sido modificada a través de una versión compleja de cría selectiva que incluye una entidad parasitaria intradérmica que los protagonistas llegan a conocer a través del diario del Padre Paul Duré, un explorador católico que escribe: «It lay there as if it were part of my flesh. I pulled, scraped, and tore [...] *It did not come off*»<sup>34</sup> (Simmons, 1989: 79, cursivas originales). Se trata efectivamente de una forma de transhumanismo biológico, aunque no consensuado: más tarde se revela que la entidad fue creada por el TecnoNúcleo. Los Bikura (y el Padre Paul Duré) constituyen, por lo tanto, una forma de transhumanismo

<sup>32</sup> «estimuladores eróticos»; «ultra-morfina»; «Flashbacks [...] y autoimplantes»; «endorfinas, [...] parches orgásmicos, cateterismo, inhaladores de cannabis, cigarrillos no recomendados, y otros centenares de drogas menos conocidas».

<sup>33</sup> «Martin Silenus de hecho se refiere a "su etapa como sátiro" en la que el mismo se había aplicado bioingeniería para tener un cuerpo de sátiro».

<sup>34</sup> «Estaba ahí como parte de mi carne. Tiré, arrastré y arranqué [...] *No salió*».

biológico provocado por una entidad cibernética posthumana.

Las entidades posthumanas son casi completamente claras en su ubicación dentro del paradigma: los androides y la inteligencia artificial son tecnológicos, mientras que las especies alienígenas y los animales, tanto naturales como clonados o recreados después de la extinción, son biológicos. Se ha indicado ya que los cíbridos, como la copia de Keats, son ambiguos aunque tienden al posthumanismo; también son en su mayoría de naturaleza biológica, incluso si son creados por entidades cibernéticas, porque están constituidos orgánicamente.

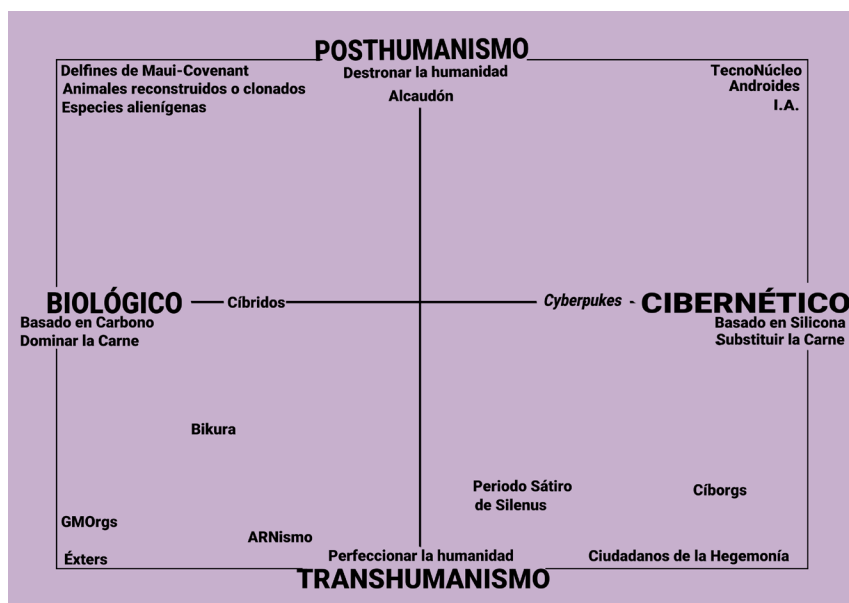
Hay un último caso atípico notable, una criatura a la que todos los personajes del libro intentan dar sentido sin éxito. Hecho de cromosoma y cartílago, enviado desde un futuro lejano, el Alcaudón sigue siendo un enigma. Es creado por el TecnoNúcleo, utilizando el ADN y la personalidad de un hombre muerto hace mucho tiempo. Es orgánico sin serlo del todo. Se engendra y se forja. No hay duda alguna sobre su origen posthumano, pero el método es

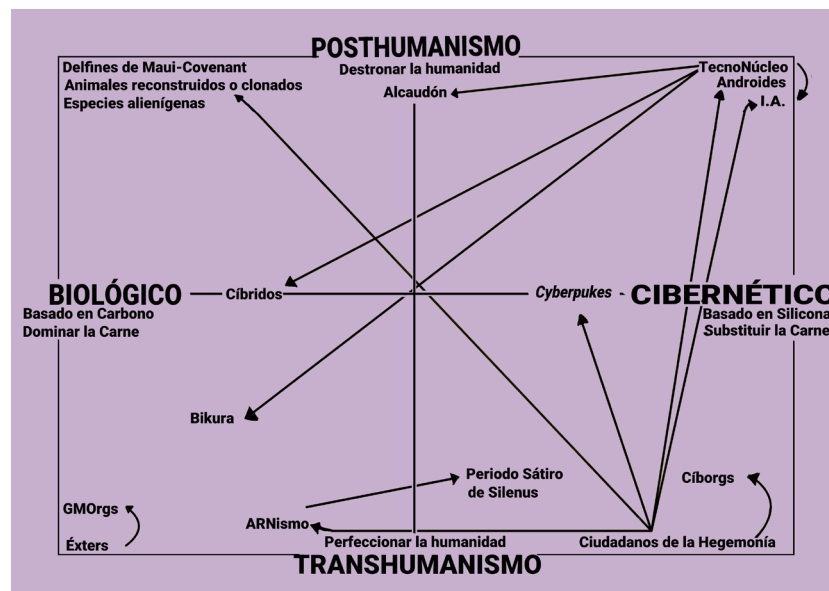
indiscernible. Por lo tanto, se beneficia de que el paradigma esté en un plano, porque puede ser colocado en el medio (en la cima de la línea del posthumanismo) en lugar de ser empujado indecorosamente dentro de una categoría estática que es solo parcialmente correcta. La flexibilidad del paradigma, por lo tanto, puede explicar los medios mixtos en la creación, así como de los dilemas relativos a la humanidad de un sujeto.

### La guerra de la carne: conclusiones e investigaciones futuras

Esta conclusión debe comenzar necesariamente revisando el aspecto visual del paradigma, con la adición de las definiciones presentadas a lo largo de este ensayo y los ejemplos proporcionados por *Hyperion*:

Como se puede ver en el plano, todos los ejemplos tienen un lugar que explica su relación con la humanidad así como los métodos con los cuales han sido creados. Para complicar aún más las cosas, he añadido flechas direccionales para dar sentido al punto de origen de cada ejemplo:





Habiendo examinado todas las variables presentes en *Hyperion* y *The Fall of Hyperion* de Simmons, la pluralidad y diversidad dentro de su narrativa es innegable. Es imposible dejar de preguntarse si esta multiplicidad de futuros es algo que la humanidad puede lograr y esperar; y, sin embargo, más allá del asombro pueril que puede suscitar, hay una advertencia que requiere cautela. Si la humanidad ha de trascender y lograr la autosuficiencia evolutiva, cada paso debe ser cuidadosamente planeado y, lo que es más importante, debe ser consciente de sí mismo. Hay un enorme peligro en hacer las cosas simplemente para demostrar que se están haciendo o para demostrar que son posibles. La teoría siempre debe liderar, y debe predicar con el ejemplo: la oscuridad académica es una mala praxis cuando el tema debatido es tan universal como estar encarnado dentro de la (post)modernidad.

El paradigma propuesto en este ensayo toma como objetivo ser tan transparente e intuitivo como pueden serlo las palabras en un tema tan complejo. Basado en los ejemplos de

*Hyperion*, representa un enfoque claro y realista que se puede utilizar tanto en la ciencia ficción como en la realidad (mientras que la línea entre las dos se difumina y se disipa), y que no toma partido ni hace juicios de valor: para iniciar un debate ético efectivo, primero se debe llegar a una comprensión de lo que significa cada cosa, cuál es la posición de cada parte y qué es exactamente lo que se está sometiendo a escrutinio.

Este es a menudo el aspecto más confuso de la conversación moderna sobre el posthumanismo y el transhumanismo: mientras los pensadores posthumanistas denuncian el transhumanismo, los pensadores transhumanistas se declaran defensores del futuro posthumano, y ningún bando reconoce al otro ni al transeúnte confundido. Este último se siente abrumado, escuchando solo un coro disonante hecho por un millón de voces que predicán advertencias de pánico, lutos derrotistas, promesas ilusorias y salmos fanáticos, mientras la orquesta toca cada vez más rápido. Es desgarrador y aterrador,

y ciertamente no hace que alguien se pueda entusiasmar con el futuro de la humanidad.

Está claro que la saga *Hyperion* tiene mucho que ofrecer en relación con las consecuencias de ciertos futuros. Las novelas de Simmons contienen una plétora de preguntas sin respuesta que pueden ser respondidas a través del análisis y podrían resultar útiles para enfrentar la gigantesca tarea de desenredar el futuro. Nos podríamos preguntar, por ejemplo, sobre la naturaleza del híbrido y su humanidad, sobre los límites de la transhumanidad y si puede entrar voluntariamente en lo posthumano, sobre las consideraciones éticas relacionadas con las modificaciones corporales como medio para mejorar la producción económica, etcétera. Además, ya que *Hyperion* se publicó en 1989 y los discursos entorno el futuro de la Humanidad han evolucionado, este ensayo está inevitablemente desactualizado, ya que el género de ciencia ficción sin duda ha progresado en la exploración de los posibles futuros de la humanidad. Las investigaciones futuras podrían centrarse en el uso de este paradigma para explicar nuevos ejemplos de evolución humana, tanto en el frente transhumano como en el posthumano, así como en el análisis del discurso más reciente sobre cómo debería proceder la humanidad.

Sin embargo, hay asuntos más urgentes: antes de lanzar la visión de *Hyperion* o de cualquier otra novela de ciencia ficción a la conversación con la esperanza de que pueda perdurar, se debe reflexionar seriamente sobre si esta danza de muerte está haciendo un favor o daño. ¿Cómo se ven afectadas emocional y cognitivamente las nuevas generaciones por estas terribles incertidumbres? ¿Cómo puede persistir la esperanza? ¿Cómo puede la ciencia ficción proporcionar un respiro, si aceptamos que el escapismo no puede ser su principal negocio? ¿Cómo pueden los debates siempre

presentes sobre el futuro transformarse en algo constructivo, amigable y seguro para cualquiera que desee aprender y dar su opinión sin ser llevado a la pista de baile?

Hay que continuar explorando los futuros plausibles que se pueden encontrar, eso es un hecho, pero se debe pensar en la naturaleza de la investigación, su accesibilidad, su propósito... Y su recepción general. Los transhumanistas más prominentes han recurrido a Twitter (ahora X) para reunir a las masas en torno a un debate del que solo conocen una parte. Los posthumanistas ocupan espacios activistas, salas de conferencias y ensayos casi indescifrables. Las historias de ciencia ficción gritan, proclamando la llegada del lobo a cualquiera que se detenga a escuchar, y sus gritos se amortiguan a medida que se entregan, lenta pero seguramente, a una industria que se ha vuelto formulista y sumisa.

## Obras citadas

### Fuentes Primarias

- SIMMONS, Dan. *Hyperion*. London: Orion, 1989. [*Hyperion*, trad. Carlos Gardini. Barcelona: B de Bolsillo, 2019]
- . *The Fall of Hyperion*. London: Orion, 1990. [*La caída de Hyperion*, trad. Carlos Gardini. Barcelona: Ediciones B, 2005]

### Fuentes secundarias

- BRAIDOTTI, Rosi. *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press, 2013.
- HARAWAY, Donna. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. New York: Routledge, 1991.
- HAYLES, Katherine N. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.



- HUXLEY, Julian. «Transhumanism». *Journal of Humanistic Psychology*, 8.1 (1968): 73-76.
- LATORRA, Michael. «Post-and Transhumanism: An Introduction». *College Literature*, 42.3 (2015): 532-535.
- MARSZALSKI, Mariusz. «Humanity's Transhuman Future and the Ethics of the Other in Dan Simmons' *Hyperion Cantos*». *Bohemica litteraria*, 18.2 (2015): 44-58.
- MERZLYAKOV, S.S. «Posthumanism vs. Transhumanism: From the 'End of Exceptionalism' to 'Technological Humanism'». *Her. Russ. Acad. Sci.*, 92 (Suppl 6) (2022): 475-482.
- RYAN, Derek. «Following Snakes and Moths: Modernist Ethics and Posthumanism». *Twentieth Century Literature*, 61.3 (2015): 287-304.
- SCHMEINK, Lars. *Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society and Science Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press, 2015.
- SENIOR, W. A. «Dan Simmons's *Hyperion Cantos*: The Fantasy Within». *Hungarian Journal of English and American Studies*, 18:1/2 (2012): 213-226.
- TIROSH-SAMUELSON, Hava. «Engaging Transhumanism». Grassie, William and Hansell, George R. *H+/-: Transhumanism and its Critics*. Bloomington: Xlibris, 2011, 19-52.