

# **Cibercultura: Del giro lingüístico y hermenéutico al giro informático y digital.**

Francisco Javier Díaz (\*)

(\*)Instituto de Investigaciones Literarias “Gonzalo Picón Febres” Facultad de Humanidades y Educación. Universidad de Los Andes [diaz.franciscojavier@gmail.com](mailto:diaz.franciscojavier@gmail.com)

**Resumen**

Con *Über den Humanismus* (1946), Martín Heidegger inaugura, según Gianni Vattimo (1987), la crisis del humanismo que constituirá una tradición desde mediados del siglo XX, un trance irresoluble y que, en ese entonces, aún en el “giro hermenéutico” (del cual tampoco es que hemos salido), sospecha de la técnica y sus frutos “maquínicos” y prevé una vaciedad peligrosa, al mismo tiempo que una expansión arrolladora que en el siglo XXI, en los amaneceres del “giro informático y digital”, se vive inexorablemente, para bien y para mal. La era digital y de la cibercultura son la confluencia del tecnocientificismo con corrientes posthumanistas, posthistóricas, hiperpolíticas, hipereconómicas e hipermasificadas, y una cotidiana y “viral” transformación y “estetización” de las cosas y seres, de lo artificial y lo natural, lo material y lo espiritual, lo técnico, lo subjetivo y cada vez más, lo biológico y corporal. Este (hiper)manuscrito pretende ser una reflexión sobre tales cuestiones.

**Palabras clave:** humanismo, posthumanismo, giro hermenéutico, era digital, cibercultura.

#### **Abstract**

With the book *Über den Humanismus* (1946), Martin Heidegger begins, according to Gianni Vattimo (1987), the humanism crisis that will constitute a tradition since the XX century's first half, an unresolved period which, at that time, even in the hermeneutic swift, he suspects of technique and his “mechanical” achievements and predicts a dangerous emptiness, with an overwhelming expansion that, in the twenty- first century, in the dawn of the digital era, we live for better or worse. The digital era and the cyber-culture are the convergence of the technoscientificism along with post-humanist, post-historical, hyper-political, hyper-economical and overcrowded movements, and a daily and viral transformation and sterilization of things and beings, from artificial and natural, material and spiritual, technical, subjective and increasingly biological and corporeal aspects. This (hyper)manuscript pretends to be a reflection about such matters.

**Key words:** humanism, posthumanism, hermeneutic swift, digital era, cyber-culture.

1. Hermenéutica y humanismo.

Todo humanismo o se funda en una metafísica  
o se hace a sí mismo fundamento de una metafísica.

Martín Heidegger

Es en la apropiación por parte de los romanos del cosmos griego del pensamiento (o una porción helenística) en donde se registra el origen del Humanismo. Desde entonces se abre un arco histórico que todavía no parece cerrarse, aun cuando diferentes crisis han sido estremecedoras y siguen agitando al mundo. El hombre humanista, que es vinculado desde los albores de la modernidad con la época renacentista, parece haber sido el constructo de transferencias del pensar que se suceden, se conservan y transmiten y/o a su vez se contradicen, se desbaratan y se rehacen. En este sentido, explicó Martin Heidegger a propósito:

Es por primera vez en la época de la República romana que la humanitas se piensa y se abarca expresamente bajo tal denominación. El homo humanus se opone al homo barbarus, donde lo primero es lo romano, lo que eleva y ennoblece la virtus romana a través de la “incorporación” de lo que los griegos habían perseguido bajo el nombre de paideia. Los griegos a que se alude son los de la helenidad tardía, cuya cultura era enseñada en las escuelas filosóficas. La Paideia considera la eruditio et institutio in bonas artes así entendida es traducida como humanitas. La auténtica romanitas del homo romanus consiste en esa humanitas. En Roma encontramos el primer humanismo. Por eso en su esencia queda una específica manifestación romana que desaparece al encontrarse la romanidad con la tardía cultura de la helenidad. El así llamado Renacimiento de los siglos XIV y XV en Italia es una rinascencia romanitatis, ya que considera que la romanitas, tienen que ver con la humanitas y, por esta razón, con la paideia griega (Citado por Ferraris, 2005:196).

En un amplio marco diacrónico, es posible valerse de la hermenéutica como una oportunidad para reconocer detalles inherentes al desarrollo del humanismo y viceversa. No necesariamente en que los avatares hermenéuticos sean equivalentes a los del humanismo (y viceversa), sino en las confluencias históricas que distinguen ambos extensos ámbitos y que, a su vez precisamente, como señala Mauricio Ferraris en Historia de la hermenéutica (2005), los relacionan:

[...] hay un carácter de la tradición humanista que Heidegger (y después sistemáticamente Gadamer) tiene bien presente, o sea, su ser y autocomprenderse, primero, como tradición. Cuando en un contexto hermenéutico se habla de tradición (de tradición metafísica), siempre es a la tradición humanista a la que se hace referencia, en la medida en que el humanismo es el que le ha conferido un rasgo cultural relevante a la noción de traditio (197).

El desplazamiento del humanismo (tradicional) antropocéntrico y “filológico-literario” que constituye un momento fijado en la periodización histórica occidental-europea por un humanismo ontológico articulado a la metafísica y su historia (o su tradición), marca una influencia decisiva (otra entre varias) de Heidegger para el pensamiento del siglo XX.

Con *Über den Humanismus* (1946), la respuesta del filósofo alemán a Jean Paul-Sartre y su binomio humanismo-existencial inaugura, según Gianni Vattimo (1987), o al menos hace explícita la crisis del humanismo que constituirá (otra tradición) desde mediados del siglo XX, un trance irresoluble y que, en ese entonces, aún en el “giro hermenéutico” (del cual tampoco es que se ha salido), sospecha de la técnica y sus frutos “maquínicos” y prevé una vaciedad peligrosa, al mismo tiempo que una expansión arrolladora que en el siglo XXI, en los amaneceres del “giro informático”, se vive inexorablemente, para bien y para mal.

De manera que la hermenéutica, depositaria del humanismo y viceversa, tiene en conjunción y a través de uno de sus exponentes fundamentales, como Martin Heidegger, un momento estelar de la tradición filosófica y de las ciencias del espíritu, la confluencia de crisis de la metafísica y la modernidad, del pensamiento y los dioses, del ser y/o el sujeto con su mismísima (celebrada y humillada al mismo tiempo) impronta humana.

De igual manera, tradición y humanismo forman parte esencial en la urbe gadameriana. De autopistas y callejuelas heideggerianas, en desprendimiento de la cosificación metódico-epistémica de las ciencias naturales, esa urbe de la comprensión que es Verdad y método de Hans-George Gadamer, invoca que “el que quiere comprender está vinculado al asunto que se expresa en la tradición, y que tiene o logra una determinada conexión con la tradición desde la que habla lo transmitido” (2007:365).

La comprensión vendría siendo como consustancial a la tradición, en una amplitud de diálogo para nada coercitivo: no impone verdades universales, sino horizontes -del que “habla”, del objeto, de sus contextos históricos pasados y presentes- que se fusionan en el lenguaje, que viene siendo para la hermenéutica moderna, la tradición de los mundos del hombre.

Para Mauricio Ferraris, en Verdad y método se erige una “rehabilitación de la tradición humanista” en tanto que “el humanismo y la tradición filosófica amplían el papel histórico de la herencia heideggeriana, pero permanecen fieles a ella al excluir de una absolutización unilateral del valor de verdad del conocimiento técnico científico” (2005:204). Incluso, los dos hermeneutas alemanes, desprenden de posibilidad ontológica de verdad total a esa científicidad, por ser una suerte de ausencia de lenguaje. Y es que el ser del logos sería consustancial al lenguaje del ser:

La palabra asume aquí una función de aperturas de mundos históricos y hermenéuticos, justamente en la medida en que no es espejo de la realidad, sino más bien intuye algo que no existía con anterioridad. Poesía y filosofía aparecen, en la dimensión de la hermenéutica como auscultación y como anuncio, íntimamente unidas, ambas, en efecto, según la caracterización de El origen de la obra de arte, son modos de ponerse en obra la verdad, de una verdad que no existía antes de producirse en la obra (201).

Tradición, ontología, comprensión, lenguaje: afluencias entre estos dos portentosos pensadores, y más radicalmente, es la obra de arte la que entra en juego esencial para Heidegger y posteriormente, para Gadamer, con el juego con la verdad:

De esta suerte -para Gadamer, nos dice Jean Grondin- hay en la experiencia de la obra de arte un juego riguroso, irresistible, entre el «plus de ser», que se me presenta, como una revelación, incluso como una imposición, y la respuesta que yo doy: nadie puede permanecer indiferente ante una obra de arte que nos somete a su verdad. Esta revelación, que transforma la realidad, «transfigurada» y «reconocida» en una obra de arte, también nos transforma a nosotros (2008:76).

En ambos autores, (diríamos en pleno tono hermenéutico) en el mundo del arte hallamos un diálogo enteramente humano con el mundo. Para el autor de *Ser y tiempo*, el arte -a la par de la filosofía- tiene un potencial “auscultamiento” de aquello que es vedado, oculto, cegado: el umbral del “decir esencial”. Para el urbanizador en *Verdad y método*, la (auto)comprensión es experiencia vital que alcanza en las artes una universalidad, un encuentro originario con la verdad. Para nosotros, es un formidable cruce entre hermenéutica y humanismo, y una convicción de la puesta en escena reveladora que se manifiesta entre arte y hombre.

## 2. El giro informático y digital: posthumanismo y biotecnología.

¿Por qué nuestros cuerpos terminan en la piel?

Donna Haraway

¿Será que el humano ya no será “demasiado humano”? Paradójicamente, con todas sus trazas tecnocientíficas neoutópicas (y de neocalamidades), el giro informático instaura un contexto ideal para las ciencias humanas, dada la intensidad de las relaciones y cosas (al parecer de Vattimo, por la poderosa era de la comunicación). Se podría tratar de pensar como una incertidumbre, desde la hermenéutica, lo inhumano.

Quizás la característica más transgresora de la era informática sea su incubación transhumana en el ámbito más postmoderno de la tecnocientificidad: el posthumanismo. Las modificaciones de la experiencia natural, por ejemplo, en su forma más intensa e invasiva, esto es la unión entre

artilugio tecnológico y fisionomía humana a través de la biotecnología, constituye una verdadera y sustancial novedad que transfigurará la tipología del ser humano. La vida durante y después de la máquina. ¿Pero no se habría advertido tal destino?

El posthumanismo viene siendo el devenir luego de la crisis del humanismo. Y como registra Vattimo en las intuiciones intelectuales de ideólogos conspicuos de dicha crisis -al punto, a nuestro parecer, de convertirse en otra tradición del humanismo (y la hermenéutica)- hay dos vertientes que desde entonces se manifestaron al relacionar humanidad y tecnología. Una primera en la cual subyace una especie de intimidación: “la relación con la técnica se considera así esencialmente, como una amenaza a la cual el pensamiento reacciona cobrando conciencia cada vez más aguda de los caracteres peculiares que distinguen al mundo humano del mundo de la objetividad científica [...] (1987:37). Y una segunda en la que se propicia “una actitud más radical, para la cual el hecho de que la técnica se imponga configura no tanto una amenaza como una provocación; aun en el sentido de apelación” (37).

Lo inhumano en la moldura posthumanista, de igual forma se percibe como una problematización demarcada por dos vertientes: una relación extravagante por desconocida y “lejana”, enmarcada en atenuantes peligrosos por la evidente subordinación de la sociedad a la técnica y, por el contrario, una actitud iconoclasta y de arrebatos entusiasta, dada la realidad de las innovaciones y la (supuesta) velocidad de adaptabilidad social. Precisemos, dos de estas posiciones confrontadas ante -en efecto- lo inevitable:

1. Jean-Francois Lyotard: “Qué más queda de la “política” excepto una resistencia a lo inhumano” (2004:13).
2. Donna Haraway: “la ciencia [tecnociencia] es el juego verdadero, aquel que debemos jugar” (1995:8).

En cualquier caso, existen condiciones materiales, formales, históricas, sociales, políticas, culturales, éticas, estéticas, metafísicas, ontológicas, religiosas, públicas, mediáticas, etc., para, como se define desde la cibercultura, tal “hiperrealidad”. Y (en el aparente) desvanecer entre humanidad y tecnología que hace patente la era digital, importa dar cuenta y confrontar nociones, como las siguientes:

#### ☐ Posthumanismo:

Es el estado en el que muchos teóricos afirman que nos encontramos, en el cual los valores humanistas ya no son considerados la norma o incluso son abiertamente discutidos. Una sociedad posthumanista los ideales del humanismo con escepticismo, y es propensa a concentrarse sólo en su lado negativo -por ejemplo, el Holocausto, como extensión lógica del deseo humanista de encontrar “soluciones” racionales a todos los “problemas” que se perciben en lo social y lo político- (Sim, 2004:82).

### ☒ Inhumanismo:

[...] casos en los cuales la dimensión humana se ve eclipsada por la tecnológica, o en los casos en los que se toma a aquella como subsidiaria de esta en algún modo. Ser un inhumanista implica estar a favor de borrar la división entre hombre y máquina, como es el caso del constructo ciborg de Donna Haraway (2004:81).

Concurren en similares debates nociones como la del “transhumanismo” (de sigla H+) cuyas ideas refieren a una suerte de transformación de la condición humana a partir de un mejoramiento de sus capacidades (físicas y cognitivas) por la mediación de la tecnociencia. Es una visión positiva que articula una tecnoética al posthumanismo. En cualquier caso, las tres refieren a la proyección (deliberada o no) de supresión de las líneas que dividen a los seres humanos y las máquinas, esto sería, finalmente, la amalgama, la conjunción, la unión, la cópula (física, social, mental y simbólica) entre humanidad y máquina.

El empuje de la biotecnología modifica la experiencia de la vida y de la muerte. El transhumanismo parece sospechoso de una nueva e inevitable separación entre sujetos, una nueva brecha o mitología. Las corporaciones médicas y las tecnológicas trabajarán, por ejemplo, para tratar enfermedades (IBM y el Proyecto Watson) y por una nueva utopía: retrasar el envejecimiento. La aspiración consiste en la “superación” de la vulnerabilidad humana al combinarse con la Inteligencia Artificial, y sucesivamente variadas clases de dispositivos, el cuerpo, los sentidos y el pensamiento intensamente modificados y a su vez por otra parte, inmovilizados.

### 3. Era digital y postmodernidad.

El “giro” de la era informática y digital, del homo videns,  
parece alejarse del libro y la lectura, para acceder a una suerte  
de visión no alfabética, que regresa al habla, que se afirma  
en las imágenes antes que en los conceptos.

Víctor Bravo

Gianni Vattimo (1987:14) interpreta el concepto de “posthistoria” introducido por Arnold Gehlen como una especie de intensificación del modificar continuo de la naturaleza (el ambiente, el espacio exterior, lo humano), esto es, la aceptación del progreso convertido en rutina. De este modo, lo nuevo es (siempre o al menos casi) un “algo acostumbrado”, la forma en que el (siempre renovado) sistema adquiere forma y funcionamiento. Precisamente, como intensidad de lo nuevo, como “rutinización” del sistema, se nos presentan, a nuestro juicio, los atributos de la cibercultura:

Existe una especie de "inmovilidad" de fondo en el mundo técnico que los escritores de ficción científica a menudo representaron como la reducción de toda experiencia de la realidad a una experiencia de imágenes (nadie encuentra verdaderamente a otra persona; todo se ve en monitores televisivos que uno gobierna mientras está sentado en una habitación) y que ya se percibe de manera más realista en el silencio algodónado y climatizado en el que trabajan las computadoras (14).

Intensificar es inmovilizar, una suerte de fijeza acelerada por el progreso novedoso. La transformación es en toda esa dimensión paradójica de la realidad, la nueva naturaleza de las realidades. En este horizonte hermenéutico consideramos algunas vertientes posthistóricas del giro informático en su ámbito cibercultural:

a) "Conservar el medio ambiente" en la era digital significa no formar parte de él, no necesariamente habitarlo, sino una "ecovirtualidad". Esta es una forma que se vive desde la comodidad de la pantalla y el dispositivo, el verdadero y nuevo ecosistema humano, prestigiado por las "políticas verdes" que mediáticamente contarán con el apoyo social por las imágenes de la Red, siempre virtual, siempre presente, siempre renovada, siempre ecológica.

b) La ecovirtualidad consiste en una reducción de la experiencia de la realidad donde se asume, desde la mediación y lejanía de la imagen actualizada por el dispositivo, posturas políticas y sociales mediáticas en pro y defensa de especies en peligro de extinción, lugares amenazados por la "intrusión" humana y por la explotación abusiva y sistemática de recursos naturales. Es una de las formas en las que se construye la opinión pública del siglo XXI, logrando influir (decisivamente en unos casos, relativamente en otros, y escasamente en la mayoría) en la problemática ambiental.

c) La mediatización digito-virtual contribuye a un "inmovilidad" de las ciencias duras (las ingenierías que trabajan en lo bio y tecnológico, especialmente) como saber dominante. Paradójicamente tocada por cierto subjetivismo literario, la difusión científica y su popularización en la Red produce un posicionamiento, un prestigio hasta cierto punto "estetizado", y en consecuencia, flexibilizado a la cultura de masas, que disfruta de los descubrimientos científicos así como de las nuevas series (de ficción, no necesariamente documentales) sobre la vida y obra de los más destacados científicos, ahora – y en adelante- acercados al "ciudadano de a pie" por los supuestos trances vitales y arrebatos personales de cada figura de la ciencia.

d) La experiencia del espacio exterior, al menos de la Vía Láctea, es una experiencia "menos lejana". El impulso de la difusión de la ciencia y la investigación del universo (de Carl Sagan a Stephen Hawking), la popularización de conceptos científicos (el relativismo de Einstein, la incertidumbre de Heisenberg, el gato de Schrödinger, y de la teoría de las cuerdas y la mecánica cuántica -simplificadas- entre otras) y la posibilidad de "viajar" por el espacio sideral -reservada en todo caso a multimillonarios, evidentemente-, constituye otra forma de "novedad" en la era de las comunicaciones del dominio (renovado) del pensamiento tecnocientífico, su mediatización digito-virtual.



e) La opinión pública de la cibercultura es el ecosistema massmediático del siglo XXI. A través de las redes sociales (que sustituyeron casi en su totalidad a las radios y vienen modificando a la televisión) y distintas aplicaciones y dispositivos, la puesta en escena de la información es en tiempo real o si se quiere, constantemente actualizable en imágenes. Los eventos políticos, académicos, comunicacionales, ecológicos, televisivos, sociales, deportivos, de guerra, farándula y misceláneos, desbordan (atropelladamente) las prácticas informativas.

f) La cibercultura es mediada y mediatizada por la opinión pública digital, ese contingente heterogéneo, diverso y disperso que son los ciudadanos “hiperconectados”. Por ejemplo, será fundamental para la biotecnología que sus propuestas vayan respaldadas por el caudal aprobatorio de esa (también siempre sospechosa y manipulable) “massmediática opinión”. (La propuesta del retraso del envejecimiento conlleva al menos, dos aspectos iniciales: ¿estar más tiempo envejecido, no implicará estar más tiempo enfermo? Suponemos que ese retraso debería ser de impacto positivo en la vitalidad (post)humana en relación con las enfermedades).

g) Coexisten diversas comunidades virtuales: las redes sociales son los ámbitos de socialización e intercambio por excelencia, las ideas de amor y amistad, de popularidad y reconocimiento, de privacidad e intimidad, de empresa y trabajo se resignifican.

h) La hipermedialidad y la simultaneidad caracterizan la “acción conectada” del cibernauta. Y un delirante palimpsesto digital es el Internet, en sólo una década, entre los años 2007 y 2017, se cuadruplicó la información que el mundo había producido en más de 500 años, es decir desde la aparición de la imprenta en el siglo XV hasta el año 2006.

i) A nivel político y económico se da la puesta en escena de “formas virales” de la globalización y antiglobalización tecnológica, de los neopopulismos y neonacionalismos mediáticos y digitales, del terrorismo y el hacktivismo, de las compras por la Red, del dinero virtual.

j) Comunidades erotizadas: el sexo parece ser el leitmotiv de la World Wide Web, y a propósito, nada transita más que la pornografía (“casera”, en abundancia) en los buscadores, siendo lo verdaderamente obscuro y más-turbador de ella, las cantidades de dinero ilícito, la trata de personas y la explotación infantil que produce.

Además de una potencial transformación del tipo humano, la metamorfosis de la sociedad es fundamentalmente en términos simbólicos. La experiencia de lo real y sus continuas ampliaciones (sustancialmente selectivas pues la lógica digital es también discriminatoria), penetra y germina en el “silencio algodónado y climatizado en el que trabajan las computadoras [dispositivos]”. La “posthistoria del posthumanismo” como la condición temporal del giro informático, se combina con la condición espacial transigente, abarcadora, estétizante e invasiva de la imagen:

Desde este punto de vista la historia contemporánea no es sólo aquella que se refiere a los años cronológicamente más próximos a nosotros, sino que es, en términos más rigurosos, la historia de la época en la cual todo, mediante el uso de los nuevos medios de comunicación, sobre todo la

televisión [ahora el internet], tiende a achatarse en el plano de la contemporaneidad y de la simultaneidad, lo cual produce así una deshistorización de la experiencia (p. 17).

Deshistorización e imagen son en la época de la reproductibilidad digital, una de las formas de la estetización de las realidades, una intensificación virtual de la experiencia. Asistimos a la paradoja des-historizada, la inmovilidad novedosa de la imagen intensificada y que intensifica en sus programa y aplicaciones, redes y nanosistemas, a la realidad, otro el signo del giro informático, lo verdaderamente postmoderno.

#### 4. Inteligencia y vida artificial.

¿Herederán los robots la Tierra? Sí, pero serán nuestros hijos

Marvin Minsky

La inteligencia artificial augura el fin de la raza humana

Stephen Hawking

Hallamos sistemas computarizados autónomos que pueden dispersarse con cierta libertad e inclusive con capacidad de reproducirse. Si bien no constituye ninguna novedad por el vértigo del avance tecnocientífico, es justamente ese afán precipitado muchas veces por el empuje de la lógica del mercado (Silicon Valley y postcapitalismo) la probabilidad que estos sistemas autosuficientes desplacen a las personas de actividades imprescindibles para vivir como el trabajo (igualmente abren otras formas de labor e ingreso). Al mismo tiempo, la autonomía de estos programas y máquinas producirían beneficios a la sociedad al minimizar impactos ambientales, accidentes, gasto de recursos naturales y, añaden, una atenuación de la soledad de los ciudadanos (ese usuario -enajenado y despreocupado- por antonomasia de la tecnología, acostumbrado al anonimato entre la muchedumbre). Y si el hombre es un “animal de costumbres”, o mucho mejor, como dice Peter Sloterdijk un “animal sometido a influencia”, pues se habituara por influjo, para bien y para mal, a la Inteligencia Artificial (IA):

La IA aparece fundamentalmente bajo dos formas: sistemas que tratan de imitar la inteligencia humana, por medio de un mecanismo de procesamiento central, que hace las veces de cerebro; y sistemas que “aprenden” sobre la marcha, desarrollando una capacidad cada vez mayor de adaptación de las nuevas situaciones -como en el caso de las redes neurales- cuanto más sofisticados estos últimos, más adquieren las características de la Vida Artificial (VA) (Sim, 2004:81).

Pensamiento sin corporeidad, reproducción sin cuerpo – como los virus informáticos- seguiremos siendo (como desde tiempo hace ya) con las máquinas, en adelante con las inteligencias artificiales, sólo que quizás más vivamente (valga el término), cohabitando y, sobre todo, compitiendo. De estos procesos entre hombre y maquinización se abren otras formas insospechadas, creativas (creadoras) e indetenibles:

#### ☒ Vida artificial:

VA se refiere tanto a robots como a sistemas de computación. En cada caso, el requerimiento es que el “organismo” se vuelva independiente del control humano, y “evolucione” de la alguna manera reconocible. Esta evolución puede, apreciarse en programas tales como el “Juego de la vida”, en donde podemos observar nuevos organismos que llegan a constituirse como tales a partir del relativamente simple estado (y conjunto de reglas) en operación al abrirse el programa. Si bien el jugador establece el estado inicial del “juego” (especificando, algunas células “vivas” y “muertas” en la infinita planilla cuadrangular del juego), una vez que está en marcha él o ella ya no tienen más injerencia y las células evolucionan en un conjunto de especies diferentes. Como hizo notar el investigador de la ciencia Mark Ward, el aspecto crítico del juego es que este es “capaz de producir un patrón de que muta indefinidamente” (85).

#### ☒ Artilectos:

Es el término que utiliza el teórico de la IA Hugo de Garis para referirse a sistemas de IA masivamente más poderosos: “intelectos artificiales”. Cuando se desarrollen dejarán muy atrás a los intelectos humanos y se convertirán en recursos codiciados, al punto de actuar como disparadores de conflictos políticos, según la predicción de De Garis (79).

Dinamarca ha sido el primer país del mundo en fundar una “embajada digital” en Silicon Valley (“son una especie de Estado”), previendo, que los grandes asuntos políticos y económicos tendrán allí influencia decisiva. El ideal ciborg ha tenido un notable empuje feminista, con Donna Haraway y Sadie Plant, con sus provocadoras: “somos quimeras, híbridos teorizados e inventados de máquina y organismo, en pocas palabras somos ciborgs. El ciborg es nuestra ontología, nos proporciona nuestra política” (1995:148). Curiosamente, el imaginario de la IA (sobre todo en el marketing capitalista), también ha sido señalado de machista y segregador. El humano después del humano, el yo y la alteridad se “maquinizan”, la proclama “ciborgs para la supervivencia en la Tierra”, implicaría radicalmente que el humano ser “tal como lo conocemos” pasa por su estadio definitivo, o cuando mejor, avanzando hacia un estado de “mutación”, mucho más (carnal) que metafórico.

El lenguaje del artefacto es algorítmico. Su adaptabilidad y reproductibilidad son poderosas. No está hecho de palabras ni su casa es el lenguaje, probablemente ni siquiera tiene narratividad. El lenguaje humano aquí es relativizado y quizás superado, los nexos ser-pensamiento-lenguaje y escritura-lectura, (esenciales para la hermenéutica y las Ciencias Humanas) quedarían suspendidos. Aquí se nos asoma el lance de Peter Sloterdijk cuando afirma que “los humanizados no son en principio más que la secta de los alfabetizados (2006:24).

De igual manera, “el sentido de lo humano” (tan caro al amor y a lo biológico, en pensadores como Humberto Maturana) es inquietado y/o relativizado. A pesar del “tufillo” a literatura y cine (en todo caso, la ciencia-ficción sería el género “realista” del siglo XIX) habrá que asumir desde la potencia de la recursividad y la conciencia crítica (al fin y al cabo, heredades irrenunciables de la modernidad como enfatizó Octavio Paz) que en la posmodernidad poshumana no seremos las únicas entidades o cosas pensantes, racionales, científicas, creadoras y modificadoras de la realidad. E intentar, en el disenso y heterogeneidad ante cualquier conformidad “autorealizadora” como sugirió Lyotard (sin obviar ciegamente los alcances positivos de la tecnociencia y en todo caso, que cohabitamos y necesitamos de ella) desde aquellas potencias cuestionadoras, “pensar y cuidar de que el hombre sea humano y no in-humano” (Heidegger, 1966:14).

##### 5. Cibercultura, sociedad y arte digital.

No siento que uso tecnología,  
no siento que llevo tecnología,  
siento que soy tecnología

Neil Harbisson

Artista y activista ciborg

Aún a costa de los gobiernos y las corporaciones, y gracias en buena medida a los hackers, los cyberpunks, y los libertarios electrónicos (y también a cierta “cibercandidez”) el dominio, uso, posesión y transmisión de la información (en la enormidad de sus facetas) pasa por procesos de “horizontalización”, democratización, liberación y desplazamiento.

No pocas son las “comunidades imaginadas” de la era digital. Hemos referido a las comunidades virtuales y las comunidades erotizadas, y es que la Red es el ámbito de socialización e individuación por excelencia. Convergen asimismo comunidades lúdicas que tienen existencia en forma de proyección virtual, individuos que incluso en distintos continentes interactúan diariamente con “realidad aumentada” y en tiempo real como personajes de video-juegos on-line;

comunidades de conocimiento en donde la transmisión de los saberes se hace solidaria, una suerte de Homo Google tiene a su alcance una biblioteca andante e infinita; comunidades ideológicas y políticas donde las identidades y los movimientos de mayorías y minorías luchan y dirigen el discurso social. Estas comunidades y las pantallas reorganizan la ciudadanía, los oficios e incluso las prácticas íntimas y cotidianas.

En esta colectivización virtual, las artes también son empoderadas. Así en las comunidades artísticas el genio consagrado se mitifica y el iniciado es al mismo tiempo productor, intermediario y divulgador de su arte. En la creación artística se modifica la “función autor” (que tiene su par en la tecnológica con el llamado software de autor). El escritor y el artista son mediadores de sus obras, no es imperativo el paso por la editorial, el museo, la disquera, la agencia, etc., lo que lo vuelve editor, curador, productor, publicista; siendo, en esta simultaneidad, divulgador y valorador de aquello que expresa, soslayando el paso tamizado por las formalidades de instituciones y de la academia (receptores en segundo grado, en el que muchos continúan, “a esta hora todavía”, en el romance con el libro físico y -aunque lo nieguen- la “auraticidad” de la obra artística, a pesar de que hace rato Benjamin lo vio todo), desplazándose entonces a una relatividad de los medios de circulación y apropiación artística.

¿Y dónde quedan los receptores del arte, los habitantes del ecosistema massmediático digital? Como el trajinar del cibernauta puede ser hipermedial y simultáneo, el potencial receptor navega al mismo tiempo (mientras interactúa en las redes), en el museo de su preferencia (ver Google Arts & Culture), lee cualquier libro electrónico (y hasta lo interviene), escucha cualquier música (o mejor, la música creative commons), mientras ve con extrañeza (aquel mundo en blanco y negro) una de las entrevistas a Borges o Dalí, o más en “onda vintage” (tecnicolor) a Warhol o Michael Jackson, o mira con curiosidad mediático-postmoderna a las de Zigmunt Bauman, o Slavoj Zizek (la “estrella rock de la filosofía”, según The New York Times).

La horizontalización y democratización de la “cosa estética” está adherida a la relativización. Autoorganización, no-linealidad, azar, multiplicidad, condición efímera e incluso el olvido (extremando a veces actitudes de las vanguardias históricas del analógico siglo XX), son parte sustantiva del artista y su receptor. El arte digital extrema de igual manera las posibilidades de representación, mediadas por ordenadores, programas, dispositivos y aplicaciones (códigos matemáticos, al fin de cuentas), creando objetos y mundos artísticos insospechados, tocados por la fascinación de la imagen virtual, hipermediales e interactivos en el caso igualmente de la literatura, que hasta modifican en esa representación cosas y lugares físicos, sin tener, sustancialmente, realidad física. En una intuición sobre este devenir, Víctor Bravo señaló que “la realidad virtual funda una paradoja, esa forma del laberinto de la que tanto ha huido Occidente: la de ser una realidad que en realidad no existe” (1999:57).

Entre algunos “géneros” del arte digital, se práctica el modelado 3D, el airbrushing, el pixel art, el arte tipográfico, el arte vectorial, el arte generativo e interactivo, el net Art, la escultura digital, la música digital, la danza digital, la fotografía e imagen digital entre otros. Un teórico de la cibercultura como Alejandro Piscitelli visualizó que “la digitalización del pensamiento permite el

uso de la computadora para la generación de música, movimiento, animación e imágenes abre posibilidades inesperadas para la experiencia estética” (1995:125). Simultáneamente, varias de estas prácticas no están individualizadas y contextualizadas al arte, sino que proyectando una estetización de objetos (reales o virtuales), tienen marcada presencia en la publicidad y la televisión, pero también en la literatura, la arquitectura, la música y la danza y, especialmente, en los video- juegos (otro ámbito digital estetizado) y el cine. Vemos precisamente como en el giro informático, el arte se cruza con la información, en el horizonte de la sensibilidad de la era de las máquinas inteligentes:

La actual fase civilizatoria se caracteriza -en lo percibido por Piscitelli- por la presencia de la computadora como meta-medio que articula la información con la indagación estética. El meollo del trabajo estético con las computadoras remite a aspectos inéditos del procesamiento de imágenes, simulación, control, fabricación de la realidad e interacción con nuestras fantasías y las de los demás. La computadora es una meta-herramienta que tiene incorporada su propia agenda. Las herramientas electrónicas poseen un punto de vista oculto más complejo que el del pincel, la imprenta o la cámara... pensar (electrónicamente) es hacerlo y tenerlo todo ya (1995:125).

La era digital es la afluencia del tecnocientificismo con corrientes (post)históricas, posthumanas, hiperpolíticas, hipereconómicas e hipermasificadas, y una cotidiana y “viral” estetización de las cosas y seres, de lo artificial y lo natural, lo material y lo espiritual, lo técnico y lo subjetivo. Una “desjerarquización” (muy postmoderna) pues “cada vez más la gente común escribe, fotografía, hace teatro, música... y no lo hace por esnobismo, sino en busca de la felicidad que no encuentra en el supermercado” (nos dice Gilles Lipovetsky, 2015), apropiándose de lo artístico, del artista y de aquello percibido como “estético” por la felicidad de crear con (una virtual, valga el término) libertad.

Pero, dentro de las lógicas dominantes al fin, su disfrute (no necesariamente su comprensión y diálogo histórico, es decir, una ausencia hermenéutica -al menos de entrada-) está destinada a las clases conectadas y al estándar; “el ‘capitalismo artístico’ -continúa Lipovetsky- ha estetizado nuestra alma” ponderando esa “estética” en la emocionalidad y en cierta forma (positiva) de percibir el mundo. Una nueva ingeniería de la cultura: en el arte y la estética se reorganizan las funciones. En tal contexto de transformación se registran y/o se agudizan polémicas, y se confrontan las teorías del arte y la literatura con las prácticas artísticas aplicadas: digitalización, realidad virtual, creación en línea, reproductibilidad, neodiseño, neoprogramación y cultura ciborg. De allí que para Claudia Giannetti “la expansión del uso de las tecnologías como herramientas aplicadas al arte puso de manifiesto una profunda y progresiva escisión entre la experiencia artística, la crítica del arte y la estética” (2002:8). El encuentro dialógico entre modulaciones teóricas y reflexivas estéticas, con prácticas y experiencias de las artes de la cibercultura podría pasar por la aceptación y adaptabilidad de los primeros al vértigo de la innovación tecnológica, y de los segundos con el impacto y consolidación en la sociedad digitalizada.

El advenimiento de lo transhumano, como por ejemplo con el género y la cultura cibernética, prevé una reformulación de paradigmas sociales y de propuestas estéticas y políticas. Sí se pueden intervenir los cuerpos con dispositivos para ampliar los sentidos ¿cuáles serán las nuevas “puertas de la percepción” artísticas? ¿De qué maneras percibiremos el arte cuando la inteligencia artificial produzca sus propios “artefactos” estéticos? Cuando los robots y los cerebros de la I.A (nuestros futuros hijos, según Minsky) hagan creaciones en literatura, música, fotografía, cine, comix, video juegos, etc y éstas se divulguen y popularicen (Microsoft Little Ice).

Hemos interpretado que el posthumanismo es quizás la característica más transgresora de la era informática y digital, no en vano para Peter Sloterdijk “con las últimas revoluciones de las redes del Internet, en las sociedades actuales la coexistencia humana se ha instaurado sobre fundamentos nuevos. Éstos son -como se puede demostrar sin dificultad- decididamente post-literarios, post-epistolográficos, y en consecuencia post-humanísticos” (2006:28).

El desarrollo de la Inteligencia Artificial está en la actualidad en un equivalente a la situación del Internet en los años 90, por lo que su sucesiva aparición en la sociedad y en la cultura será inevitable y moduladora de cambios profundos e insospechados. No seremos los únicos residentes, moradores de una estrella errante (o de errantes). La yuxtaposición de realidades en el siglo XXI empuja a la adaptabilidad, pero asimismo incentiva el cuestionamiento, la duda y el desconcierto. “Ciertamente es extraño no habitar ya la tierra” decía el poeta Rainer María Rilke.

Referencias.

BRAVO, VÍCTOR. (1999). Terrores de fin de milenio. Del orden de la utopía a las representaciones del caos. El libro de arena. Mérida, Venezuela.

\_\_\_\_\_ (2009). Leer el mundo: escritura, lectura y experiencia estética. Veintisiete Letras. Madrid.

FERRARIS, MAURIZIO. (2005). Historia de la hermenéutica. Siglo XXI Editores. México.

GADAMER, H.G. (2007). Verdad y método. Sígueme. Salamanca.

GIANNETTI, CLAUDIA. (2002). Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. ACC L'Angelot. Barcelona.

GRONDIN, JEAN. (2008). ¿Qué es la hermenéutica? Herder. Barcelona.

HARAWAY, DONNA. 1995. Ciencia, cyborgs y mujeres. Cátedra. . Madrid.

HEIDEGGER, MARTIN. (1966). Carta sobre el humanismo. Taurus Ediciones. Madrid.

LIPOVETSKY, GILLES. (2015). "La gente común no halla ya la felicidad en el súper, por eso escribe o hace fotos". Entrevista de Elena Pita, [Elmundo.es](http://www.elmundo.es), disponible en: <http://www.elmundo.es/cronica/2015/01/25/54c39959e2704e8d4c8b457c.html>

LYOTARD, JEAN-FRANCOIS. (1998). Lo inhumano. Manantial. Buenos Aires.

PISCITELLI, ALEJANDRO. (1995). Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes. Editorial Paidós. Buenos Aires.

SIM, STUART. (2004). Lyotard y lo inhumano. Gedisa. Barcelona.

SLOTERDIJK, PETER. (2006). Normas para el parque humano. Una respuesta a la Carta sobre el humanismo de Heidegger. Ediciones Siruela. Madrid.

VATTIMO, GIANNI. (1987). El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna. Editorial Gedisa. Barcelona.