

José Alejandro García Hernández. Doctor en Educación, Artes y Humanidades, Maestro en Humanidades y Licenciado en Letras Españolas por la Universidad Autónoma de Chihuahua. Es maestro de tiempo completo en Colegio Belmont y se desempeña como docente e investigador en los programas de licenciatura y posgrado de la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Chihuahua, en las áreas de Teoría narrativa, Novela política, literatura prehispánica y teoría narrativa del videojuego. Ha publicado artículos de investigación en *Revista Ciencias y Humanidades* y en el volumen colectivo *Discursos humanistas en la era digital* (Arana, coord.).

Historial editorial

Recepción: 18 de septiembre de 2019.

Revisión: 30 de septiembre de 2019.

Aceptación: 9 de diciembre de 2019.

Publicación: 21 de junio de 2020.

Cyberpunk y Berserk: consecuencias posthumanas en “Primera línea” de Carlos Gardini

Cyberpunk and Berserk: post-human consequences in Carlos Gardini's short storie “Primera línea”

Cyberpunk e Berserk: consequências pós-humanas na história “Primera línea” de Carlos Gardini

José Alejandro García Hernández

Universidad Autónoma de Chihuahua, México

joalejandro.gh@gmail.com

RESUMEN

La ciencia ficción ha cincelado imágenes de universos posibles, mientras que el siglo XXI ha comprobado la fusión entre lo fantástico y la tecnología con efectos detonantes en la existencia humana. El cuento “Primera línea” del escritor argentino Carlos Gardini relata la transición del soldado Cáceres desde la trinchera donde quedó lisiado hasta la reconstrucción de su cuerpo con piezas biónicas y su incorporación dentro de la unidad militar MUTIL, y es destacado como Berserk o arma humana de élite. A partir de un comparativo transmediático, la narrativa de Gardini expone elementos que coinciden con el filme Terminator, los animes Evangelion y Alita, y el videojuego Doom, respecto a un universo posthumano sumergido en conflictos similares a los acontecidos en la memoria histórica pero con la apropiación de la tecnología del futuro. En el estudio se aplica el postulado teórico sobre lo posthumano de la filósofa italiana Rosi Braidotti en cuanto a la negación de lo humano desde la tecnología. Asimismo, se identifica dentro del relato de Gardini el elemento cyberpunk y se concluye que el soldado Cáceres, un nuevo Berserk, deja de lado lo humano para convertirse en otra herramienta de la industria militar.

Palabras clave: Literatura rioplatense, Narrativa transmedia, Posthumanismo, Cyberpunk.

ABSTRACT

Science fiction has chiseled images of possible universes, while 21st century has proven the fusion between fantasy and technology with detonating effects on human existence. The Short story “Primera línea” from Argentinean writer Carlos Gardini recounts the transition of soldier Cáceres from the trench where he got crippled until the reconstruction of his body with bionic pieces and his incorporation into the MUTIL military unit and is highlighted as Berserk or elite human weapon. From a transmedia comparative, Gardini’s narrative exposes elements that coincide with the film Terminator, the animes Evangelion, Alita, and the video game Doom, regarding a post-human universe immersed in conflicts similar to those that occurred in historical memory but with the appropriation of future technology. The study applies theoretical postulate about posthuman from Italian philosopher Rosi Braidotti about the denial of human from technology. Likewise, is identified in Gardini’s tale the Cyberpunk element and it is concluded that soldier Cáceres, a new Berserk, leaves his own humanity to become another military tool.

104

Keywords: Rio de la Plata literature, Transmedia Narrative, Posthuman, Cyberpunk.

RESUMO

A ficção científica moldou imagens de universos possíveis, enquanto o século 21 viu a fusão entre o fantástico e a tecnologia com efeitos detonantes na existência humana. A história “Primera línea” do escritor argentino Carlos Gardini narra a transição do soldado Cáceres da trincheira, onde ficou aleijado, para a reconstrução de seu corpo com peças biônicas e sua incorporação à unidade militar, MUTIL, e é apresentado como Berserk ou uma arma humana de elite. A partir de uma comparação transmídia, a narrativa de Gardini expõe elementos que coincidem com o filme Terminator, o anime Evangelion e Alita, e o videogame Doom, no que diz respeito a um universo pós-humano submerso em conflitos semelhantes aos que ocorreram na memória histórica, mas com o apropriação da tecnologia do futuro. O estudo aplica o postulado teórico sobre o pós-humano do filósofa italiana Rosi Braidotti em termos da negação do humano da tecnologia. Da mesma forma, o elemento cyberpunk é identificado na história de Gardini e conclui-se que o soldado Cáceres, um novo Berserk, deixa seu lado humano para se tornar mais uma ferramenta da indústria militar.

Palavras-chave: Literatura do Río da Plata, Narrativa transmídia, Pós-humano, Cyberpunk.

It's in your nature to destroy yourselves

Terminator 2

I. FUSIÓN ENTRE EL HUMANO Y LA MÁQUINA

La ciencia ficción ha cincelado imágenes de universos posibles, mientras que el siglo XXI ha comprobado la fusión entre lo fantástico y la tecnología con efectos detonantes en la existencia humana. Las dos décadas recientes evidenciaron una evolución paulatina de la tecnología y la unión de *gadgets* al cuerpo humano. En la actualidad, es visible una persona que entabla conversación por medio de un audífono y micrófono adherido a su oído. Asimismo, por medio de la pantalla táctil del *smartphone* se puede transmitir una videollamada. Los dispositivos actuales son muestra del uso de la tecnología en la actividad humana, facilitando factores de comunicación y negocio. No obstante, la ciencia ficción —a través de la literatura, cine, televisión y videojuegos—, ha mostrado el empleo de la tecnología motivado por la ambición y expansión militar.

105

El texto “Primera línea” de Carlos Gardini fue elegido ganador del Primer Concurso de Cuento Argentino del Círculo de Lectores en 1982, año en que se estrenó el filme de culto *Cyberpunk Blade Runner*, basado en *Do androids dream of electric sheep?*¹ La convergencia temporal hacia la primera mitad de esta década plantea la situación del ser humano ante la unión simbiótica con la tecnológica y las consecuencias de la ambición a partir del uso de estos recursos. Una de las lecciones de *The Terminator* (1981) consiste en analizar la naturaleza humana desde el futuro, espacio donde la humanidad diseñó mecanismos de Inteligencia Artificial para dominar la hegemonía militar, la cual terminó por exterminar gran parte de la población. El telón de fondo de este universo posible responde a la competencia armamentista de la Guerra Fría.

“Primera línea” toma como referente semiótico el conflicto bélico britano-argentino de las Islas Malvinas, donde se dio el choque entre el dominio europeo y el militarismo suramericano que generó un estimado de mil bajas humanas. La trama narrativa centra al soldado Cáceres desde una trinchera al frente del ejército. El estallido cambió la percepción de su propia humanidad al enterarse que ya no poseía manos. En el hospital, un oficial lo persuade para incorporarse a la Unidad de combate MUTIL (Móvil Unitario Táctico Integral para Lisiados) y de esta forma demostrar su valor para la nación. Du-

¹ El texto fue publicado en 1968 por Philip Dick.

rante el adiestramiento militar los soldados lisiados han sido complementados con arneses y equipo táctico tecnológico que potencia sus habilidades físicas (metrallas en los brazos, propulsores en las piernas y cañones sobre las espaldas). Estos aditamentos permiten identificar a Cáceres no como un lastimero veterano de guerra lisiado, sino por el contrario, como una unidad de élite de ataque. A partir de este momento el protagonista se descubre a sí mismo con un propósito militar desde lo posthumano.

Rosi Braidotti parte del referente de lo inhumano para dar paso a lo posthumano. El recorrido histórico de la guerra en la humanidad despliega la reflexión sobre la naturaleza humana y la forma en que la ambición y expansión territorial reprime el crecimiento social a costas del favorecimiento del dominante, ello es lo inhumano. Asimismo, Braidotti expone que la realidad del nuevo siglo instaura un nuevo referente respecto del escenario de la humanidad ante el avance mecánico: “La relación entre lo humano y el otro tecnológico ha cambiado en el contexto contemporáneo, para tocar niveles sin precedentes de proximidad e interconexión, lo que constituye el terreno para nuevas reivindicaciones éticas” (Braidotti 90). La línea básica entre la vida y la muerte adiciona un elemento que supera a la muerte, la vida posthumana que abandona elementos del cuerpo para aceptar arneses mecánicos y preservar la vida de una nueva forma. Esta idea “mantiene unida la retórica del deseo de ser cableados con el sentido más radical del materialismo” (Braidotti 92). Como será detallado posteriormente, en “Primera línea” se persuade a los soldados para abandonar su condición de lisiados, apropiarse de la tecnología militar y potenciar sus habilidades en el combate.

Las reflexiones de los universos posibles posthumanos van ligadas con la destrucción de la vida a partir de la guerra, lo cual llega a definir que esta misma es parte esencial de la humanidad. En “Primera línea” el capitán enfatiza la naturaleza belicosa del ser humano cuando arenga a los soldados en los entrenamientos, o al menos enfatiza este sentido hacia la convicción armamentista de la nueva unidad de ataque “La guerra no es inhumana, decía, Los animales no saben hacer la guerra. No hay nada más humano que la guerra. *No hay nada más humano*, decía con voz acerada, *que la guerra*” (Gardini, 6).² La alegoría realizada por el personaje indica que el mundo silvestre no desarrolla el sentimiento bélico, pues no existe una conciencia que desarrolle un plan ambicioso por dominar a otra especie sino de manera natural y de orden alimentario. Las palabras con las cuales el capitán persuade a los combatientes señalan que el desarrollo de la guerra es exclusivo del género humano debido a que se planea, se piensa y se actúa con

² Los énfasis son del autor.

total conciencia por la destrucción de la especie. Esta noción coincide con la observación que hace la Unidad Terminator CSM-101³ a John Connor cuando observan a dos niños pequeños jugando a dispararse con armas de fuego “La humanidad, es su naturaleza autodestruirse” (Cameron).

El análisis transmediático resulta el método adecuado para atender la profundización sobre este tema debido a que en la fusión de géneros como el Cine, Literatura, videojuegos y anime se aborda el fenómeno del humano ante un universo posible. Henry Jenkins, precursor de los estudios transmediales, define y describe el desarrollo de la historia transmediática: “a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada media hace lo que se le da mejor” (Jenkins 101). La Literatura describe universos posibles mediante las palabras, el Cine y el Anime a través de la convergencia entre imagen, música y movimientos, mientras que el videojuego por medio de la inmersión del jugador en un escenario creado específicamente para él. Los relatos de ciencia ficción describen los escenarios posibles y estos medios los presentan desde su estética.

Estas reflexiones permiten observar al humano desde lo posthumano a partir de dos perspectivas distintas: en “Primera línea” el capitán expresa a las unidades humano-tecnológicas que la guerra es natural de la raza humana, mientras que en *Terminator 2* la Unidad CSM-101 identifica que desde la infancia existe una idea de autodestrucción de la especie. Se habla de pensamiento poshumano debido a que se toma una posición sobre la vida humana desde un punto donde se ha rebasado las capacidades humanas. El caso de “Primera línea” los soldados están fusionados por medio de la tecnología a Unidades que potencian sus habilidades para la guerra, mientras que en *Terminator* la Unidad aparenta ser humano pero es una máquina compuesta por circuitos. El cyborg y Berserk presentados en el texto de Gardini y en el filme de James Cameron son dos formas posthumanas que afrontan el cuestionamiento sobre la vida y naturaleza de la humanidad desde un futuro posible. De esta forma el Cyberpunk desarrolla una resistencia crítica sobre la ambición humana y la apropiación de la tecnología para la destrucción de la especie humana.

3 Cyberdyne System Model 101 Tissue Generation Series 800, es la Unidad de infiltración cyborg que empleó la Inteligencia Artificial para exterminar a la raza humana. En el filme *The Terminator* (1984) un ejemplar fue enviado al pasado para eliminar a Sarah Connor, madre de John Connor, líder de la resistencia. En *Terminator 2* (1991) el ejemplar fue modificado por John en el año 2029 y enviado a la década de los 90s para protegerse a sí mismo y a su madre.

2. CYBERPUNK, UNA NUEVA ESPERANZA POSTHUMANA

Las sociedades futuristas que introdujo la industria de animación japonesa describen un universo posible renacido del mundo que afrontó una destrucción masiva. El erguimiento de grandes edificios cilíndricos, luces de neón en las calles, transportes voladores y androides interactuando con la raza humana son tópicos comunes en la narrativa de ciencia ficción tanto occidental como japonesa. Puede definirse con certeza que la estética post-apocalíptica de Japón describe un referente histórico que definió su pensamiento con respecto a la condición humana. Los ataques nucleares norteamericanos sobre Hiroshima y Nagasaki en 1945 dieron una muestra del fin del mundo a la nación nipona, de ahí se debe la visceralidad de las imágenes destructivas tanto de edificaciones como de cadáveres, pues este hecho es considerado por teóricos que estudian la ciencia ficción japonesa como uno de los más atroces de la historia de la humanidad.

108

La investigación de Alba Becerra explica que alrededor de 246 mil personas fallecieron y aún en fechas recientes se presentan efectos del ataque nuclear “con enfermedades como cáncer, mutaciones y malformaciones debidas a la radiaciones reflejadas en películas como *Akira*, a través de las deformaciones que sufre su protagonista Tetsuo” (Becerra 5). El anime dirigido por Katsuhiro Otomo, considerado de culto por aficionados e investigadores, describe la devastación de la Tierra a causa de una nueva guerra nuclear. Esta representación de universo posible es una muestra de la situación del ser humano confrontando su propia naturaleza bélica en tiempo futuro, lo cual evidencia que la ambición forma parte de la memoria histórica de la humanidad y es constante en los dilemas éticos de la ciencia ficción.

Si se tiene la oportunidad de observar en imágenes el Distrito de Ginza, Tokio,⁴ es fácil de imaginar una escena de acción por sus calles en un ambiente del futuro. Los rascacielos repletos de luces, el edificio Sony, así como el barrio Akihabara evidencian la estética futurista del Japón posterior a la Segunda Guerra Mundial, un antecedente que influye en los relatos de ciencia ficción una nueva esperanza de la humanidad a través de la fusión con la tecnología. El especialista en tecnología japonesa Jonathan Hennessey explica que la visión futurista del Japón contemporáneo es una consecuencia del conflicto del siglo xx: “El uso de armas nucleares sobre sus ciudades dejó una marca indeleble sobre Japón. Por generaciones, la cultura pop japonesa cargaría la impresión de ser la primera sociedad postapocalíptica del mundo” (Hennessey 21). La Historia explica las razones por las cuales

4 Una muestra audiovisual del Distrito de Ginza: <https://www.youtube.com/watch?v=pOed-WCnwVh8>

la cultura nipona es un excelente referente para la estética Cyberpunk, simultáneamente rechazo y aceptación de mecanismos tecnológicos en el cuerpo.

Tokio 3, ciudad renacida en el siglo XXI después del Segundo Impacto,⁵ motivó a que científicos paramilitares formaran NERV (“Nervio” en alemán) Unidad especializada en el combate de *Angels*, y fomentó la investigación y creación del EVA, gigante mecanizado y definido por su creador, Gendo Ikari, como: “el arma más avanzada desarrollada por el hombre, el humanoide sintético Evangelion. La Unidad-01. La última esperanza de la humanidad para sobrevivir” (Anno). Ante la inminente destrucción que acarrea la llegada de seres de gran tamaño, la humanidad ha sido capaz de formar su propia resistencia, a través de lo posthumano, y enfrentar las amenazas con cuerpos mejorados científicamente. El elemento del abandono del cuerpo es una constante que comparten los relatos de ciencia ficción presentados en la presente investigación junto con el discurso de “Primera línea”.

109

El siguiente paso hacia la complementación humana, junto con la tecnología militar, consiste en renunciar a los elementos que hacen a un humano un ser consciente de su propio cuerpo y consecuencias. En el texto de Gardini, Cáceres ya no se concibe a sí mismo humano después de amanecer lisiado tras la explosión. El primer pensamiento fue el siguiente: “ahora siempre se recordaría como ridículo, una cosa sin forma rebotando en un mundo de gente sólida” (3). Afectivamente, Cáceres no se considera persona debido al faltante de motivación para vivir en sociedad. Físicamente no puede completar un humano en su total composición. El autor argentino expone la integridad fragmentada del protagonista e inserta un motivo para abandonar aquella humanidad incompleta: “que él estuviera vivo y las otras partes muertas no era suficiente diferencia. Era un misterio, y cuando pensaba en el misterio sentía ganas de llorar, y cuando lloraba pensaba en sus piernas” (2). El soldado ya no se supone humano, y la forma para afrontar la vida futura es como una persona incompleta. Esta es la razón por la cual el soldado Cáceres adopta el cuerpo mecánico.

La tragedia del protagonista es el incentivo que la trama introduce para originar el elemento posthumano: la unión del cuerpo con la máquina. Se presenta la oportunidad de dejar atrás aquella vida de rencor y desgracia, cuando el oficial le propone la solución posthumana. Aquel militar es descrito con semblante duro a pesar de encontrarse mutilado de una pierna: “manejaba la muleta como un

⁵ El inicio de la trama del anime *Neon Genesis Evangelion* explica la destrucción de una gran parte de la civilización humana a causa de la llegada de los *Angels*, gigantes que bajan a la tierra y exterminan cuanto hay en su camino, lo que dio paso al Segundo Impacto o Gran extinción.

arma, como un privilegio” (3). En esta ocasión, la amputación física es considerada un estado físico potencial. El conflicto de las Malvinas reaparece temáticamente como detonante del texto. La eliminación del cuerpo surge como una necesidad de supervivencia debido a la guerra. Luciana Martínez relaciona el origen del cyborg con el contexto argentino debido al conflicto con el país europeo: “en la Argentina de 1982 el borramiento de la sensibilidad del cuerpo se presenta como una cuestión de supervivencia” (Martínez 94). El análisis de Martínez aborda la relación humano-máquina como una consecuencia materialista de la guerra. La eliminación de los miembros del soldado Cáceres funciona como detonante y motivo para su acercamiento al deseo de ser cableado, elemento que refiere Braidotti como factor del posthumanismo.

110

Un elemento que antecede a la cosificación de la persona es sugerido en las reflexiones de Cáceres cuando se entera que oficial que lo visitó no se refirió a su persona por su nombre y el oficial omite el protocolo para conocerlo personalmente: “también pensaba que el oficial no le había preguntado cómo se llamaba, e inexplicablemente eso lo deprimió” (Gardini 3). A pesar de este detalle, que en adelante clasifica a Cáceres como objeto, acepta por voluntad propia pertenecer a la nueva unidad militar y acceder a una vida posthumana. Con la afirmativa el soldado Cáceres comienza el proceso para abandonar la figura del veterano lisiado al costo de sacrificar su factor humano, acción que Martínez define como objetivación del sujeto: “culmina sometándose a un proceso de cosificación que se le impone” (Martínez 101). La necesidad de excluir la persona física ante una consecuencia de guerra ejemplifica la estética de lo posthumano. Cáceres es motivado a abandonar su condición de soldado lisiado para introducirse a un proceso de mecanización y resurgir como cyborg capaz de hacer frente al enemigo.

El comparativo realizado en esta investigación entre *Evangelion* y “Primera línea” rescata hasta el momento dos temáticas coincidentes: Destrucción del factor humano y Esperanza para la resistencia. *Evangelion* comienza con una sociedad postapocalíptica destruida por los ataques de los *Angels*, imbatibles debido a su fuerza y tamaño, y la condición de que la humanidad está destinada a afrontar su destrucción y someterse a una vida oculta sin oportunidad para hacer frente al enemigo. “Primera línea” retrata la crisis de un soldado en trinchera que pierde partes humanas debido a las detonaciones del enemigo; su vida está condenada a desarrollarse como persona lisiada que inspira lástima debido a la falta de miembros que no pueden complementarlo como humano.

La esperanza es un elemento compartido en la condición humana, la sensación donde el futuro promete algo favorable hacia la persona. Para Heidegger la esperanza es una característica fundamental del ser existente: “a diferencia del miedo, que se refiere a un *malum futurum*, la esperanza ha sido definida como espera de un *bonum futurum* (Heidegger 334).⁶ Las sociedades posthumanas presentadas en los relatos analizados introducen la sensación de miedo e incertidumbre ante la amenaza que coloca en riesgo la vida. En *Evangelion* la sociedad está sometida a vivir en el subsuelo, mientras que en “Primera línea” Cáceres analiza sus posibilidades para ser una persona incompleta físicamente y aceptar la lástima que origina su figura. Los EVAs de *Evangelion* son desarrollados para enfrentar la amenaza sobrehumana que aterroriza a la humanidad. Por su parte, las unidades MUTIL fortalecen las habilidades de los lisiados para aniquilar el frente enemigo en el campo de combate. En ambas ficciones la esperanza reside en la vida posthumana a partir de la fusión del cuerpo humano con la máquina.

111

A partir de este detonante, el fragmento humano pasa al nivel posthumano, como refiere Braidotti, espacio donde la tecnología forma parte del desarrollo del cyborg. Dicho *Neogénesis* establece una nueva condición ética que introduce la reflexión sobre la humanidad desde la óptica de un ente desarrollado por la ciencia del universo posible. El producto que encierra el análisis de la presente investigación es designado *Berserk*, objeto que posee en su origen un elemento humano potenciado a través de la tecnología militar, capaz de ser insensibilizado y destruir con efectividad.

3. BERSERK, CUERPO Y MÁQUINA PARA LA GUERRA

Una característica de los vikingos es su efectividad para el combate y la conquista. Entre los más feroces guerreros destaca el *Berserker*, quien, según Angus Somerville y Russell McDonald, especialistas en estudios nórdicos, enfrentaba combate con furia ciega sin armadura ni protección y desataba un efecto devastador en el enemigo: “entraban en combate bajo cierto trance de perfil psicótico, casi insensibles al dolor, fuertes como osos o toros, y llegaban a morder sus escudos y no había fuego ni acero que los detuviera” (Somerville y McDonald 165). Dicha estrategia de ataque resulta efectiva y los relatos de ciencia ficción la toman como referente para el éxito en el combate. Un elemento que debe rescatarse de este concepto es la insensibilidad del guerrero en combate, pues esta característica representa la eliminación del razonamiento y afectividad del humano.

⁶ Los subrayados son del autor.

El oficial a cargo del adiestramiento en “Primera línea” utiliza frases para persuadir a las nuevas unidades: “Cualquier hombre sabe matar, pero sólo ellos eran verdaderos hijos de la guerra. *Tenemos este cuerpo, decía, gracias a la metralla del enemigo.* Y se señalaba el garfio retráctil, con orgullo y con odio” (Gardini 5). La arenga del militar describe la grandeza de los nuevos soldados únicos y con capacidades devastadoras para el combate. El sentido del discurso nulifica la condición del nacimiento humano tradicional y se torna hacia el agradecimiento de la guerra. A partir de los adiestramientos, comienza la cosificación del posthumano. “los cuerpos de los combatientes mutilados a los que se les implantan partes metálicas constituyen nuevos cuerpos (con nuevas investiduras) que son capitalizados por el Estado” (Martínez 95). Parte del discurso programa a las nuevas unidades a rechazar el uso de la razón y afectividad para potenciar la efectividad en combate, similar al estado en trance de los *Berserker* vikingos.

112

Una de las similitudes de la unidad MUTIL con el cyborg de *Terminator* es su efectividad para el ataque. En *Terminator* (1984), la primera descripción que realiza el soldado Reese después de viajar a 1984 y explicar a Sarah que el terrorista no es un humano común coincide con las características Berserk: “es una unidad de infiltración, parte humana, parte máquina. Por debajo es un chasis de combate, microprocesador controlado, totalmente armado, muy resistente. Por fuera posee tejido humano, piel, cabello, sangre, desarrollados para los cyborgs” (Cameron). Con esta información la protagonista del filme entra en consciencia respecto de la existencia de una amenaza posthumana con el objetivo de eliminarla por completo. El soldado Reese convence a Sarah de que no existe forma afectiva o racional para detener a un cyborg, pues se trata de una máquina diseñada para exterminar a la humanidad: “no se puede negociar, tampoco entrar en razón. Eso no siente pena, remordimiento ni miedo. Y absolutamente no se detendrá nunca, hasta que tú estés muerta” (Cameron). El personaje especifica que el cyborg, a pesar de aparentar forma humana, está despojado de cualquier elemento que lo relacione con un humano capaz de sentir afecciones o razonar como persona. Estas características comparten similitud con el concepto Berserk que es presentado en un trance irracional y efectivo para el combate.

El oficial de entrenamiento en “Primera línea” es el encargado de *programar*⁷ anímicamente a las nuevas unidades para potenciar su efectividad en el ejercicio militar, razón por la cual insta a los efectivos a dejar de lado lo que queda humanidad, debido a que dicha opción

⁷ Designé este término debido a la función del oficial de insertar órdenes y lineamientos a seguir dentro de los soldados que serán empleados como unidades de ataque. Una programación con acciones en cadena a realizar.

generaría una sensación lastimera en los allegados a los soldados: “estaban allí porque los multilados eran una carga en la paz, una pensión costosa para el Estado, una aflicción para los parientes, muertos en vida” (5). El discurso del oficial es realizado con la función de persuadir a los soldados, posicionándolos como personas incompletas, y motivarlos a que son una unidad tecnológica de gran precisión en el combate: ya no son humanos en su totalidad. El oficial reafirma su intención discursiva y presenta la mejor opción, convertirse en máquina para la guerra. El pensamiento de los soldados cambió de la siguiente forma: “se habían templado como acero en el fuego de la batalla. *Templado como acero*, repetía, como si él hubiera descubierto la frase. No eran la resaca, sino la élite” (5). Gardini introduce por medio de la voz del oficial la unión de la persona con el metal. El énfasis *Temple de acero* refiere a suprimir la afectividad necesaria para ejecutar órdenes de ataque efectivas. Las unidades comienzan a ser sistematizadas para asumir el rol de máquinas conscientes, *Berserk* posthumano.

El videojuego *Doom*⁸ (2016) emplea la función *Berserk* dentro de las misiones cuando los enemigos superan cuantitativamente al jugador en algún escenario. El comienzo del juego no tiene cinemática, la pantalla está oscura y sólo se escucha una voz inhumana que dice las siguientes palabras: “Son feroces, brutales, implacables, despiadados... Pero tú... tú serás peor. Destroza y desgarras hasta que acabes con todos” (2016). Los demonios han tomado las instalaciones humanas del planeta Marte y están reviviendo y modificando a los soldados que protegían la base militar. El protagonista despierta aún entero y consciente en medio de un experimento con su cuerpo. A partir de este momento el jugador toma control de los movimientos y elimina a los demonios que fallaron en el intento por revivir al nuevo híbrido (yo jugador). El protagonista asume una posición de *Berserk* y aniquila todo demonio que encuentra a su paso haciendo uso de diversas armas y explosivos que descubre en cada nivel. Existen algunos escenarios durante el juego donde el jugador se encuentra rodeado por enemigos y las municiones son limitadas. A partir de ese momento se puede tener acceso a una esfera brillante que libera el modo *Berserk*⁹ que le permite destrozarse enemigos con las manos sin necesidad de armamento.

⁸ *Doom* es una saga de First Person Shooter (Combate en primera persona) creado por id Software en 1994, uno de los primeros juegos para computadora personal. No existe explicación inicial de la trama al comienzo del juego, por lo que el jugador explora y va descubriendo sobre su personaje conforme avanza dentro de las instalaciones de la Union Aerospace Corporation (UAC) en Marte durante el siglo XXIV. En juegos posteriores y hasta *Doom* 2016, se explica brevemente que el protagonista fue sujeto de un experimento que fusiona el cuerpo humano con sangre de demonios marcianos. Por alguna extraña razón el protagonista despierta consciente y es temido por demonios y humanos.

⁹ En la siguiente liga puede observarse un gameplay de *Doom* 2016 donde muestra los efectos del *Berserk* contra los enemigos: https://www.youtube.com/watch?v=XZGU_JdQAow

Proceso similar sucede cuando el soldado Cáceres entra en combate para abrir brecha en la línea enemiga. Gardini describe el funcionamiento del soldado: “Apretó botones y palancas, moviendo frenéticamente todo el cuerpo, reservando los explosivos más potentes para último momento. Como no necesita sangre propia, las venas palpitaban como si tuvieran exceso de sangre para un cuerpo que ya no necesitaba tanta” (8). El soldado Cáceres se ha convertido en un arma autónoma que tiene decisión de atacar conforme avanza en el terreno. Similar al protagonista de *Doom*, emplea todo armamento a su alcance y reserva los más devastadores hasta el final. Carlos Gardini enfatiza el desprendimiento de lo humano cuando describe la sensación de Cáceres al momento de prescindir de la sangre en su cuerpo, lo que sugiere que ha sido reemplazada por algo más, ya sea combustible o tecnología mecánica.

114

El escritor rioplatense dedica un párrafo para describir el funcionamiento en combate de las unidades cyborg, parte de las estéticas tecnológicas de la década de los ochentas. En el caso específico de “Primera línea” los sistemas mecánicos son adaptados a los miembros faltantes de cada soldado:

Cada unidad MUTIL era básicamente un minihelicóptero con autonomía de vuelo limitada que portaba gran cantidad de armamento de corto alcance. Cada unidad básica era provista con los accesorios que necesitaba cada soldado. Ninguna era igual a otra, pues cada cual respondía a un repertorio específico de mutilaciones. Los accesorios reemplazaban piernas y brazos, pies y manos, caderas y tobillos, y mediante piezas de plástico o metal se conectaban con los mandos: pedales, palancas o botones accionaban las armas y orientaban los rotores (4).

El funcionamiento específico de piezas mecánicas fusionadas en el cuerpo que describe Gardini en 1982 forma parte de la estética que desarrolla el Manga japonés *Alita, ángel de batalla*¹⁰ en 1991. Cuando cae del cielo un cuerpo casi destruido, el Dr. Daisuke Ido descubre que se trata de un cyborg con el cual se encariña y protege como a su propia hija: “Te voy a dar un cuerpo digno de una guerrera. Un cuerpo ideal para luchar, con la potencia suficiente para arrebatar una vida de un solo golpe. ¡Tienes que luchar para sobrevivir poder sobrevivir en este mundo!” (Kishiro 82). En la superficie conviven humanos y cyborgs, pero existen algunos que cazan cyborgs para mejorarse a sí mismos y vender piezas en el mercado negro. Por las noches, Ido es un

10 En el siglo xxvi la humanidad se ha recuperado de una guerra interplanetaria, lo que ha generado que los humanos restantes se limiten a vivir en la superficie de la Tierra y las razas de elite en la Ciudad de Hierro, un gran trozo cosmopolita flotante al que no pueden acceder los humanos comunes. El Manga fue creado por Yukito Kishiro en 1991 y consta de 12 tomos. En febrero del 2019 se estrenó su versión cinematográfica bajo la dirección de Robert Rodríguez. La protagonista es un cyborg que durante la trama es mejorado hasta su forma Berserk.

caza-recompensas que captura miembros del hampa. Alita sigue sus pasos y decide ayudarlo en sus operativos para protegerlo de peligros. En una situación arriesgada para la protagonista y su padre adoptivo, la cyborg derrota a un enemigo de gran tamaño de una forma inesperada. Ido se entera que Alita es un cyborg más avanzado que cualquier otro que haya conocido, un Berserk: “El movimiento que ha hecho... ¿no era una de las llaves del Panzer kunst, la antigua disciplina de lucha de Marte? Se dice que es la más poderosa de las diversas disciplinas de lucha desarrolladas específicamente para los cyborgs humanoides” (28). A partir de este momento, Alita es revestida con un cuerpo que potencia sus capacidades cyborg en modo Berserk, lo cual le permite capturar enemigos y enlistarse en los juegos extremos de pelota.

La diferencia entre Alita y el soldado Cáceres consiste en que Alita fue creada como cyborg en un principio, mientras que Cáceres fue humano. Ambos pierden partes de su cuerpo y son potenciados tecnológicamente para el combate, lo cual los hace efectivos para dar solución a los conflictos presentados en sus relatos y los hace temibles para los demás habitantes, caso similar con el protagonista anónimo de *Doom*, un elemento híbrido que adquirió habilidades Berserk y que no quedó dominado por los demonios que intentaron modificarlo. Alita auxilia a capturar miembros del mercado negro, mientras que Cáceres facilita los planes militares del ejército. Por su parte, el *Doom Marine*¹¹ es temido por demonios y humanos que viven en Marte y comienza su búsqueda para cerrar el portal que los directivos de la UAC abrieron, cual caja de Pandora, que destruyó gran parte de la humanidad residente en Marte.

El empleo de unidades Berserk en enfrentamientos bélicos es una solución determinante y una victoria asegurada en la realidad posthumana, pues las habilidades de combate fusionadas con partes mecánicas superan las capacidades del enemigo. El soldado Cáceres junto con sus compañeros ejecutan su función de forma automatizada con la distinción de que ellos pueden manipular las acciones y actuar por instinto de supervivencia. Gardini describe la precisión de las unidades MUTIL y su efectividad para abrir el frente enemigo: “La única forma de pararlas era destruirlas: ninguna retrocedía. Si el tripulante moría, casi siempre seguía disparando y a menudo se estrellaba contra las líneas defensivas” (8). La funcionalidad de las unidades MUTIL representa un excelente resultado para los planes creados por los directivos militares. Gardini explica por medio de las palabras del

11 Es el título otorgado al protagonista del juego, pues la intención es fusionar al jugador con el personaje y lograr el efecto de inmersión dentro del relato: el jugador se convierte en personaje y realiza todas sus decisiones. Con ello, el jugador experimenta el modo Berserk y aniquila a cuanto demonio se encuentre delante de él.

oficial el beneficio económico de esta iniciativa: “Una unidad MUTIL era mucho más costosa que un infante, pero menos que un blindado; como arma antipersonal era mucho más rentable que una bomba de alta potencia, y mucho más barata que un avión derribado” (4). Esta afirmación antecede un pensamiento que más adelante el soldado Cáceres resiente en su interior, pues comprende la finalidad práctica del empleo de unidades MUTIL para el ejército más allá del beneficio de los soldados, es decir, se elimina la voluntad de la persona que experimenta el proceso como cyborg y se favorece la ambición militar.

Los EVAs de combate empleados en *Evangelion* son pilotados por adolescentes que fusionan su información genética con la máquina. Dentro de la cabina reciben y ejecutan las órdenes de los paramilitares que los contrataron. En un momento crítico de la trama, el protagonista Shinji decide desacatar la orden de eliminar un EVA que ha sido infectado por un Angel, puesto que es pilotado por un amigo suyo. La destrucción de la Unidad podría mutilar e incluso eliminar a su compañero, por lo que Shinji niega la decisión del capitán al mando:

—Prefiero morir que matar a Asuka.

—No importa. (a los técnicos) Corten la sincronización del piloto con la Unidad 01. Pasen el control al Piloto Automático. Será más útil que el piloto actual” (Anno).

La siguiente escena muestra a la Unidad de Shinji en modo Berserk destruyendo la Unidad atacante. La escena simula a un animal cazador que comienza a comerse los restos del enemigo de forma bestial.¹² El comandante decide fríamente aniquilar al enemigo a expensas de eliminar a su propio piloto. Shinji intenta tomar control de su Unidad demasiado tarde y ve en primera persona la posible destrucción de su compañero. Las decisiones de los altos mandos en *Evangelion* coinciden con las actitudes de oficiales descritos en “Primera línea” con respecto al uso de recursos humanos que poseen capacidades potenciadas, pero que pueden ser controladas a voluntad de los mandos.

Después de comprobar su eficiencia en batalla, los soldados son congregados en la explanada del centro de entrenamiento, son despojados de sus arneses y sentados en sillas de ruedas. Cáceres observa que un coronel sin mutilaciones llega al centro y comienza a hablar: “La patria les está agradecida, dijo, y el soldado Cáceres sintió una punzada en el vientre” (10). La sensación del soldado anticipa una experiencia de abandono, como cualquier objeto o herramienta que

12 La siguiente liga muestra la escena descrita: <https://www.youtube.com/watch?v=66xvzcU-ZI5A>

funciona por un momento y luego es desechada. El texto de Gardini muestra la forma en que los soldados están sometidos a los planes de la autoridad, la cual busca el beneficio de la victoria a expensas de sus peones. Humano común o potenciado mecánicamente, las unidades continúan sujetas a las decisiones de ambición de las autoridades. La desagradable experiencia del soldado Cáceres evidencia que no existe una esperanza para beneficio de una persona como él, como así se le hizo creer, sino que formó parte de una táctica militar que aprovechó su condición física para motivarle a generar una nueva victoria. El cierre del texto confirma la sensación de abandono y violación de su propia humanidad: “—¿Qué hacen con las unidades MUTIL? —preguntó el soldado Cáceres a un suboficial. El suboficial sonrió. —Nunca hubo unidades MUTIL” (11). Esta afirmación sucede en el momento cuando despiden a las unidades y los lisiados son reincorporados a sus ciudades. El soldado Cáceres observa desde el helicóptero cómo los arneses quemados forman una nube de humo y se consume así una parte de él, su parte posthumana.

117

CONCLUSIÓN

La fusión entre la tecnología y la cotidianeidad muestra una dependencia humana de aparatos electrónicos. Las reflexiones respecto al exceso de confianza en dispositivos son parte de las temáticas que abordan los relatos de ciencia ficción. La convergencia conceptual que introdujo la década de los ochentas desde la literatura, cine, música y animación ha permitido integrar la estética Cyberpunk y el rechazo al exceso de la tecnología. Asimismo, el videojuego comenzó su profundización narrativa a inicios de los noventas al introducir personajes con tramas complejas dentro del relato, ello permitió contrastar fenómenos semióticos desde este medio. El empleo del comparativo transmedia como método de interpretación permite identificar dicha correlación entre cada dispositivo y evidenciar, a partir del género de ciencia ficción, que la ambición humana trasciende siglos y sus resultados son nocivos para la humanidad.

La crítica posthumana que establece Rosi Braidotti muestra una realidad posible que puede observarse desde el presente: la ambición prevalece y los medios tecnológicos evolucionan para unir al humano con la máquina. Al principio de los relatos posthumanos, esta simbiosis aparenta una escapatoria de la aflicción. *Evangelion* y “Primera línea” muestran que puede vencerse al enemigo uniendo la parte humana con tecnología de combate. Los dos relatos introducen a un personaje que necesita de la mejora tecnológica y que accede a ser

“cableado” y así aspirar a una vida posthumana con piezas metálicas como parte de sí mismo. Ambos protagonistas son sometidos por la voluntad de directivos militares despreocupados por las emociones de las vidas a su cargo, pero son compensados por las capacidades posthumanas que conlleva su categoría cyborg.

El nivel máximo de potencia posthumana presentado en la presente investigación indica que el estado Berserk es devastador ante el enemigo y que otorga a la parte humana que lo compone una fuerza implacable. Esta estrategia resulta efectiva para conducir los planes bélicos hacia la victoria. El estado Berserk es capaz de mostrar desde la ficción las consecuencias de una voluntad humana que no entra en razón y que destruye a su propia especie. La temática que profundiza Carlos Gardini en “Primera línea” consiste en detallar el proceso de cosificación de la vida humana, bajo el sometimiento de la ambición militar, y otorgar beneficios tecnológicos que deterioran la voluntad del humano que es absorbido por la transición posthumana. El cyborg potenciado a Berserk resulta una propuesta de escape para la condición humana limitada: poderosa, pero a final de cuentas, un objeto desechable. ■

REFERENCIAS

- BECERRA, Alba. *La ciencia ficción en el Anime japonés: análisis sobre la relación del individuo y la tecnología en el escenario postapocalíptico*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015.
- BRAIDOTTI, Rosi. *Lo Posthumano*. Barcelona: Gedisa, 2015.
- DOOM, 2016, Bethesda.
- GARDINI, Carlos. *Primera línea*. Edit. Sudamericana, 1983. Buenos Aires: Sudamericana, 1983.
- HEIDEGGER, Martin. *Ser y Tiempo*. Buenos Aires: Philosophia Cl, 2007.
- HENNESSEY, Jonathan. *The story of videogames: The incredible history of the electronic gaming revolution*. Nueva York: Ten Speed Press, 2017.
- JENKINS, Henry. *Convergence culture*. Barcelona: Paidós, 2008.
- KISHIRO, Yukito. *Alita, Ángel de combate*. Barcelona: Planeta DeAgostini, 2002.
- MARTINEZ, Luciana. "Argentina 1982, primer ensayo para la construcción de un cuerpo cibernético. A propósito de 'Primera línea' de Carlos Gardini". *Literatura: teoría, historia, crítica* (2017): 87-109.
- NEON Genesis Evangelion. Dir. Hideaki Anno. TV Tokio. 1995. Televisión.
- SOMERVILLE, Angus y Russell McDonald. *The Viking Age: A Reader, Second Edition*. Toronto: University of Toronto Press, 2014.
- TERMINATOR 2. Dir. James Cameron. Carolco. 1991. DVD.
- THE Terminator. Dir. James Cameron. Orion. 1984. DVD.

