

¿Identidades posthumanas?

Liuba Kogan

Escribo estas páginas con cautela. Las múltiples imágenes sobre robots, implantes, clones y *cyborgs*, nos podrían seducir y conducir al engaño en la reflexión sobre los tan publicitados *cuerpos e identidades posthumanas*. El mismo tipo de engaño que se produce cuando una pseudoantropología nos seduce con el relato de costumbres exóticas y prácticas extrañas totalmente descontextualizadas de relaciones de poder, del espacio físico, temporal y simbólico. Nos maravillan las imágenes exóticas, ¿pero qué nos aportan en el conocimiento de los significados de esas prácticas?, ¿qué nos dicen de las sociedades que las albergan y de los significados que les atribuyen sus habitantes?

Quiero, por ello, mostrar algo que pasa usualmente desapercibido. Y es que he aprendido que aquello elusivo, oculto y no tematizado es justamente aquello importante que, naturalizado o desplazado de nuestra agenda académica, resulta central para “comprender de manera diferente”. Por ello me pregunto: ¿Existen las identidades posthumanas?, ¿algún ser humano se siente posthumano?

Lo que quisiera proponer es que nuestra manera de imaginar(nos) ha encontrado en el arte y la ciencia (ficción) un nuevo repertorio de imágenes para viejas preguntas.

Así, antes que la existencia de seres posthumanos con nuevas identidades

lo que encontramos son nuevas formas de pensar nuestra humanidad. Y tal vez acá valdría la pena mencionar la diferencia que propone Appadurai en torno a la fantasía y la imaginación: la fantasía es una actividad de nuestro fuero interno e individual que no nos mueve a la acción: es el puro lucubrar; mientras la imaginación —por el contrario— es compartida por un grupo social, generando planes para alcanzar determinados mundos posibles. Así, estamos ante viejas preguntas y ante nuevas formas de imaginar nuevas *performances* gracias a las tecnologías contemporáneas.

Sospecharán, pues, que adscribo las propuestas de Giddens y Habermas en su caracterización de la sociedad actual: una época de modernidad tardía/una época de crisis del proyecto moderno. Y allí es donde anclo mi pregunta: ¿Existen identidades posthumanas? Creo que la idea de posmodernidad entendida como una etapa totalmente nueva o de quiebre radical es un bálsamo contra las duras preguntas que aún palpitan en el mundo a pesar de la coexistencia de la cultura *light*, de la crisis de metarrelatos, del maravilloso mundo de Disney y de la exaltación de la diversidad cultural descontextualizada de las relaciones de poder.

Vuelvo a mi argumento: seguimos reflexionando sobre nuestra humanidad, pero en un contexto simbólico, social, político, tecnológico y económico diferente. A pesar de los fuegos artifi-

ciales que destellan las propuestas artísticas en torno a la posthumanidad, lo que encontramos es una profunda reflexión sobre nuestra naturaleza humana. Quiero compartir dos ejemplos:

Uno. La película *Existenz* de David Cronenberg —anclada en una filmografía donde una de sus líneas interpretativas es el cuerpo en diálogo con la tecnología— nos propone una lectura sobre la naturaleza humana en el contexto de un nuevo entorno de realidad virtual: videojuegos que se insertan directamente en la espina dorsal del individuo, quien resulta ser la fuente de energía para el funcionamiento del sistema.

La posibilidad de entrar y salir de “niveles de realidad” por la estrecha relación entre máquina (que además resulta construida con “ADN sintético de anfibios mutantes”) y ser humano, termina por confundir dos planos: el de la realidad real donde la materialidad del cuerpo se construye a partir de la conjunción de la voluntad/agencia del individuo en un entorno social particular donde reconoce las “reglas de juego” que le imponen las normas sociales, y una realidad virtual donde solo es posible la construcción de un personaje descorporificado (desmaterializado) sin agencia ni voluntad, respondiendo —a pesar de sí— ante las exigencias de la trama establecida en el videojuego, por lo que se percibe habitando un mundo sin forma.

Lo que me interesa resaltar es que la dicotomía que propone el filme de Cronenberg, como muchos otros de similar temática, más que hablarnos de seres posthumanos existentes o posiblemente existentes en un futuro más o menos cercano, nos sitúa en la reflexión sobre nuestra naturaleza humana a partir de una vieja temática de la modernidad: lo abyecto y lo *freak*. Es decir, sentimos terror, asco, fascinación y peligro frente a aquello que se ubica fuera de las categorías de clasificación de nuestro orden cultural: lo no clasificable, incontenible, desbordable, informe. En ese espacio es que se ubica lo posthumano: la conjunción de máquinas y hombres, de animales y plantas, de animales y hombres, etcétera.

Se podría argumentar que los trabajos artísticos de Orlan (www.orlan.net), que se propone transmutar su rostro para componer un rostro ideal que incluye orejas, labios, ojos, etcétera, de diferentes cuadros famosos por medio de múltiples cirugías estéticas o las propuestas de Stelarc (www.stelarc.va.com.au) sobre la obsolescencia del cuerpo humano y la necesidad de expandirlo mediante prótesis, plantean la existencia de cuerpos que van más allá de los límites de lo humano, en tanto se procede a la manipulación del “cuerpo natural” que era considerado un destino ineludible.

También se podrían considerar los trabajos de Eduardo Kac, (www.ekac.org)

en torno al arte transgénico, que propone transferir material genético de una especie a otra, mediante técnicas de ingeniería genética, o crear organismos vivientes con genes sintéticos, como los cimientos de nuevas identidades posthumanas:

En el futuro dispondremos de material genético foráneo dentro de nosotros, puesto que hoy día ya realizamos implantes mecánicos y electrónicos. En otras palabras, seremos transgénicos. A medida que se desmorona el concepto de especie, a través de la ingeniería genética, la misma noción de lo que significa ser humano está en juego (www.artellexu.net)

Pero creo en una realidad más modesta, no espectacular: a través del tiempo los seres humanos hemos redefinido nuestra identidad humana y el momento actual es una nueva oportunidad interpretativa.

Dos. La expansión de los sentidos. Es frecuente escuchar que la realidad virtual nos permite ensanchar los límites de nuestra experiencia sensible: chats, sexo virtual, ciberorgasmos, etcétera. La imagen de un hombre/mujer cuya sexualidad posthumana se haya expandida por medio de prótesis, máquinas y artefactos para “sentir más”. Sin embargo, las apariencias engañan: parece ser que hablamos mucho más que en otras épocas y más abiertamente sobre algunos temas como el sexo, y vemos mucho más imágenes sexuales en internet o en la televisión, pero cada

vez sentimos menos. Baudrillard propone que hemos pasado “del máximo de sexualidad con el mínimo de reproducción” al ideal del “máximo de reproducción con el menor sexo posible”. Según Jameson ello se produciría debido a que la época actual muestra una falta de profundidad, una superficialidad de puras imágenes sucediéndose sin la densidad de lo real, del tacto y los sentidos en las relaciones interpersonales: el ocaso de los afectos y la euforia flotando libremente.

Los cuerpos posthumanos se representan en la ciencia ficción como cuerpos engrandecidos, con capacidades potenciadas por la simbiosis con la máquina producto de la nanotecnología o de la ingeniería genética. Sin embargo, son cuerpos sin profundidad viviendo en un mundo de experiencias donde el sentido es difícilmente asible.

Quisiera agregar un último detalle: la imaginación en torno a los cuerpos posthumanos también es producto de una cultura que trata de ocultar el envejecimiento en aras de mantener el ideal de juventud. ¡Qué gran goce nos produce imaginar que podemos seguir siendo jóvenes, fuertes e inmortales! Sin embargo, seguimos siendo esos seres finitos y mortales que intentan dotar de sentido a su experiencia (humana).

Bibliografía

- APPADURAI, Arjun. *La modernidad desbordada: dimensiones culturales de la globalización*. Montevideo: Trilce, 2001.
- BAUDRILLARD, Jean. *La transparencia del mal: ensayo sobre los fenómenos extremos*. Barcelona: Anagrama, 1991.
- DERY, Mark. *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Siruela, 1998.
- GIROUX, Henry. *Placeres inquietantes. Aprendiendo la cultura popular*. Barcelona: Paidós, 1996.
- SENNETT, Richard. *Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Madrid: Alianza Editorial, 1997.
- JAMESON, Fredric. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós, 1995.
- KRISTEVA, Julia. *Powers of Horror. An Essay on Abjection*. Nueva York: Columbia University Press, 1982.