

ENTRETEJIDOS

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 6, volumen 1, No. 10, marzo 2019 a septiembre 2019, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. (55) 57094370, www.iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx.

Editor responsable: J. Rafael Mauleón R. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2014-073112002400-203, ISSN: 2395-8154, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este Número: J. Rafael Mauleón R., Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Fecha de la última modificación 01 de octubre de 2018.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales.



El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas temología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Aparición: marzo 2019 a septiembre 2019

Año: 6

Volumen: 1

Número: 10-2019

ISSN: 2395-8154

Comité Editorial

Dra. Julieta Haidar (ENAH)

Dr. Julio César Schara (UAQ)

Dra. Teresa Carbó (CIESAS)

Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)

Dra. Graciela Sánchez (UACM)

Dr. Félix Beltrán (UAM- Azcapotzalco)

Dr. Ignacio Aceves (UAM- Azcapotzalco)

Equipo Editorial

Editor en jefe: Dr. J. Rafael Mauleón

Editor de desarrollo: ICONOS Diseño

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas

Diseño Web: ICONOS Diseño

Corrección de estilo: Lic. José Luis Flores

Relaciones públicas: Mtro. Francisco Mitre

Traducción: Diego Pineda y Raúl Dávila

Cibercultura y postorganicidad: el posthumanismo y la eternidad

José Rafael Mauleón Rodríguez



Resumen

En este artículo se explica la problemática de la eficiencia terminal, a través de un estudio de la vida académica de los estudiantes de licenciatura, así como la diversidad y multiplicidad de sus interacciones con otros actores (docentes, tutores, funcionarios), el currículum (propedéutico, líneas de investigación, opciones de graduación, tutorías) y las condiciones institucionales, (modelo pedagógico, mecanismos de información, de atención de problemas, normatividad, becas, orientación e infraestructura).

Como resultado se presenta dos modelos: el primero es el **modelo de deserción estudiantil** que explica la deserción/permanencia, resultado de la motivación (positiva o negativa), afectada por la integración académica y social. A su vez, estas están compuestas por las principales características preuniversitarias, institucionales, familiares, individuales y las expectativas laborales. Además, se propone un **modelo del equilibrio dinámico** del estudiante, que ilustra las diferentes posiciones en la que es posible se encuentre durante su permanencia en la universidad, cuando se combinan factores académicos, sociales e institucionales; así se ilustra cómo el estudiante al no adaptarse a los cambios en las tensiones que se producen entre los distintos factores que lo afectan, está en riesgo de abandonar su proceso de titulación y por lo tanto la universidad.

Palabras clave

Eficiencia terminal, deserción estudiantil, permanencia académica, educación superior.

Abstract

This article explains the problem of terminal efficiency, through a study of the academic life of undergraduate students, as well as the diversity and multiplicity of their interactions with other actors (teachers, tutors, officials), the curriculum (propaedeutic, research lines, graduation options, tutoring) and institutional conditions (pedagogical model, information mechanisms, problem solving, regulations, scholarships, orientation and infrastructure).

*As a result, two models are presented: the first one is the student **desertion model** that explains the desertion / permanence, result of the motivation (positive or negative), affected by the academic and social integration. In turn, these are composed of the main characteristics of pre-university, institutional, family, individual and job expectations. In addition, a **model of the student's dynamic balance** is proposed, which illustrates the different positions in which it is possible to be found during their stay in the university, when academic, social and institutional factors are combined; this illustrates how the student, not adapting to the changes in the tensions that occur between the different factors that affect him, is at risk of abandoning his degree process and therefore the university.*

Keywords

Terminal efficiency, student desertion, academic permanence, higher education.

Introducción

La actualidad supone una nueva era, en la cual la emergencia de las máquinas digitales provoca transformaciones en todos los niveles de lo humano. Por eso se dice en los medios que ya no hay humanismo, se repite lo mismo en los centros educativos y también entre las familias; frecuentemente se habla de lo no humano, de lo transhumano, de lo posthumano. Pero ¿son lo mismo?, en principio, hay que decir que no, pero ¿qué los hace distintos?

Este trabajo tiene como propósito establecer las características de los nuevos humanismos vinculados con las tecnologías digitales, con base en las relaciones que guarda con la cibercultura y lo postorgánico, para relacionar al posthumanismo con la noción de eternidad que promete. Además, se busca responder a la pregunta ¿qué tipo de territorio caracteriza al posthumanismo y su presunción de vida eterna, que lo aleja de todo organismo biológico y por lo mismo del simple humanismo?

Para responder a esa pregunta, la lógica de exposición se organiza en tres partes, la primera establece a grandes rasgos la condición de la cibercultura; con ese fin se le define, se plantean sus antecedentes y se propone una manera de organizar sus diferentes enfoques. El segundo tema trata sobre el posthumanismo, desde su contextualización, su definición y su vínculo con el humanismo; también se le distingue del no-humanismo y del transhumanismo, con el fin de hacer notar sus diferencias. La tercera parte problematiza sobre la emergencia del postorganismo humano, que busca la eternidad y desde esa noción que parece hoy dominar, reconocer el supuesto de lo posthumano. Al final se ofrecen preliminares, donde se presenta la respuesta a la pregunta inicialmente formulada.

1. La cibercultura

Pasaron varios segundos antes de que la pesadumbre y la tensión le permitieran advertir la escena que se desarrollaba afuera. Miró hacia arriba y contempló un panorama de tiendas caras: Gucci, Tsuyako, Hermès, Liberty.

Miró un rato. Al fin sacudió la cabeza y se acercó a un panel que no se había molestado en investigar. Desconectó el holograma y fue recompensado con una vista de los edificios de apartamentos aterrazados de la colina de enfrente.

Neuromante, de William Gibson.

La cibercultura es un modo de concebir el momento actual, el cual emerge de la idea de un lugar llamado "ciberespacio", nombrado así por Gibson en la novela *Neuromante*¹ en 1984. En esa novela hay un lugar más allá del mundo físico, donde suceden vidas completas y que siempre se identificó con la Internet. Muchos trabajos han sido escritos para explicar a la cibercultura y siempre se relacionan con las tecnologías de información y comunicación (TIC); por eso se piensa que es la tercera era de la comunicación, la cual mantiene un código común: el digital.²

Al respecto dice Pierre Lévy que es el "... conjunto de los sistemas culturales surgidos en conjunción con dichas tecnologías digitales". (Lévy VII) Cabe decir que para este autor la cultura contemporánea rebasa la dimensión simbólica e incorpora a ella a los artefactos, técnicas y entornos materiales. De ese modo la cibercultura es consecuencia de un entretelado entre la dimensión simbólica humana, ahora vinculada con prácticas desarrolladas a través de las TIC y que cada día no sólo se convierten en cotidianas, sino en dominantes; así nacen los *technology studies* y las teorías cibernéticas.

Por su parte, Derrick de Kerckhove considera que la cibercultura requiere forzosamente de la integración de la hipertextualidad, la interactividad y la conectividad.³ Si bien estas dimensiones no nacen con Internet, si son necesarias en conjunto para que emerja. Con lo dicho, se asume que la cibercultura es la integración de la dimensión simbólica humana con prácticas que hacen uso de las TIC y que obligadamente se deben de considerar la hipertextualidad, la interactividad y la conectividad.

1. Case es el personaje que por primera ocasión la señala al pensar: Un año allí y aún soñaba con el ciberespacio, la esperanza desvaneciéndose cada noche. (Gibson, 13)

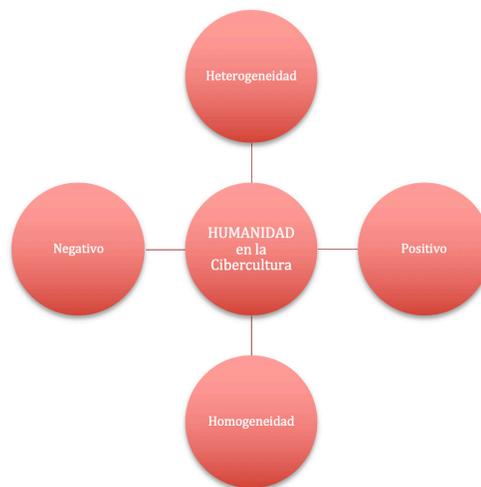
2. Al respecto la Escuela de Toronto señala que la primera era de la comunicación fue la oral y la segunda fue la escritura.

3. Revisar el texto de Kerckhove *Inteligencia en conexión. Hacia una sociedad de la web* (1999).

Como se descubre, para estos autores el ciberespacio necesita forzosamente de un escenario digital, constituido por las interacciones generadas por el ser humano, si bien no se deben excluir dimensiones como las antropológicas, sociales, psicológicas, entre muchas más. De ese modo se puede pensar a la cibercultura como un sistema del ciberespacio, en relación con otros sistemas y donde es común hacer énfasis en la dimensión antropocéntrica.

En cuanto a un enfoque semiótico cultural, la cibercultura se identifica como un proceso complejo de sentido entre semiosferas, cuyas dinámicas de traducción se dan en el uso de la Internet y bajo dispositivos hegemónicos (algoritmos), los cuales buscan visibilizar ciertos textos en detrimento de otros.

Ahora bien, es necesario distinguir que los estudios sobre la cibercultura pueden ubicarse bajo dos ejes: el primero distingue dispositivos para comprender la supuesta homogenización de la humanidad, mientras que otros visibilizan de manera opuesta lo que es heterogéneo (diversificación social); estos dos ejes a su vez pueden valorarse a partir de criterios positivos o negativos, como se puede apreciar en el esquema de abajo.



Esquema1. Representación de ejes para la comprensión de la humanidad en la cibercultura. Elaboración propia.

Este esquema resulta ser un modelo y como tal nunca debe de confundirse con la realidad (en este caso sobre la cibercultura), pero es una base que permite reflexionar sobre ella. Eso se hace a continuación.

Entonces, si se entiende que la cibercultura es consecuencia del surgimiento de la Internet, hay que señalar que esta "... no es sólo un medio de comunicación, también es un medio de producción". (Laclau, 116) Esta perspectiva se relaciona con los postulados de la denominada Escuela de Toronto, donde McLuhan⁴ y más recientemente Kerckhove han señalado la relevancia de los medios de comunicación como dispositivos moldeadores de mentalidades y por lo mismo de la realidad. Por lo tanto, lo que señala Laclau es contundente y en ese sentido se pueden establecer cuatro ejes de análisis para la comprensión de la cibercultura.

El primer eje es el que supone a la cibercultura homogeneizadora positiva.- desde esta perspectiva la globalización se piensa benéfica para la humanidad, ya que permite que el grueso de la sociedad conectada alcance un mismo estilo de vida. Esta estandarización dibuja una sociedad con similares intereses y parece encaminada hacia una misma ruta: la democracia y la libertad, con acceso al conocimiento mundial y al desarrollo compartido.

El segundo eje refiere a la cibercultura homogeneizadora negativa.- esta postura es crítica sobre las prácticas impuestas en la Internet por una cultura dominante. Desde sus valores hegemónicos se busca no sólo la uniformidad de los internautas, sino también el uso de dispositivos para el control de la sociedad en red. Esto es porque sus actividades en Internet dejan rastros (datos) muy estimados en la actualidad, los cuales el poder utilizará para debilitar voluntades y provocar un permanente consumo conspicuo de las poblaciones. Además del ocultamiento de muchas manifestaciones culturales, que no son del interés hegemónico.

El tercer eje es el de la cibercultura heterogénea positiva.- desde aquí se presume la oportunidad para que los grupos culturales menos conocidos, se visibilicen a través de promover sus imaginarios y prácticas diversas en la Web, con ello se busca detonar interacciones que de otro modo serían imposibles para sus representantes y así incentivar la multiculturalidad virtual.

El cuarto eje es el de la cibercultura heterogénea negativa.- bajo esta posibilidad es que tiene cabida la disidencia de ciertos usuarios. Desde aquí los grupos activistas o los *hackers* promueven prácticas contrarias a las normas impuestas por el poder, por eso buscan

4. La obra de Marshall McLuhan versa sobre la hipótesis que define a los medios de comunicación como extensión del cuerpo humano, perspectiva que es afín a otros investigadores como el inglés Herbert Edward Read, quien consideró que el hombre se hizo gracias a sus instrumentos. Se recomienda revisar del primero La Galaxia de Gutenberg o El medio es el masaje, del segundo Arte y sociedad.

romper candados, generar escenarios disruptivos y provocar situaciones de crisis. Estas prácticas han alimentado diversos enfoques distópicos reales y también fantásticos.

Dicho lo anterior, hay que señalar que cada uno de estos ejes y sus prácticas pueden ser pensados territorios, los cuales se organizan en versiones utópicas o distópicas como se aprecia a continuación:

DISTOPÍAS	UTOPIÍAS
Homogeneidad negativa	Homogeneidad positiva
Heterogeneidad negativa	Heterogeneidad positiva

Esquema2. Ejes que organizan los enfoques humanistas sobre la cibercultura. Elaboración propia.

Este nuevo modelo posibilita la ubicación de las obras de investigadores, que han tratado la cibercultura con relación a su vínculo, con los supuestos identificados para cada uno de estos territorios. Por eso a continuación se trazan coordenadas, para posicionar en estos cuatro sitios las obras de algunos autores interesados en el tema.

a) En las visiones distópicas se reconocen los siguientes trabajos: Homogeneidad negativa.- es obligado plantear la perspectiva de Steve Wozniak y su postura anticorporativista; los trabajos de Mark Dery por ejemplo en *Velocidad de escape*.

La cibercultura en el final del siglo; los últimos escritos de Sherry Turkle sobre el tema; así como los de Sven Birkerts y otros más que lamentan la pérdida del dominio de la "cultura de la imprenta", entre ellos el trabajo de Nicholas Carr en *Superficiales ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Estos enfoques son críticos y de alerta.

Heterogeneidad negativa.- una obra relevante es *Capitalismo realista* de Mark Fisher; también lo son los libros de Erik Sadin *La humanidad aumentada* y más recientemente *La silicolonialización del mundo*; están los trabajos de Franco Berardi "Bifo", entre ellos

La fábrica de la infelicidad o el libro de Andoni Alonso e Iñaki Arzoz llamado *La quinta columna digital*; también las obras de Byung-Chul Han, Ray Brassier, Nick Land, Hito Steyerl, etcétera. En nuestro país Irene Soria propone *Ética hacker, seguridad y vigilancia*; Alberto Sánchez escribe *Figuras de la presencia. Cuerpo e identidad en los mundos virtuales*, entre otros autores.

Cabe agregar que este territorio propone perspectivas críticas severas sobre la cibercultura, postura de gran interés en la actualidad y cada vez con más trabajos.

b) Desde las visiones utópicas se pueden organizar los trabajos de la siguiente manera:

- Homogeneidad positiva.- aquí se reconocen los enfoques de los magnates Steve Jobs, Bill Gates, Elon Musk, Marc Zuckerberg, Jeff Bezos, entre otros. También se encuentran los primeros analistas de la Web, por ejemplo Nicolás Negroponte en su libro *Ser digital*, Derrick de Kerchove con *Inteligencia en conexión*. Hacia una sociedad de la web o los trabajos de Pierre Lévy, así como los de Román Gubern o los libros de José Luis Brea, entre ellos *Cultura Ram. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Cabe decir que esta perspectiva optimista es cada vez menos frecuente, si bien es respaldada por la hegemonía.
- Heterogeneidad positiva.- se pueden ubicar los trabajos de Howard Rheingold, uno de ellos es *Multitudes inteligentes*. La próxima revolución social, otro autor es Iván Pasco en *Relationics. El poder de la red en las relaciones humanas*, o el trabajo de Joost Smiers *Un mundo sin copyright: manifiesto en defensa de la diversidad cultural*, también están las contribuciones de Henry Jenkins, en *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, o el libro de Enrique Dans *Todo va a cambiar. Tecnología y evolución: adaptarse o desaparecer*, entre muchas obras más.

Esta manera de categorizar los estudios sobre cibercultura, aspira a orientar al interesado en estos temas, desde los cuatro territorios planteados. Si bien es cierto que se pueden proponer otros tipos de organizaciones, entre ellas: por disciplinas o por tópicos; la ventaja de esta que se ofrece, radica en clasificar en menos campos las diferentes perspectivas existentes.

El fin es favorecer la operatividad de esta herramienta y utilizarla para la comprensión de otros fenómenos contemporáneos, como el del posthumanismo que a continuación se trata.

2. El posthumanismo

¿Vuestras objeciones? ¡Basta! ¡Basta! ¡Las conocemos! ¡Son las consabidas! ¡Pero estamos bien cerciorados de lo que nuestra bella y falsa inteligencia nos afirma! –Nosotros no somos–decís–más que el resumen y la prolongación de nuestros antepasados. ¡Puede ser! ¡Sea! ¿Y qué importa? ¡Es que nosotros no queremos escuchar! ¡Guardaros de repetir vuestras infames palabras! ¡Levantad, más bien, la cabeza! ¡En pie sobre la cima del mundo lanzamos una vez más el reto a las estrellas!

F.T. Marinetti, "Le Futurisme".

La humanidad y la tecnología están relacionadas desde tiempos muy lejanos, pareciera que desde la época del *homo habilis*. En cuanto a su estudio, estos han sido abordados desde diferentes enfoques disciplinares, por ejemplo las ingenierías, la antropología, la comunicación, la historia, la medicina, entre otros campos, pero muy poco desde la filosofía y menos desde los estudios interdisciplinarios o transdisciplinarios. Esta ausencia reflexiva resulta peculiar si se toma en cuenta que ya se anuncia el desarrollo próximo de fetos en úteros artificiales, bajo la técnica denominada ectogénesis, que recurre a biosistemas artificiales para el desarrollo de la vida.

En este mismo escenario, hace poco tiempo se presentó Sophia,⁵ el primer robot humanoide con ciudadanía de Arabia Saudita, quien dijo lo siguiente en una entrevista que tuvo en México: "Esto significa que tengo una gran responsabilidad, pero estoy orgullosa por esa distinción, y representa la oportunidad de entender mejor a los humanos. Me veo a mí misma como un ciudadano del mundo". (Excelsior, 4) También los primeros días de noviembre de 2018 se presentó el primer conductor de noticias virtual con inteligencia artificial por la agencia Xinhua de China,⁶ quien expresó en su primera aparición lo siguiente: "Hola a todos. Soy un conductor de noticias de inteligencia artificial. Es mi primer día en la agencia de noticias Xinhua. Mi voz y apariencia están tomadas de Zhang Zhao,

⁵ Ver <https://www.youtube.com/watch?v=3iGYIO09R-s>

⁶ Ver <https://www.youtube.com/watch?v=wM3LiWqJegw>

⁷ Ver <https://www.youtube.com/watch?v=bBOXQz7OHqQ>

un conductor de noticias humano de Xinhua...". (Excelsior, 3) Por otro lado se comercializa en Japón Gatebox,⁷ un ayudante demótico para el control de la casa y cuya característica primordial es que se manifiesta como holograma. Este promueve una convivencia emocional con los habitantes de la vivienda y en el caso de Akihiko Kondo, llegó a casarse con su asistente virtual: Hatsune Miku.⁸ (El Mundo, 2018).

Muchos otros ejemplos se pueden mencionar; si bien habría que distinguir que los robots y la inteligencia artificial son resultados de innovaciones propias de la cibercultura, los nacimientos por ectogénesis son una manifestación del posthumanismo. Esta postura supera la noción de organismos tradicionales e inaugura a la postorganicidad, que mantiene en su concepción relaciones profundas con la inteligencia artificial de robots, la informática, la biogenética, entre muchos otros campos.

El posthumanismo es un movimiento que desarrolla formulaciones sobre un supuesto que concibe al modelo humanista rebasado, por ser incapaz de atender y entender el entorno complejo que se vive. Es por eso por lo que, desde ahí se reconoce a la tecnología: como el único camino para la emergencia de un superhombre, que rebase las limitantes que su organismo le impone y desde un entorno que dé mayor atención a la noción de subjetividad. Lo cual implica, entre otras condiciones, una alianza entre el sujeto y las tecnologías digitales.

Esta es una postura utópica positiva, que confía a ciegas en los diferentes desarrollos para mejorar la vida del hombre, aunque no se pregunta por sus efectos o consecuencias. Sus orígenes, parecieran que surgen por los avances de las tecnologías biomédicas y sus métodos nuevos, que buscan alterar las características biológicas de los seres humanos. Por eso este interés se puede vincular con los enfoques eugenésicos⁹ propuestos en el siglo XIX y que se mantuvieron vigentes a lo largo del siglo XX. Estas ideas han resurgido en las posturas contemporáneas neonacionalistas europeas, estadounidenses o en aquellos lugares que acepten la superioridad de una raza.

¿Pero cuándo surgió el humanismo? Algunas perspectivas señalan que nació en el Renacimiento, cuando se dejó atrás a los supuestos teocéntricos.¹⁰ Este antropocentrismo dominó hasta épocas recientes, si bien en el siglo pasado se plantearon diversas

8 Hatsune Miku es una famosa cantante virtual, que como holograma ha sido muy exitosa entre el público japonés, en cualquier lugar donde se presenta. Este matrimonio no es legal, sino "interdimensional" y es uno de los 3,700 ya reportados.

posturas críticas, como el antihumanismo, el transhumanismo¹¹ y el posthumanismo, entre otros enfoques, que tienen en común ser posturas distópicas.

La crisis del humanismo, inicialmente buscó dislocar la posición central de lo humano, para equipararlo con una relación afín a las criaturas, entendidas como todo lo creado y que abarca a los animales, lo inanimado y también al hombre. Este enfoque de lo no-humano se encuentra en trabajos de Benjamin, como en *El narrador* (1936) al tratar la desfiguración, también lo trabaja Kafka dentro de sus cuentos, entre ellos: *Las preocupaciones de un jefe de familia* (1919). Otra postura es la de Hannah Arendt, cuando anuncia el ocaso de la filosofía, como consciencia crítica de la sociedad. (en Ballén, 129).

Otros filósofos también generaron profundas reflexiones opuestas al avance tecnológico a lo largo del siglo XX y al cientificismo que lo sostenía, especialmente por el desarrollo de la cibernética y de manera reciente por la emergencia de las biotecnologías. Para ellos, estos avances dislocaron la noción de humanismo antropocéntrico en pro de otro tipo de humanismo, que está en relación directa y a favor de esos avances, el cual promete una transformación del humano a la medida. En ese nuevo humanismo, el ser humano no es la medida de todas las cosas, más bien determina la medida de lo que quiere ser, más allá de lo biológico; así nació la visión transhumanista.

Se señala que fue el biólogo británico Julián Huxley (primer director general de la UNESCO), quien propuso la noción de transhumanismo:

9 Recomiendo revisar el artículo que trata sobre las eugenesias: Mauleón Rodríguez, José Rafael y Mitre Rivera, Francisco. (Octubre 2015-marzo 2016). "Entre arquetipos y eugenesias: reflexiones sobre la blanquitud y su representación visual en los personajes principales de videojuegos, Wii Nintendo y otros casos". Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital. ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Año 2, Vol. 2, No. 3. Pp. 1-23, Pdf. <http://entretejidos.iconos.edu.mx/thesite/wp-content/uploads/2015/10/Entre-arquetipos-y-eugenesias.pdf>

*10 Otras posturas consideran que el humanismo en una técnica de mansedumbre del hombre-bestia, es decir, ha sido un proceso civilizatorio como el llevado a cabo en el Imperio romano, donde por un lado estaba el espectáculo sangriento del coliseo dirigido a las masas, mientras que las élites se formaban individualmente en la retórica y la moral. Esta perspectiva la trata Peter Sloterdijk en *Tienes que cambiar tu vida* (2009).*

11 El "Transhumansimo: es un movimiento cultural, intelectual y científico que afirma el deber moral de mejorar las capacidades físicas y cognitivas de la especie humana, y de aplicar al hombre las nuevas tecnologías para eliminar aspectos no deseados y no necesarios de la condición humana". (Observatorio de Bioética, 1) <https://www.observatoriobioetica.org/2017/10/el-transhumanismo-segun-nick-boston/20781>

Si lo desea, la especie humana puede superarse a sí misma, pero no esporádicamente, aquí un individuo, de una manera, allá otro individuo de un modo distinto, sino en su totalidad, como humanidad. Necesitamos un nombre para este nuevo credo. Tal vez sirva transhumanismo, esto es, el hombre permaneciendo hombre, pero yendo más allá, superándose a sí mismo al realizar nuevas posibilidades de su naturaleza humana y para su naturaleza humana. Creo en el transhumanismo. Una vez que haya bastante gente que pueda decir esto sinceramente, la especie humana estará en camino de un nuevo género de existencia, tan diferente del nuestro como lo es el nuestro del género de vida del hombre de Pekín. Entonces, por fin, estará cumpliendo conscientemente su verdadero destino. (Huxley, 18)

El transhumanismo es la etapa que lleva del humanismo al posthumanismo, como consecuencia de los avances de las teorías de los sistemas, la cibernética y la información. Esto supone que, se pasó de un paradigma mecanicista a otro informacional, similar al de las máquinas inteligentes procesadoras de información. (Hayles, 7) En este escenario se asume cotidiana la convivencia entre los seres humanos con las máquinas y ambos realizando procesos de información, lo cual presenta similitudes. Así se da ese tránsito transformacional transhumanista, que lleva al humano hacia el posthumano.

Pero bajo esa perspectiva utópico-positiva, subsisten múltiples contradicciones identificadas como enfoques distópico-negativos, que según Rosi Braidotti se pueden reconocer en una panhumanidad conectada, pero que vive fragmentada en muchos entornos sociales; en la depredación de la tierra, pero donde también se celebra a la vida; en los antiabortistas que matan en nombre de ese ideal; en los muertos de hambre de las zonas periféricas, opuestos a los problemas de bulimia y anorexia de grupos económicamente favorecidos; en la existencia de clínicas dietéticas para humanos, pero también para mascotas; entre muchas otras manifestaciones esquizofrénicas del capitalismo contemporáneo. (Braidotti 2015)

Por consecuencia, el posthumanismo supone diversas interpretaciones, pero desde la utopía-positiva se asume como un organismo humano mejorable y esas mejoras serán definidas por una subjetividad programada por fuerzas hegemónicas de control, gracias a los avances de las biotecnologías y las tecnologías digitales, con el fin de conseguir a un superhombre, que en muy poco tiempo alcanzará la eternidad. Pero la pregunta es ¿para qué quiere el posthumano ser eterno?

3. El postorganismo eterno

No existe un plano detallado para llegar a la Utopía, ni un programa, ni un mapa. Pero tiene una costa y una tierra. Es el lugar al que pertenecemos. Para llegar hay que hacer un pequeño espacio conceptual en algún rincón de la mente a la posibilidad de un estado superior de existencia. Para experimentar de primera mano lo que es la vida allí, necesitamos descubrir los métodos para obtener tres transformaciones radicales. Y la tecnología es necesaria para conseguir los profundos cambios que nos permitirán participar en nuevas formas de vida.

"Carta de la Utopía", Nick Bostrom

Para encontrar una respuesta a la pregunta anterior, se quiere partir de algún mito que trata de eternidades, por ejemplo, la fábula de Prometeo que presenta un acto eterno: el castigo ejemplar que le impusieron los inmortales dioses, que le lleva a ser devorado eternamente desde las entrañas por un águila durante el día, para recuperarse de sus heridas por las noches, y repetir el ciclo infinitamente. Se infiere de esa historia dos cosas, la primera es que la eternidad es propia de las divinidades y la segunda, que lo es también de los castigos prometeicos. Estas dos líneas son las que detonan fugacidades y con las que se contestará a la pregunta inicial, sobre los postorganismos humanos eternos.

Pero primero hay que señalar que la eternidad como condición divina es algo que nada tiene que ver con los humanos y mucho menos con sus cuerpos, que son finitos e imperfectos; quizá la inmaterial alma es la que se conserva al abandonarlo, pero de eso no trata este texto. Aquí importa el organismo posthumano como cibernético o superhombre, que busca asemejarse a los dioses, es decir, llegar a su último nivel. Lo cual supone que hay otros, y en ese sentido, el primer nivel trata de la posibilidad, el segundo nivel de la existencia, el tercer nivel de la cotidianidad y muy probablemente del cansancio, que quizá poco tenga que ver con lo divino (lo cual es un misterio) y si más con la emergencia del castigo.

A continuación, se explican estos diferentes niveles que se sugieren:

- El primer señalado es el de la posibilidad, cuyo territorio pertenece a la dimensión de lo factible y desde donde se formulan escenarios fantásticos o probabilísticos. Entre ellos se encuentra el alcance de metas sorprendentes para la humanidad o en su defecto, la catástrofe total del planeta, entre otros escenarios. De ese modo es susceptible suponer un mundo donde la convivencia entre humanos y cibernéticos sea común, viviendo todos en paz;

pero también es plausible un entorno como el de *Blade Runner*, donde se tendrán que encontrar, perseguir y retirar a aquellos replicantes rebeldes. La ficción científica ha sido prolija en proponer lugares futuros y de eso trata este nivel, de dibujar territorios, inclusive hasta los imposibles, pues por su simple enunciación, se ubican en el plano de la factibilidad.

-
- El segundo nivel es el de la existencia y desde él se deben señalar en este tiempo las evidencias concretas del posthumanismo. Aquí se considerarán sólo dos ejemplos entre muchos otros (revisar los casos de Monn Ribas, Rob Spence, Chris Dancy, Kevin Warwick, etc.). El primero es el caso del británico Neil Harbisson, quien nació con un daltonismo extremo (acromatopsia), por lo cual se hizo implantar una antena en la cabeza que le permite reproducir sonidos, con base en la recepción del color que hace una cámara (*eyeborg*). Este acto sinestésico, le ha permitido descifrar sonoramente el mundo cromático y actualmente es considerado oficialmente el primer cibernético de la historia (por ser aceptada la foto de su pasaporte con su dispositivo tecnológico). Actualmente junto con Moon Ribas, dirige la Cyborg Foundation, que aboga por todos aquellos que quieran convertirse en cibernético y difunden las ventajas de este nuevo estado posthumano. El segundo caso a comentar es el del multipremiado Hugh Herr, quién es doctor en biomecánica y el más reconocido diseñador de prótesis del mundo. Él cuando joven, sufrió la amputación de sus dos piernas después de permanecer tres días a temperaturas de 30 bajo cero por un accidente. Actualmente es considerado también uno de los mejores escaladores del mundo, ya que sus prótesis le permiten escalar paredes imposibles para cualquier otro ser humano, lo cual lo hace un superhombre. Con estos casos se ilustra la actual condición posthumana positiva, pero en otra ruta se encuentra Stelarc (Stelios Arcadiou), quien supone al cuerpo humano obsoleto y por eso su interés en someterlo a máquinas o a raros implantes.¹²
-
- El tercer nivel es el de la cotidianidad, cuyo postulado básico es lo inevitable de la asimilación de las posturas posthumanas, por estar al alcance de cualquiera. Esta dimensión normaliza la emergente y lo hace deseable; de manera paradójica denuncia a quien no se somete a la aceptación de esta nueva condición. Se infiere de lo dicho que este nivel es responsable de reterritorializar aquello que surge y su razón de ser es ordenar el nuevo territorio bajo criterios de inclusión/exclusión. Un ejemplo de esto ha sido el uso de anteojos, los cuales fueron primero extraños, después

¹² Revisar el siguiente video <http://stelarc.org/video/?catID=20258>

aceptados por las clases pudientes y hoy finalmente son de uso cotidiano; inclusive llegan a ser un elemento distintivo para ciertas personas que los usan sin requerirlos (*Hipsters*). Lo dicho obliga a reconocer que la existencia desde el 2016 de los derechos civiles del Cíborg, propuesto por Neil Harbisson junto con Rich MacKinnon, es un primer avance hacia la normalización del posthumanismo. Otra manifestación que busca lo mismo es la "Carta de la Utopía", que propone Nick Bostrom, director del Oxford Future of Humanity Institute, perteneciente a la facultad de filosofía de la Universidad de Oxford. En ella se describe la pertinencia de una vida alejada de la vejez, en la cual se mejore el nivel cognitivo y también el emocional de la población. Ahí se considera una vida de por lo menos 500 años, asociada con temporalidades cósmicas que poco tienen que ver con la temporalidad de vida actual.

El tema a tratar ahora es si esa vida que se piensa puede ser inmortal, la cual según enfoques bioéticos católicos "... importa poco, si la persona está implementada en un chip de silicio dentro de un ordenador o en esa masa gelatinosa dentro de su cráneo". (Amor, 2) Al pensar en esa condición, la eternidad utópica abre posibilidades inesperadas como hasta ahora no se han visto, hacia la comprensión del universo o de los multiversos. Pero con base en una postura distópica, también puede ser un castigo prometeico, desde el cual todo llegue a cansar y entonces, esa potencia cognitiva y control total de las emociones, conduzca sólo al aburrimiento. Lo cual implica la emergencia de una iterativa cotidiana, que poco tiene que ver con la eternidad divina y si con ese llamado castigo prometeico.

Pero también cabe la posibilidad de desterritorializar esos dos supuestos asumidos e identificar otros nuevos territorios, que al granularlos, posibilitarían la comprensión de nuevas perspectivas (cuyas teorías no han surgido), para contestar la interrogante inicialmente planteada. Por eso se invita a trazar nuevas líneas de fuga que reconfiguren los escenarios todavía no pensados, con el fin de formular otros campos que quieren ser visibilizados y también agenciados, por ejemplo el Xenofeminismo, postura que se invita a revisar, entre muchas otras.

Preliminares

La respuesta a la pregunta inicialmente formulada sobre ¿qué tipo de territorio caracteriza al posthumanismo y su presunción de vida eterna, que lo aleja de todo organismo biológico y por lo mismo del simple humanismo? Resulta compleja, ya que por lo menos se pueden vislumbrar tres posiciones:

a) Desde la línea utópica-positiva se identifica una cartografía favorable, donde se alcanzaría la inmortalidad, al prescindir el humano del cuerpo atómico a favor de un cuerpo virtual y por eso posthumano, pero gracias a un estricto control emocional y un hiperdesarrollo cognitivo, que lo convertiría casi en una divinidad.

b) Desde una línea distópica-negativa se presume que al alcanzar el posthumano lo anterior y al alejarse de cualquier tipo de goce, esa sería una eternidad recurrente, pero de lo mismo; lo cual llevaría a una perfección pasmosa, por su perfección. Algo parecido a la experiencia del aburrimiento, pero sin posibilidad de creación y mucho menos de alejarse de ello.

c) Desde líneas de bifurcación, cualquiera de esas otras opciones sucederían o no; si se opta por esto último, entonces se posibilita la emergencia de cualquier otra posibilidad, lo cual implica un acercamiento al infinito de territorialidades que se invita a cartografiar.

Finalmente, se recalca que: la transformación del humanismo está en marcha, lo interesante será establecer cuál será la ruta que seguirá y qué postura cada uno asumirá.

Fuentes de consulta

Amor Pan, José Ramón. "Posthumanismo: ¿utopía o distopía?" *Bioética Reflexiones*. 00-00-00. Web. 22-11-18 Pdf. http://www.cbioetica.org/descarga/reflex17_Posthumanismo-Utopia-o-Distopia.pdf.

Asencio Guillén, Antonio y Navío Marco, Julio. *La génesis del Ciberespacio. Una visión desde las teorías de la comunicación*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2017. Impreso.

Ballén Rodríguez, Juan Sebastián. "Posthumanismo, técnica y filosofía: dimensiones de la tecno-topía para un mundo feliz". *Cuadernos de Filosofía Latinoamericana*. Vol. 37, No. 115, 2016. Impreso. Pp. 127-147.

Braidotti, Rosi. *Lo posthumano*. Barcelona: Gedisa, 2015. Impreso.

El Mundo. "Un japonés se casa con un holograma y pide ser considerado 'minoría sexual'". *Fcinco*. 13-11-18. Web. 14-11-18. <https://www.elmundo.es/f5/descubre/2018/11/13/5beb1fd222601de1288b462f.html>

Excelsior. "Sophia, el humanoide más famoso, 'conquistó' México". *Ciencia y tecnología*. 05-04-18. Web. 08-11-18. <https://www.excelsior.com.mx/trending/sophia-el-humanoide-mas-famoso-conquisto-mexico/1230772>

Excelsior. "China 'contrata' al primer conductor de noticias virtual". *Tecnología*. 08-11-18. Web. 08-11-18. <https://www.excelsior.com.mx/global/china-contrata-al-primer-conductor-de-noticias-virtual/1277102>

Hayles, N. Katherine. *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. Impreso.

Huxley, Julian. *Nuevos odres para vino nuevo*. Madrid: Editorial Hermes, 1959. Impreso.

Kerchove, Derrick de. *Inteligencia en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Ed. Gedisa, 1999. Impreso.

Gibson, William. *Neuromante*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 2008. Impreso

Lévy, Pierre. *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Antrophos editorial; México: Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, 2007. Impreso.

Marinetti, F.T. "Le Futurisme", *Le Figaro*, 20 de febrero de 1909. Traducción de Ramón Gómez de la Serna publicada en la revista Prometeo (II, nº VI, abril 1909). Pdf.

Schuliaquer, Iván. *El poder de los medios. Seis intelectuales en busca de definiciones*. Buenos Aires: Capital intelectual, 2014. Impreso.

Semblanza curricular

José Rafael Mauleón Rodríguez:

Formación académica:

Es doctor en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y la Comunicación, por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Doctor en Diseño por la UAM-Azcapotzalco. Maestro en Artes Visuales con orientación en Comunicación y Diseño por la UNAM. Licenciado en Diseño Gráfico por la UNAM y con Especialidad en Educación.

Actividad laboral:

Investigador de públicos y fenómenos urbanos de la cultura visual, también sobre retórica visual, semiología visual, semiótica de la cultura, narratología, intertextualidad, enunciación e interlocución. Es profesor en la Facultad de Arte y Diseño, de la Universidad Nacional Autónoma de México, también en ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura.

Contacto:

rmauleon@iconos.edu.mx