

¿Ciencia Ficción o Realidad?: La dimensión futurista de los cuerpos

Autor: *Neuromante*

Nivel 2

Hace tiempo que la Ciencia Ficción dejó de ser una mera fantasía para convertirse en una posibilidad de acción en un futuro cercano. Prácticas y conceptos descritos en numerosas obras del género como cyborgs, robots, ingeniería genética, máquinas autónomas y realidad virtual, se transformaron en realidad gracias al avance tecnológico desarrollado a principios de siglo. La nueva era cibernética no sólo provocó un cambio en la cosmovisión humana¹, sino también en la percepción del individuo de su propio cuerpo, llevándola hacia una más futurista en la cual el individuo es parte de un sistema matriz con capacidad mutable. Estas ideas fueron llevadas a un extremo, en parte debido al surgimiento de nuevos movimientos: El transhumanismo y el Cyberpunk. Sus ideales y enfoque iban dirigidos a la robotización del hombre y la sistematización tecnológica de la realidad, abarcando las dimensiones de un nuevo ámbito denominado “ciberespacio”.

Ya que ambas filosofías surgieron en el siglo pasado, donde referían al siglo actual y aún no era posible utilizar cierta tecnología hoy existente, sería interesante replantear: Con respecto a los cuerpos, ¿qué implica la modificación del cuerpo humano a cibernético? En un futuro donde nuestra realidad incluya la virtualidad tanto parcial como totalmente, ¿cómo cambiarían las definiciones del cuerpo y de la mente? ¿Qué define los límites de cada uno? Con respecto a la significancia del poder en abstracto, la cuestión es en qué términos existe la posibilidad de mantener bajo control a una sociedad en el nuevo campo virtual, cuyo dominio definirá el éxito de las luchas por el poder en un futuro ya establecido.

Comenzaremos analizando uno de los cuerpos futurísticos íntegramente ligado a una de las ideologías antes mencionadas: El Transhumanismo² busca el mejoramiento humano y su integración con máquinas a través de procedimientos tecnológicos tales como la robótica, biotecnologías e inteligencia artificial. (Diéguez, 2017). El cuerpo

¹ Afirmación basada en el ensayo *Ícaro, o el futuro de la ciencia* (Russel, 1924)

² También denominado H+. Consta de dos ramas: pos-humanismo tecnocientífico, busca sustituir lo humano, y poshumanismo cultural, utiliza la tecnología para la crítica de ideales humanistas. (Diéguez, 2017)

estudiado por el Transhumanismo, entonces, es el Cyborg³. ¿Hasta qué punto es humano o máquina? A ciencia cierta, no se puede reconocer todavía al Cyborg como individuo, puesto que no existe, debido al lento avance de disciplinas como la biónica y robotánica⁴ para conseguir una total integración del hombre con un sistema de *Hardware* sin que exista el riesgo de repercusiones en su organismo; no obstante, es considerado un sujeto *a priori*. Entonces, ¿cuál es la exacta definición de éste? Un Cyborg es un sujeto mecatrónico, con circuitos e implantes cibernéticos completamente integrados a su cuerpo humano original, que conserva su capacidad de razonamiento humano.

Realmente, las posibilidades de análisis de este cuerpo son ilimitadas, al no estar aún constituido: ¿Cuál sería la estigmatización de este sujeto? Al no poseer limitaciones naturales, discusiones como género, sexo y la mirada de la integridad cambiarían enormemente. Haraway (como se citó en Peres Díaz, 2017) afirma que al ser un individuo por fuera de lo establecido, podremos comprender el cuerpo como un híbrido, sin necesidad de una identidad humana. En la actualidad, sin embargo, tanto los riesgos de prueba para constituir un Cyborg como el costo de la intervención son sumamente elevados. Por no mencionar el impacto enorme en disciplinas tales como la bioética, que cuestionan ampliamente el mejoramiento del ser humano con un beneficio incierto. Claramente, se debe procurar avanzar despacio para no generar una conmoción global, e ir sometiendo cada avance a debate. Si los robots con dimensiones humanas e inteligencia artificial ya existen, los Cyborg no están del todo alejados de una futura realidad.

Friedrich Nietzsche (1885) establece: "*El cuerpo es una gran razón, una pluralidad dotada de un único sentido, una guerra y una paz, un rebaño y un pastor.*"⁵ (p. 19-20). Pensando ahora en una realidad más cercana, ¿qué concepción tenemos del cuerpo dentro del ciberespacio? ¿Cómo modifica al sentido único nietzscheano el estar presente simultáneamente en varios cuerpos? ¿Cuál es el nuevo sentido de identidad que abre esa posibilidad? En otras palabras: Realidad virtual. Considero importante marcar una diferencia entre los niveles de corporalidad virtual, principalmente delimitar tres ejes: Presencia virtual, Personificación e Inmersión.

³ Estos especímenes están muy presentes en ciencia ficción. Algunos ejemplos son: *Neuromante* (1984) de William Gibson y *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) de Philip K. Dick.

⁴ Campo de la robótica que propone aplicar su tecnología para la reconstrucción de ecosistemas.

⁵ "*De los despreciadores del cuerpo*" (Nietzsche, 1885)

Es necesario aclarar que los dos primeros niveles mencionados ya existen. El primero, resulta del denominado “usuario”. Se calcula que hay alrededor de cuatro mil seiscientos millones de internautas, quienes en su mayoría utilizan algún tipo de red social. Incluso en un dispositivo como una computadora es necesario crear un usuario para su utilización. Por consiguiente, el primer grupo de cuerpos no es literalmente “tangible”⁶, sino una especie de identidad que nos permite acceder al ciberespacio mismo. El segundo grupo pertenece a los avatares. En diferentes juegos multijugador masivos de realidad virtual esta identidad ya posee un cuerpo definido, al seleccionar un personaje para su representación. En este caso, los cuerpos adquieren una dimensión antropomórfica e interactúan con otros usuarios, pero la conciencia permanece tanto fuera como dentro del ciberespacio.

Por último, el tercer grupo es el más complejo en todo sentido. Refiere a la inmersión prácticamente completa de la persona en el ciberespacio/matriz, donde no se puede permanecer en simultáneo. Las películas *Matrix* (1999) y *Avatar* (2009), son vivas ejemplificaciones del concepto, ya que muestran claramente la división de las realidades y la matriz, a la que se accede mediante máquinas especializadas. Actualmente, la tecnología no es lo suficientemente avanzada, pero entran en la categoría los lentes de realidad aumentada. De acuerdo con Nietzsche, prevalece un único sentido y, si bien en la virtualidad poseemos más de un cuerpo, este no cambia y se traslada a aquél que decidamos utilizar por el momento. Por consiguiente, se podría afirmar que no cambia la definición del ser-estar, mente y conciencia, pero sí varía la dimensión de los cuerpos.

La constitución de esta nueva visión de los cuerpos podría verse como una forma de alterar las relaciones de poder. Foucault (2002) afirma que las relaciones de poder están estrechamente ligadas a los saberes de una sociedad. Como consecuencia, el desarrollo tecnológico en cuestión permitiría conceptualizar radicalmente nuevas formas de organización y, por tanto, nuevos métodos de represión y control de los cuerpos. Implícitamente, el hecho mismo de la existencia de la matriz se debe a que un individuo la desarrolló. Si bien se considera que futuramente se desarrollarán estos sistemas de forma automática mediante inteligencia artificial, la verdad es que detrás de cada Software y sistema se esconde un programador, más específicamente: una mente. Sin

⁶ En el ciberespacio nada es realmente tangible, más concretamente la referencia indicaría que no existe un ente en sí, salvo la personalidad que le damos al afiliar nuestro usuario con determinada información o incluso a motores de búsqueda.

duda, hay una mirada prevaleciente hegemónica en la virtualidad. ¿Es superable de algún modo?

Esto deriva en una contradicción de poder virtual y libertad informática ¿Hasta que límite podemos controlar nuestra información y manejar nuestro cuerpo libremente en el ciberespacio? Aquí es donde entra la filosofía Cyberpunk, que como indica Kirtchev (1997) busca la libertad de información a toda costa. ¿Toda la información? Absolutamente. Así como el género literario, la ola Cyberpunk advierte del peligro informático y el control impuesto por los que poseen el poder de controlar los códigos del sistema, planteando como única solución la liberación de la información a través de internet. Suena razonable, pero genera una disyuntiva: quien controla internet, controla la información, y la información es poder. Los límites y jerarquías de poder en las nuevas modalidades dependerán consecuentemente de la capacidad de almacenar, esconder y encontrar información permaneciendo en el anonimato, por consiguiente la sociedad sería controlada anónima y anárquicamente.

El advenimiento de las nuevas tecnologías gracias al avance científico cambió y continuará cambiando nuestras concepciones sobre el cuerpo y su control. Evidentemente, el concepto de cuerpo futurista ya es una opción, más bien un paralelismo con la realidad cercana: No estamos lejos de alcanzarlo. De hecho, aunque estamos ya sumergidos completamente, no hemos despertado de la ensoñación utópica que se desprende del término “futurista”. En un futuro cercano, cuando ya se hayan desarrollado completamente los cuerpos futuristas, nueva ciencia ficción ocupará el lugar del género actual y se extenderá la definición, conllevando nuevos cambios en la percepción de nuestro ser futuro.

Es nuestro deber, como individuos inmersos en una sociedad con realidades pluralmente mutables, utilizar las nuevas herramientas desarrolladas con precaución y generar un sentido de responsabilidad, tanto individual como social, con respecto a la información de nuestros cuerpos en todos los sentidos. Por supuesto, permanece a nuestro alcance la opción de explotar cada beneficio de estos cuerpos pluridimensionales, independientemente del riesgo ya mencionado de esta elección: La deconstrucción de nuestro propio ser como una herramienta tecnológica más.

Bibliografía

Diéguez, A. (2017). Transhumanismo: Propuestas y límites. *Cuaderno_humano_digital*, 52-61.

Foucault, M. (2002). *Vigilar y Castigar*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores Argentina S.A.

Kirtchev, A, C. (1997). Manifiesto Cyberpunk. Recuperado de:
https://underpost.net/ir/pdf/interes/El_Manifiesto_Cyberpunk.pdf

Nietzsche, F. (1885). *Así Habló Zaratustra*. Recuperado de:
https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/asi_hablo_zaratustra_nietzsche.pdf

Peres Díaz, D. (2017). Poder, teoría queer y cuerpo Cyborg. *Daimon Revista Internacional De Filosofía*, 2016 (5) ,125-134. Doi: 10.6018/daimon/269401

Russel, B. (1924). *Ícaro, o el futuro de la ciencia*. Recuperado de:
https://www.filosofos.net/russell/obras/russell_obras_icaro.htm