



# El *cyborg* que soñó con ser Dios

DANIELA CASTRO TAMAYO

---

Estudiante de la Facultad de Comunicación y Lenguaje de la Pontificia Universidad Javeriana.

danielacastro2693@gmail.com

## Resumen

Dios está solo en su divinidad; está solo en la inmortalidad; está solo en el paraíso, porque no tiene un igual. El humano, siempre intentando mejorarse como individuo y como especie encontró la herramienta perfecta para volverse Dios: la máquina. La máquina conecta todas las mentes en un lugar eterno llamado *ciberespacio*, hábitat de condiciones perfectas para que prime la inmortalidad, tal y como lo era el paraíso perdido. Era allí, y en ningún otro lugar, donde Adán y Eva podían charlar largas horas con Dios. En la siguiente investigación se exploran las diversas formas en las cuales el ciberespacio es un lugar en que la humanidad se recrea, reconfigura y replantea holísticamente, con el fin último de volverse inmortal y divina.

**Palabras clave:** ciberespacio, cibercultura, virtualidad.



La siguiente tesis, por responder a una genuina y latente curiosidad alrededor de ese mundo de las comunicaciones y la información que se genera virtualmente, se aborda en torno a un aspecto fundamental; cómo la era de la información y sobre todo cómo la virtualidad ha impactado al ser humano en términos filosóficos y psicológicos, y en ámbitos como las artes, el erotismo y las nociones del cuerpo, el espacio y el tiempo. Para poder organizar y clarificar este impacto de la virtualidad en estos distintos ámbitos se trabajaron tres capítulos cada uno con sus subcapítulos pertinentes.

En el primer capítulo se plantea la manera en la cual la máquina se ha convertido en incubadora moderna a disposición de la humanidad. Para poder desarrollar el planteamiento, se hace un primer apartado en el capítulo que sirve como introducción hacia el significado de la era digital para alguien que nace inmerso en ella. El segundo apartado explica desde la visión de Marshal McLuhan, cómo la virtualidad es un ambiente invisible que además es incubador de nuevos ambientes en los cuales se posibilita que los individuos, así suene reiterativo, puedan incubarse a sí mismos y a sus deseos.

Como tercer apartado, se explica la manera cual la tecnología ha tenido un impacto re configurativo en las artes, a manera no solamente de invitación a la reflexión, sino como una exquisita elucubración alrededor del tema a propósito de la era en la cual vivimos y la importancia del arte en esta y todas las épocas. El desarrollo de la idea de la máquina como incubadora de la humanidad tiene una continuidad en el segundo capítulo, en el cual se va a hacer una especie de apertura hacia la ma-



nera en la cual las nociones de sexualidad y las formas tradicionales de interacción se han podido ver impactadas producto del aparecer de las realidades virtuales. Para esto se retoman posturas de la sexualidad que postulan grandes personajes como Michel Foucault, y las visiones de virtualidad planteadas por Mark Dery y André Nusselder.

En el segundo capítulo se plantea la reconfiguración del eros a partir del ecosistema mediático. Para poder desarrollar dicho planteamiento, se revisan de antemano los discursos sociales como agentes creadores de significados colectivos, es decir, la creación de significados a partir de lo análogo. En el segundo apartado del se explica su contraparte de lo análogo; El ciberespacio como creador de significados colectivos desde lo digital. En el tercer apartado del capítulo se introduce el término de la *Chresis* (erotismo, sexualidad) tratado por Michel Foucault, lo cual es esencial para tejer un puente discursivo que unifique la sexualidad humana con la máquina.

Estos tres primeros apartados del capítulo son necesarios para introducir cómo las formas sociales de crear significados y por ende lógicas de comportamiento en lo digital, conllevan a que el hombre genere relaciones con la máquina a partir del surgimiento del deseo de participar en las fantasías que se generan en la virtualidad, y a este deseo se le llama la estructura de la nostalgia. A partir de la estructura de la nostalgia se puede pasar finalmente a plantear cómo en la contemporaneidad, existe tal cosa como la relación erótica entre el hombre y la tecnología.

Ahora bien, si el primer capítulo plantea cómo es la máquina una incubadora a disposición de la humanidad, y el segundo plantea que es



posible que el hombre esté desarrollando relaciones de matices eróticos con la máquina, el tercer capítulo va a plantear la visión más gruesa de toda la investigación: La manera en la cual la humanidad está utilizando el ciberespacio como una especie de útero para retornar al paraíso perdido. Para poder desarrollar una idea semejante, el capítulo gira alrededor de dos posturas importantes; la primera: a través de la virtualidad, la humanidad busca de manera consciente o inconsciente borrar la ley física de la temporalidad, la segunda: la humanidad busca de manera consciente o inconsciente borrar la ley física de la corporeidad. Estos dos planteamientos desembocan en qué sucede cuando la humanidad borra, así sea de forma metafísica el factor tiempo y cuerpo; retornar a un estado de divinidad y paraíso, cuyo útero es la virtualidad.

## La máquina: incubadora moderna

McLuhan plantea que estamos inmersos dentro de la digitalidad, que en realidad, se vuelve un hábitat invisible. El hecho de que exista un Nuevo hábitat, implica de formas explícitas e implícitas que nosotros como comunidades del mundo nos reconfiguremos de igual manera, dado que no son los estímulos los que nos transforman, sino los hábitats en los cuales somos arrojados. Se habla específicamente de que en un pasado los hábitats sucedían a tales ritmos que los seres humanos no podían realmente seguirles el paso de manera coordinada. Sin embargo, los ambientes eléctricos o digitales en los cuales vivimos hoy en día son ambientes tan envolventes, que nos fuerzan a ir a su misma velocidad. Es como si estuviésemos montados de manera inevitable en un animal cuyo galope



y fuerza aceleraran nuestros ritmos cardiacos al punto de que sus palpitaciones y las nuestras se fusionaran en total coherencia. Esto es algo que jamás había sucedido antes, el hecho de estar en el acontecimiento histórico y ser conscientes de su dimensionalidad al mismo tiempo. Ese es el poder de este nuevo hábitat digital; que nos fuerza a entenderlo, y por ende, nos permite interactuar con él.

Lo más interesante de este nuevo hábitat envolvente e invisible en donde anida una nueva humanidad, es que es un hábitat desarrollado por el mismo humano desde la digitalidad, que tiene el poder de reconfigurar la realidad. Es casi como si la mente del hombre se hubiese alcanzado a sí misma, como si por fin hubiésemos podido usar nuestro inconsciente como una herramienta potencial para que desde el consciente pudiésemos formular la manera en la cual suplir todas nuestras necesidades más profundas e inherentes; somos los creadores del arquetipo, los creadores del camino hacia el retorno al punto cero de la humanidad: el paraíso perdido, el jardín del edén. Creamos un útero nuevo: el ciberespacio. Este gran ciberespacio hace las veces del paraíso perdido, el lugar utópico donde todo es mejor y todo es eterno, y esta gran cibercultura es quién habita parasitariamente este espacio alucinante.

La era digital, además de ser la ilusión del paraíso perdido, es un arma potencial para el control de la mente colectiva, dado que su magnetismo tiene efectos infalibles sobre el hombre: los deseos, la sexualidad y el hedonismo.

Personas de todas las edades, estratos y nacionalidades acceden a las redes para satisfacer necesidades biológicas que tal vez no logran



suplir con cabalidad en el mundo real, por esto es que en las redes existen millares de páginas porno, páginas de citas románticas, de cibersexo, de fetiches, de sexcams e innumerables otras de servicios sexuales a la disposición de todo tipo de paladares sexuales.

Y esto sucede porque existe una necesidad intrínseca al ser humano y es el deseo primordial de presencia real. Esta presencialidad real es algo que aún no puede obtenerse mediante esta virtualidad que nos ofrece todo, todo está allí y a la vez no lo está. También sucede el proceso paralelo, nosotros habitamos la virtualidad, estamos en ella y a la vez no estamos allí. Por eso, Nusselder explica que creamos la estructura de la nostalgia, dado que fracasamos al traer a la vida real aquél objeto que deseamos recrear. La virtualidad se vuelve para nosotros un arma de doble filo en la sexualidad, dado que a pesar de depositar en ella la fantasía de aquello que deseamos, por un lado creemos y queremos tenerlo, y por otro somos tan poco dueños de ella como de sus posibilidades, En cambio esta virtualidad sí puede adueñarse de nosotros de forma barbárica y cruel, dado que conoce y tiene todo aquello que nosotros queremos materializar, y a quienes se convencen de que es real aquello que se construye tras la pantalla, lo vuelve esclavo de sí.

## La reconfiguración del eros a partir del ecosistema mediático

Para poder continuar con la investigación es pertinente aclarar desde qué óptica se van a abordar términos como tecnología, fantasía, virtualidad y deseo. Primero que nada, es importante señalar que el foco de interés



que resplandece sobre dichos términos es de tipo mental. La intención es hallar la manera en la cual el ser humano interactúa simbólicamente y filosóficamente con la tecnología producto del deseo, y cómo el ciberespacio se vuelve un espacio incubador de la fantasía.

El deseo de retornar al origen es una teoría que se ha hablado desde muchas posturas filosóficas y antropológicas, la que más se ha destacado o popularizado probablemente sea la que plantea Nietzsche. Esta idea del mito del eterno retorno gira alrededor del pensamiento de que el tiempo es circular, y que es inevitable para la humanidad siempre volver a repetir la historia. Si este planteamiento llegase a tener sentido, implicaría que la raza va a volver, en algún momento y de alguna manera, al punto cero: al paraíso perdido. En el resto del capítulo se va a explicar este deseo del hombre por volver a aquél místico estado primario, y cómo para lograrlo va a tener una relación erótica con la máquina. Sin embargo, antes de llegar a tocar un punto tan delicado, se va a explicar como primera medida la manera en la que se crea el discurso social de forma análoga, cómo se ha configurado la creación de dichos discursos dentro del ámbito digital, y por último si se podrá mirar con claridad cómo esta mutación de los sentidos discursivos genera nuevas formas de estímulo y deseo, que conllevan al erotismo humano-máquina.

Entonces, si sabemos que la relación del hombre con la virtualidad es incompleta, insatisfactoria y nostálgica, podríamos intuir allí a una relación casi erótica o amorosa entre los dos protagonistas (hombre y tecnología). De todas las aproximaciones conceptuales que se tienen alrededor de la tecnología, hallamos un elemento en común: la tecnología



parece ser una herramienta, que a la vez es paridora de herramientas, que nos permiten alcanzar, diseñar y procesar el objeto de deseo. Al final del día todo depende de la intención particular de cada usuario de las tecnologías. Vamos a resumir lo que sabemos hasta ahora para poder continuar con un hilo conductor claro de aquí en adelante; en este punto del texto ya se ha aclarado que la tecnología (y el ciberespacio que habita dentro de ella) es un fabricante de objetos virtuales del deseo, que el hombre crea estos hábitats precisamente para tener herramientas de creación, que a la vez el hombre requiere de una presencia real para satisfacer su relación con el objeto del deseo y que producto de esto está atrapado dentro la estructura de la nostalgia.

Parece ser que la virtualidad de los computadores nos brinda todo aquello que deseamos, y aun teniendo un nivel alto de poder sobre lo que sucede tras las pantallas nos sentimos insatisfechos, nostálgicos. Esto implica que, desde una postura platónica del amor, el hombre ha creado una relación erótica-amorosa con la tecnología. Pero, ¿cómo se llega a una conclusión tan disparatada? Es más sencillo de lo que parece. El mito de Aristófanes que se relata dentro del banquete de Platón narra cómo en el principio de los tiempos el ser humano era una criatura andrógina de cuatro brazos y cuatro piernas cuya forma era circular, que sintiendo tener todo el poder necesario para convertirse en un dios intenta revelarse ante Zeus, el cual decide cortar a la criatura en dos pedazos en respuesta al ataque. De aquí en adelante el ser humano está condenado a sentirse incompleto, buscando por siempre su otra mitad para volver a ser un poder unitario. Esta búsqueda de todo ser humano por sentirse





completo se debe a la reminiscencia o recolección de aquél pasado que según Platón, Zeus marcó en nuestros destinos.

Técnicamente esto podría traducirse en una estructura de la nostalgia, puesto que el humano, incapaz de recrear sus objetos de deseo, lo abandona como parte de sí mismo pero lo sigue persiguiendo hasta el fin de los tiempos. La relación del hombre con la tecnología puede ser, en este sentido, romántica.

## El ciberespacio como retorno al paraíso terrenal

En el siguiente capítulo será planteada la manera en la cual, a partir de que es el ser humano el creador del objeto del deseo y por consiguiente el creador de sí mismo en el mundo virtual, las pantallas se vuelven las nuevas cavernas modernas en las cuales el hombre se representa a sí mismo. Esto lo ha logrado transgrediendo a niveles metafísicos las barreras del tiempo y el espacio a las que la humanidad estaba acostumbrada a lo largo de su historia sobre la tierra. Es claro que el individuo contemporáneo ya no puede ser considerado sin el factor tecnología. Hemos alterado las realidades y los ambientes humanos a través de ella, y ella ha alterado su realidad y ambiente al mismo tiempo a través de la humanidad.

Al parecer la virtualidad es un invento que se podía ver venir desde el comienzo de la historia humana, tomando en consideración el hecho de que el hombre siempre ha buscado y siempre buscará algo que vaya tan rápido como sus pensamientos. Las nuevas tecnologías, las redes so-



ciales; aquellas vidas de fantasía, se mueven al ritmo y capricho de las neuronas y de la rapidez de los dedos del usuario. La velocidad que hemos alcanzado con las nuevas invenciones ha cobrado dimensiones apoteósicas, la inmediatez que ser humano pudo haber soñado siglos atrás es ahora real. Liberarse del mundo real es ahora fulminante; parece que la raza está transformando el ámbito del tiempo, y halló una nueva unidad temporal: la velocidad escape.

Cuando comienza un fenómeno tan interesante como el de estar agrediendo una barrera temporal, en la cual el hombre es libre de cumplir con la misma inmediatez en que lo piensa algún deseo tras la pantalla, otros fenómenos de menor o mayor magnitud comienzan a derivarse también. Escapamos de la realidad y atravesamos el tiempo como nunca antes lo habíamos hecho, y esto viene de la mano con que nuestros cuerpos físicos deseen mutar al mismo paso. Nuestros cuerpos también comienzan a diluirse y meterse entre las rendijas de lo que puede ser posible, por ahora en un boceto como lo es la virtualidad, más adelante se expresará de maneras seguramente más transgresoras y revolucionarias. El humano finalmente ha encontrado una herramienta no solamente para traducir en bits sus deseos y transformarlos a una realidad virtual, sino que también tiene la posibilidad de hacerse a sí mismo tras la pantalla, a moldearse como se moldea un seno de marfil.

Ahora bien, dentro de esta mutación humana que se encuentra encaminada hacia la pérdida de lo orgánico, encontramos nuevamente que el acercamiento de la raza humana hacia nuevas formas de *concebir* al mundo y a sí mismo, y con la palabra *concebir* nos referimos implícita-



mente al acto de la concepción, de crearse, del hacerse no solamente perceptualmente sino físicamente. Pero ahora este acto de concepción que posee la raza no implica a un otro, ese otro del que ya se habló en el capítulo dos referido en el mito de Aristófanes; la media naranja.

Ahora, el ser humano puede estar llegando hacia el mito de Lamella expuesto por Lacan en contraposición al mito de Aristófanes. La Lamella, según Lacan, es aquello que se pierde con cada acto sexual que acaba en reproducción, dado a que si se piensa la Lamella como un huevo, es algo que se debe romper para que salga una nueva criatura de él. Entonces se concluye que lo que se pierde con la reproducción es la vida eterna en sí misma; aquella estructura completa que solía ser el humano se debe romper para que se cree otro ser humano completo y así sucesivamente.

Si el ser humano está creándose así mismo con ayuda de la máquina, sin que implique este un acto sexual como tal, significa que estamos creando, de forma metafísica y simbólica, la manera de concebirnos como seres eternos. Aquellos seres que pierdan sus características orgánicas, y que no requieran del acto sexual o del otro para efectuar el acto de crear y concebir, es un ser que deja de ser mortal. Un ser inmortal capaz de crear es lo más cercano que tenemos de la concepción de Dios.

Y si a la par revisamos el fenómeno cultural de estas nuevas generaciones: no hijos y no familia, podemos darnos cuenta de unas nuevas dinámicas sociales que transgreden por completo los ideales básicos e intuitivos que habían logrado perpetuar a la humanidad durante miles de siglos. Ahora, si bien la idea de la perpetuación de la raza implicaba la inmortalidad de la raza humana pero la mortalidad del individuo, la idea



de la no perpetuación de la raza implica la mortalidad de la raza humana e implica la inmortalidad del individuo. Consciente o inconscientemente, la idea de supervivencia egoísta comienza a primar sobre cualquier otra cosa, la virtualidad, la gran mente colectiva, le permite al individuo la posibilidad de inmortalizarse en otra dimensión, allá; intangible, idealizado, intocable, divino.

Existen teorías que plantean que el ser humano, en principio, desarrolla procesos comunicativos como el lenguaje para poder subsanar su propia supervivencia, dado que los hábitats salvajes y hostiles eran más fáciles de sobrellevar conjuntamente. Sin embargo, en un hábitat digital no hay peligro alguno de perecer, es un ámbito ideal, un ámbito seguro en donde aparece únicamente lo que esperamos que aparezca y donde podemos crear cualquier clase de universo a nuestro antojo. Esto podría explicar por qué estamos inmersos dentro de una sociedad de la incomunicación real; ya no necesitamos de aquél otro para sobrevivir, y en esa medida la soledad es un aspecto que prima sobre la cultura contemporánea. Estamos todos conectados en aquella gran consciencia colectiva sin necesidad de interacción real, sin necesidad de la carne, del calor del otro cuerpo, de la mirada penetrante de otros ojos.

Seguramente ese es y siempre ha sido el precio de la inmortalidad: la soledad. Por eso Dios, según dice Chardin, necesita hablar con su par. Dios está solo en su divinidad, está solo en la inmortalidad, está solo en el paraíso porque no tiene un igual. El humano, siempre intentando mejorarse como individuo y como raza, encontró la herramienta perfecta para volverse Dios: la máquina. La máquina conecta a todas las mentes



en un lugar eterno llamado ciberespacio, hábitat de condiciones perfectas para que prime la inmortalidad tal y como lo era el paraíso perdido. Era allí, y en ningún otro lugar, en donde Adán y Eva podían charlar largas horas con Dios.

## Referencias

- Alonso, C. (s. f.). *Espacios. Navegaciones y naufragio*. Bogotá: Editorial La Silueta.
- Ayala Pérez, T. (s. f.). *Lenguaje y Cibercultura. ¿Identidad versus tecnología?* Colombia: Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación
- Benedetti, B. (2005). *Puentes como liebres y otros cuentos*. Alfaguara: Madrid.
- Caballero, A. (1999). El padre de mis hijos. *Revista el Malpensante*. Bogotá: Cuentos de fin de siglo.
- Cáceres Galindo, J. (s. f.). Cibercultura, ciberciudad, cibernsiedad hacia la construcción de mundos posibles en nuevas metáforas conceptuales. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica*.
- Cortázar, J. (1996). *Cuentos completos 2*. Buenos Aires: Alfaguara.
- Dery, M. (1998). *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*. Madrid: Editorial Siruela.
- Foucault, M. (2002). *Historia de la sexualidad. Volumen 1*. Madrid: Siglo veintiuno de España Editores.
- Foucault, M. (2005). *Historia de la sexualidad. Volumen 2*. Madrid: Siglo veintiuno de España Editores.



- Galeano, E. (s. f.). *Pedagogía de la soledad. Curso intensivo de incomunicación*. Montevideo: Ediciones la cueva.
- García Gutiérrez, D. Hernández Fleta, J. L. Salesansky Davidovsky, A. Verito, J. M. y Sánchez Moreno, T. (s. f.). *Cibercultura: adaptación y psicopatología*.
- Goethe, W. J. (1993). *Werther*. Bogotá: Panamericana Editorial.
- Gómez, F. (2010). *Microbio*. Bogotá: Editorial Planeta S. A.
- Howarth, D. R., Norval, A. J. y Stavrakakis, Y. (2000). *Discourse Theory and Political Analysis*. Manchester: University Press.
- Klein, M. (s. f.). *Sobre el sentimiento de soledad*. Bibliotecas de Psicoanálisis Obras Completas de Melanie Klein.
- Lemke, J. (1995). *Textual Politics: Discourse and Social Dynamics*. London y Bristol, PA: Tylor y Francis
- Lumichanelful. (2013). *Google y el cerebro mundial*. [Archivo de video].
- Marciales Vivas, G. P., González Niño, L., Castañeda Peña, H., y Barbosa Chacón, J. W. (2008). Competencias informacionales en estudiantes universitarios: una reconceptualización. *Universitas Psychologica*, 7(3). Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v7n3/v7n3a04.pdf>
- Martí, J. (1999). *El amor con amor se paga*. Editado por El Aleph .
- Montero, R. (2006). *Amantes y enemigos*. Punto de lectura.
- Moreno, M. (1992). *El Encuentros y otros relatos*. Bogotá: Áncora editores.
- Murray, B. (s. f.). *El anarquismo ante los nuevos tiempos*. Ediciones opción libertaria.



- Nusselder Cornelis, A. (2006). *Interface fantasy, A Lacanian Cyborg Ontology*. Amsterdam: FyN Eigen Beheer.
- Reischl, G. (2008). *El engaño Google: una potencia mundial incontrolada en Internet*. Barcelona: Medialive Content. Recuperado de <http://www.scribd.com/doc/21496033/Gerald-Reischl-El-engano-de-Google>
- Rodríguez, J. A. (2008). *El mundo virtual como dispositivo para la creación artística*. Bogotá: Universidad central.
- Rossi Peri, C. (s. f.). *Cuentos reunidos*. Bogotá: Editorial Lerner.
- Rueda Ortiz, R. (2008). *Si de cultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red*. Recuperado de [www.scielo.org.co](http://www.scielo.org.co)
- Rusell, B. (s. f.). *Nuestra ética sexual. Antología de Bertrand Russel*. Recuperado de <https://books.google.com.co/books?id=3v3QrGbLRzgCyp-g=PA120yIpg=PA120ydq=nuestra+ética+sexual++bertrand+Russell>
- Sánchez Bauté, A. (2005). *¿Sex o no Sex?* Bogotá: Editorial Planeta S.A.
- Silva, R. (2007). *Diagonal. Antología de cuentos latinoamericanos*. Bogotá.
- Sodré, M. (s. f.). *La mutación de la identidad. ¿El ser humano puede tornarse producto? Reinventando la cultura. La comunicación y sus productos*. Barcelona: Gedisa.
- Soto Flechas, J. L. (2011). En donde los límites que se borran: construcción de cuerpos virtuales, entre lo humano y lo tecnológico. *Revista Aquelarre*. (revista de filosofía, política, arte y cultura)
- Valderrama, C. E. (2012). Sociedad de la Información: hegemonía, reduccionismo tecnológico y resistencias. *Nómadas*, (36), 13-25. Re-



cuperado de [http://www.ucentral.edu.co/images/stories/iesco/revista\\_nomadas/36/36\\_1\\_sociedad\\_de\\_la\\_informacion.pdf](http://www.ucentral.edu.co/images/stories/iesco/revista_nomadas/36/36_1_sociedad_de_la_informacion.pdf)

Vattimo, G. (2007). El comunismo moderno. *A Parte Rei. Revista de filosofía*.

Zizek, S. (2013). *Conversations With Zizek*. Inglaterra: John Wiley y Sons Editorial.