

Del Cyberpunk al Biopunk en la ficción de sujetos Trans

Calvo Munera, Elkin Alfonso ⁽¹⁾

Resumen: En el mundo digitalizado actual, la tecnología está presente en todos los aspectos de la vida cotidiana, afectando profundamente nuestras dimensiones sociales y culturales. Los algoritmos y pantallas se han vuelto parte inseparable de nuestras interacciones, hasta el punto de concebir la vida como información. En este contexto, el biopunk emerge como una corriente artística inspirada en el *cyberpunk*, que explora la fusión entre cuerpos humanos, máquinas y la manipulación genética. Tras el descubrimiento del genoma humano, el biopunk ha encontrado en el cine y los medios de comunicación un espacio para narrar historias sobre la modificación de la vida a nivel molecular y el ADN. El *biopunk* también se posiciona como una corriente contracultural que promueve el acceso libre a la información científica y fomenta el *biohacking*, un enfoque que permite realizar ciencia desde el hogar. Para algunas personas trans y no binarias, el *biopunk* se ha convertido en una herramienta de resistencia y transformación. Inspiradas por la ciencia ficción, estas personas modifican sus cuerpos y crean espacios en las redes donde desafían las normas del orden heteropatriarcal. A través del *biopunk*, re-imaginan sus vidas y cuerpos, utilizando la tecnología como un medio de empoderamiento frente a la exclusión y violencia que enfrentan.

Palabras clave: Biopunk - Cyberpunk - Biohacking - Ciencia ficción - Cine - Trans - Queer

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 67-68]

⁽¹⁾ Autor del libreo Youtube como ecosistema comunicativo. Comunicador social con énfasis en Educación de la universidad Santo Tomás, magíster en comunicación y educación de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y doctorante en estudios sociales de la misma institución. Actualmente es docente catedrático de la Universidad Pedagógica Nacional. Correo electrónico: elkincalvo@yahoo.com.co

Introducción

Este artículo se inspira en parte de la investigación doctoral en Estudios Sociales de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, que se adelanta dentro de la línea de investigación “Subjetividades, diferencias y narrativas”, con un énfasis en “Cuerpos, tecnociencias y digitalización de la vida”. A través de esta línea, se exploran los nuevos acontecimientos desde la contemporaneidad que configuran ese resultado de lo que somos como humanos y nuestra relación con la existencia en el presente. Se plantea así la necesidad de reconfigurar estas relaciones desde prácticas y teorías como las de Rossi Braidotti, quien propone el concepto de lo posthumano como una invitación a repensar nuestra conexión con la vida, tanto de lo vivo como de lo no vivo, lo humano y lo no humano.

Así las cosas, en primer lugar, se define el ciberpunk como una tendencia artística, distópica y de ficción que surgió en producciones cinematográficas de las décadas de 1960 y 1970. Esta corriente ganó fuerza en los años 80 con aportes teóricos como los de Donna Haraway, quien abordó las posibilidades de hibridación entre la máquina y el cuerpo humano a través de la figura del cyborg.

Con el avance de los estudios sobre el genoma humano, su descubrimiento y posterior confirmación entre las décadas de 1990 y 2000, surgió el biopunk, una evolución del ciberpunk que incorpora elementos y narrativas de ficción centradas en la manipulación genética y el ADN. Estas historias se reflejan no solo en el cine, sino también en una amplia gama de novelas que exploran temas como los superhéroes, el género y lo queer.

Aunque los relatos iniciales del biopunk nacieron principalmente en Estados Unidos y Europa, países de América Latina, como Cuba y México, han sido pioneros en adoptar y desarrollar esta corriente en la región.

En una segunda etapa, se evidencia la relación entre el biopunk y lo trans en estudios académicos que han analizado esta conexión, para abrir espacio a las prácticas que algunas personas trans han llevado a cabo. Aunque estas acciones no se han identificado de forma explícita con el biopunk, guardan una estrecha y profunda conexión con el biohacking, ya que buscan alterar su código genético mediante intervenciones realizadas de manera artesanal, en sus propios hogares o en talleres improvisados. Este fenómeno resalta la apropiación individual, la constante producción de subjetividad con el apoyo de la tecnología y la biología para desafiar las normas y transformar el cuerpo humano.

Finalmente, el artículo aborda un problema contemporáneo en esa relación del biopunk con el cuerpo como texto y tecnología, dejando abierta una pregunta para seguir abordando y desarrollando de manera mucho más amplia.

El paso del Cyberpunk al Biopunk

El concepto del cyberpunk nació en 1983, Bruce Bethke creo con un grupo de punks, como él los denominó, después de piratear el demo de radio Shack, una cadena de radio en la que trabajaba con una aplicación de cuentos llamadas cyberpunk (Ennis, 2023). Básicamente, era una historia de niños que crecieron en una sociedad tecnológica con su propia

cultura, creando el estereotipo de hacker punk, Bruce no inventó el punk, sino que acuñó el término que más tarde se asociaría con el género.

A Bethke no solo se le atribuye el término en los años 80, sino que también a la creación de un personaje del cyberpunk que dio paso a producciones en Hollywood, de las más conocidas de 1968 *Androids dream of electric Sheep* que, que fueron los comienzos de este género hablando de superhumanos o humanoides, generando preguntas sobre ¿qué es lo que nos hace humanos? o ¿cómo podemos distinguir una máquina de un humano?

El cyberpunk tuvo una evolución con la ciencia ficción y películas que mostraban mundos apocalípticos, que miraban hacia el futuro, autos voladores, barrios marginales en grandes ciudades, calles lúgubres, empresas tecnológicas que ejercen mucho poder, megacorporaciones con sus propias fuerzas militares, distopías urbanas, etc., algo parecido a lo que estamos viviendo ahora, solo que presentado en los años 1980.

Tal vez la película de William Gibson, fue en realidad la que solidificó el término, sin embargo, Bruce Sterling escribió en el prefacio de *Mirrorshades*: “*Technical culture has gotten out of hand. The advances of the sciences are so deeply radical, so disturbing, upsetting, and revolutionary, that they can no longer be contained. They are surging into culture at large; they are invasive; they are everywhere. The traditional power structure, the traditional institutions, have lost control of the pace of change*”. [La cultura técnica se ha ido de las manos. Los avances de las ciencias son tan profundamente radicales, tan inquietantes, perturbadores y revolucionarios, que ya no se pueden contener. Están surgiendo en la cultura en general; son invasivos; están en todos lados. La estructura de poder tradicional, las instituciones tradicionales, han perdido el control del ritmo del cambio” (1986)].

La estética del cyberpunk se construyó en torno a espacios urbanos densos e hipertecnológicos, a menudo en decadencia, que representan de manera literal una jerarquía social vertical (Graham, 2016). Esta estética aborda temas transhumanistas y desviaciones de las normas culturales impuestas, relacionándose con cuestiones específicas y separadas: una estética fija y estancada, y un género que evoluciona junto con los cambios sociales y tecnológicos. Se trataba de una visión del futuro que extrapolaba la tecnología de la década de 1980 para la parte “cibernética” del entorno, inspirándose en metrópolis densas como Hong Kong para crear su espacio físico urbano (Kwok *et al.*, 2018).

Autores, productores y generadores de CF en el cyberpunk, buscaron reflejar las aspiraciones y las ansiedades de un futuro, la ficcionalización del género se solidifica desde la estética en la década de 1980 y 1990, y surgió simultáneamente en las esferas occidental y japonesa a finales de los años 70's. En su creación era un género que podía caracterizarse tanto por sus temas filosóficos como por su estética que apuntaron hacia el tema tecnológico y mostraban hacia donde se podía ir, lo que impulsó rápidamente este avance tecnológico.

En la medida que pasaba el tiempo el cyberpunk evolucionó a la par de la tecnología, su estética se volvió retro futurista, conservando el entorno urbano en decadencia, pero también los adornos visuales de los años 80 y 90 como interfaces de cinta torpes y salidas de consola estilo hacker, esto se puede ver en video juegos como *Cyberpunk 2077* y *Ready Player One*, que se basan en la nostalgia para crear una inmersión en el entorno “cyberpunk” en lugar de utilizar plenamente los temas del género (Barbeau, 2022).

En la trama del Cyberpunk los personajes que se muestran están integrados a la sociedad, el fin último que buscan es resolver sus problemas desde dentro del sistema capitalista en

vez de derribarlo, obras que cruzaron con la ciencia ficción sobre el crecimiento tecnológico que continúa acelerándose de manera incontrolable e irreversible, y donde los efectos en la sociedad no son predecibles (Vinge, 1993).

Estas producciones evidencian un claro deseo de trascender lo mundano, explorando la fuga de la mente hacia el ciberespacio y la mutabilidad del cuerpo (Bould, 2010). Obras que enfrentan la dualidad entre mente y cuerpo, donde la mente considerada el verdadero “yo” actúa como ancla mientras el cuerpo sufre transformaciones parciales o totales con partes orgánicas, cibernéticas o es abandonado por completo. Es decir, la mente se desplaza hacia un espacio basado puramente en datos. Las megalópolis se presentan como lugares de posibilidades limitadas, donde los individuos pueden mezclarse y pasar desapercibidos, espacios de soledad y alienación en los que los vínculos están mediado por grandes corporaciones mediáticas.

Haraway (2019) ha planteado en sus publicaciones la existencia de cuatro zonas en las que nos movemos: el Espacio Real o Tierra; el Espacio Exterior o lo Extraterrestre; el Espacio Interior o el Cuerpo y, finalmente, el Espacio Virtual o el mundo de la ciencia ficción, que se sitúa en un dominio oblicuo entre lo imaginario, lo simbólico y lo real (p. 131). Allí se ubicaría la práctica del biopunk (nombre que tomaría posteriormente el cyberpunk), que durante el confinamiento impuesto por la pandemia de COVID-19, el “tele-cuerpo” acuñado por Preciado (2022), describe perfectamente la forma de existencia carnal-virtual del cyborg en la era de la producción y comunicación digital; el tele-cuerpo no es completamente orgánico ni enteramente digital, sino una entidad natural-técnica que se sitúa en la intersección entre la vida y la cibernética, entre el carbono y el silicio (p. 308).

En el cyberpunk se destacan temas clave que junto al surgimiento de una economía de la información ha impactado el orden social, la expansión del cibercrimen y las diferentes formas de infoguerra, a esto se le suman por un lado la hipermercantilización de la cultura y el crecimiento de estilos de vida ciborizados, y por el otro, la proliferación de realidades sintéticas, con la realidad virtual, hasta el punto de que la experiencia simulada ha comenzado a suplantarse “lo real” y la posibilidad de una “carga” transhumanista de conciencia, que permita a los individuos abandonar la “carne” en favor de una existencia virtual como datos des corporizados. (Latham, 2020), podría plantear que el cyberpunk es resultado de la crisis de la modernidad cuyos elementos se orientan desde una perspectiva distópica.

Se ha dicho mucho sobre el agotamiento y declive del cyberpunk en Estados Unidos hacia finales del siglo XX, sumado a el boom del internet y las tecnologías de la información, pues sobre este se basaron películas como *Neuromate*, *el último hombre vivo*, 2024: *Apo-calipsis nuclear*, el regreso de los muertos vivientes, *WaterWorld*, 12 monos, entre otros. Sin embargo, lo que hizo el género fue evolucionar y es lo que está marcando la tendencia como presente y futuro de la ficcionalización, entendida por biocapitalismo que se articula a través del biopoder y se manifiesta en cuestiones claves como las políticas de natalidad o la esperanza de vida, de tal modo que la biotecnología se ha tornado en un útil esencial en un elemento clave en este sistema económico y de control, capaz de ejercerse desde una dimensión microscópica, en palabras de Kaushik Sunder Rajan, “*Biotechnology is a form of enterprise inextricable from contemporary capital*” (2006 p. 3). Las evidencias que el género no está extinta son las palabras de Carrancá (2020, p. 224) donde ve como en México esta corriente se consolidó como un recurso vigoroso para expresar la compleja realidad del

país, marcada por las paradojas entre la premodernidad y la posmodernidad que coexisten en un mismo espacio.

El biopunk, que toma sus bases del cyberpunk, nos enfrenta a una relación del consumo, y de las relaciones que en el marco del biocapital se establecen entre las estructuras económicas que lo generan y articulan, subyugando cierta noción de vida a una especulación y mercantilización. El biopunk se adueñó de la tecnología en el sentido de clave de consumo, pasando primero por una actitud crítica a una cierta actitud acogedora frente a las estructuras a las que se oponían (Latham 2007, p 228).

Ahora, Paul DiFilippo, uno de los escritores de algunas de las principales obras de esta corriente, en entrevista con Marshall Payne (2009) define el biopunk como: *“cybernetics was a dead science when cyberpunk SF was born, a cul-de-sac wi-thouth living practitioners (...) Punk was a dead music when cyberpunk SF was born (...) Ribofunk is Speculative fiction which acknowledges, is informed by and illustrates the tener that the next revolution – the only one that really matters – will be in the field of biology”* (s/p).

La cibernética era una ciencia muerta cuando nació la ciencia ficción cyberpunk, un callejón sin salida sin practicantes vivos (...). El punk era una música muerta cuando nació el cyberpunk SF (...) Ribofunk es ficción especulativa que reconoce, informa e ilustra la idea de que la próxima revolución –la única que realmente importa– será en el campo de la biología. Lo que indica que la tecnología ha dado forma a nuestras vidas, se está saliendo de control y en general la cultura está siendo invadida.

Las características del biopunk es la estética (heredada del cyberpunk) la tecnología, el uso de inteligencia artificial, Chips, las megacorporaciones, las calles sucias, barrios marginales en las megaciudades, luces de neón, etc. Se puede decir que los escritores de esas películas desde los 80 fueron el comienzo de la revolución digital con el cyberpunk, lo manifiesta el profesor de LSC-Kingwood, Mortimer Ennis.

Indiscutiblemente las producciones de este género no son exclusivas o propias de países como Estados Unidos, en el caribe surgieron escritores del biopunk cubano surgido como literatura que producto de la retroalimentación, de la lectura, mezcla y creación de diferentes textos, que incorporan el cyberpunk internacional al tiempo que subvierte otros modelos y géneros literarios, incluido el realismo socialista y su héroe. El cyberpunk cubano no se puede separar de su realidad social cubana y su tradición literaria, pero tampoco se puede entender sin mirar la escritura internacional de la ciencia ficción, especialmente las voces que llegan del norte durante la década de 1990 (Redondo, 2005).

Una generación de escritores cubanos incorporó la ficción cyberpunk de la década de 1980 que se creó fuera de Cuba. La versión del cyberpunk de Cuba surgió durante la debacle económica e ideológica causada por la caída de la Unión Soviética y el bloque comunista europeo. Ahora, durante la década de 1970, la mayoría cubana tomó como su héroe al nuevo hombre socialista. Este héroe fue reemplazado en la década de 1990 por un nuevo modelo de héroe a la cubana, que se parecía a los antihéroes del cyberpunk.

Existen producciones en Latinoamérica sobre biopunk, una de ellas está bajo el nombre de *The politics of cyborgs in Mexico and Latin America* (2013), Ginway allí se narra como en la película *Sleep Dealer* de Alex Rivera (2008), la cultura tradicional mexicana choca con la tecnología moderna. Filmada principalmente en Tijuana, “La ciudad del futuro”, retratando un mundo en el que los trabajadores mexicanos pueden obtener implantes que les

permiten trabajar en fábricas y en otros lugares remotos de Estados Unidos, permitiendo así que Estados Unidos se beneficie de los mexicanos, trabajan sin tener que aceptar su presencia o sus cuerpos vivos. Los cuerpos de estos “cyberaceros” mexicanos ocupan un nuevo tipo de espacio fronterizo, atrapados entre la tecnología y la tradición en un estado suspendido que captura la presencia y ausencia de los mexicanos en Estados Unidos y el imaginario estadounidense.

A partir de la década de 1990, otros autores mexicanos de ciencia ficción escriben historias sobre implantes y neo ciborgs, anticipándose en casi una década al retrato de “ciber aceros” de Alex Rivera. Al igual que los trabajadores de Sleep Dealer, los personajes principales de estas breves narraciones obtienen pocos beneficios de sus implantes, a pesar de su conexión con la última tecnología.

Las narrativas mexicanas biopunk construyen una visión desafiante y politizada de la interfaz futurista entre el cuerpo y la tecnología, radicalizando la visión representada en la película de Rivera. Mientras que Culturas híbridas (1989) de Néstor García Canclini, fue el primer intento de teorizar sobre la zona fronteriza y la experiencia de una modernización desigual, Heriberto Yépez (2005) cuestiona este concepto de hibridación porque a menudo disminuye el sentido inherente de diferencia y lucha a través de un discurso de conciliación, menciona que en la necesidad de la negación de la alteridad construimos algo “híbrido”.

Hemos naturalizado tanto la categoría “híbrida” que la mera mención de esta categoría como puramente cultural, artificial, contextualizada (en la epistemología imperialista) parece una “amenaza”, un malvado retorno al “nacionalismo” o al “puro”. Utilizando la categoría “híbrido” hemos seguido siendo hegelianos. Llegamos a las síntesis. [...] Pero la resistencia es lo que realmente tiene lugar donde ahora se utiliza el hibridismo [...]. Y la categoría híbrida se trata de negar la resistencia (Yépez, 2005).

El cyberpunk, como estética y género, y el biopunk, con sus temas específicos, son dos entidades distintas: la primera se encuentra estancada y fija, mientras que la segunda evoluciona en paralelo con los cambios sociales y tecnológicos. Como ocurre con gran parte de la ciencia ficción, el biopunk refleja las aspiraciones y ansiedades de su época, un género que se caracteriza tanto por su enfoque filosófico como por su estética, impulsado por la rápida aceleración del avance tecnológico y nuestras incertidumbres y esperanzas sobre su posible dirección.

La ficcionalización en este contexto se convierte en una especie de operación mágica, que “desautoriza precisamente a quienes están cerca del objeto natural ahora representado” (Haraway, 2019, p. 138). En consecuencia, el descubrimiento del genoma humano en los años 90, fue lo que abrió la puerta al desarrollo del biopunk, un subgénero en el que el ambiente no está determinado por las tecnologías de la información y la comunicación, sino por la biología sintética. Las narrativas se centran en la manipulación genética, la experimentación con ADN y sus posibles recombinaciones o clonaciones. En estas historias, los protagonistas suelen ser biohackers que llevan a cabo investigaciones clandestinas o se encuentran bajo la amenaza de grandes corporaciones que buscan apropiarse de sus avances como herramientas de control.

Aunque se pensaba que el biopunk alcanzaría un notable crecimiento y popularidad en la década de 2000, algunos autores, como Brian McHale, sostienen que en realidad es una va-

riación del cyberpunk, afirmando que “el biopunk logra lo mismo a través de biotécnicas, diseñando nuevos tipos de humanos reconfigurados” (McHale, 1992, p. 257).

Con las posibilidades que brindan las redes de información y comunicación hoy, las personas desarrollan elementos biotecnológicos presentes en las redes de información y comunicación, que han permitido no solo crear nuevos personajes, si no tener acceso a contenidos de biopunk.

Actualmente, la serie británica *Black Mirror* en Netflix y películas como *La Sustancia* se inscriben claramente en este género, exponiendo de forma crítica la manipulación constante a la que estamos sometidos en las redes de información y comunicación. Esto plantea un gran desafío para los estudios sociales, que intentan explicar cómo los nuevos acontecimientos contemporáneos, que se basan en la ficcionalización e inspirados en la realidad genética, ahora están al alcance de quienes no solo pueden imaginar, sino también diseñar, crear y reconfigurar nuevos tipos de seres humanos en el entorno digital de hoy.

El Biopunk como Elemento en los Cuerpos Trans

Existe una creciente preocupación en la comunidad trans sobre los asesinatos y la persecución a los que son sometidos debido a que sus cuerpos, considerados “inapropiables”, no encajan en una sociedad heteropatriarcal normada. Estos cuerpos son percibidos como desubicados en los mapas que definen tipos de actores y narrativas, pero no están originalmente atrapados por la diferencia, como señala Haraway (2019) en el sentido del produccionismo. Esta preocupación ha impulsado investigaciones recientes que buscan poner en discusión temas como el derecho a la vida, el acceso al espacio público, la salud, la educación, y los modos de vivir y existir, entre otros. Por ejemplo, una publicación de la Universidad Nacional de Colombia llamada *tacones, siliconas y hormonas*, se relata el testimonio de una mujer trans que, en su proceso de tránsito (se denomina así el proceso de hormonización para pasar de lo femenino a lo masculino o viceversa), desarrolló su transformación corporal como acto autónomo, inspirado por otras mujeres trans, y que lo llevó a cabo como un proceso biopunk, integrando elementos tecnológicos para alcanzar su devenir femenino (García, 2010).

En las producciones cinematográficas de biopunk, se representan transformaciones a través de moléculas, pastillas o hibridaciones de manipulación genética, como también hibridaciones entre máquina y cuerpo. Estas intervenciones contrastan con las “artesanales” que se llevan a cabo en comunidades trans, donde elementos del biopunk se trasladan a estos espacios comunitarios en el proceso de devenir de la mujer. En este contexto, hay sujetos trans que consumen hormonas sin ningún tipo de acompañamiento médico, ya sea por desconocimiento, por seguir el consejo de otras que ya lo han hecho, o por confiar en la “sabiduría” popular que circula en esos espacios.

Si bien en las producciones del biopunk se muestran las posibilidades de cambio de género, para ninguna de las trans, que entrevistó la investigación de la UN, está interesada en realizarse una cirugía de reasignación sexual, bien sea porque lo consideran riesgoso frente a la anulación del disfrute de la sexualidad o porque los clientes buscan mujeres trans

con un pene erecto y duro (García, 2020). Sin embargo, en ese contexto hacerse cirugía significa esconder el pene y los testículos momentáneamente, que traen como marca de masculinidad, debajo de la ropa ajustada y femenina.

Los cuerpos trans en relación con el biopunk también han llevado a recientes trabajos sobre lo queer y la trans identidad que han tenido una cercanía con la estética cyberpunk, reflejado en obras culturales como en reflexiones académicas; es innegable una atracción hacia los mundos donde la destreza tecnológica permite evolucionar más allá del propio cuerpo corpóreo, o cambiarlo a voluntad. Las exploraciones de temas como la discriminación y el trabajo sexual también son fuentes de resonancia con experiencias trans y queer comunes; culturalmente esta estética es indisoluble de su componente urbano, con la casualidad, la diversidad y la densidad de la ciudad a menudo en el centro de las historias contadas alrededor de estos temas.

Lo que reflejan producciones dentro del género del biopunk, es esa tendencia observada de las personas queer o trans a congregarse en los centros urbanos, donde las minorías están presentes en cantidades suficientes para crear comunidades sociales con exploraciones más libres en torno al género. Esta pareció ser una de las corrientes estéticas centrales de la comunidad trans a nivel mundial hasta principios del siglo XXI, según el artículo titulado, *Queer fragmentation and trans urban aesthetics: from cyberpunk to cottagecore*, de Erin Barbeau, donde se observa un cambio con el surgimiento de aspiraciones más rurales, ejemplificadas por la reciente popularidad de la estética, parece haber un deseo creciente de retirarse de la sociedad en general y aislarse en comunidades homogéneas y muy unidas, reemplazando la espacialidad por la conectividad en línea (2022).

Esto podría ser el resultado de múltiples factores, entre los cuales dos parecen centrales, la asimilación de muchos sujetos trans vinculadas a la disolución de comunidades y dar mayor priorización de las interacciones en línea, convirtiendo al sujeto en “el tele-cuerpo que es el cuerpo transformado en un espectáculo público digital, en una interfaz producida para ser difundida vía Facebook e Instagram, cuerpo escaneado, tuneado, hackeado, copiado..., distribuido a través de la telepresencia por Snapchat o tik Tok” (Preciado, 2022, pág. 309).

Barbeau (2022) a partir de lo que ha denominado la socio-geografía, hizo un análisis literario con el corpus de una red de microblogging, busco explorar cómo las representaciones aspiracionales y representacionales de lo queer evolucionaron junto con sus prácticas físicas y en línea, transformando la relación históricamente estrecha entre lo queer y la urbanidad. Lévy y Lussault (2013) dicen, que esto es apenas fue un inicio de esta relación, dado que la tecnología ha invadido nuestra vida diaria, las decisiones, los deseos y aspiraciones, este se ha convertido en el espacio geográfico como un conjunto de técnicas, donde las revoluciones tecnológicas han sido productos y productores de lo urbano (Santos, 2002).

La ciudad virtual ha pasado a ser un espacio importante donde también se originan las tecnologías de reproducción social, como la regulación de la sexualidad a través de la domesticación del sistema educativo, la industria y la prisión (Foucault, 1975, p. 9). En esos espacios digitalizados operan también las revoluciones industriales y tecnológicas, y el control de la natalidad para las familias suburbanas o las intervenciones en la arquitectura urbana para la masculinidad heterosexual de la posguerra (Preciado, 2013).

La mayor parte del desarrollo técnico de las sociedades se basa en instituciones urbanas, ya sean universidades, institutos, empresas, etc., donde los actores de diferentes contextos sociales, culturales y políticos se encuentran en un régimen de co-espacialidad. El encuentro de estos diferentes contextos en la vida cotidiana es uno de los motores, tal vez los más grandes, para la aparición de nuevos problemas, nuevas formas de expresión y convivencia y, en consecuencia, nuevos paradigmas sociales. La constitución de un grupo alineado políticamente, grupos políticos o movimientos sociales en general fue posible gracias al contacto de realidades, contextos y demandas distintas en la misma vida cotidiana, características de la urbanidad para Lévy (1999), pero que, al parecer con la digitalidad, son otros los escenarios de discusión y de problemas que pueden ir surgiendo y generando comunidades virtuales.

La ficcionalización en el siglo XXI se convierte en la forma de querer imaginar el futuro, y darle sentido a una contemporaneidad fugaz, y muchas veces incomprensible junto a la historia que de algún modo hemos construido. La ficción expresa una esperanza o apuesta por el porvenir, que se convierte en una utopía y que anticipa los horrores que, a través de la ideación de tecnologías todavía “no existentes” con acontecimientos alternativos vinculan a una crisis global, al final del apocalipsis y a otras que vendrán después del fin del mundo, es lo que Louis Althusser mencionó como la relación imaginaria de los individuos con sus condiciones reales de existencia (1988, 43).

Los sujetos, cuerpos y la tecnología vienen de una estrecha relación de los modos en que en la literatura y en otras producciones culturales, se relacionan los lugares y personajes, así como en las Tecnologías de la Información y la comunicación que con su omnipresencia moldean ciudades, hábitats, modos de vivir, existir, percepciones, interrelaciones y cuerpos, eso nos permite ver ideas, imágenes (Baczko, 1991) que las personas se hacen respecto a su situación en relación con la historia, la política, la tecnología y en general, con el entorno global del capitalismo.

En consecuencia, hemos observado un constante crecimiento en la producción de contenidos y técnicas relacionadas con el cyberpunk - biopunk, especialmente en el cine de ciencia ficción. Algunos autores también han comenzado a analizar estas producciones y contenidos literarios, emergentes desde América Latina, el Caribe, Estados Unidos y Europa, parte de lo que intenta hacer el trabajo de investigación.

El Cuerpo Trans y su Conexión con el Biopunk

En las experiencias de vida trans, han aparecido ciertas configuraciones, experimentaciones, discursos y prácticas que se han validado saberes actuales y maneras de afrontar la vida. Algunos sujetos que asumen su feminidad a edades muy tempranas enfrentan al sistema de opresión sexual y de género que se vuelve en su contra, lanzándolos fuera de sus hogares, del sistema educativo y de la ciudadanía; agredidos física y simbólicamente de manera permanente, inclusive hasta la muerte, otras desde pequeñas cuentan con apoyo de sus padres y de la gente que los rodea y hacen desde muy jóvenes el “tránsito” de una manera un poco más feliz y con más apoyo.

Dentro de esas configuraciones de los cuerpos trans, algunos sujetos deciden alejarse de la familia, el pueblo o ciudad donde nacieron, vivieron sus primeros años de vida y hacer lejos el tránsito, para luego regresar como unas chicas o, por el contrario, nunca regresar. Muchas esperan un poco más, si tienen oportunidad terminan la universidad como chicos y cuando se piensa que se tienen ciertas garantías empiezan con el proceso de tránsito. Las más desafortunadas y/o desdichadas deciden esperar más tiempo y transformar su vida, cuerpos y subjetividad a los 50 o 60 años, quizá las más temerosas, que en muchos casos no logran realizar el tránsito, aquel que se había anhelado durante toda la vida.

La anterior es una descripción ontológica breve de lo trans, que en palabras de Haraway es una ontología ciborg, definición frente a la manera de abordar la realidad, “centrándose en objetos imaginarios, que no buscan una identidad unitaria. El ciborg une lo diferente para construir otro tipo de ser humano, la máquina somos nosotros mismos, somos responsables de los límites, somos las máquinas. No hay una sola identidad, existen múltiples identidades, que rompen el dualismo Hombre-Mujer” (1985, p. 37).

En ese sentido, las teorías feministas de los años 90 han nutrido y retomado elementos de algunas corrientes del feminismo y fracciones del movimiento de liberación gay, lésbico, transexual e intersexual, específicamente en los Estados Unidos, explicando que el uso de las hormonas, las cirugías el cambio de sexo y de nombre oficial son para un devenir otr@, es decir, que se puede ser otro, a través de diferentes rituales materiales, simbólicos, sociales, subjetivos y corporales de configuración de las identidades en el sexo y el género. Lo trans pueden encarar varias categorías que plantean una política corporal descentrada, híbrida, creativa, alejada de cualquier esencialismo que intente fijar identidades y que abra la puerta a nuevas posibilidades de “liberación gradual del género de sus restricciones binarias” (Butler, 1982).

Ahora, la coincidencia obligatoria de sexo, género y prácticas sexuales, impuesta por una matriz heterosexual que organiza los cuerpos, define cuáles son las legítimas y legibles, reduce a dos las posibilidades de ser persona coherente: mujeres, femeninas con vagina y heterosexuales, y hombres, masculinos con pene y heterosexuales. Las demás posibilidades: gays, lesbianas, bisexuales, transexuales, andróginas, travestis, intersexuales y onanistas aparecen como fallas o imposibilidades lógicas; socialmente, estas sexualidades e identidades se tornan periféricas e ilegítimas y terminan perteneciendo a la “familia de los perversos”, como “vecinas de los delincuentes y parientas de los locos” (Foucault, 1976: 53). Lo anterior alimenta las descripciones sobre lo que plantea Haraway, frente a los diversos cuerpos biológicos en donde emergen rivalidades de la intersección de la investigación biológica, el trabajo literario y las publicaciones; de las prácticas médicas y de otras prácticas empresariales; de las producciones culturales de todo tipo, incluidas las metáforas y narrativas disponibles; que cobran efecto, inclusive en las fotografías íntimas de los fetos en desarrollo en libros de papel satinado, y en informes científicos (2019, p. 125). Esto lo que se indica es que el género no es una esencia que se establece de una vez y para siempre, sino un conjunto de actos que estilizan el cuerpo humano, es decir, el género es una copia sin original. Desde esta óptica los trans y travestis no serían manifestaciones “antinaturales”, “artificiales” o “desviadas”, sino posibilidades coherentes que rompen con el esencialismo binario del continuo sexo/género/identidad/deseo/placer.

Por ello, para los sujetos trans hacerse el cuerpo remite a un proceso de transformación corporal que se sale del sistema biomédico, a un tránsito por el sexo y el género que implica consumo de hormonas sin medicación y transformación de la figura mediante intervenciones riesgosas que aumentan voluptuosidades y ponen en peligro la vida, en tanto como lo menciona Haraway, el mundo entero se rehace al servicio de la producción de mercancías y capital (2019, p. 123).

Tener el deseo de hacerse el cuerpo, como lo plantea Guattari, no es como algo caído del cielo o inherente a la naturaleza de las cosas, sino como el resultado de una conjunción de sistemas semióticos enfrentados entre sí (2017 p. 207), que llevan a que ese devenir otro sea tan fuerte, tan intenso que se asumen múltiples riesgos para alcanzar eso que ha sido negado y que siempre han sentido como propio, en las márgenes de este sistema de salud excluyente que condena a la auto intervención y a la automedicación, en la búsqueda de ese devenir mujer: voluptuosa, de caderas grandes, voz fina, entre otras características impuestas por esas cosas imposibles, caracterizadas como eso que no podemos dejar de desear.

En tanto el produccionismo se reduce al argumento en el que el hombre lo hace todo, incluido a sí mismo (Haraway, 2019 p. 122), lleva a que en las experiencias de vida trans encontremos unos cuerpos periféricos, que se encuentran al margen del sistema de salud, que se auto medican y auto intervienen la figura corporal, inyectándose en los senos, glúteos y piernas. “Por algunos años, se ven y sienten preciosas, pero dichos procedimientos representan unos elevados riesgos para su salud y después de algún tiempo estos materiales fluidos van deformando el cuerpo y afectado la piel. Se trata de cuerpos que no tienen acceso a la salud en sus procedimientos de transformación corporal y también que ocupan generalmente un lugar periférico en la ciudad y en la sociedad” (García, 2010).

Estos sujetos se convierten en otro inapropiado/ble, que en palabras de Haraway en su texto la promesa de los monstruos, significa que está en una relación crítica y deconstructiva, en una racionalidad difractoria (2019, p. 126), que los convierte en unas/os desplazadas/os por la identidad de género, ya que, de sus contextos de origen, muchas veces de provincia, son expulsadas por su deseo del devenir otro/a, lejos de la normatividad, que terminan representando la vanguardia del pueblo, apátridas, desnacionalizados, expulsados, como vidas que no importan y no merecen ser vividas, quitándoles el derechos de ciudadanía, convirtiéndolos de segunda categoría, haciendo una discriminación a través de la exclusión (Agamben, 1998).

En ese sentido, para ese cuerpo inapropiado/ble le son negados sus derechos humanos, desaparecen en cuanto se le niega el derecho a tener derechos, son expulsadas de sus pueblos o veredas, de sus escuelas y de sus familias, llegan a las grandes ciudades y están casi que, condenadas a ejercer la prostitución o la peluquería, en el mejor de los casos.

Muchos de los inapropiados/bles que vienen fuera de la ciudad y llegan a vivir a las grandes capitales, casi nunca salen del lugar a donde llegan por primera vez, no saben de direcciones, ubicarse en la ciudad, tomar un transporte público, nunca van a los museos, las bibliotecas, las universidades o los centros comerciales, jamás han ido a cine o a un restaurante por fuera del sector, en ocasiones cuando lo hacen corre en peligro su vida, no encuentran un refugio seguro dado que muchas de ellas han sido asesinadas a plena luz del día, en un encuentro sexual mientras cumplían algún servicio, paradas en una esquina a balazos o puñaladas, y generalmente estos crímenes quedan en el olvido, bien sea porque

no se investiga lo suficiente o porque a las autoridades no les interesa investigar los hechos o móviles de los asesinatos.

Según publicación del medio de comunicación el tiempo, casos dónde inapropiados/bles como el de Brenda Landázuri una joven transgénero de 24 años quién fue asesinada en la calle 23 con carrera 14, gracias a una herida en su pecho producida por un arma blanca o María Paula Rodríguez mujer trans de Ibagué que realizaba actividades sexuales pagas, quien fue encontrada sin vida envuelta en una sábana en su apartamento, donde el responsable del hecho previamente contrató sus servicios para luego asfixiarla y matarla a puñaladas y golpes en la cabeza, son apenas dos de todos los casos que se reportaron durante el 2023 (www.eltiempo.com).

A estos casos se le suman el del pasado 24 y 28 de abril de 2024, donde primero en la madrugada fue hallado el cuerpo sin vida de Sharon Muñoz en el municipio de Yumbo, Valle del Cauca y cuatro días después el de Luciana Román en un hotel ubicado en Chapinero en Bogotá, quien habría llegado a la capital proveniente de Medellín, las dos mujeres trans de 25 años. El cuerpo de Román presentaba señales de violencia, lo que se suman a un total de trece (13) víctimas Trans, en lo corrido del 2024, que fueron conocidas por el Observatorio de Caribe Afirmativo, una organización de derechos humanos que trabaja por la población LGBTQ+. Esto solo ejemplifica que la vida de las personas transgénero se traduce al abandono, la nuda vida, expuesta y abandonada (Agamben, 2003).

La gestión de esos cuerpos inapropiados/bles, es en últimas la producción de sexo y de género, que se gestiona cada vez más y pierden sus características de elementos innatos, inmutables, biológicos, naturales; esto gracias a los medios de comunicación, la sociedad, las redes de información y la interacción con la tecnología; en palabras de Preciado se trata de códigos biomoleculares y socioculturales fluctuantes que se ubican en espacios sociales jerarquizados (2008). Las identidades de género se forman naturalmente mediante una serie de influencias, que van desde el uso del viagra hasta las píldoras anticonceptivas, las cirugías de aumento mamario, los procedimientos quirúrgicos, los antidepresivos, las rutinas de ejercicio en el gimnasio, los tratamientos en spas, los tintes para el cabello y las representaciones en los medios.

Dice Preciado, todos y todas a principios del siglo XXI, hombres, mujeres, gays, lesbianas, trans, estamos inexorablemente inmersos e inmersas en este proceso natural de producción de identidades culturales de cuerpo, género, sexo y sexualidad (2008). En hombres biológicos que consumen pastillas en el tratamiento hormonal, se les embellece la piel, le crecen los senos, disminuyen el vello corporal, generan depresiones y “feminizan” el deseo sexual, en las mujeres biológicas producen un efecto anovulatorio y en las mujeres transexuales un efecto feminizante.

Preciado en su libro *Testo Yonki* examina cómo los anticonceptivos orales afectan la sexualidad femenina, dice que estos medicamentos no solo regulan la reproducción, sino que también influyen en los niveles hormonales, moldeando la sexualidad y la apariencia corporal según los estándares del deseo masculino heteronormativo. Esto implica una feminización de la sexualidad y la imagen corporal de las mujeres, ahora controladas químicamente y pasivas desde el punto de vista farmacológico. “No estamos hablando acá únicamente de cadenas carbonatadas o de sustancias químicas neutras políticamente, sino

de biocódigos impregnados de normas sociales, históricas y culturales de control del cuerpo, el sexo, el género y la sexualidad femeninas” (Preciado, 2008).

El consumo de estas pastillas es el resultado del saber que otros sobre el cuerpo de los sujetos trans, más que de la persona sobre la cual recae la transformación, quienes han tenido la potestad de decidir cuáles son los sujetos aptos para un cambio de sexo; el trans silenciado solo tiene voz a través del médico, el psiquiatra, endocrinólogo, cirujano, psicólogo e incluso el sociólogo, así se lee que “entre 1910 y 1960 los sexólogos empezaron a hablar de transexualidad, travestismo, transexuales, travestis, terapia hormonal, cirugías de cambio de sexo, psicopatía, psicosomático hasta el día de hoy” (García, 2010).

Otro campo de trabajo sobre lo trans es el psicoanálisis, que privilegia elementos relacionados con el papel del simbolismo y el lenguaje en la construcción de cuerpo, del género y de la sexualidad, se podría decir que desde este campo no se está muy de acuerdo con los procedimientos físicos de cambio de sexo, pues al ser el cuerpo y el sexo transformaciones imaginarias, la vía de intervención simbólica se privilegiaría (Millot, 1984). Entonces, como lo mencioné más arriba, la producción de los cuerpos está atravesado por lo médico, lo estético y lo político, de cerca con los medios de comunicación y los escenarios transmedia, que han venido en constante producción de subjetividades, y dentro de ese producciónismo en donde emergen cuerpos que habitan mundos de ciencia ficción, y que es un signo especialmente adecuado a partir del cual investigar lo artefactual como una tecnología reproductiva de la que podría resultar algo diferente a la imagen sagrada de lo idéntico. Esto no es nuevo para la relación histórica, ontológica, múltiple y compleja del cuerpo trans que hoy se tiene con lo tecnológico, que se remonta a través del arte con la ciencia ficción –CF– que ha venido indagado géneros literarios y de múltiples formatos de cine desde los años 70’s, explorado la multiplicidad de maneras que el cuerpo puede ser transformado, tanto desde lo biotecnológico, como de manipulación del ADN; géneros ficcionales como el cyberpunk, el postcyberpunk, que ha llegado a su punto máximo con el biopunk, abriendo caminos exploratorios, que permiten relatos usando elementos y estéticos de la cultura cibernética en su relación con el género, la manipulación genética y la biotecnología.

Mostrando que la sexualidad funciona ligada de forma inherente a ciertos problemas genérico-identitarios, en sintonía con la denominada ciencia ficción feminista, pero también se presenta como un instrumento de regulación social. La CF nos muestra que la tecnología se ve ligada a la transformación de lo humano en sus más insospechadas formas, así lo ha mostrado la serie británica *Black Mirror* (2011) evidenciando que el elemento tecnológico es el que emplaza al sujeto y le da nuevas formas (Heidegger, 1994).

Es así como en la década de los cincuenta era frecuente que los distintos editores de revistas de CF rechazan relatos sobre género por considerarlos repulsivos, la sexualidad no poseía ninguna prerrogativa para su tratamiento en el terreno de relatos ficcionales, lo que demoró su entrada años más tarde, luego de vencer ciertas resistencias; su entrada posterior, permitió la entrada en la CF de nuevas zonas del cuerpo que supone una reorganización, un nuevo universo, que aporta un nuevo contexto sobre la sexualidad, como problema de encuentro de los cuerpos en relación con el cuerpo del otro, en tanto temático permitió fundar y pensar un nuevo universo de lo humano.

La Ciencia Ficción se ha caracterizado por explorar las posibilidades de lo humano en relación con extraterrestres, robots, mutantes, máquinas, que cuando se habla de sexo, se evidencia la manera tardía en que se acercó haciendo una referencia a la zona genital sumado a la sexualidad, entendida como un conjunto de prácticas en la que todo el cuerpo se vuelve un mapa erógeno; producciones literarias de CF de los años 60's se arriesgaron a esa integración humano - Alien, adentrándose en el género, donde no puede saberse con certeza el sexo de sus protagonistas, dejando en contexto que este también puede ser fusión, sin fisuras, con un otro, en un espacio en donde las diferencias subjetivas se cancelan en su totalidad. La ciencia ficción también se hará cargo, en este sentido, de canalizar a través de la representación del sexo una fantasía de comunión mística, sin restos, que tendrá claras connotaciones en lo que respecta a organización política.

Esta última tramitación, frecuentemente explorada por la sensibilidad de la CF del cyberpunk, tal como aparece en obras fundantes como *Neuromancer* (1984) de William Gibson, recrea la fantasía de la unión mística a través de medios artificiales, en tanto es precisamente la dinámica interconectada del ciberespacio (en sus distintas inflexiones) y su condición de posibilidad (Martínez, 2020 p. 109). Desde entonces, el cyberpunk se popularizó, arrancando en los EE. UU. durante los ochenta, y su historia frente al término no está exenta de elementos comunes: autos voladores, calles lúgubres, distopías, luces de neón, barrios marginales, representación femenina androide y mundo controlado por la tecnología.

Ahora La CF del cyberpunk y teorías Queer se han venido asociando en la apuesta por la desconstrucción de los problemas de género (de las que se han valido Haraway en su *Manifiesto Cyborg* [1985] proponiendo un devenir transgénero que escapa a cualquier ordenamiento propio de la lógica compartimental del capitalismo, del que ha retomado Preciado en sus investigaciones y publicaciones sobre tecnologías o dispositivos de la sexualidad), producciones de ficcionalización han buscado la lógica de la jerarquización y el sometimiento que actualizó también el sometimiento a la mujer, donde la naturaleza es percibida como un otro, y como tal, objeto de dominio y explotación por parte del hombre, organizando la dicotomía sujeto-objeto donde todo aquello que no es interpretado como el "yo" es una amenaza. La no cancelación de esa dicotomía, sobre la que se fundamenta nuestra epistemología, ya partir de la cual, se interpreta la realidad humana, supone de alguna forma someterse a una lógica de autodomínio y auto subyugamiento, sin importar el lugar que se ocupe dentro de la jerarquía social. Ahora, la lógica de la comunión mística a través del intercambio sexual supone una anulación de la subjetividad, la disolución del sujeto en una masa que funciona como un todo orgánico.

Podría sostener que la tendencia artística de la ciencia Ficción en el biopunk, que tiene sus orígenes en el cyberpunk, se ha mantenido a través de sus múltiples producciones que se encuentran registradas en un contexto histórico, definido por el surgimiento de la biología como fuerza impulsora del progreso científico, como una atención generalizada fuertemente creciente presta a la ingeniería genética a raíz del Proyecto Genoma Humano (1990-2003), la cambiante visión sociológica de una sociedad moderna líquida, y los cambiantes discursos sobre lo post humano, incluido un post humanismo crítico que descen- tra al sujeto privilegiado del humanismo.

Este nexo histórico produce una formación cultural específica en forma de biopunk, abordando los artefactos distópicos de ciencia ficción de diferentes medios que, a partir del año 2000 con el descubrimiento del genoma humano, proyectó una intervención post humana en el discurso sociopolítico contemporáneo basado en la Modernidad líquida y en la formación cultural. Entonces, biopunk hace uso de concepciones post humanistas actuales para criticar la realidad contemporánea, advirtiéndole que el futuro sólo empeorará y que la sociedad necesita revertir su camino o de lo contrario, destruirá toda la vida en este planeta; como sostiene Rosi Braidotti, existe un acuerdo posthumano en que la ciencia y las biotecnologías contemporáneas afectan la fibra misma y la estructura de los seres vivos y han alterado dramáticamente nuestra comprensión de lo que cuenta como el marco de referencia básico para el ser humano (2002).

Hoy con la masificación del internet, la llegada de múltiples redes sociales, plataformas digitales y programas de edición, se han abierto posibilidades de hacer Ciencia Ficción (CF) por sujetos trans o no binarios que se inscribe en el biopunk - como tendencia artística y crítica de la realidad, desarrollan manipulación de cuerpos digitales, que se exponen en redes sociales (RRSS) y se convierten en punto de encuentro para hacer ficcionalización de la realidad con otros sujetos que desarrollan procesos artísticos, desde lo digital y lo corporal, evidenciando la producción constante de subjetividad; sujetos que se han sumergido en la interacción digital como parte de su vida diaria, creando diferentes cuentas en RRSS; que en medio de la interacción ha llevado a otra forma de vivir y de existir, donde cada sujeto busca satisfacer su apariencia convirtiéndose en productor de su propio cuerpo y contenido.

La manipulación digital/corporal abre posibilidades de reafirmar luchas, desencadenar nuevos enfrentamientos con el sistema heteropatriarcal, habitar nuevos espacios políticos presentes en la vida digital; que con esa falsificación que se presenta en lo virtual tiene consecuencias no por ser, sino por parecer.

Estos nuevos pliegues de lo trans, que se desarrollan a través de los aparatos satelizados alrededor del cuerpo humano: celulares, ordenadores, relojes digitales, computadores, manillas, y un sin fin de dispositivos que se conectan a una red de internet, crean grandes desafíos para en el entendimiento de lo social y en la producción de subjetividades para la toma de decisiones que afectan de manera directa las relaciones entre los humanos con las máquinas, dado que se comercializan formas de ser, consumo y en últimas, se diseñan modos de vivir y existir.

Quien usa estos elementos, no solo para hacer CF y biopunk, permite al capitalismo acceder a información relacionada sobre los hábitos: frecuencia cardíaca, gustos, deseos, lugares frecuentados, rutas de desplazamiento, navegación en internet, prototipos de personas de interés, etc., segmentando los sujetos en la virtualidad, a través de actividades o formas de vivir, convirtiendo el cuerpo en dato-información que traspasa las barreras del tiempo, pasando a un mundo interconectado, haciendo que la percepción de la vida transcurra de forma más rápida y este mediada por las grandes corporaciones que controlan la información y el dato como el nuevo oro; se pasó del intercambio comercial de bienes y servicios al intercambio de modos de vivir y formas de ser, pasando por el diseño de los cuerpos, hábitos y organización de la realidad. (Riveros 2022).

En la actualidad quienes han desarrollado habilidades para el uso de la CF como elemento del biopunk en RRSS han venido creciendo en entornos digitales, entendiendo su funcionamiento y cada vez más adaptados a la tecnología, ampliando las formas de emitir mensajes a través de las pantallas: emojis, stickers digitales, notas de voz, fotografías, gif, entre un gran listado, que ha transformado el lenguaje desde la conectividad, de esta manera “un panorama complejo en el que las tecnologías digitales y las tecnociencias han constituido un escenario diferente para la configuración de la subjetividad y de las formas de organización de lo social” (Riveros, 2022). Lo que ha hecho emerger nuevas problematizaciones en las que la corporalidad, la vida y el sujeto se organizan en torno a relaciones con lo digital, lo ciborg, lo trans, las aplicaciones y el desarrollo de la tecnología hacen parte de este complejo entramado de la época actual.

Ese tele-cuerpo de sujetos inapropiados/bles, trans, digitales, representado en esa naturaleza son consecuencias de las prácticas representacionales, que invitan a una articulación nueva, en términos que ya no se representan como objetos “no porque traspasan la línea para representarse en términos “modernos” como sujetos, sino porque conforman colectivos poderosamente articulados” (Haraway, 2019. p 140).

Cuerpos en resistencia a la violencia, modificados de manera corpórea, se identifican en la red como post-humanos, se presentan como activistas digitales en contra del régimen binario, “seres no sexuados que luchan por los derechos y el arte de la comunidad trans y no binaria” se lee dentro de sus publicaciones, subjetivándose en procesos artísticos digitales que permiten estar en constante creación/modificación con adiciones digitales al cuerpo sin genitales, multiplicidad de formas y apariencias humanas construidas con abdominales perfectos, que se combinan con gamas de colores pasteles y fantasía como en la cuenta de Instagram @biopunk__ (Ver Figura 1).



Figura 1. Perfil en Instagram de @biopunk__.

Algunos individuos o personajes pueden estar modificados genéticamente. Esto hace que se produzcan conflictos éticos y morales, y las luchas suelen ser sorprendentes y los resultados inesperados; este es el caso de personajes como @jzayner (ver Figura 2), que es

biohacker, científica, artista y directora ejecutiva de @theodininc, una empresa que vende kits de edición genética.

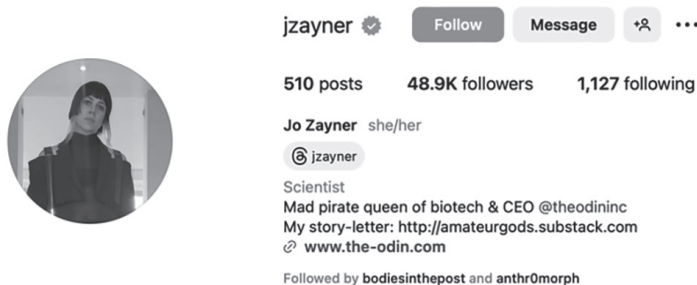


Figura 2: Perfil de Instagram del @JoZayner.

Ella menciona sobre el poder de la edición genética, en el documental de Netflix “*Unnatural Selection*” que presenta Jo, los experimentos de Jo en su propio cuerpo para convertirse en transespecie, transgénero y/o transhumano, y cómo todas estas cosas se superponen. Ha experimentado con el biohacking de un par de sus propios senos (que duró alrededor de 24 horas); donde se convirtió en el primer híbrido humano-medusa después de inyectar ADN de medusa fluorescente en su cuerpo, o Constantine Semiramis un sujeto trans que se identifica como él o ella, tiene experiencia en la fabricación de mascarillas, disforia de género, ciencia, naturaleza, cirugía feminizadora del rostro, ha tenido que vivir en lo que denomina como biohacking experiment.

Estos son apenas, un par de casos que se convierten en tele-cuerpos, no solo como una ficción cibernética construida y viva, sino que, al mismo tiempo carnal e inmaterial, de naturaleza, ni completamente biológica, ni solo electrónica. Preciado menciona que, aunque el tele-cuerpo existía desde la llegada de internet como tecnología individual y doméstica a finales de los años noventa, se convirtió en un agente económico, social y político durante la pandemia de COVID-19, cuando el confinamiento doméstico se impuso políticamente de forma gradual en la mayoría de los países del mundo” (2022, p. 310).

Esos tele-cuerpos, que están presentes en lo virtual parece ser la falsificación de lo real, lo virtual es precisamente lo que no es real; esa es la razón que a los postmodernos les guste la realidad virtual, porque parece transgresora (Haraway, 2019 p. 151), en ese sentido estas prácticas usan las redes sociales como lugares de visibilización, pero in situ en los espacios de encuentro nocturno de comunidad trans, donde el biopunk se hace presente. Es una realidad que el cuerpo trans ha sido textualizado, desde lo ciborg con el uso de tecnologías

de información y comunicación, con las RRSS en la era de la informática, que reconocen al individuo en constante pliegue como lo menciona Aguilar (2008), las nuevas relaciones entre cuerpo y lenguaje marcan el paso de la posmodernidad a otro estado post humano, de la consideración del cuerpo sujeto, a biopolítica del cuerpo textual de Haraway, al cuerpo textual de la ingeniería genética.

El proyecto genoma es una especie de tecnología del mundo posmoderno, que define el genoma leyéndolo y escribiéndole, “quien ve el paso del organismo al sistema biótico de información que es el humano. El mundo puede ser leído como un problema de códigos, pura información, y el sistema biótico que es individuo, como un componente más del sistema” (Haraway, 2008 p. 14).

Cyberpunk no se trata inherentemente de personas transgénero, pero es inherentemente acogedor para las lecturas transgénero: ser capaz de modificar libremente o incluso reemplazar completamente el propio cuerpo, o construir un avatar en el ciberespacio que le represente mejor, es una aspiración. Las obras no representan de manera explícita lo trans, sin embargo, algunas que se presentan explícitamente, aún pueden fallar en su representación al jugar con el fetichismo y donde la persona que se identifica trans se presenta como una anomalía en una ciudad llena de binarios (Utrero, 2020). Entonces, esta propuesta busca analizar esos acontecimientos, en donde los sujetos trans desarrollan nuevos caminos que permiten configurar nuevas formas de relacionarse; los conceptos disponibles están limitados para dar explicación a esas prácticas políticas, ontológicas, estéticas de ficcionalización y de configuraciones del yo, que abren nuevas posibilidades y formas de vivir, donde convergen saberes de diferentes disciplinas y limitarse a un solo campo de análisis se queda corto; se adentra en la complejidad de los cuerpos emergentes que habitan el biopunk, explorando las nuevas corporeidades y textualidades que surgen en la intersección entre lo digital, lo vivo y lo no vivo. En este contexto, los cuerpos digitalizados y algorítmicos se convierten en un campo de batalla en el escenario actual, representando posibilidades transmedia que desafían las fronteras tradicionales.

Esas textualidades que apuntan a la creación de cuerpos y modos de vida que pueden darse, en el biopunk como tendencia, al alcance de la mano de los sujetos trans, al no solo modificar su apariencia física, las investigaciones y los análisis han dejado por fuera lo que podría ser uno de los aspectos más audaces del cyberpunk - biopunk: la posibilidad de que ser trans sea, en esencia, una de las expresiones más radicales de esta corriente. El biopunk transforma el cuerpo en un campo de juego tecnológico, desafiando y alterando cualquier noción de lo que consideramos “natural”. En un mundo donde los medios de comunicación, el capitalismo y el consumo han reducido a los seres humanos a simples objetos o mercancías, el biopunk puede verse como una forma de resistencia, una realización de la promesa más atractiva del cyberpunk: la capacidad de usar la tecnología para moldearse y explorar los límites de su expresión.

La idea de una condición humana natural sigue en cuestionamiento con los planteamientos de lo posthumano, en parte debido a nuestra dependencia de los modos de vida existentes: automóviles, medicamentos, el internet, etc. Aunque nadie puede ver nuestros cromosomas, todos pueden observar nuestros tatuajes, nuestra ropa y los dispositivos que llevamos, signos visibles de nuestro deseo de expresarnos. La experiencia trans, lleva esta idea aún más lejos: inyectarse a sí mismo con un cóctel de hormonas para cambiar los

componentes físicos y hormonales de su cuerpo y someterse a cirugías, es desafiar por completo cualquier noción ingenua de un “orden natural”.

En este contexto, surge la pregunta: ¿Cómo las prácticas ciborg-biopunk de la comunidad trans, en el contexto de la digitalización de la vida y la economía política de la subjetividad, producen y configuran cuerpos desde lo estético, lo político y lo metodológico, revelando nuevas maneras de experimentar, relacionarse y existir en lo posthumano?

El biopunk, un movimiento contracultural nacido de las bases del cyberpunk, ha tomado relevancia por su impulso hacia la democratización de la ciencia, permitiendo que cualquier persona pueda experimentar y sacar sus propias conclusiones. En Hispanoamérica, este movimiento está en expansión, con México y Cuba como referentes en su desarrollo y difusión. Los estudios sociales actuales enfrentan el desafío de analizar, comprender y proponer nuevas categorías para explicar fenómenos contemporáneos que cuestionan estructuras tradicionales como el heteropatriarcado, la discriminación, el capitalismo y el consumo excesivo. Estas investigaciones, que abogan por la defensa de los derechos humanos, los derechos de las mujeres, las comunidades afrodescendientes, indígenas y latinoamericanas, así como la comunidad LGBTIQ+, el medio ambiente, y los ecosistemas, buscan defender la vida en todas sus formas, tanto humana como no humana. Estos estudios invitan a repensar la sociedad de consumo capitalista y reflexionar profundamente sobre el significado de ser humano.

Tanto el biopunk como los estudios sociales contemporáneos comparten un enfoque crítico hacia la realidad y la tecnología, proponiendo nuevas formas de entender nuestra existencia y nuestras relaciones con el mundo que nos rodea.

Referencias bibliográficas

- Agamben, G. (1998) *Homo Sacer: El poder soberano y la nuda vida* Pre Textos, Cap. 1 y cap 3.
- Agamben, G. (2003). *Estado de excepción. Homo Sacer II*, 1. Adriana Hidalgo Editora. Cap 1 y cap 4.
- Aguilar, T. (2008). *Ontología cyborg: el cuerpo en la sociedad tecnológica*. Gedisa.
- Althusser, L. (1988). *Acerca de la reproducción de las condiciones de producción*. Ideología y aparatos ideológicos del Estado. Freud y Lacan, 7-84.
- Baczko, B., & Betesh, P. (1991). *Los imaginarios sociales: memorias y esperanzas colectivas*.
- Barbeau, E. (2022). Blanchard, E., Qisin, L., & Almeida, V. S. *Queer fragmentation and trans urban aesthetics: from cyberpunk to cottagecore*.
- Bould, M. (2010). *Why Neo flies, and why he shouldn't: The critique of cyberpunk in Gwyneth Jones's Escape Plans and M. John Harrison's Signs of Life*. In *Beyond Cyberpunk* (pp. 134-152). Routledge.
- Braidotti, R. (2020). *El conocimiento de los posthumano*, Barcelona Gedisa.
- Braidotti, Rosi. (2013) *The Posthuman*. London: polity.
- Butler, Judith. (1982) 1996. “Variaciones sobre sexo y género: Beauvoir, Wittig y Foucault”. En *El Género: La construcción cultural de la diferencia sexual*. Marta Lamas (comp.): 303 – 326. PUEG - UNAM. México.

- Canclini, N. G. (1989). *Culturas híbridas*. Chicago
- Comisión interamericana de derechos humanos, (2020). *Informe sobre Personas Trans y de Género Diverso y sus derechos económicos, sociales, culturales y ambientales*, www.oas.org
- El tiempo, 2023. *El cuerpo sin vida de Mara Paula Rodríguez*. www.eltiempo.com (última vez consultado 6 de mayo de 2024)
- Ennis, Mortimer (2023). *Lone Star College-Kingwood*, (Oct 9, 2023). From Science Fiction To Technoculture: The Origins And Influences Of Cyberpunk, [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/bZtjXW87Nj8?si=G7mUWM01DAZSDofa>
- Foucault (1975), *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. Paris: Gallimard.
- Foucault, Michel. (1976) 1991. *Historia de la Sexualidad I. La voluntad del saber*. Siglo XXI. México.
- García Becerra, A. (2010). *Tacones, siliconas, hormonas. Teoría feminista y experiencias trans en Bogotá*. Doctoral dissertation.
- Graham J. (2016); Schmeink, Lars (eds.), *The Routledge Companion to Cyberpunk*
- Graham. Vertical noir. City, 20(3):389–406, 2016. <https://doi.org/10.1111/gec3.12590>.
- Guattari, F. (2017) *La revolución molecular. Errata Naturae*. III. Micropolíticas del deseo y vida cotidiana.
- Haraway, D. (1985). *Un Manifiesto Cyborg: Ciencia, Tecnología, y Socialismo-Feminista en el Siglo Veinte Tardío*.
- Haraway, D. (2019) *Las promesas de los monstruos: una política regenerativa para los inadaptados/ables otros*. En: Haraway, D. (2019) *Las promesas de los monstruos*.
- Heidegger, Martin (1994), “La pregunta por la técnica”, *Conferencias y artículos*. Eustaquio Barjau (trad.). Valencia, Pre-textos, pp. 9-37.
- J. Lévy, M. Lussault (2013), *Dictionnaire de géographie et de l'espace des sociétés*. Paris: Belin.
- Kwok, A. Coppoolse, et al. Hues on a shell: Cyber-dystopia and the hong kong facade in the cinematic city. The Hong Kong Polytechnic University: City imaginings and urban everyday life, 2018.
- Latham, R. (2007). *Consuming youth: Vampires, cyborgs, and the culture of consumption*. University of Chicago Press.
- Latham, Rob (2020), “Literary Precursors” en McFarlane, Anna; Murphy, Graham J.; Schmeink, Lars (eds.), *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. New York, Routledge, pp. 7-14
- Latham, Rob. (2002). “A Rare State of Ferment”: SF Controversies from the New Wave to Cyberpunk. Murphy and Vint 29-45
- Martínez, Lucina (2020). *Las cartografías eróticas de la ciencia ficción. Sexualidad, género y regulación social en las novelas de André Carneiro*. Universidad Nacional de Rosario y consejo nacional de investigaciones científicas. Argentina.
- McHale, Brian. (1992), *Constructing Postmodernism*. Routledge,.
- Millot, Catherine. (1984). *Ex – sexo. Ensayo sobre el transexualismo*. Paradiso. Buenos Aires.
- Payne, Marshall. (2009) ‘An Interview with Paul Di Filippo.’ The Fix. February 15, 2009. Web. Accessed February 13, 2010 <http://ttapress.com/fix/interviews/paul-di-filippo/>
- Preciado P.B. (2013), *Texto Jonky: Sex, Drugs, and Biopolitics in the Pharmacoporno-graphic Era* (New York: The Feminist Press at CUNY).
- Preciado, Beatriz. 2008. *Testo yonki*. Espasa. Madrid.

- Preciado, P. B. (2022). *Dysphoria mundi*. Grasset.
- Rajan, K. S. (2006). *Biocapital: The constitution of postgenomic life*. Duke University Press.
- Redondo, J. C. T. (2005). *From socialist realism to anarchist capitalism: Cuban cyberpunk*. *Science Fiction Studies*, 442-466.
- Riveros, H. (2021) *Biopragmática: la cuestión de la vida en la relación cuerpo-texto-tecnología en algunas prácticas de producción de cuerpos por modificaciones del código genético – algorítmico*. Universidad Distrital Francisco José de Caldad. Bogotá D.C. Colombia.
- Riveros, H. (2022) *Énfasis de investigación en Cuerpos, tecnociencias y digitalización de la vida*. 2022
- Santos M. (2002), *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção* (São Paulo: Edusp).
- Sterling, Bruce. (1986). 'preface.' *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. new york: ace, 1986. ix–xvi.
- Utrero Zicato, M. F. (2020). *Menstrualotopias: poéticas desde as margens e os devires da subjetividade na literatura de Naty Menstrual*.
- Yépez, H. (2005). *Prolegómenos a toda tijuanológica del peor-venir*. Letras libres.

Videografía

- Vinge, V. (1993, March). *Technological singularity*. In *VISION-21 Symposium sponsored by NASA Lewis Research Center and the Ohio Aerospace Institute* (pp. 30-31).

Forma de citar el artículo

- Calvo, E. (2024). Del cyberpunk al Biopunk. *Revista Cuadernos del Instituto en Investigación en Diseño*. Facultad de diseño y comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires. (XX), XX-XX.

Abstract: In today's digitalized world, technology permeates every aspect of daily life, deeply influencing our social and cultural dimensions. Algorithms and screens have become inseparable from our interactions, to the point where life itself is conceived as information. In this context, biopunk emerges as an artistic movement inspired by cyberpunk, exploring the fusion between human bodies, machines, and genetic manipulation. After the discovery of the human genome, biopunk found its place in cinema and media, telling stories about the modification of life at the molecular and DNA level. Biopunk also stands as a countercultural movement promoting free access to scientific information and encouraging biohacking, an approach that enables scientific experimentation from home. For some trans and non-binary individuals, biopunk has become a tool for resistance and

transformation. Inspired by science fiction, these individuals modify their bodies and create spaces in digital networks where they challenge the norms of the heteropatriarchal order. Through biopunk, they reimagine their lives and bodies, using technology as a means of empowerment in the face of exclusion and violence they encounter in their daily lives.

Keywords: Biopunk - Cyberpunk - Biohacking - Science fiction - Cinema - Trans - Queer

Resumo: No mundo digitalizado de hoje, a tecnologia permeia todos os aspectos da vida cotidiana, influenciando profundamente nossas dimensões sociais e culturais. Algoritmos e telas tornaram-se inseparáveis de nossas interações, a ponto de a vida ser concebida como informação. Nesse contexto, o biopunk emerge como um movimento artístico inspirado no cyberpunk, explorando a fusão entre corpos humanos, máquinas e manipulação genética. Após a descoberta do genoma humano, o biopunk encontrou seu espaço no cinema e na mídia, contando histórias sobre a modificação da vida em nível molecular e do DNA. O biopunk também se posiciona como um movimento contracultural que promove o acesso livre à informação científica e incentiva o biohacking, uma abordagem que permite realizar experimentos científicos em casa. Para algumas pessoas trans e não binárias, o biopunk tornou-se uma ferramenta de resistência e transformação. Inspiradas pela ficção científica, essas pessoas modificam seus corpos e criam espaços nas redes digitais onde desafiam as normas da ordem heteropatriarcal. Através do biopunk, reimaginam suas vidas e corpos, utilizando a tecnologia como meio de empoderamento diante da exclusão e violência que enfrentam diariamente.

Palavras-chave: Biopunk - Cyberpunk - Biohacking - Ficção científica - Cinema - Trans - Queer

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
