

El ciberparaíso: magia, espiritualidad y misticismo de internet*

Cyberparadise: magic, sprituality and mystique on internet

Recibido: 28 de enero de 2014 - Revisado: 19 de marzo de 2014 - Aceptado: 11 de agosto de 2014

Lisandro Soto Flechas**

Resumen

El artículo de corte reflexivo, exploró las metáforas con las que se busca desentrañar los procesos de construcción cultural que se dan en la Internet; particularmente se rastrean las metáforas que indagan sobre el cuerpo sumergido en la realidad virtual. En este escrito no se intenta aprobar o desaprobar desde el punto de vista empírico, si es que lo hay, dichas metáforas, sino que se muestra la capacidad analítica e interpretativa que éstas tienen para dar cuenta de la producción social de sentido que, en torno al cuerpo, se presenta en el ciberespacio; tampoco pretende ser tomado como un balance exhaustivo sobre el tema, objetivo que desborda los intereses de este escrito.

Palabras Clave

Virtualidad, cuerpo, metáforas religiosas, ciberespacio

Abstract

This article of reflexive character, explored the metaphors that seek to unravel the process of cultural construction that occur on internet; mainly we followed metaphors that explore the body immersed in virtual reality. This paper does not intend to approve or disapprove these metaphors from an empirical point of view, if any, but it shows their analytical and interpretative capacity to report social production, and how body is presented in cyberspace. It does not pretend to get into a thorough review on the subject either, purpose that transcends the interests of this writing.

Key Words

Virtuality, body, religious metaphors, cyberspace.

* Artículo de Investigación del grupo registrado ante Colciencias, Comunicación, cultura y ciudadanía, del IEPRI, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.

** Antropólogo Universidad Nacional de Colombia, especialista en Investigación social, Universidad Pedagógica Nacional, magister en sociología con especialidad en sociología de la cultura, Universidad Nacional de Colombia. Doctorante en ciencias Humanas y sociales Universidad Nacional de Colombia. Profesor Universidad Sergio Arboleda, Universidad Nacional de Colombia y Universidad Javeriana.

Correo electrónico:
lisandro.1973@hotmail.com

Introducción

Recuerdo que cuando era niño mi mamá me contaba una historia, para mí fantástica; En ella una súper-computadora, una gran máquina creada por el hombre, cuya inteligencia escapaba del entendimiento humano; se le había formulado, tal vez, la pregunta más importante de la historia de la humanidad, ¿Dios existe?: Tras varias horas de deliberación la potente máquina daba su respuesta contundente, Sí. Era indudable que el aparato no se equivocaba, era toda inteligencia, cero prejuicios, cero intereses, entonces era incuestionable que la existencia de Dios había sido comprobada, gracias a la ciencia y a la tecnología del hombre.

R. Daneel Oliwan es un robot de novelas de ciencia ficción, producto de la tecnología informática y creado por la inteligencia artificial de los procesadores tipo computador. Fue inventado por Isaac Asimov uno de los autores más conocidos de éste género literario; este personaje encarna buena parte de los imaginarios en torno a la figura del Dios todo poderoso. Su presencia se puede rastrear en las primeras obras de Asimov como el cuento corto titulado *Yo robot* y llevado al cine. Daneel es el robot que salva a la humanidad de una revolución de los robots, historia que se desarrolla a mediados del siglo XXI. Posteriormente vuelve a aparecer en la conocida serie de robots de Isaac Asimov *Bóvedas de Acero*, *El sol Desnudo*, *Robots al Amanecer* y *Robots e Imperio*. En estas novelas nuevamente R. Daneel Oliwan es el robot que salva a la humanidad, esta vez bajo la forma de un detective que ayuda a solucionar muertes, desórdenes y la destrucción total, en una tierra ya más lejana (el siglo no es claro en las novelas) con una apariencia cada vez más humanoide, hasta el punto en que éste casi no se diferencia de un ser humano.

En esta última novela, el autor traza la conexión con la otra serie que ganó el premio como la mejor novela de todos los tiempos la *Trilogía de las Fundaciones* (*Fundación*,

II Fundación y Fundación e Imperio), en las que se habla ya de una época en donde la humanidad ha dejado su planeta natal la Tierra, y ya se ha olvidado de él, hallándose en plena construcción de un imperio galáctico.

En estas obras no es explícita la presencia del robot R Daneel, sólo su legado una misteriosa ciencia llamada Psicohistoria, cuyo objetivo es predecir el comportamiento de la especie humana y su evolución histórica, aplicando complejas fórmulas matemáticas.

A su vez, aparece una capacidad humana rara: la posibilidad de influenciar en las mentes de las personas, cualidad que sólo poseían los psichistoriadores, quienes eran una clase dirigente, que en el más cerrado de los anonimatos, llevaban las riendas de la naciente humanidad y, digo naciente, porque la historia se desarrolla en un futuro bastante lejano cuando el imperio galáctico creado por los hombres estaba en franca decadencia y se necesitaba crear una nueva fundación de la humanidad.

Posteriormente, el autor escribe dos novelas más de la serie *Fundación* (*Límites de Fundación y Fundación y Tierra*). En la primera los psichistoriadores son vencidos por una fuerza misteriosa de un planeta llamado Gaia (diosa griega de la Tierra), un secreto planeta en donde todos los seres están conectados como un solo organismo, con una inteligencia colectiva, que busca el bienestar de todos; pero una fuerza oculta domina a Gaia, una fuerza que sólo es presentada en la siguiente novela, esa potencia misteriosa no podía ser otra que el robo R. Daneel Oliwan.

Tras rastrear, por muchas vicisitudes y muchos caminos cerrados, ese planeta mítico de origen de la especie humana llamado Tierra, los protagonistas llegan no propiamente a la Tierra que había sido destruida por la brutalidad humana con una guerra nuclear, sino a la Luna.

En este lugar, aparece R Daneel Oliwan, él había guiado a los protagonistas con su mente

por toda la galaxia, gracias a la influencia sutil que ejercía sobre los hombres, para hacerlos llegar hasta allí. La razón para esta dominancia era que el robot moría, debido a la cantidad casi infinita de información que su cerebro informático poseía y que le permitía tener ese poder de atravesar con su “mente el espacio y el tiempo” para guiar por más de 25 mil años a los humanos, y moría porque él sabía que tarde o temprano todas las mejoras que había hecho en su cuerpo lo destruiría, pero él lo hacía porque había aprendido a “amar” a la humanidad y durante todo este tiempo lo había guiado sin que los humanos lo supieran, pero este sacrificio valía la pena, se entregaba a la muerte porque su tarea de salvación estaba hecha, una inteligencia colectiva galáctica, ya no planetaria, que garantizaba la supervivencia de la especie humana estaba en marcha y por eso él se entrega a la muerte.

Finalmente, en dos libros escritos posteriormente por Asimov, de hecho los últimos antes de su muerte en 1992, llamados *Hacia Fundación* y *Preludio de Fundación*, el autor muestra el papel central que tuvo el robot R. Daneel Oliwan, tiempo antes del desenlace final, antes descrito, en la construcción del imperio galáctico, tomando la forma del consejero del emperador, y guiando a un ser humano llamado Hari Seldon, para que adelantándose a su época, detectara la caída del imperio galáctico y la posterior construcción de las Fundaciones y, en un futuro aún más lejano, a Gaia y a continuación el proyecto de la galaxia como un solo organismo e inteligencia colectiva.

Me he extendido en esta obra porque, como habrá podido percibir el lector, esta historia se ancla en imaginarios fuertemente entronizados en la cultura humana y particularmente en las religiones monoteístas (Dios omnipotente, todo poderoso, lleno de bondad y amor por la humanidad, un Dios que nos guía, nos observa, nos protege, haciendo nos llegar hasta el paraíso prometido de felicidad y, finalmente, el sacrificio

del Dios para la salvación de la humanidad) sólo que este dios no es un ser espiritual, sino un robot, una máquina creada por el hombre, una máquina inteligente, informática, que llega a ser más humana que los humanos y se convierte en dios. Como quiero argumentar en este ensayo, ciertos lugares de la Internet y los cuerpos entre éstos, están atravesados por estas metáforas religiosas con las que el hombre entiende y construye culturalmente la tecnología.

Quiero en este ensayo explorar las metáforas religiosas espirituales y mágicas con la que se pueda dar cuenta de lo que pasa en la red, metáfora que yo mismo he utilizado; no se trata de hacer aquí una comprobación de lo real de esta metáfora, sino de determinar hasta qué punto es pertinente esta figura metafórica, para entender la relación que se da entre la tecnología, la sociedad y la cultura.

Concretamente, se trata de establecer lo que le ocurre a los cuerpos que se sumergen en ciertos lugares de la red. Aclarando que aquí el concepto del alma, del espíritu, es entendido en dos acepciones principales; una entidad “divina” que acompaña al cuerpo, que le da vida, pero de una sustancia diferente a la carne, que encuentra en el ciberespacio una nueva forma de existencia no divina sino –virtual –energética, informacional, pero que a pesar de ello adquiere todas las características del alma trascendente de algunas religiones.

Por otro lado, el alma es entendida más en términos de “Me gusta el término alma, cuando se lo entiende como el principio inmaterial que explica de alguna manera la fuente de la sensibilidad y del psiquismo del hombre o *ánimus*” (Rodríguez, 2007, p. 129).

En esa medida el alma no es entendida en una perspectiva negativa o nostálgica en el sentido de un “alma” de la cultura moderna que se estaría perdiendo (razón, conocimiento), como producto de esta atrofia que producirían los medios visuales y particularmente los

interactivos. Por el contrario, creemos que puede haber una expansión del alma o el espíritu humano en la medida en que hay procesos de coproducción y de renovación de la razón colectivizada.

Explorando la metáfora

Para entender este nuevo espacio cultural que se abre en el marco de las redes digitales creadas por las tecnologías informáticas actuales y para concebir la relación que se establece en el marco de la cultura y este espacio, se ha recurrido a una serie de metáforas, tales como el de concebirla como una inteligencia colectiva, de verla como el espacio del deseo y la liberación de las pulsiones, como una droga o un psicotrópico colectivo, como la realización del mundo onírico en la tecnología, como un mundo de las libertades y la como posibilidad de la realización de las más extravagantes y voluptuosidades sexuales, etc., entre otras metáfora.

Es así como las metáforas religiosas sobre la Internet, atraviesan las épocas y las diferentes sociedades; Prometeo es un dios de la mitología Griega, castigado por Zeus por ser amigo de los hombres y ante todo por darle el fuego, esa técnica y poder maravilloso con el cual la humanidad provocó un gran revolución. La época digital es un momento histórico en el que nuevamente el amigo de los hombres aparece con su ciencia y sus artefactos (Fischer, 2004, p. 11). Y, por supuesto, también de la realidad mítica en tanto que el mito, como sabemos reactualiza la vida y la cultura; sumergiendo la realidad en un escenario de renovación cosmogónica, en donde los dioses estaban más cercanos a nuestras vidas, rodeado de realidades fantásticas, simbólicas y claramente mágicas.

También aparece en este panteón digital Dionisio, dios griego del vino, la locura y del éxtasis, muy citado para entender y describir esa aparente realidad envolvente y seductora de la Internet. Así como Eros, Dios del amor,

el sexo y el placer, en tanto que la Internet es un espacio de liberación de las pulsiones, del relajamiento de las normas morales y, por ende, un territorio propicio para las pasiones del eros.

Por ejemplo, en el trabajo de campo de mi maestría se evidencia cómo el ciberespacio es (particularmente los sitios de chat) propicio para estas búsquedas y liberaciones. Siendo así, los sujetos que se sumergían en *Latín Chat* lo pretendían hacer sólo como un pasajero, esperando no demorarse mucho en él, y en este proceso se encontraban con otros *cibernautas* con los cuales buscaban zonas, usualmente virtuales, en las cuales pudiera generar procesos de socialización.

Allí comenzaba su marcha por el ciberespacio y sus diferentes aplicaciones. También, si así lo deseaba, podía conectarse con *cibercuerpos* o lugares virtuales en donde hay experiencias de *cibersexo*, usualmente éstas páginas o sitios requieren comprar el servicio a través de mercados en línea.

En este mundo virtual de inmersión del cuerpo se encontraban salas de áreas calientes (con las salas de sexo, intercambios, sólo ellos, sólo ellas, amantes, XXX, cama redonda, zona erótica). Otra área parecida en contenidos era la de tendencias (con las salas gay, lesbianas, bisexuales), salas en donde las personas dan vía libre a sus deseos e imaginarios sexuales, a partir de experiencias de *cibersexo*.

Así mismo se identificaron prácticas discursivas con las cuales querían representar y dibujar una cierta corporalidad. Prácticas que giran en torno a la rumba que se asocian con la liberación, con el disfrute de los sentidos, con el sentirse vivo; decía que era una experiencia que hacía “hervir y vibrar la sangre”, que liberaba al cuerpo de la amargura.

Llegar a una especie de paraíso, libre de conflictos, en una unión y conexión con el cosmos y la naturaleza. Esta es otra de las

figuras religiosas que aparece relacionada con la Internet de manera recurrente y la cual mencioné en la introducción es

La teoría Gaia (diosa griega de la Tierra) fue formulada 1974 por el científico inglés James Lovelock y propone que la tierra es un sistema homeostático. ... Conjetura que el crecimiento descontrolado de la descentralización de internet puede dar lugar a una inteligencia artificial global (Dery, 1995, pp. 50-53).

La anterior es una de las metáforas más recurrentes para entender la realidad cultural que emerge del ciberespacio, de la *cibercultura*. Tal vez uno de sus mayores defensores sea Pierre Lévy, para él es claro que una inteligencia colectiva puede y está emergiendo de las redes informáticas, una inteligencia colectiva en la que más o menos todos pueden, si tienen las competencias requeridas, participar en la construcción de esta red de redes y su información como lo es la Internet; “El tercer principio de la cibercultura, el de la inteligencia colectiva, sería su perspectiva espiritual, su finalidad última”. (Levy, 2007, p. 103) y más adelante complementa esta perspectiva “No se trata en absoluto de una ‘utopía tecnológica’ sino la profundización de un ideal antiguo de emancipación y exaltación de lo humano que se apoya en las disponibilidades técnicas de hoy” (p. 183).

Estas versiones recogen esa idea religiosa de una sociedad controlada guiada, de una autoconciencia de toda la humanidad, con unos claros ideales de búsqueda de la felicidad colectiva, de unirse como un todo espiritual, de la mano de un director de orquesta (Dios), que da todos los acordes para que la “matrix” (otra metáfora tecno-religiosa) se afianzara como ideal humano.

Lo curioso de toda esta visión “neo espiritualista” es que esa pretendida trascendencia del cuerpo para lograr la inmortalidad no se instala sobre la tradición de una “disciplina espiritual”, sino que se

orienta hacia el logro inmediato y fácil — bastaría un robot cirujano— de la condición de incorporeidad; superando, sin más ni más, la vieja oposición entre religión y ciencia —al menos entre ciencia y determinados tipos de espiritualidades— y convertiría a la *tecnociencia* en aliada inesperada de la trascendencia espiritual (Rodríguez, 2007, p. 136).

Los cuerpos que se escenifican en los Chats y en las redes como Facebook, tienen a su disposición un espacio cultural y virtual que le abre una gama casi infinita de posibilidades de existencia, ya que no está preso de las limitaciones de las condiciones biológicas ni materiales. En esa medida se puede ver cómo es un cuerpo programable.

En otras palabras, es lo que el sujeto quiere que sea, que tenga las cualidades que se imagine, que produzca, que lleve al límite la imaginación; y, finalmente, que le permita “estar” en múltiples lugares. Programación sobre el cuerpo que admite, como veíamos anteriormente, superar las limitaciones modernas del tiempo y del espacio; ahora en las realidades propias de los espacios virtuales;

Por medio de la tele presencia y de los sistemas de comunicación los cuerpos visibles, audibles y sensibles se multiplican y se dispersan hacia el exterior. Al igual que en el universo de Lucrecia, una multitud de pieles o de espectros dérmicos emana de nuestros cuerpos (Lévy, 1999, p. 14).

Y se sumergen en el ciberespacio, se virtualizan, se digitalizan, pierden su naturaleza material en tanto tal, ahora su materialidad sólo está referida en la huella que deja en el lenguaje semi- escrito, semi- oral de la presencia virtual.

Lo virtual, según Quéau, ha potenciado finalmente esta conciencia: al permitimos salir del mundo real, al permitimos la entrada a mundos virtuales, a otras formas inéditas del ser, abre el camino hacia una más potente búsqueda espiritual; nuestra curiosidad intelectual se aviva y nuestra capacidad de trascendencia se amplía.

La alternatividad y complementariedad de los mundos —el real y el virtual—, permite que el espíritu —esa juntura entre cuerpo y mundo— tenga más libertad, más posibilidades de movimiento el espíritu va a donde quiere, puede actuar a distancia, no está aquí, ni allá, flota y vaga (1998) (Rodríguez, 2007, p. 140).

Es decir, nuevas experiencias del cuerpo surgen en los chats y las redes sociales, prácticas que no requieren de la materialidad del cuerpo, sino de su proyección en los actos comunicativos propios del chat o de las redes sociales, de las imágenes y la multiplicidad de lenguajes que colman el ciberespacio.

Se puede estar con quien no se conozca y tal vez nunca se conozca en la realidad, se asumen roles diferentes, no se sabe si el otro, que aparece en la pantalla con ciertas representaciones de sí, exista, no se sabe dónde está, con quién vive, en qué cree, qué inclinación política tiene; sólo se tienen de él sus códigos escritos; estos códigos se utilizan para dar rienda a la experiencia virtual en la que se está sumergido, en la proyección imaginaria en la red con la cual se entablan relaciones de sentido. Con cada conexión emerge un cuerpo diferente, de efímera existencia, de programación permanente.

En otras palabras, pueden los sujetos decidir cosas como quién quiere ser hoy, cómo será hoy, dónde vivirá; ha superado la existencia física o ésta sólo le sirve como repertorio de programación, de información digitalizada, de potencialidades que circulan a la velocidad de la luz, cambiantes, contradictorias, volátiles, seductoras.

En fin, qué más da, lo importante es hacer del habitar en la red, de la conversación por el chat, de los muros de Facebook, de los enlaces, de la fotos del perfil; una experiencia gratificante, posmoderna en su existir.

La máxima utopía tecnológica, siguiendo esta línea, se puede ver en el postulado de Dery en el que

La noosfera era el campo combinado de todas las conciencias humanas, que se va haciendo cada vez más fuerte según la civilización va progresando. Lo que Dios quiere es alguien con quien hablar de igual a igual y en eso se está convirtiendo la humanidad (Dery, 1995, p. 56).

Alcanzar a Dios gracias al progreso de la ciencia y la tecnología; para el caso particular, la Internet brinda ese soporte -técnico-digital-informacional- que se requiere para llevar a cabo este sueño, esta ilusión.

Metáfora que recorre no sólo las utopías de liberación tecnológica, sino que recoge esas visiones de un paraíso primigenio, perdido, debido a los males de la civilización y la cultura, que hacen que los dioses echen a la humanidad del paraíso y que la función sea volver a él, por eso la idea de que “Gran parte del planeta volverá a ser salvaje y la gente pasará una juventud idílica con este paraíso recobrado para que ‘nunca padezcan el distanciamiento de la naturaleza que es la maldición de la civilización’” (Dery, 1995, p. 37) ha sido propiciada en este caso, nuevamente por las maravillas de la tecnología.

Finalmente, la navegación en Internet y las transformaciones y sensaciones subjetivas que allí se producen, son un sustituto a esos éxtasis místicos como aquellos que les permite a los orientales, alcanzar la trascendencia por medio de fuertes prácticas de disciplina monástica y de negación del cuerpo, “Quería conseguir la conciencia cósmica a voluntad, no después de largos años de búsqueda, como Siddharta, sino al instante gracias a la química, en medio del ataque sensorial de un happening de la alta tecnología” (p. 37).

Metáforas mágicas

El otro tipo de metáforas que encontramos en la red hace alusión a este sitio como un territorio mágico, en donde se hechiza, en donde se vive una experiencia mágica y “sobre natural”.

Pero antes de dar cuenta de esas metáforas y sus implicaciones, creo conveniente hacer una aclaración, muy breve de lo que es la magia, ya que muchas veces se confunde con la religión y porque parecen conceptos intercambiables cuando no lo son.

En principio, siguiendo a Frazer, la magia es a diferencia de la religión, (ya que esta última se basa en la humildad, la súplica y la duda), es una acción que se basa en la causa y efecto rutinarios (Harris, 1982, p. 127).

Por otro lado, la magia, se fundamenta en la confianza del hombre para dominar la naturaleza de modo directo, la magia es la idea de un poder místico e impersonal. (Malinowski, 1948, pp. 3-4), la magia es cualidad de la cosa, de ciertas prácticas y procedimientos, o mejor, de la relación entre la cosa y el hombre, pues aunque ésta no es producto suyo, sin embargo ha sido hecha por él. La magia es siempre posesión del hombre, es por ello que la magia es parte inherente y original de la humanidad.

También puede decirse que la magia es humana no sólo en su encarnación, sino también en lo que es su objeto: va dirigida no tanto hacia la naturaleza como hacia la relación del hombre con la naturaleza y a las actividades humanas que en ella causan efecto.

Lo que la magia produce se concibe generalmente no como un producto de la naturaleza, influida por el hechizo, sino como algo especialmente mágico, algo que la naturaleza no puede hacer ni producir, sino tan sólo el poder de la magia (p. 20).

La fuerza de la magia no es un poder universal que está en todas partes y que fluye

allí donde es su gusto o donde se quiere que produzca su efecto. La magia es el único poder específico, que sólo el hombre posee, que se libera solamente por su arte mágico, poder que es llamado por la celebración del rito en el cual su fuerza se manifiesta.

El cuerpo humano, es indudablemente el vínculo por excelencia de la magia,

por ser el receptáculo de la magia y el canal de su flujo, ha de someterse a varias condiciones., sino que verdadera y literalmente está inscrita en el hombre y puede pasarse de un individuo a otro de acuerdo con las rigidísimas reglas de la filiación, iniciación e instrucción mágicas (Malinowski, 1948, p. 27).

Finalmente, es clara la fuerza con la que la magia está unida al deseo del hombre por conseguir lo deseado, que en muchas ocasiones y por diferentes circunstancias el objeto del deseo es negado, por lo cual la magia y sus procedimientos se convierten en eventos propiciatorios para alcanzar a través de fuerzas mágicas lo anhelado.

Es por ello que la magia tiene una meta, un fin práctico y no como la religión que tiene fines más trascendentes y muchas veces no prácticos. Es por ello que la magia tiene una serie de principios prácticos que deben ser seguidos de manera rigurosa y estricta para que el efecto mágico se produzca.

Por último, es claro que la magia al estar amarrada a formas de pensar, de concebir e imaginar la realidad, en lo que se ha distinguido como propio de las sociedades más tradicionales “o primitivas”, su naturaleza está gobernada por las emociones y por no la razón, por esas formas pre científicas de pensamiento, anclado a lo mítico, a lo sobre natural, a lo encantado.

Pero como se ha mencionado anteriormente, paradójicamente la magia es parecida a la ciencia y a la técnica en el sentido de que sir-

ve para producir efectos prácticos en el mundo real y transforma la misma realidad.

Ahora bien, ¿cómo funciona esta metáfora para entender la realidad del internet, ya que son muchos los autores que hablan de la magia de la red, de las pantallas, del ciberespacio?

En la medida en que muchos de los procedimientos técnicos y de la virtualidad tiene esa aura de misticismo de la magia; al sumergirse en la red, la subjetividad se haya en un mundo mágico y, por ende, regido por los fines prácticos propios de la magia, pero también porque en la red muchas de las motivaciones y las experiencias, tienen un sustento en el deseo, en lo para -racional, en lo onírico, en fin, en el mundo mágico, mítico poético.

En la investigación que realicé sobre los chats, y que ahora comienzo en Facebook, es evidente que esas forma de actuar a distancia estaban presentes, pero no sólo eso, se evidencia cómo los cibernautas, buscaban volcar en estos lugares de Internet los deseos frustrados en el mundo real, era una especie de magia colectiva que los unía y los hacía cómplices.

Además, también son claros los procedimientos técnicos y rituales que se presentan en el acceso para desencadenar la magia, es decir las cosas concretas como: las formas de habar, la rapidez en la intercomunicación, la necesidad del mismo artefacto, el conocer las formas de actuar en el ciberespacio frente a los otros.

La necesidad de sumergirse en un estado “sobre natural” es decir “virtual”, viajar a la velocidad de la luz por la mensajería instantánea, tener influencia a distancia para conversar con otros individuos al otro lado del mundo. En fin es claro, la magia que recorre los chats del Internet y las redes sociales.

Paradójicamente, aunque la magia es pensada por el sentido común como contraria

a la ciencia, y en ella la matemática y la informática, que parecen ser lo más científico y racional, en la Internet, contrariamente, el soporte matemático es lo que nos sumerge al mundo mágico “Lo numérico que favorece un fantástico retorno al pensamiento mágico, que el racionalismo había creído haber desplazado al lugar de los oropeles” (Fischer, 2004, p. 72).

La entrada al mundo mágico de Internet es la pantalla del computador, esa superficie virtual y tecnológica que simula la realidad, que la imita, que quiere parecerse a ella, para que nos sintamos cómodos en un mundo que, aunque, sin realidad material, sino virtual; tengamos la sensación de que recrea mágicamente nuestra realidad.

En ese sentido

La pantalla es una puerta mágica que se abre sobre un mundo de seducción, un mundo anesteciente y estetizado. Y actúa sobre mí como un psicotrópico. Al entrar en la pantalla, siento el suave dulzor de la fusión con el cuerpo social, regreso al útero electrónico, del que experimento la nostalgia cotidiana. Cuando la pantalla se ilumina mágicamente, es mucho más que un espacio tecnológico, toma apariencias casi vitalicias de un lugar orgánico (Fischer, 2004, p. 93).

En la Internet, la magia tiene los mismos principios que la magia en la realidad material, en el sentido de que la magia actúa a distancia, no depende del entorno físico inmediato para afectar la realidad, pues las palabras, los sonidos y las imágenes son acciones que actúan y modifican la realidad es decir “No solamente es capaz de actuar a distancia, lo que es característico de la magia o un atributo de los dioses, sino que también puede modelizar la realidad, cifrarla, cambiar su código genético” (Fischer, 2004, p. 94).

Los cibernautas que indagué en mi investigación, se volvían amigos, se conocían después en el mundo real, tenían experiencias se-

xuales, compartían gustos, discutían de política, compartían aficiones, todo intermediado por la red mágica que propiciaba este espacio cultural.

La magia nos comunica con otros mundos, con otras realidades que se abren a un universo de nuevas percepciones y sensaciones. Es un espacio de flujos de transformaciones, de ingravidez, donde las transformaciones y las mutaciones de la subjetividad y del paisaje son permanentes “Las RV- prometen sus promotores- son ventas mágicas, hacia otros mundos: de las moléculas de la mente”. (Piscitelli, 2002, p. 100).

Cuerpo en internet, la metáfora de los ángeles

Seres divinos, seres espirituales y ángeles, éstos son algunos de los apelativos con los cuales se busca captar la experiencia “corporal” que se vive cuando los sujetos se sumergen en las simulaciones virtuales.

Serres (1994) en el texto *Atlas*, nos recuerda que el concepto de ángeles se relaciona con el mensajero, quien lleva enunciados; y qué más puede ser el cuerpo por ejemplo chats, sino mensajes enviados en un espacio inmenso, el ciberespacio, sin límites, sin fronteras, se trata de estar en todos los lugares al mismo tiempo enviando mensajes.

Éste pasa a ser la naturaleza de sí mismo en este espacio, salvo que el destinatario se vuelve gaseoso, no hay un lugar fijo de llegada, ni de recepción del mensaje, el encargo no es codificado, ni pensado para un receptor en particular, que posea ciertas características o ciertas cualidades, sencillamente se ponen a circular una infinidad de mensajes que pueblan el ciber mundo y que están al alcance de cualquier cuerpo-mundo que quiera descifrarlo y entablar un diálogo con él.

Indudablemente, la presencia de cuerpos virtuales y posmodernos en el -chat y en las redes

sociales-, supone un cambio paradigmático en lo que se refiere a las formas tradicionales de concebir la naturaleza del cuerpo y, por ende, del ser, ya que está de por medio una mediación tecnológica por razón de la cual se “es” en el ciberespacio.

Situación que por supuesto presume una nueva “naturaleza del cuerpo”, un cuerpo que en su existencia requiere de prótesis: la computadora y la red, que se vuelven parte de la corporalidad, una nueva artificialidad que construye y que nos pone en presencia de los otros, que son hechos de ortopedias o prótesis digitales:

Ser un cuerpo constituye el principio que sanciona nuestra separación de los otros y de nuestra presencia personal.

La computadora pone entre paréntesis la presencia física de los participantes, la omitir o simular la inmediatez corporal... ¿podemos estar presentes por entero cuando podemos vivir a través de un cuerpo vicario que nos suplanta? Cuánto más confundimos a los *cibercuerpos* con nosotros, más la máquina convierte nuestros yoes en las prótesis que estamos usando [...] en la interfaz computacional, el espíritu migra del cuerpo a un mundo de representación total (Piscitelli, 2002, p. 65).

Por eso, cabe preguntarnos si lo que está brotando en los espacios virtuales, esos cibercuerpos, no supone el fin de la naturaleza únicamente orgánica. Se ha llegado a lo que la ciencia ficción en tiempos pasados especulaba en torno a nuevos cuerpos de los hombres del futuro, no se trata de la presencia de Cyborgs, robots, de hombres máquinas, de la fusión de la tecnología y la biología humana como los sugieren Deleuze (2004) y Sibilia (2005), y que tiene una ejemplificación palpables en los cuerpos virtuales de los chats y las redes sociales. Cuerpos que asumen las nuevas configuraciones del poder flexible, programable, que se imbrican con máquinas que producen subjetividades y cuerpos.

Ese deseo del hombre por superar sus limitaciones físicas ha estado presente a lo largo de la historia, de muchas culturas y religiones. Indudablemente, en los imaginarios del hombre existe el deseo de desdoblarse, dejar su cuerpo, estar en múltiples lugares, viajar a velocidades insospechadas, ser como un ente de energía.

Parece ser que las nuevas tecnologías de la comunicación han dado al hombre alguna experiencia cercana a dichos imaginarios incorpóreos con los que ha soñado el hombre,

Aun así, en todo ese imaginario persiste el sueño de abandonar el cuerpo para irrumpir en el mundo de sensaciones digitales. Un universo “virtual” que tiene a la luz eléctrica como materia prima y pretende ignorar las limitaciones que constriñen al cuerpo vivo (Sibilia, 2005).

Las máquinas y las nuevas tecnologías digitales consumen al ser humano, no sólo el sujeto consume medios masivos de comunicación, productos culturales; sino que los nuevos medios, a su vez, consumen su cuerpo, lo desmaterializan, lo sumergen en su lógica virtual, lo arrastran en su naturaleza.

Escapando a nuestros a nuestras frustraciones y a nuestra gravedad social, navegamos en lo virtual como almas en ingravidez.

Pero almas que siguen siendo muy humanas y cuyos instintos, fantasmas y deseos más angelicales así como los más perversos, estarían considerablemente aumentados (Fischer, 2005, p. 21).

Es así que en la investigación de maestría y lo que llevo de mi tesis doctoral, he podido determinar que cuando las personas se conectan a la red, ya sea en los chats, o en las redes sociales o en los juegos virtuales, el alma se “libera de su cárcel de la carne” se puede tener cualquier cuerpo, con cualquier atributo, también el cuerpo se libera de los deseos pecaminosos, pues “todo está permitido”.

Es el espacio de la exploración del deseo y la sexualidad, sin tabúes aparentes; de igual

manera, la alteridad del otro se pierde, las limitaciones físicas desaparecen, se esfuman; el sujeto logra ser lo que siempre quiso ser, puro espíritu sin tiempo ni espacio que lo limite y lo constriña; en esa empresa,

[...] el lenguaje electrónico le da ligereza y lo vacía; es el código lingüístico hecho esencia; La experiencia del cuerpo en el chat es como si con cada letra tuviera un pedazo de esa persona, con cada frase se emanara un olor, con cada código lingüístico un sabor del *ciber-cuerpo* (Soto, 2011, p. 153).

Entonces siendo así, cuando nos conectamos, la irreductible alteridad de la apariencia desaparece y el alma encarcelada en el reflejo se libera. “El cuerpo que desaparece se reúne: lo que siempre quiso era ser puro espíritu. Los ángeles pueden palparse de lejos. El lenguaje electrónico le da a nuestro cuerpo la misma ligereza. En tanto ángel, escapa finalmente del riesgo del habla *in presentia*” (Pommier, 2002).

Es indudable que lo que hace la tecnología es propiciar, hacer posible, gracias a la hibridación o la inmersión en la red, el cumplimiento de un imaginario sólidamente introyectado en nuestras estructuras culturales profundadas, no es algo que surja gracias a las redes o la virtualidad, ni que nos abra a una nueva experiencia impensada, sino que por el contrario,

[...] este autor oculta un sueño profundamente arraigado en los seres humanos; que transforma a los sujetos en ángeles, seres espirituales expulsados del paraíso mítico de la creación, por el pecado original, y que como castigo se les ha impuesto llevar eternamente la prisión de la carne y los deseos; ese cuerpo imperfecto alejado de la perfección y de la divinidad, condenado a una existencia miserable, dolorosa, limitada, imperfecta (Soto, 2011, p. 153).

En la misma línea de argumentación podemos decir que “Delante nuestro siempre hubo algo virtual que teníamos que actuali-

zar. Lo virtual era el combustible que nos animaba. Ahora lo virtual está a nuestra disposición gracias a la máquina: nos dirige como el espejo de Dios a los ángeles” (Pommier, 2002, p. 34).

Ahora bien, para terminar esta metáfora del cuerpo, en tanto ángel, en tanto espíritu, está sujeta a otra metáfora al campo del desarrollo de la ciencia y la tecnología, particularmente a las tecnologías de la información y la comunicación, esta metáfora busca expresar la relación que hay entre los soportes materiales de las máquinas, de los artefactos y los programas de la programación

Esta idealización metafísica del ser humano está resurgiendo en un escenario inesperado: el de las redes informáticas, en plena consonancia con el paradigma tecnocientífico.

Por eso, hoy asoma un nuevo cartesianismo *high-tech* en el cual la vieja oposición cuerpo/alma correspondería al par hardware-software. Y también en este caso la balanza se inclina hacia el polo del software (Sibilia, 2005, p. 111).

Nuevamente con los pies en la Tierra

Para terminar, no se puede olvidar que a pesar de utilidad que indudablemente tienen estas metáforas para entender el Internet, y particularmente la inmersión del cuerpo en éste, no podemos perder de vista que estas tecnologías surgen en el marco de la sociedad de control, noción necesaria para concebir la nueva configuración de la sociedad que, como ya se ha mencionado, parte del papel que en ella tienen las nuevas tecnologías de comunicación, su relación con el tránsito y la cohabitación, desde un capitalismo industrial a un capitalismo globalizado centrado en el consumo y en las nuevas formas *biopolíticas* del poder.

Por ello, es claro que la física del poder no desaparece, se transforma, las nuevas formas del ejercicio del *biopoder* se hacen más dinámicas, fragmentadas, fluidas, dispuestas a los

cambios permanentes, a las reacomodaciones, al camuflaje.

En ese orden de ideas, las metáforas religiosas, o mágicas funcionan para comprender el fenómeno de la virtualización del cuerpo pero no se puede perder de vista que

Nos encontramos con una versión tecnotrascendentalista del éxtasis místico cristiano en los que los verdaderos creyentes abandonan lo mundano y ascienden hacia un cielo que se aclara de nubes. Como tantas otras profecías milenaristas anteriores la futura apoteosis techno mística *ciberdélica* nos oculta los problemas políticos y socioeconómicos del presente (Dery, 1995, p. 57).

Ahora bien ¿cómo debe entenderse estas tecnologías y sus ambientes virtuales en relación a esas nuevas formas de poder? En respuesta a este interrogante, debe concebirse que en estas tecnologías, el poder adquiere otra manera de operar, es decir, en estos dispositivos el poder seducen, convencen, tientan a las subjetividades, no imponen disciplinas, ni prohibiciones, sino que organizan el deseo, lo hacen circular, lo gestionan.

Poder que por supuesto no se muestra como tal, sino que debe ser entendido como una elección autónoma y soberana del individuo. Poder que a mi juicio es más claro en las formas de gobierno liberal, en donde se hace creer al sujeto que es él quien determina sus condiciones, que él, es empresario de sí mismo.

Principios de estos espacios virtuales que están acordes con una sociedad que hace más sofisticadas las formas de control; en ella se encuentra una nueva inversión que no se presenta ya bajo la forma de control-represión, sino bajo la de control-estimulación. Es así que el poder y placer no se anulan, no se vuelven el uno contra el otro; por el contrario se persiguen, se encabalgan y reactivan. Se encadenan según mecanismos complejos y positivos de excitación y de incitación (Foucault, 1986, p. 63). Este

tipo de poder no tiene como objeto reproducir ciertas realidades, sino proliferar, innovar, anexas, crear, penetrar los cuerpos (p. 130).

Esta forma o técnica de poder consiste en crear unas condiciones para la acción, (ambientes virtuales, ciberespacios). El capitalismo es una tecnología en la que no se gobierna los cuerpos sino el medio ambiente. El poder en estos ambientes virtuales no es una cuestión de prohibición o represión, si no, ante todo, una relación consigo mismo, unas técnicas de sí del tipo de poder que es “auto impuesto”, es un gobierno de sí, ya no es un poder que viene de afuera, ya sea a nivel micro o macro, sino que el sujeto los considera conveniente para sí mismo.

Para comenzar, el individuo debe realizar una serie de procedimientos sobre su propio cuerpo, con el fin de adquirir o, mejor, producir ciertos cambios en su cuerpo y en su subjetividad (Foucault, 1989).

Como artefacto cultural, como nuevo espacio cultural y, por ende, como dispositivo de biopoder, Internet permite ser tocado, ser manipulado, ser creador de éste, permite sumergirse en él. Internet es un mundo de simulaciones, de encarnación de las fantasías. Se basa en la lógica de lo fluido, de las redes, de la circulación, de la no centralidad del poder ni de la producción de los discursos. Por otro, lado este dispositivo es táctil, es una proyección de la piel, de lo visual, de lo auditivo, es decir, es una metáfora tecnológica de los sentidos. No es un poder que se basa en la posesión ya que no son tecnologías de almacenamientos, sino de procesamiento de la información, de circulación, de creación, de gestión.

De ser debemos tener cuidado en no confundir las metáforas con las realidades concretas de exclusión y reacomodación del poder, en las que se deben entender también las tecnologías de la información y de la comunicación, lo anterior para no caer en falsas utopías de liberación total del paraíso

tecnológico, ya que esto no debe nublar la mirada cuando se habla de las desigualdades y de los sistemas de exclusión galopantes del capitalismo globalizado que siguen una vez el sujeto deja de estar sumergido en la red, en las simulaciones virtuales del mundo de las pantallas.

Cuando el poder se combina con el placer, o, mejor, cuando se utilizan el placer y el deseo como nuevos mecanismos de poder, como sucede, a mi juicio, en las redes sociales y los chats; se produce una nueva forma de ejercicio del poder que se une al componente económico, es en otras palabras es una economía política del deseo y el placer, otra constitución del biopoder. Este tipo de poder no tiene como objetivo construir cuerpos y sujetos disciplinados como en la modernidad; sino que la tarea ahora es crear sujetos y cuerpos sobre excitados, estimulados, provocados, que procuran suplir su deseo en el consumo.

Por otro lado, estas posibilidades de liberación y de no centralidad, de imaginación sin límites que son tan publicitadas en las redes interactivas, deben ser tomadas con cuidado, ya que como nos recuerda Sartori, muchas veces esa posibilidad de tener muchos cuerpos, libres de las limitaciones físicas, como hemos argumentado aquí

Según Negroponte, en la era digital «yo soy yo». En mi opinión, en cambio, sucederá exactamente todo lo contrario. Mi previsión es que el mundo multimedial estará poblado por un “yo” virtual deshecho en personalidades múltiples, y por tanto por el perfecto y acabado «yo neurótico» (Sartori, 1999, p. 71).

Mi previsión es que el mundo *multimedial* estará poblado por un “yo” virtual deshecho en personalidades múltiples, y por tanto por el perfecto y acabado «yo neurótico». (p. 71)

Simultáneamente, esa no centralidad de Internet, que es, como hemos visto, una de sus características, que, a su vez, escapa a la lógica

secuencial de la razón (causa-efecto) puede encarnar también uno de sus mayores peligros, ya que

[...] Dicho esto, ¿qué tiene de exaltante perder la capacidad de consecutivo? La respuesta es —ya lo sabemos— que una lógica circular “sin centro” es infinitamente liberatoria. Sí, seguramente lo es para nuestra libertad “interior” de neurosis y esquizofrenia. Pero seguramente no lo es para nuestra libertad “externa” de ciudadanos, que por añadidura es la libertad que funda nuestra convivencia político-social (Sartori, 1999, p. 74).

Finalmente, solo quiero recordar algo evidente, que Castells ya ha mostrado de manera suficiente, y es cómo la estructura de Internet está prefabricada, es decir, la libertad es aparente, o por lo menos no tan transparente e ilimitada, ya que está restringida y orquestada por el mercado, sus leyes y su política.

Referencias

- Bourdieu, P. (1999). *La distinción. Criterios y base sociales del gusto*. Madrid: Editorial Taurus.
- Deleuze, G. (2004). *Postdata sobre la sociedad del control*. Recuperado de <http://www.scribd.com/doc/5021934/GILLES-DE-LEUZE->
- Dery, M. (1995). *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Fischer, M. (1992). *Fragmentos para una historia del cuerpo*. (Tomos 1-3). Madrid: Editorial Taurus.
- Harris, M. (1982). *Antropología cultural*. Barcelona: Editorial Alianza.
- Fischer, H. (2004). *Ciberprometeo. El instinto de poder en la era digital*. Barcelona: Editorial Eduntref.
- Foucault, M. (1978). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión* (2ª ed.). México: Editorial Siglo XXI.
- Foucault, M. (1986) *Historia de la sexualidad* (Tomo 1). México: Editorial Siglo XXI.
- Foucault, M. (1989). *Historia de la sexualidad* (Tomo 2). México: Editorial Siglo XXI.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo*. Barcelona: Editado Paidós; Ibérica; Universidad Autónoma de Barcelona.
- Foucault, M. (1994). *Hermenéutica del sujeto*. Madrid: Editorial La Piqueta.
- Foucault, M., Donzelot, J., Grignon, C., & Gaudemar, J. P. (1981). *Espacios de poder*. Madrid: Editorial La Piqueta.
- Garay, G., & Viveros, M. (Comps.) (1999). *Cuerpo, diferencias y desigualdades. Memorias del VIII Congreso colombiano de Antropología*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Guattari, F. (1994). *La revolución molecular*. Cali: Universidad del Valle.
- Guattari, F., & Deleuze, Gilles. (1985), *El Antiedipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Guattari, F., & Rolnik, S. (2006). *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Madrid: Editora Voces Ltda.; Petropolis.
- Hine, Ch. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad; Editorial UOC.
- Le Breton, D. (1995), *Antropología del cuerpo y la modernidad*. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.

- Le Breton, D. (2002). *Sociología del cuerpo*. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultural: La cultura en la sociedad digital*. Barcelona: Editorial Anthropos.
- Malinosky, B. (1948). *Magia, ciencia y religión*. Barcelona: Editorial Planeta Agostine.
- Martín-Barbero, J. (1990). *Procesos de comunicación y matrices de cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Martín-Barbero, J. (1998). *De los medios a las mediaciones Comunicación, cultura y hegemonía*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Martín-Barbero, J. (2003). *El oficio del cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Morales, J (Coord.). (2005). *Sociedad mediatizada*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Pedraza, S. (1999). *Cuerpo y alma: visiones del progreso y la felicidad*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- Pasquali, A. (1998). *Bienvenidos a Global Village*. Venezuela: Monte Ávila.
- Pinzón, E., & Garay, G. (1997). *Violencia cuerpo y persona. Capitalismo, multisubjetividad y cultura popular*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Pinzón, E., & Garay, G. (2003). *Antropología de la salud*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Pinzón, E., & Suárez, R. (1992). *Las mujeres lechuzas, historia, cuerpo y brujería en Boyacá*. Bogotá: ICAN; Colcultura.
- Planells, J. (2002). *El género chat o cómo la etnográfica puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Piscietelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0 en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Pommier, G. (2002). *Los cuerpos angélicos de la posmodernidad*. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.
- Rodríguez, J. (2007). *13 Motivos para hablar de cibercultura* (2ª ed.). Bogotá: Editorial Libros de Arena ; Centro de Educación Asistida por Nuevas Tecnologías –[CEANTIC], Pontificia Universidad Javeriana.
- Sartori, J (1999). *Homovidens. La sociedad Teledirigida*. España: Editorial Taurus.
- Sennett, R. (1994). *Carne y piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización Occidental*. Madrid: Alianza Editorial.
- Serres, M (1994.) *Atlas*. Madrid: Editorial Cátedra.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividades y tecnologías digitales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Soto, L. (2011). En donde los límites se borran: Construcción de los cuerpos entre lo humano y lo tecnológico. *Revista Aquelarre*, 20, 145-163.
- Soto, L. (2004). *El cuerpo en el chat* (Tesis de Especialización inédita). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.

Torres, M., & Morón, D. (2004). *Representaciones corporales*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Escuela de Estudios de Género.

Traversa, O. (1997). *Cuerpos de papel*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Turke, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de la Internet*. Barcelona: Editorial Paidós.

Vilches, L. (2001). *La migración digital*. Bogotá: Editorial Gedisa.

Villanueva, E. (2006). *La comunicación interpersonal en la era de la información*. Bogotá: Editorial Norma.

Virilio, P. (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Editorial Cátedra.

