



Hachetetepé. Revista científica de
educación y comunicación

ISSN: 2172-7910

revista.http@uca.es

Universidad de Cádiz
España

CLEMENTE, Miguel

MENTE-CUERPO-MÁQUINA: TELÉPOLIS Y LA NUEVA CONCEPCIÓN DEL CUERPO
TRAS EL INFLUJO MEDIÁTICO

Hachetetepé. Revista científica de educación y comunicación, núm. 1, noviembre, 2010,
pp. 13-25

Universidad de Cádiz

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=683772635016>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



MENTE-CUERPO-MÁQUINA: TELÉPOLIS Y LA NUEVA CONCEPCIÓN DEL CUERPO TRAS EL INFLUJO MEDIÁTICO

**(Mind-body-machine: telepolis and a new concept of the
body as a result of media influence)**

Autor: Miguel CLEMENTE

E.mail: miguel.clemente@udc.es

Universidad de La Coruña (España)

**Catedrático de Psicología Social de la Universidad de la
Coruña**

hachetetepe`

Resumen:

Se reflexiona en este artículo en primer lugar sobre cómo los medios de comunicación son los creadores de un mundo global, que a su vez crean un pensamiento global, implicando que todos los ciudadanos del planeta vivamos en una ciudad común, denominada “telépolis”. Esta globalización implica una serie de cambios en la personalidad de sus habitantes, siendo quizá el más importante el concepto de la distinción entre verdad y mentira, así como la personalización de todas las relaciones sociales. Por otra parte, el vivir cada vez de manera más frecuente dentro de una realidad virtual provoca que se cree una distinción entre mente, cuerpo y máquina, lo que da lugar a la aparición de otro tipo de ser humano, que deja de ser “humano” en cuanto tal, y que se concibe más como “posthumano”.

Palabras clave: realidad virtual, comunicación virtual, influjo de los medios de comunicación.

Abstract:

This paper dwells on how media create a global world, which in turn creates global thought, resulting in all the citizens on this planet living in the so called “telepolis”. This globalization implies certain changes in of character in people, being the most important the concept of telling true from false, and also the personalization of all social relationships. Besides, living increasingly inside virtual realities provokes a distinction between mind, body and machine, enabling the rise of a new type of human being, not human, if more like posthuman.

Keywords: virtual reality, virtual communication, media influence.

(Solicitado: 12-01-10 / Aceptado: 07-07-10)

Una nueva ciudad en el mundo

Si hay algo innecesario de demostrar en nuestros días es que el mundo se ha globalizado, se ha hecho más pequeño que nunca, y el sentido de lo que siempre se entendió como fronteras (de las regiones, de los países, de los bloques) se ha desmoronado. Hoy todos somos ciudadanos del mundo, y ese mundo ha creado sus símbolos que, lógicamente, nos suponen una identidad colectiva.

Nuestra ciudad mundial, al modo de las antiguas ciudades-Estado emergentes en su momento en Europa, posee una bandera, que está compuesta por cuatro colores; azul, rojo, verde y amarillo. Un himno, que no podemos reproducir aquí (aunque ya es posible que los libros lo permitan, especialmente si nos leyerá en libro electrónico), pero que seguro que todos ustedes han oído en muchas ocasiones (nosotros lo oímos varias veces al día). Tenemos un idioma, el inglés, y cuando hablamos en español solemos utilizar una mezcla entre ambos, eso que a veces se ha dado en llamar el “espanglis”. Tenemos unos valores, dentro de los cuales el afán de logro y el triunfo personal son algo fundamental (Vidal y Clemente, 1998). ¿Ya sabe usted de dónde somos? Nuestra ciudad se llama Microsoft, y puede usted ver nuestra bandera si conecta su ordenador; enseguida aparecerá nuestra bandera (con sus cuatro colores), y la música de nuestro himno. Nuestra ciudad tiene tantos habitantes que se ha dado en llamar “Telépolis” (véase por ejemplo Echeverría -1994- al respecto), y se ha introducido dentro de nuestras mentes, de forma que no importa dónde hayamos nacido o dónde estemos. Nos unifica a todos, en un fenómeno que se ha dado en llamar

“globalización”. Tiene sus detractores y sus defensores, pero, no les quepa la menor duda, a pesar de lo joven que es, cada vez es más fuerte y pujante. Hasta tiene, como toda buena ciudad, sus disidentes, que en este caso son los usuarios de Apple o de los Mac; ellos también viven en un pequeño global, sólo que hoy por hoy, parece que los habitantes de Microsoft son mayoría; pero la guerra aún no ha terminado... ya se verá en el futuro. ¿Les parece que hablemos de Telépolis? Empezaremos por uno de los conceptos principales: el de verdad o mentira.

¿Verdad o mentira? ¿Realidad o ficción? El surgimiento de Telépolis

La televisión fue la primera pantalla. Fue la primera fundadora de Telépolis. Y sus efectos han sido ampliamente estudiados, tal y como han puesto de manifiesto, por ejemplo, Clemente y Santalla (1990), o Clemente y Vidal (2008). Incluso sabemos que esa pantalla es imitada por casi todos (véase Clemente, 2005). ¿Es real Telépolis o es una ciudad de mentira? Quizá alguno de ustedes piense que esa ciudad virtual sea una mera ficción, como lo es todo lo que sale en las pantallas. Quizá otros de ustedes, sin duda los más jóvenes, piensen que es hasta más real que, permítannos, la realidad clásica, en cuanto que cada vez más nuestras vidas transcurren en esa ciudad y no en otras. Y es que las cosas, mundialmente, han ido cambiando.

Hace ya bastante tiempo que vivimos en una sociedad mundial. No hay ningún país ni grupo que pueda vivir al margen de los demás. La sociedad mundial se puede comprender como una pluralidad sin unidad, es decir, se rompe la unidad del Estado nacional y de



la sociedad nacional, para establecer nuevas relaciones de poder y competitividad. Los procesos que tratan esta nueva situación se denominan globalización. Y la globalización implica, supone y significa muchas cosas, pero como expresa Vidal (1999), fundamentalmente:

«¿Y qué significa todo esto? Que una fuente primordial de este cambio social son los medios de comunicación de masas, que aseguran una oferta fecunda y duradera para esta vida “posible”. De este modo se establece una proximidad imaginaria con figuras simbólicas de los medios de comunicación. Los cristales con los que las personas ven y valoran sus vidas, esperanzas, derrotas y situaciones diversas, están hechas desde el prisma de la vida posible que la «televisión» presenta y celebra de manera ininterrumpida. Telépolis deja de ser una mentira, para convertirse no sólo en algo verdadero y real, sino incluso en lo más verdadero, en lo más real».

Los ciudadanos de Telépolis: sus características psicológicas

Para los clásicos (es decir, nosotros, los que ya existíamos cuando los mundos virtuales empezaron a aparecer), existe una nítida y clara distinción entre lo que es real y lo que es imaginario, entre lo que es “verdad” (lo real) y la “mentira” (lo imaginario, lo irreal). Y desde luego el concepto de mentira es quizá el más importante dentro de la postmodernidad, generado por los medios. Desde un punto de vista clásico la mentira es un acto intencionado de decir algo que se sabe que no es cierto. Postmodernamente, sin embargo, adquiere otro sentido, el de relatividad de la verdad.

Claro que, a lo mejor, la mentira no existe. Algunos autores nos dicen que la mentira no existe, que no es posible mentir porque todo intento de comunicación es,

en cuanto tal, una mentira, expresa el prisma del que se comunica. Que el lenguaje sea metafórico e instrumental sólo deviene problemático si se sostiene una teoría adecuacionista de la verdad, bien definida, por ejemplo, por Bueno (1992).

En sí misma, además, la mentira es, posiblemente, consustancial a la sociedad. Ya decía La Rochefoucauld (máxima 87) que “los hombres no vivirían mucho tiempo en sociedad si no se dejasen engañar unos por otros” y Kashy y DePaulo (1996) afirman que la mentira es un hecho de la vida social más que un suceso extraño o extraordinario. Ahora bien, la sociedad postmoderna configura la mentira de una forma propia y distinta a como se ha dado en otros momentos históricos.

Para entender el nuevo concepto de mentira hemos de referirnos a lo que, siguiendo a Gergen (1992) denominaremos el paso “del yo a la relación personal”. Básicamente, la argumentación puede sintetizarse así: el yo, como agente de conducta moral, ha perdido vigencia. En una sociedad plural, móvil y cambiante, los individuos han de comportarse de formas muy diferentes en función de los contextos de interacción en los que se encuentran. La idea de una “agencia central” o, en su caso, de una entidad sustancial, llamada “yo”, desaparece. El individuo postmoderno es un individuo pastiche, proteico, multiforme. El “yo” no existe. Existen, eso sí, aspectos relacionales, redes en las que la persona se inserta (aun cuando esta inserción no sea propiamente de la “persona”, sino de determinados aspectos de ella). El paso siguiente es declarar, como hace Gergen (1992: 217) que las “buenas razones morales” de un individuo derivan forzosamente del depósito de sentencias establecidas que

acumula la cultura. Cuando los individuos declaran qué es lo que está bien y qué es lo que está mal en una situación determinada, actúan como agentes locales de las relaciones más amplias en las que participan, y son estas relaciones las que hablan por su boca.

Tanto y tanto nos hemos llenado la boca los psicólogos con cuestiones como el desarrollo moral, la adquisición de pensamientos prosociales, sobre la personalidad sociopática, etc. etc. (al fin y al cabo tantos conceptos que descansan sobre el concepto de una unidad central o “yo” que debe adquirir responsabilidad, ser consciente de los actos que realiza, etc), y ahora resulta que ese “yo” que debe “internalizar”, crear un “control interno” rotteriano sobre sus acciones, desaparece en manos de una sociedad que se lo “carga” totalmente, lo hace desaparecer, fomenta individuos “pastiche”. Es más, una sociedad que no sólo hace desaparecer el concepto de responsabilidad personal, sino que desfigura el concepto de persona; al ser tantas “personalidades” una persona, la propia persona deja de poseer valor. El concepto de valor que se atribuye a la vida humana se debilita; matar, herir, atacar, carece del carácter negativo que desde la Ilustración se le ha querido imponer. Y por lo tanto, la convivencia social (eso que es posible gracias a la existencia de un pacto social que regula la justicia) se vuelve difícil, la ciudad es una jungla.

Mejor estar “dentro”, en esa Telépolis en la que las relaciones con los demás las decide cada usuario, en la que puedo “desconectarme”, “ignorar” a quien desee, elegir si me apetece o no interactuar. Mejor ese mundo de “mentira”, que postmodernamente no es, evidentemente, mentira. En efecto, la mentira, más

que de “concepciones del mundo”, trata de “gustos” y de “disgustos”; de afectos apetitivos y aversivos. En definitiva, la distinción entre la verdad y la mentira (en su aspecto cotidiano) se va volviendo paulatinamente una cuestión más borrosa. Por mor de la ironía, lo verdadero deviene falso y lo falso verdadero; o mejor, la actitud burlona del discurso postmoderno hace que no sea posible ya hablar de verdad y de mentira. Sólo existen opiniones. El discurso acaba siendo una mera cuestión de referencias internas, de juego. Son los “juegos del lenguaje”. Simular ya no es mentir. Y no lo es porque mentir supone aceptar, aunque sea tácitamente, que existen cosas independientes de los signos (Pinillos, 1997).

Y en contra de los que hemos defendido nuestra visión kantiana de la sociedad, entramos en el segundo de los aspectos. El segundo punto a considerar trataría de la “privatización de la mentira”. La mentira ha acabado convirtiéndose en un asunto básicamente privado. Ello no es casual; sino que, a nuestro entender, responde también a factores sociales presentes en el capitalismo tardío.

En este marco es evidente que la lucha por el reconocimiento no desaparece, más exactamente se privatiza, manifestándose prioritariamente en los circuitos íntimos, en los problemas relacionales; el deseo de reconocimiento ha sido colonizado por la lógica narcisista, se vuelve cada vez menos competitivo, cada vez más estético, erótico, afectivo. El conflicto de las conciencias se personaliza, está más en juego el deseo de complacer, seducir durante el mayor tiempo posible que el de clasificación social; también el deseo de ser escuchado, aceptado, tranquilizado, amado. Es por



eso por lo que la agresividad de los seres, el dominio y la servidumbre se dan actualmente no tanto en las relaciones y conflictos sociales como en las relaciones sentimentales de persona a persona (Lipovetsky, 1998: 71). Es justamente en este campo en el que se ha venido a desarrollar lo que Giddens (1995 y 1998) denomina “relación pura”.

La situación parece abonada para que la mentira se centre cada vez más en aspectos típicamente privados. Parece que las condiciones sociales propias de la sociedad postmoderna crean individuos que encajan perfectamente en el perfil del “mentiroso”. Ante el vacío de la esfera pública, las personas se han vuelto seres más preocupados de las relaciones sociales, es decir, más sociables. Ahora bien, el tipo de relaciones que la sociedad postmoderna permite no es, precisamente, el de aquellas basadas en la “calidez”. Antes al contrario, la movilidad de los individuos hace que los lazos que se establecen entre las personas sean superficiales. Consecuencia del abandono de las grandes finalidades sociales y de la preeminencia concedida al presente nos dice Lipovetsky, (1983/1998: 209), el neonarcisismo es una personalidad flotante, sin estructura ni voluntad, siendo sus mayores características la labilidad y la emotividad. Aquel que situara la amistad por encima de su propio beneficio personal, incluso por encima de su propio narcisismo, será considerado como un ser “raro”, o, para utilizar una terminología extraña en un texto, como un “idiota”. El kantiano, el que es fiel a sus principios, el que posee valores fijos y absolutos, es un individuo fuera del mundo. Y también el científico, el que establece verdades basadas en niveles de confianza estadísticamente aceptables, el que argumenta con datos. Todo

es debatible y opinable. Son los medios de comunicación los que “opinan” y hacen opinable los datos científicos. ¿Se imita la violencia? Ante esta pregunta, los medios de comunicación presentan el discurso de un científico que se apoya en datos, junto con el de dos o tres paseantes de cualquier ciudad una soleada mañana, algún empleado de transportes públicos, y la propia conclusión del presentador: “como ven, no hay acuerdo, hay opiniones de todo tipo”. Todo son opiniones, y la “opinión del hombre de la calle” vale tanto o incluso más que la que se apoya en rigurosas verificaciones científicas.

Claro que todo ello ha ocurrido porque ha habido un cambio en la gran pantalla, televisión. Ya lo comentaba Eco (1986). Hemos pasado de la “arqueotelevisión” (también denominada “paleotelevisión”), a la actual “neotelevisión”. La primera es la que existió hasta mediados de los años 80 del siglo XX, y se caracterizó, entre otras cosas, porque aquellas personas que se “asomaban” a la pequeña pantalla eran aquellas investidas de algún tipo de poder, fuera éste político, económico, científico, artístico, etc. La televisión abría sus puertas sólo a aquellos a los que ésta había dado un trato de favor porque destacaban (políticos, artistas), y sólo a ellos les otorgaba la popularidad. Se trataba de una concepción vertical de la televisión, en la que los espectadores no podían participar, ni influir ni opinar. Pero hoy en día estamos en la fase de la “neotelevisión”, en la de la concepción de la televisión como un espejo de la propia vida de los telespectadores. La vida personal, los sentimientos, las emociones, la intimidad de la audiencia, sus amores y sus odios, pasa al interior de la pequeña pantalla, se convierte en algo público, en lo más valorado. Nace el “Reality

Show”, los espectadores participan y deciden la marcha y evolución de los acontecimientos que ocurren en la programación, y todo se llena de programas tipo “Gran Hermano”, el heredero del “Show de Truman”. Lo fundamental es el sensacionalismo, en detrimento de la información, de la cultura, de la educación,... en definitiva, de lo “clásicamente” valorado. Y toda esa serie de personas - audiencias que no se conocen entre sí pero que envían mensajes SMS, llaman a las líneas telefónicas, o que opinan a través de internet, se sienten unidas y formando una gran comunidad, la comunidad de Telépolis. El escenario principal son las casas particulares, y Telépolis existe en la medida en que los sujetos se relacionan a distancia y la mayoría tienen una participación pasiva en la sociedad. Al fin y al cabo, son “telespectadores”. Esta figura de “individuo flotante” ha de ponerse en relación con la obra de autores tales como Gustavo Bueno (1981), Marino Pérez (1992) y Juan B. Fuentes (1994). Según Pérez Álvarez (1992: 191):

«este aspecto genérico del individuo, que se llama flotación, consiste en el desarraigo de las trayectorias personales en una sociedad que ofrece multitud de programas de vida. (...) Desde un plano objetivo, se vería que la sociedad, según los momentos históricos, ofrece más o menos opciones, proyectos de vida, trayectorias. Pues bien, la flotación es una condición de desconexión de la trayectoria personal en relación con la pluralidad de trayectorias posibles. Supone un desenfoque entre deseos y sugerencias».

Vemos, pues, cómo la mentira se privatiza no sólo en cuanto a su objeto (ahora se miente en relación con aspectos privados, sentimientos, pensamientos, intenciones, etc.); sino que las propias causas aducidas para mentir son también privadas (mantenimiento de

la autoestima, no sentirse herido, sentido de valía, etc.).

La propia dinámica de la movilidad convierte, igualmente, a las personas en expertos creadores de impresiones en otros (Wallace, 1999). Con la movilidad uno siente la tentación de inventarse, de crear en el otro aquella impresión que deseamos que tenga de nosotros (Kashy y DePaulo, 1996). Ello tiene especial importancia en las nuevas tecnologías de relación, tales como Internet, los Chat’s, MUD, IRC’s, etc. Estos nuevos dominios de la comunicación difuminan las fronteras entre el yo y el juego, el yo y el rol, el yo y la simulación. Quiere esto decir que las nuevas formas de interacción (de las que los medios informáticos son sólo un ejemplo al que cabe añadir otras formas de comunicación desvinculadas del espacio como, por ejemplo, la telefonía móvil, o la creciente rapidez de los medios de transporte, etc.) favorecen a un individuo experto en manejar las impresiones que genera sobre los demás y, además, con un tipo de interacción social caracterizada por la rapidez, la casualidad y la falta de vinculación; en definitiva, se facilita la aparición del individuo flotante, como dice Pérez Álvarez (1992).

Figurémonos, pues, el futuro que nos espera en ese “teatro de posibilidades” anónimo y ubicuo que las nuevas tecnologías de relación nos presenta. El campo está abonado, no ya para que se dé la mentira; sino para que ésta sea indistinguible de la verdad (al menos, subjetivamente, para el individuo flotante).



La cibercultura o el nacimiento del posthumanismo

El análisis de los (posibles) valores imperantes en la nueva sociedad de Telépolis debe permitir sentar las bases de cómo deben regularse las relaciones sociales entre los miembros de la nueva sociedad. Y es que nuestros códigos y nuestros sistemas están pensados y basados unidimensionalmente, es decir, nacen, se aplican, se modifican y mueren dentro de uno solo de los mundos posibles, de ése que hasta hace poco era único, y que antiguamente daba en llamarse la realidad. O creamos otros códigos, aptos para otros mundos, y sobre todo, para “navegar” por otros mundos, para ir cambiando constantemente de mundos, o cada vez estaremos más al margen de la vida de los habitantes de este planeta. Y esos nuevos códigos deben basarse en valores, valores que hoy por hoy, e indemostrablemente, podrían ser los del consumo.

Quizá una de las principales características del futuro escenario en el que nos moveremos es el divorcio definitivo entre nuestro cuerpo y nuestra mente. Este divorcio se revela dramáticamente después de una inmersión prolongada en un mundo simulado (ver la televisión, jugar con un ordenador, navegar por Internet, programación o realidad virtual en los juegos recreativos). Volver a la superficie implica unos cuantos segundos de descompresión, una reincorporación lenta de una mente errabunda en un cuerpo vacío, como muy bien argumenta Derry (1995).

Perder el cuerpo de esta manera no es algo raro en la nueva cultura, la denominada cibercultura, en la que cada vez más gente pasa sus días en lo que Dery denomina “observación estática”, desplazando datos en

la pantalla. Bit digital a bit digital estamos alienándonos de nuestros cuerpos cada vez más irrelevantes, un sentimiento de incorporeidad bien expresado en la frase feliz de la artista de performances Laurie Anderson (1979): “Estoy en mi cuerpo de la misma forma en que la mayoría de la gente conduce sus coches”. Con esta alienación también llega un odio al cuerpo, una combinación de desconfianza y desprecio hacia la incómoda carne, que representa el factor limitante en los ambientes tecnológicos.

La hostilidad entre la mente y el cuerpo está implícita en el enigma metafísico existente en el núcleo mismo de la condición humana: pues simultáneamente tenemos y somos un cuerpo, nuestra carne es “eso” y “yo”. El odio al cuerpo se incrementa en la cibercultura, en donde estas influencias parecen decididas a separar la mente del cuerpo definitivamente.

«En nuestra condición actual, somos unos híbridos incómodos, parte biológicos, parte culturales. Muchos de nuestros rasgos biológicos actúan inadecuadamente con los inventos salidos de nuestras mentes», afirma el teórico de la inteligencia artificial Hans Moravec (1988).

Esta idea de separación mente-cuerpo se encuentra claramente ejemplificada en el caso de Orlan (véase Derry, 1995). Aparte de en la sala de operaciones de Orlan, no hay otro lugar donde la política del cuerpo, el gusto vanguardista por la provocación y las perversiones de una cultura inundada de imágenes y obsesionada por las apariencias se reúnan de manera tan llamativa y perturbadora. Desde 1990, le han practicado a Orlan siete operaciones de cirugía estética para

producir “La obra maestra absoluta: la reencarnación de santa Orlan”, un “arte carnal” en vivo destinado a transformar su cara en un collage de rasgos célebres. Las manos de los cirujanos son guiadas por un “canon facial” compuesto por detalles digitalizados de cuadros famosos. Esta cara compuesta tiene la frente de la Gioconda, los ojos de la Psique de Gérôme, la nariz de una Diana de la Escuela de Fontainebleau, la boca de la Europa de Boucher y la barbilla de la Venus de Botticelli. Cada operación constituye una performance: la paciente, el cirujano y las enfermeras llevan trajes de alta costura, diseñados en algún caso por Paco Rabanne, y la sala de operaciones está adornada con un crucifijo, frutas de plástico y enormes carteles con el nombre de los patrocinadores de la operación, al estilo kitsch de las carteleros de cine de los años cincuenta. El comportamiento de Orlan, que se encuentra solamente bajo anestesia local, se parece más al de una directora en un plató de cine que al de una paciente; durante una operación en Nueva York en 1993, leyó fragmentos de un libro de psicoanálisis y se comunicó por teléfono y fax con miles de espectadores del mundo entero que iban siguiendo el acontecimiento en directo, vía satélite. Se añade a todo esto la turbia cuestión de su autopromoción: experta frecuentadora de los medios, repite eslóganes de éxito seguro («he donado mi cuerpo al arte», «el cuerpo no es más que un disfraz»), y lo mezcla todo: la sangre, el glamour e incluso la imagen popular de artista excéntrica, todo ello dentro de un envoltorio mediático. «Soy la artista que ha ido más allá», dice en un comunicado para la prensa. Como buena manipuladora de los medios, borra, al estilo de Salvador Dalí, los límites entre el arte y la publicidad, entre producto e imagen pública.

Si el cuerpo no es más que una RAM (memoria de acceso aleatorio) en espera de ser reescrita por nuevos datos, entonces da lo mismo un corte de pelo que otro. Tras el discurso políticamente conveniente de Orlan sobre los estragos del mito de la belleza, se esconde en realidad un sueño no demasiado secreto: convertirse en la primera celebridad posthumana en los círculos artísticos. Una artista que habla de ella misma como de una “replicante” y que declara “Pienso que el cuerpo está obsoleto”, parece estar lista para una transformación ciborg (Derry, 1995).

Y es que ya no existe ni la naturaleza ni el cuerpo, dice Haraway (1991a, 1991b), al menos ya no en el sentido que tuvieron en el Siglo de las Luces; ambos están contaminados filosóficamente de manera definitiva, a partir del momento en que algunos bebés tienen un corazón de mono y ciertos ratones, genes humanos. La tecnología de este fin de siglo, de acuerdo con filosofías como el postestructuralismo -que considera que la naturaleza, el cuerpo y demás nociones fundamentales son constructos culturales-, «ha vuelto caducas no solamente las justificaciones del patriarcado, sino todo tipo de reivindicación de una identidad orgánica o natural». Ballard (1985: 3-4) resume bien el asunto:

«La ciencia y la tecnología proliferan alrededor de nosotros, hasta el extremo de dictar nuestro propio lenguaje para hablar y pensar. Podemos optar por utilizar esos lenguajes o quedarnos mudos».

La oposición entre la carne mortal y pesada («carne» en el argot ciber) por un lado, y el cuerpo etéreo de in-



formación -el yo desencarnado- por otro, es uno de los dualismos fundamentales de la cibercultura. Para los maniacos de la programación, los piratas informáticos, los adictos a los videojuegos y los navegantes de internet que surfean los tabloneros de noticias electrónicos queda bien decir que el cuerpo es un residuo del que el Homo sapiens (el Homo ciber de finales del siglo XX) podría prescindir. Algo similar piensan los “otakus”, seres que viven en la dualidad, una dualidad acorde para separar el cuerpo y la mente, para tener dos colores favoritos (el blanco y el negro), para vivir dentro de la dualidad.

Hine (1991: 174) no está solo en su convicción de que “una mayor evolución de la humanidad es una de las cuestiones más profundas del futuro”. Las especulaciones sobre el destino del cuerpo y los debates sobre las promesas y las amenazas del posthumanismo resuenan por toda la cibercultura. El crítico de arte Jeffrey Deitch (véase Derry, 1995) ha sugerido que la evolución humana “puede estar llegando a una nueva fase que Charles Darwin nunca podría haber previsto”.

Lo que ahora son conjeturas científicas antes fue ciencia ficción. El perverso y brillante horror corporal de ciencia ficción de David Cronenberg (Derry, 1995), constituye una extensa meditación sobre la división mente-cuerpo en esta era de la información en la que, como señala Scott Bukatman (1993: 247), “la aparente dicotomía mente/cuerpo es reemplazada por la tricotomía mente-cuerpo-máquina”. En cierto sentido, Cronenberg es el hermano gemelo oscuro de McLuhan, ya que considera los medios electrónicos y los aparatos mecánicos no como una “extensión del

hombre” sino como agentes de una morfogénesis que no siempre resulta agradable de ver.

En su obra maestra, Videodrome (1982), el director recrea la frase de Visual Mark: “primero ves vídeo. Luego llevas vídeo. Luego comes vídeo. Luego eres vídeo” (en Derry, 1995). Como observa O’Blivion, “Después de todo, no hay nada real más allá de nuestra percepción de la realidad, ¿no?”. En el mundo electrónicamente mediante de Videodrome, los pensamientos son omnipotentes: la convicción de los primitivos de Freud (su capacidad de alterar el mundo exterior con un simple pensamiento) se reproduce inesperadamente en una cultura cibernética en la que las sensaciones cinéticas y táctiles han sido superadas en su mayor parte por el consumo sedentario de imágenes en pantallas de vídeo. “La pantalla de televisión es la retina del ojo de la mente”, declara O’Blivion.

«Por tanto, la pantalla de la televisión es parte de la estructura física del cerebro. Por tanto, todo lo que aparece en la pantalla es una verdadera experiencia para los que la miran. Por tanto, la televisión es la realidad y la realidad es menos que la televisión» (véase Derry, 1995).

La solución final al problema mente-cuerpo, según la lógica dominante en la cibercultura, es la reducción de la conciencia a su pura quintaesencia. La idea de Hans Moravec de “descarga” (pasar las redes neurales idiosincráticas de nuestras mentes a la memoria de un ordenador haciendo que el cuerpo sea superfluo) proporciona una solución altamente teórica, aunque exhaustivamente trabajada, al difícil problema de cómo extraer la mente del cuerpo.

Moravec, director del Laboratorio de Robots Móviles del Centro de Robótica de Carnegie-Mellon, pasa gran parte de su vida mental en el lejano futuro. El primer capítulo de su libro *Hijos de la mente*: el futuro de la inteligencia robótica y humana arranca con una afirmación pensada para provocar ataques de apoplejía en las filas humanistas: “Creo que los robots con inteligencia humana serán algo habitual dentro de cincuenta años”. Moravec, un mecanicista no reconstruido, cree como Marvin Minsky que la mente es una máquina de carne: la equivalencia hombre-máquina es sólo una cuestión de velocidad de cálculo. Diez teraoperaciones (teraops) deberían ser suficientes según él, es decir, diez billones de operaciones por segundo, a años luz de los últimos chips para ordenadores personales como el Pentium de Intel, capacitado para realizar 112 millones de instrucciones por segundo. Basándose en sus cálculos predice que la llegada de una máquina de diez teraops se producirá hacia el año 2010.

Moravec comenta (pensando en el futuro) que “se puede decidir trasladar tu mente de un ordenador a otro que sea más avanzado tecnológicamente, o más adecuado para un nuevo entorno”. Desde luego, una mente sin cuerpo sería inmortal y se podrían conservar copias de seguridad como protección frente a problemas mecánicos o “fallos en el programa”. Incluso, como señala Moravec, una conciencia sin cuerpo no tiene por qué permanecer eternamente en un ordenador estacionario habitando mundos simulados.

Podríamos pensar (ya que pocos parecen hacerlo) en las consecuencias inmediatas del posthumanismo en los ámbitos sociales, políticos y éticos, especialmente

en lo que se refiere a la reducción del cuerpo del Homo ciber (sea hombre o mujer como insiste Sobchack) a una máquina orgánica. Como indica Andrew Kimbrell (1992: 61):

«la idea de que somos máquinas biológicas tiene consecuencias. Pensemos en lo siguiente: ¿Qué derechos tiene una máquina biológica? ¿Qué deberes y obligaciones se le deben a una máquina biológica? ¿Qué dignidad y qué amor deberían dársele a una máquina biológica? Todo el sistema constitucional de derechos, deberes y respeto está basado en la anticuada idea de que somos valorados como personas, no como máquinas».

Pero tratemos más problemas. ¿Qué pasará con el cuerpo una vez que la mente haya sido “descargada”? se pregunta Fjermedal: “Pues no se molesta uno en volver a despertarlo, si la copia se realizó correctamente”, le responde el experto en robótica (en Derry, 1995). Es extraño que a pesar de todo su reduccionismo, el posthumanismo transcendental padezca una confusión cartesiana entre mente y espíritu.

Puede que nazcamos, como le horrorizaba a San Agustín, “entre heces y orina”, pero pasaremos a la eternidad, según esta historia, como demiurgos sin cuerpo en el ciberespacio o reencarnados como los viajeros súper lunares que imaginó el crítico cultural Hardison (1989: 347). En *Desaparecer por la claraboya*: la cultura y la tecnología en el siglo XX, Hardison concluye que “el concepto de humanidad está cambiando tan rápido que... se puede decir legítimamente y sin exagerar que está desapareciendo”. Inspirándose en Moravec, se imagina mentes humanas “descargadas” en sondas del espacio profundo con velas so-



lares. Con la potencia de la luz solar incidente sobre las células solares que recubren sus velas, estos seres de otro mundo se dejan llevar perezosamente entre las galaxias. Finalmente abandonan todos nuestros mapas estelares hasta llegar al ojo de lo infinito, poco menos que dioses.

A pesar de todo, hasta las más sublimes evocaciones de la ascensión Post-humana parecen oscurecidas por las dudas. El sueño del software sin el hardware, de la mente sin el cuerpo, encalla en nuestra profunda ignorancia respecto a la naturaleza de la conciencia y su relación con el cuerpo. En *El hombre de silicio*, la inteligente novela de Charles Platt (1991: 232) sobre un grupo de científicos del gobierno que consiguen realizar el sueño de la “descarga”, una inteligencia humana digitalizada que habita en la memoria de un ordenador le cuenta a un colega ciberser la historia de un desafortunado candidato cuya inteligencia escaneada nunca recobró la conciencia. «Todavía estamos investigándolo», explica el “infomorfo”. “La trepanación y la digitalización fueron correctas, su inteligencia está intacta. Sólo que no vuelve a la vida”. El problema es que no sabemos aún qué es realmente la conciencia.

En verdad que no. El neurobiólogo Calvin (1991: 59), que condena la «metáfora maligna y el reduccionismo rampante» de equiparar el cerebro con un ordenador, piensa también que los cerebros son “las configuraciones de materia más elegantemente organizadas de todo el universo”. “Todo el mundo subestima constantemente el cerebro”, declara. Pero admitamos por un momento que la mente pueda extraerse del cuerpo, que podamos seguir hasta sus consecuencias finales el proceso de extensión corporal y de “autoamputación”

que, según McLuhan, constituye la historia de la tecnología. Nos “descargáramos” a nosotros mismos después de haber delegado en nuestras máquinas, una a una, todas nuestras funciones físicas y mentales. Pero aún así sigue existiendo la sombra de una duda que persiste en las fronteras de nuestra conciencia: la duda de que una vez que nuestros cuerpos “dejen de estar animados”, que nuestra materia gris haya sido roída por nanomáquinas infinitesimales y codificada en la memoria de un ordenador, nos despertemos para descubrir que algo inefable se ha perdido en la traducción.

Conclusión abierta

¿Conclusión de este capítulo? Necesariamente debe permanecer abierta. Habrá que esperar... tal vez en el 2020, el propio lector o la propia lectora deberá escribir aquí el resto... quizá incluso desde dentro de una máquina virtual, quizá descorporeizado, quizá como morfo informado, representante de los posthumanos...

Referencias

- Anderson, L. (1979). *Words in Reserve*. Buffalo: Top Stories.
- Ballard, J.G. (1985). *Crash*. Nueva York: Vintage.
- Bueno, G. (1981). *Psicoanalistas y Epicúreos*. Ensayo de Introducción del Concepto Antropológico de “Heterías Soteriológicas”. *El Basilisco*, 13; 1239.
- Bueno, G. (1992). *Teoría del Cierre Categorical*. 1. Introducción General. Siete Enfoques en el Estudio de la Ciencia. Oviedo: Pentalfa.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal Identity: The Virtual*

Subject in Pstmodern Science Fiction. Durham: Dubuque Univ. Press.

Calvin, W.H. (1991). *The Throwing Madonna: Essays on the Brain*. Nueva York: Bantam.

Clemente, M. (2005). *Violencia y Medios de Comunicación: La Socialización Postmoderna*. Madrid: Eos.

Clemente, M. y Santalla, Z. (1990). *El Documento Persuasivo: Análisis de Contenido y Publicidad*. Bilbao: Deusto.

Clemente, M. y Vidal, M.A. (1995). *Violencia y Televisión*. Madrid: Noesis.

Derry, M. (1995; Trad. Cast. 1998). *Velocidad de Escape*. Barcelona: Siruela.

Echeverría, J. (1994). *Telépolis*. Barcelona: Anagrama.

Fuentes Ortega, J. B. (1994). Introducción del Concepto de "Conflicto de Normas Irresuelto Personalmente" como Figura Antropológica (Específica) del Campo Psicológico. *Psicothema*, 6 (3); 421446.

Gergen, K. J. (1992; orig. 1991). *El Yo Saturado. Dilemas de Identidad en el Mundo Contemporáneo*. Barcelona: Paidós.

Giddens, A. (1998; orig. 1992). *La Transformación de la Intimidad: Sexualidad, Amor y Erotismo en las Sociedades Modernas*. Madrid: Cátedra.

Giddens, A. (1991/1997). *Modernidad e Identidad del Yo. El Yo y la Sociedad en la Epoca Contemporánea*. Barcelona: Península.

Haraway, D. (1991a). *The Promises of Monsters. A regenerative Politics for Inappropriated Others*. En L. Grossberg et al., *Cultural Studies*. Nueva York: Routledge.

Haraway, D. (1991b). *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*. Nueva York: Routledge.

Hardison, O.B. (1989). *Disappearing Through the*

Skylight: Culture and Technology in the Twentieth Century. Nueva York: Penguin Press.

Hine, T. (1991). *Facing Tomorrow: What the Future Has Been, What the Future Can Be*. Nueva York: Knopf.

Kashy, D.A. y Depaulo, B.M. (1996). Who Lies? *Journal of Personality and Social Psychology*, 70 (5); 10371051.

Kimbrell, A. (1992). *Body Wars: Can The Human Spirit Survive the Age of Technology?* *Utne Reader*, May-June.

Lipovetsky, G. (1987; trad. Cast. 1990). *El Imperio De Lo Efímero, La Moda Y Su Destino En Las Sociedades Modernas*. Barcelona: Anagrama.

Lipovetsky, G. (1994; orig. 1992). *El Crepúsculo del Deber. La Ética Indolosa de los Nuevos Tiempos Modernos*. Barcelona: Anagrama.

Lipovetsky, G. (1998; orig. 1983). *La Era del Vacío. Ensayos sobre el Individualismo Contemporáneo*. Barcelona: Anagrama.

Moravec, H. (1988). *Mind Children: The Future of Robots and Human Intelligence*. Cambridge: Harvard University Press.

Pérez Álvarez, M. (1992). *Ciudad, Individuo y Psicología. Freud, Detective Privado*. Madrid: Siglo XXI.

Pérez Álvarez, M. (1996). *Tratamientos Psicológicos*. Madrid: Universitas.

Pinillos, J.L. (1997). *El Corazón del Laberinto. Crónica del Fin de una Época*. Madrid: Espasa Calpe.

Platt, Ch. (1991). *The Silicon Man*. Nueva York: Bantam Spectra.

Urra, J.; Clemente, M. y Vidal, M.A. (2000). *Televisión: Impacto en la Infancia*. Madrid: Siglo XXI.

Vidal, M.A. (1999). *La Transmisión Intergeneracional*



de los Valores. Sociedad y Utopía, Número extraordinario; 275283.

Vidal, M.A. y Clemente, M. (1998). El Pensamiento

Social Único en la Aldea Global. Sociedad y Utopía, 12; 231243.

Wallace, P. (1999; Trad. Cast. 2001). La Psicología de Internet. Barcelona: Paidós.