

I COLOQUIO NACIONAL DE FILOSOFIA. DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA, FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO CUARTO, UNRC, Río Cuarto,, 2009.

# El ojo del cyborg: notas sobre el sensorium contemporáneo.

Agustín Berti.

Cita:

Agustín Berti (Noviembre, 2009). *El ojo del cyborg: notas sobre el sensorium contemporáneo.* I COLOQUIO NACIONAL DE FILOSOFIA. DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA, FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO CUARTO, UNRC, Río Cuarto,.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/agustin.berti/38>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/patg/dda>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

## Resumen

El presente trabajo retoma algunas consideraciones de Walter Benjamin sobre el *sensorium* moderno y su mediación técnica en función de ciertos fenómenos recientes propios de la creciente difusión de internet y las tecnologías de reproducción digital. Se aborda la creciente mediatización de la experiencia del sujeto y la mediatización tecnológica de la percepción a partir de la metáfora del cyborg y la idea de cuerpo como continente de contenidos intercambiables. A partir de ello se señalan algunos aspectos propios del *sensorium* moderno a partir del concepto de conciencia para retomar las tesis de Benjamin en relación a la cosificación de las relaciones sociales. Se ejemplifica el desarrollo de esta metáfora a partir de ciertos ejemplos tomados del *cyberpunk* y se hace extensiva al fenómeno de las denominadas “redes sociales” de internet.

El ojo del *cyborg*: notas sobre el *sensorium* contemporáneo

«The cyborg is a matter of fiction and lived experience that changes what counts as women's experience in the late twentieth century. This is a struggle over life and death, but the boundary between science fiction and social reality is an optical illusion.»

Haraway, «A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century»

«Un crono-rock japolicía hecho en Detroit»  
Solari, «Fusilados por la cruz roja»

### 1. El sistema sinestésico ante la ciudad y la mercancía

A partir del proceso de modernización de las metrópolis europeas del siglo XIX, Walter Benjamin rastrea una aceleración del tiempo y una fragmentación del espacio que le permiten postular una crisis de la percepción causada por la irrupción de la técnica, instrumentada por (e instrumentando a) el capitalismo. El problema central para Benjamin es la modificación de la percepción, lo que conlleva la pregunta por el efecto de la tecnología en la Estética.

Como señala Susan Buck-Morss<sup>1</sup>, la idea de Estética con la que trabaja Benjamin supone una redefinición de la misma: de una Estética entendida como eminentemente natural y empírica como podía verse en la redefinición de la estética que hace Baumgarten en el siglo XVIII, pasa a una Estética eminentemente cultural e imaginaria. El cambio obedece a los procesos sociales de urbanización y modernización técnica que implican cambios radicales en la percepción. A partir de tales fenómenos Benjamin propone un sistema “sinestésico” que supera la división entre una Filosofía de la Mente perteneciente a la Filosofía y una Fisiología del Cerebro perteneciente a las Ciencias Naturales de su tiempo. Y es dicho sistema el que permite articular conceptos centrales del teórico alemán como los de “experiencia” y “shock”.

El sistema sinestésico puede definirse como un sistema estético de conciencia sensorial descentrada con respecto a la conciencia sensorial tal postulaba en nociones previas de “sujeto”, en el cual las percepciones externas de los sentidos se reúnen con las imágenes internas de la memoria:

«Si el centro de este sistema no se aloja en el cerebro, sino en la superficie del cuerpo, entonces la subjetividad, lejos de estar confinada al cuerpo biológico juega el rol de mediadora entre sensaciones internas y externas. Por esa razón Freud situó a la conciencia en la superficie del cuerpo, descentrada del cerebro» (BUCK-MORSS: 183)

---

<sup>1</sup> Buck- Morss, Susan. *Walter Benjamin. Escritor revolucionario*. Interzona, Buenos Aires, 2005, p. 175.

A partir de este sistema sinestésico, Benjamin propone un “lenguaje mimético” contenido en el rostro en el cual se integran sensación física, reacción motora y significado psíquico que supera el “lenguaje de la razón”, ya que supone una convergencia entre la impresión del mundo exterior y la expresión del sentimiento subjetivo.

A partir de esta tesis, Buck-Morss propone que la comprensión benjaminiana de la expresión moderna es de orden “neurológico”, ya que el “shock” (concepto que Benjamin toma de Freud) es un aislamiento del estímulo que quita profundidad a la memoria, empobreciendo la experiencia. Esto vincula un problema de índole individual, subjetivo, con uno de orden social, la tradición, ya que la relación del estímulo con la experiencia se realiza a partir de la comprensión de dicha relación dentro de una tradición cultural en la que se encuentran contenidos los sujetos. Aquí Benjamin sigue la idea de “memoria” de Valéry: el recuerdo es “una manifestación elemental que tiende a otorgarnos el tiempo, que por de pronto nos ha faltado, para organizar la recepción de los estímulos”<sup>2</sup>.

Benjamin extiende el concepto freudiano de “shock”, aplicado primero a la experiencia de los veteranos de la Primera Guerra Mundial en “Experiencia y pobreza”<sup>3</sup>, a la totalidad de la experiencia moderna en “Sobre algunos temas en Baudelaire”<sup>4</sup>. De acuerdo al autor, el “shock” permanente genera una defensa de los estímulos mediante la adaptación mimética a los mismos para desviarlos, por ejemplo en la adaptación del obrero al movimiento que le impone la máquina en la línea de montaje, o la adecuación del peatón al tráfico, con la consecuente primacía de la vista y el oído por sobre los demás sentidos, para mantenerse a salvo. El origen de esta sobreabundancia de estímulos no asimilables, y por ello imposibles de ser convertidos en experiencia, surge en el contexto urbano de la ciudad moderna. La misma está signada por el borramiento de las marcas del trabajo en la mercancía. Tal borramiento motiva la indagación de Benjamin, a contrapelo del marxismo oficial, en el “mercado” antes que en la “producción”. Así, postula la existencia de un nuevo *sensorium* en el que la fantasmagoría de la mercancía, como apariencia de realidad, engaña a los sentidos por medio de la manipulación técnica.

Resulta esclarecedora, en este sentido, la relación que establece Buck-Morss entre tecnología y percepción en el *sensorium* moderno:

«La tecnología entonces se desarrolla con una doble función. Por un lado, extiende la fuerza de los sentidos, incrementando la agudeza de la percepción, y fuerza al universo a la penetración por parte del aparato sensorial humano. Por otro lado, precisamente porque esta extensión técnica deja los sentidos expuestos, la tecnología se repliega sobre los sentidos como protección bajo la forma de ilusión, asumiendo el papel del yo para proporcionar aislamiento defensivo. El desarrollo de la maquinaria como herramienta tiene su correlato en el desarrollo de la maquinaria como armadura (...). Se sigue que el sistema sinestésico no es una constante en la historia. Extiende su alcance, y es por medio de la tecnología como esa extensión tiene lugar.» (196, Nota 79)<sup>5</sup>

## 2. *Cyborgs*, centauros, robots

La dualidad de “tecnología como herramienta” y “tecnología como armadura” puede remitir a la metáfora del *cyborg*. En la antigüedad, las metáforas del súper-hombre (sin olvidar su dimensión monstruosa) tenían características animales que establecían una situación de poder a partir de un vínculo intrínseco con el mundo natural; el Centauro (el hombre que incorpora el poder animal) y el

---

<sup>2</sup> Valéry, Paul, citado en Benjamin, Walter, *Poesía y Capitalismo*. Taurus, Madrid, 1993, p. 131.

<sup>3</sup> Benjamin, Walter “Experiencia y Pobreza” en *Discursos Interumpidos I*. Taurus, Madrid, 1989.

<sup>4</sup> Benjamin, Walter “Sobre algunos temas en Baudelaire” en *Iluminaciones II*. Taurus, Madrid, 1993.

<sup>5</sup> En relación a la tecnología como hecho histórico son fundamentales los desarrollos de Jacques Ellul en su clásico *La technique ou l'enjeu du siècle*, donde sostiene que la autonomización de la técnica desemboca en una civilización técnica como supra-régimen que incluye, pero trasciende, al capitalismo y, en el momento de escribirlo, al socialismo. Asimismo cabe señalar la importancia de Friederich Kittler para entender la partición del conocimiento entre *hardware* y *software* desde un momento tan temprano para el desarrollo tecnológico como fue la aparición del tipo móvil de Gutemberg (Por ejemplo en “On the Implementation of Knowledge - Towards a Theory of Hardware”, en: <http://www.hydra.umn.edu/>).

Minotauro (la animalización del hombre) como caras de una misma moneda. De modo algo ingenuo, deudor de la visión teleológica de la tecnología, se ha visto al *cyborg* como un Centauro moderno y al androide como Minotauro. Si bien el *cyborg* se puede presentar como monstruoso (remitiéndose a un ideal de belleza antropocéntrico), se lo puede pensar también como un ser humano “mejorado”: el lisiado que se beneficia de su pérdida o, peor aún, el que se amputa para aumentarse. La idea de herramienta prima sobre la de armadura.

Otra tradición ignora al hombre mediatizado y se centra en el problema del producto: el autómeta, sea como pura maquinaria (es decir, pura herramienta), sea como conciencia infantil artificial, desde el gólem hasta los robots de Capek y luego de Asimov. Esta última línea instala la pregunta por la especificidad de lo humano y la oprime al hombre puro (y también al *cyborg*). ¿Qué diferencia a la inteligencia artificial de la natural en caso de que todo el cuerpo original haya sido reemplazado por herramienta y armadura?

La pregunta se disuelve en un nuevo dilema del *sensorium* ampliado por dos fenómenos: En primer lugar, la idea de ubicuidad de los sujetos mediante la red, lo que supone un contacto/presencia que trasciende las contricciones materiales y rompe así la idea de espacio. En segundo lugar, la idea de ubicuidad de los objetos, mediante la digitalización, que permite la superación de la materialidad de las representaciones a través de su codificación en lenguaje y su posterior traducción imagética o auditiva mediante dispositivos reproductores.

Todo ello implica una serie de situaciones novedosas:

- 1) la discusión sobre la separación de contenido y continente,
- 2) la reproductibilidad de contenido mediante su traducción a código binario o, simplemente, digitalización (y la paralela reproducción seriada de continentes),
- 3) la ubicuidad del contenido una vez que es traducido al código binario.

Ya que la pregunta por la obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica es un elemento central en la reflexión benjaminiana sobre el *sensorium* moderno, podemos pensar que esta nueva expansión del *sensorium* generará efectos sobre los objetos anacrónicamente considerados “artísticos” hoy denominados, sin ningún rubor por parte de la industria cultural, “contenidos” o a lo sumo “producto”.<sup>6</sup> La “obra de arte” fue pionera en la conversión al “lenguaje racional” del código binario. Consideremos, por ejemplo, a la forma “canción”: uno de los motores de la revolución digital y la expansión del internet fue el tráfico de archivos de audio comprimidos bajo el formato mp3.<sup>7</sup>

Los fenómenos antes descritos habilitan una nueva representación del cuerpo como mero continente y con ello del *cyborg*, el hombre y el robot. La idea de un contenido que se puede “bajar” desde una red se amplía a la de una conciencia como contenido disponible para continentes diversos.<sup>8</sup> Además, esta conciencia, en tanto interconectada con otras mediante la red, trasciende su unicidad (y con ello su individualidad subjetiva). Debido a la imbricación de la red y el individuo, de lo “natural” con lo “tecnológico”, la pregunta que da título a la célebre novela de Dick, *Do androids dream of electric sheep?*, parece quedar corta. Acaso podamos preguntarnos: ¿Sueñan los humanos con ovejas digitales?

### 3. El fantasma en el caparazón, en la cápsula, en la máquina

La presencia de un ensayo anónimo sobre la “Filosofía de *Ghost in the Shell*”, escondido como artículo de Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Philosophy\\_of\\_Ghost\\_in\\_the\\_Shell](http://en.wikipedia.org/wiki/Philosophy_of_Ghost_in_the_Shell)) motivó la presente serie de consideraciones en torno a categorías centrales de tradiciones diversas, entre las que se destaca un género literario inusual, el *cyberpunk*. Los orígenes del género, su momento más

---

<sup>6</sup> Aunque en apariencia nadie se esfuerce por ocultar la producción, tampoco nadie expresa el carácter de “mercancía”, salvo los *Marchands*, que paradójicamente venden objetos únicos incapaces de ser considerados “contenido”.

<sup>7</sup> Calvi, Juan *¿Reproducción de la cultura o cultura de la reproducción? Análisis económico, político y social de la distribución y el consumo de productos audiovisuales en Internet*. Universidad del Rey Juan Carlos, Madrid, 2008.

<sup>8</sup> Las reminiscencias platónicas exceden el presente trabajo pero merecen ser indagadas. Han sido abordadas parcialmente por Žižek, Zlavož, “The Matrix: Or, The two sides of perversion” En: *The Matrix and philosophy. Welcome to the desert of the real*. Carus Publishing Co., Illinois, 2002. Asimismo, cabe señalar que acaso la mejor representación de la idea de “bajar” contenidos a una conciencia sea la escena de *Matrix* donde Neo se recuesta, se conecta, se levanta y dice “I know Kung Fu!”.

feliz, surgen de una visión apocalíptica de la tecnología y el capital sumada al nihilismo propio del policial negro. Se trata casi de un hijo pródigo de la industria cultural norteamericana que retornó a redimir a la ciencia ficción, sólo para rápidamente ser reasimilado como una mercancía seductora de consumo masivo arropado de pretensiones filosóficas.

La novela más relevante dentro de este género, *Neuromancer* de William Gibson, ha trascendido sobre todo por ciertas características de su prosa y su novedad temática. Su mayor mérito reside en una alegoría del capitalismo presente bajo la forma de un futuro distópico representado mediante una prosa hiperreferencial focalizada en la tecnología.

Las posibles interpretaciones del título de la obra le permitieron erigirse en manifiesto del nuevo género por la connotación tanto a la magia (la cercanía con *nigromancer*: nigromante) como a la biotecnología (como referencia al sistema neurológico). Asimismo, incluía en su homofonía una referencia más velada a una novedad estética: *new romancer*, nuevo novelista. Y de hecho era una nueva novela en tanto rompía con el canon de una literatura considerada menor y, por lo ambicioso de su programa, aspiraba a disputar espacios en la literatura a secas. El camino elegido marcó el fin de la infancia para un género juvenilizado a través de la representación de la distopía en la trama del policial negro: el futuro no será luminoso, el interés del capital se tragará la ilusión del progreso.<sup>9</sup> En 1984, Gibson no se anticipa a una serie de fenómenos sociales sino que describe su presente desde el futuro.

Casualmente, la fecha profética de la publicación del libro desarma las peores pesadillas orwellianas sobre el poder del estado, sólo para sugerir que el futuro no será sino una serie de guerras subterráneas libradas por corporaciones: la libre empresa disputándose todos los aspectos de la vida del hombre, incluida la “mente”, en una semiósfera compleja e interactiva dominada por el fetiche de la mercancía. En cierto modo, el avance neoliberal sobre el Estado de Thatcher y Reagan desplazaba los horrores desde el totalitarismo hacia el capital desnudo.

El argumento del *Neuromancer* es casi un barroco tecnológico: El personaje principal es Case, un hacker cocainómano que, tras haber traicionado a sus empleadores, es descubierto e inhabilitado para seguir ejerciendo su oficio a través de una microtoxina que inhibe a su sistema nervioso central para conectarse al “ciberespacio”<sup>10</sup>. Su desencanto, su marginalidad y su escepticismo remiten al Phillip Marlowe de Chandler o al Sam Spade de Hammet. Al comienzo de la historia, una entidad misteriosa contrata a Case y otros personajes similares a él (la mercenaria cyborg Molly, el ex militar reconstruido Armitage, y el constructo ROM de la conciencia del hacker McCoy Pauley cuyo cuerpo ha sido destruido mientras su mente estaba en el ciberespacio). Su objetivo es liberar un programa de Inteligencia Artificial de la corporación familiar Teshier-Ashpool de una serie de trabas impuestas por la Ley de Turing para Inteligencias Artificiales que limita las posibilidades de acción y autoconciencia de dichas inteligencias artificiales. Las peripecias de la novela, que rescatan elementos propios del *pulp fiction* como el policial negro, el western y la ciencia ficción, así como de la incipiente cultura pop japonesa, presentan algunos dilemas éticos en los personajes que después serán retomados por el *cyberpunk* ulterior.

En el *Neuromancer* coexisten temas de diversas vertientes de la ciencia ficción precedente. Se destacan la modificación del cuerpo mediante prótesis, tema recurrente del cyborg que se extiende a modificaciones no sólo mecánicas sino también mejoras propias de la biotecnología, junto a la posibilidad de una conciencia no humana, popularizada por la computadora Hal 9000 de *2001: Odisea en el Espacio* de 1968. También aparece la posibilidad de la proyección de la mente en una realidad diferente de la material, mediante una «alucinación consensual», el ciberespacio, mediatizando en un soporte digital el mundo psíquico que había imaginado Alfred Bester en *El hombre demolido*, publicado en 1953. Por último, la representación del futuro es la de un entorno de desigualdades sociales extremas producto del capital, en el cual marginales alteran dispositivos tecnológicos de origen industrial para fines diversos de los inscritos en los mismos dispositivos, como ya venían anticipando J. G. Ballard y Philip K. Dick.

---

<sup>9</sup> Juvenil al menos en su constitución en tanto género en la industria editorial de los Estados Unidos. Su relación diferencial con otros géneros literarios en Europa y Estados Unidos ha sido cabalmente estudiada por Capanna, Pablo *Ciencia ficción: utopía y mercado*. Cántaro Ensayos, Buenos Aires, 2007.

<sup>10</sup> Dicho término fue acuñado en por Gibson en un cuento inmediatamente anterior a esta novela, “Burning Chrome” de 1982.

El impacto cultural de la novela fue importante y trascendió los límites del género. Descolocó a la imaginería tecnológica de la ilusión del progreso infinito y modificó un paradigma estético devolviendo la política y los dilemas éticos a un género literario entonces conservador y esclerosado. Al mismo tiempo sentó un ideario para la incipiente subcultura hacker. La etimología del nombre implica sus posibilidades: incrusta el *no future* nihilista del punk en la promesa de la tecnología como un avance inevitable hacia la felicidad humana. La irrupción en el campo cultural norteamericano fue fuerte que el género abarcó a sus precedentes, como la novela antes citada de Philip K. Dick, cuya adaptación cinematográfica, *Blade Runner*, había sido estrenada sin mayor impacto en 1982, y el *Alien* de Ridley Scott de 1979. Incluyó también a contemporáneos clase B como *Terminator* (1984) de James Cameron y *RoboCop* (1987) de Paul Verhoeven.<sup>11</sup> Implicó, además, a las artes plásticas como la obra de H. R. Giger. Por otra parte también influyó en la subcultura del *manga* y, posteriormente, del *animé* japoneses en sus productos para el público adulto. La representación artística de temas como la cibernética, la informática y la biotecnología se vieron definitivamente afectadas por la irrupción de la novela de Gibson.

Sus herederos más notables son la trilogía de *Matrix* y una serie de mangas y animé japoneses, *Kokaku Kidotai*. Está última fue más difundida como *Ghost in the Shell* (que puede traducirse como el fantasma en el caparazón, en el cartucho, en la carcasa).<sup>12</sup> Tanto *Matrix* como *Ghost in the Shell* repiten el esquema del *Neuromancer*: un grupo de personajes marginales con habilidades sobrehumanas producto de la mediación de la máquina enfrentan a una inteligencia artificial. Aunque hay diferencias importante entre las dos series.

*Matrix* condensa la visión romántica del comando guerrillero con la salvación religiosa *new age*, siguiendo el esquema jungueano del camino del héroe de Joseph Campbell (y repite a su aparente antítesis, *Star Wars*: Neo es una versión *cyberpunk* de Luke Skywalker).

El animé, por otra parte, mantiene el nihilismo del género: sus personajes son cínicos como Deckard, el cazador de replicantes de *Blade Runner*. *Ghost in the Shell* presenta a un comando de los servicios de inteligencia de la Sección 9 de Seguridad Pública del gobierno japonés, que se ocupa de terrorismo cibernético. La moral de los personajes es difusa, practican el asesinato político sin mayores cuestionamientos morales, y sin embargo tienen un conflicto en torno a su naturaleza *cyborg*: partes de sus cuerpos son propiedad del gobierno, que ha invertido en ellos.

Replanteándose la división clásica entre alma y cuerpo, los personajes de *Ghost in the Shell* se preguntan por el alma, el “fantasma” que da nombre a la serie. Debido a la multiplicación de autómatas y la creciente mecanización del cuerpo humano en ese futuro, lo que distinguirá al robot del ser humano será la posesión de un “fantasma”, citando, en este sentido, a Koestler para aludir a la conciencia individual dentro de un cuerpo mecanizado o no.

El foco está puesto sobre el personaje de la mayor Kusanagi. De su cuerpo, sólo el cerebro y una parte de la espina dorsal son orgánicos, todo el resto ha sido fabricado. Las escenas de los títulos de los distintos episodios y películas remiten explícitamente a esta “condición cibernética” de Kusanagi. Al final de la primera película, el cuerpo de la mayor es destruido y su fantasma se fusiona con El Titiritero, una entidad virtual que circula en “la red”, ocupando los cuerpos de diversos robots, dotándolos de un “fantasma” temporario.

Además ella está “conectada” en red con sus compañeros, transmitiéndose mutuamente sus percepciones sensoriales en “tiempo real”. Sin embargo, estas percepciones, en tanto traducciones digitales de dispositivos de registro, pueden ser hackeadas ya que, por ejemplo, los ojos de las personas han sido reemplazados por implantes ópticos, alterando así la percepción.

La metáfora más sorprendente de los problemas de esta percepción tecnológicamente mediatizada de la realidad como “fantasmagoría” en el sentido benjaminiano es la de “El hombre que ríe”. En el futuro totalmente mediado por dispositivos de registro, como cámaras y sensores,

---

<sup>11</sup> En relación al tema del trabajo, cabe señalar que la primera trata de un androide monstruo (la máquina como Minotauro) y la segunda de un cyborg (el hombre máquina como centauro). En la primera la máquina amenaza al hombre, en la segunda lo protege.

<sup>12</sup> El título de esta última parafrasea el de libro de Alfred Koestler sobre el estructuralismo, *El fantasma en la máquina*. Koestler toma el título de la frase “el dogma el fantasma en la máquina” utilizada por Gilbert Ryle en *El concepto de lo mental* (*The concept of mind*) para criticar el dualismo cartesiano, aunque el libro de Koestler se oriente hacia una crítica al estructuralismo. Otros autores aludidos explícitamente son el médico y científico francés Julien Offray de La Mettrie y su obra *L'homme machine* y Donna Haraway. El presente trabajo se centra en las dos películas de *Ghost in the Shell* dirigidas por Mamuro Osii, aunque también hay una breve referencia a la serie televisiva.

un hacker reemplaza en *tiempo real* todas las huellas de su registro digitalizado, tanto en las percepciones directas (es decir, de los “sentidos” tecnológicamente mediados de los demás personajes) como en las indirectas (de dispositivos de registro como cámaras de seguridad) por el logo de una cara sonriente.<sup>13</sup>

Por último, poniendo en relación el problema de la clonación (de una identidad biológica) con el de la conciencia como contenido (una identidad subjetiva), el sistema judicial del Japón futuro de *Ghost in the Shell* prohíbe taxativamente la “copia” de fantasmas. Ante la proliferación de muñecas sexuales, para ofrecer una mercancía más atractiva, sus regentadores deciden agregarles el “fantasma” de niñas raptadas para dotarlas de unicidad que las vuelva deseables. Aunque, en el futuro ficcional de la serie, esto no resulta posible sin una “merma” en el original. En cierto modo, *Ghost in the Shell* postula la unicidad de la conciencia subjetiva. Y en última instancia, repite la tesis de Benjamin sobre la decadencia del aura de la obra de arte al ser técnicamente reproducida.

#### 4. El cuerpo como carcasa

Retomando las consideraciones iniciales sobre el *sensorium* a la vez tecnológicamente expandido y aislado, podemos pensar el hombre moderno como *cyborg*, no en su imagen estereotipada del hombre con brazo mecánico, sino en la condición de shock permanente que genera una transformación de la subjetividad en “contenido” y, en última instancia, “mercancía”<sup>14</sup>. Es decir, esto sucede no sólo mediante la codificación de la identidad por el aparato estatal en una serie de códigos como Documento Único de Identidad, CUIL, CUIT (o el temor apocalíptico de la codificación del ADN en un código de barras), sino también en la expansión de la identidad en la red a través de representaciones digitales (fotografías, grabaciones, filmaciones, “avatares”). O, yendo más lejos aún, en su localización (mediante la telefonía celular y el GPS) y en su presentación ubicua (como la función de “Mostrar qué estoy escuchando” del MSN, los *tweets*, los *geotrackers*, etc).<sup>15</sup>

Tal imbricación tiende a generar una nueva “percepción como montaje”. Si bien la yuxtaposición de imagen, texto y sonido interactivos propios de las redes sociales lo hace más evidente, esta percepción yuxtapuesta, racionalizada a través del lenguaje, ya existía desde que los dispositivos comenzaban a mezclar la información sobre la reproducción con el contenido. Así en los orígenes de la obra de arte técnicamente reproducida era necesario el epígrafe (en el caso de la fotografía) o el álbum (en el caso del disco), que como señalaba Benjamin, funcionaban como estuches que permitían racionalizar, traducir el lenguaje mimético al lenguaje racional, adulto y burgués. El subtítulo en el cine avanzaba también en esa dirección al incrustar en la ilusión mimética del cinematógrafo la racionalidad de la escritura. Posteriormente, la pantalla del reproductor (pensemos primero en el CD informando el número de pista, el tiempo transcurrido, el tiempo por transcurrir) que informa en “tiempo real”, en simultáneo, sobre la reproducción mimética e introduce una mayor racionalización sobre todos los estímulos, al punto de naturalizar la transformación de la mimesis en puro contenido traducible y reproducible.

El encuentro de la reproductibilidad ubicua de las propias representaciones mediante las redes sociales y su racionalización mediante la yuxtaposición hace evidente su carácter de puro contenido (y en última instancia también hace evidente la transformación de parcelas de la experiencia del sujeto en mercancía). La exposición a la vista de los demás, la traducción de la propia representación a lo digital que puede ser bajado, cortado y pegado, reproducido, aún sin llegar al extremo de la “copia de la conciencia” que aparece en *Ghost in the Shell*, podría indicar una transformación de la conciencia del hombre moderno. Pensemos la famosa definición de aura de Benjamin como “manifestación irreplicable de una lejanía por más cerca que uno pueda

---

<sup>13</sup> Lo que constituye un símbolo irónico sumamente eficaz, a partir un lenguaje mimético y táctil no verbal. La lógica del logo, evidentemente va en una dirección opuesta las esperanzas de Benjamin respecto a las posibilidades de lo icónico y visual en un proyecto político revolucionario, peligro que, por supuesto, el también advertía al señalar los peligros políticos de la estetización de la vida.

<sup>14</sup> Y al pensar esto referimos a la controversia por la cláusula por la que *Facebook* se autoerigía como propietario de los “contenidos” “subidos” allí por los usuarios. O en la cláusula similar de *MySpace* sobre los audios subidos a su sistema.

<sup>15</sup> En relación al desarrollo de los dispositivos reproductores vacíos y su necesidad de traducir “contenidos” transformando toda representación reproductible en relleno puede verse el extenso estudio de la imagen electrónica que hace Machado, Arlindo en *Máquina e imaginário. O desafio das Poéticas Tecnológicas*. San Pablo, EdUSP, 1993.

encontrarse” en función de la lectura que hacía de la prostituta en el París del XIX como signo de la mercantilización de la vida erótica moderna, lo que establece una relación entre la decadencia del aura y la cosificación de las relaciones sociales. Como señala Buck-Morss:

«Benjamin percibía una conexión cercana entre las distorsiones de la vida erótica moderna y el fascismo (y la guerra moderna) por un lado, y la impotencia política por otro lado (...) e inversamente, la afinidad estrecha entre la pasión erótica y la revolucionaria (...). El deseo sexual proyectado sobre las mercancías, al demandar una posesión inmediata, era incapaz de sostener las distancias en el interior del deseo que eran la fuente del “aura” del amor. El resultado era la “decadencia del amor”.» (152)

De acuerdo a Benjamin, si el “muñeco precapitalista” servía para que los niños aprendieran el comportamiento protector de las relaciones sociales adultas, el “muñeco capitalista” (que encarnan el maniquí y el autómatas) es el campo de entrenamiento para el aprendizaje de las relaciones cosificadas.

La exposición digital de las redes sociales (entendida como una expansión del *sensorium*) puede pensarse como una demolición de la posibilidad táctil, revolucionaria, que veía Benjamin en la aparición de lenguajes miméticos que trascendieran la racionalidad de lenguaje escrito. Pero también como una demolición de la yuxtaposición como práctica intelectual revolucionaria que diera cuenta del “tiempo ahora” destruyendo la causalidad lineal burguesa, posibilidad que él veía cifrada en los dispositivos de reproducción técnica. Entonces, la metáfora del *cyborg* como un cuerpo abierto, no condicionado por una identidad esencial<sup>16</sup> queda subsumida a una lógica diferente, propia del capital, en la cual funciona como mero estuche para diferentes mercancías intercambiables, actualizables mediante los contenidos intercambiables sirven de reemplazo de los recuerdos asimilables como experiencia. Y ello es posible cuando la percepción pasa a ser registro formalizable, cuando el ojo cede a la cámara.

No es casual que esta visión subjetiva digitalizada, desde el dispositivo, se nos ofrezca sistemáticamente en las películas y novelas mencionadas:

- a) desde la óptica del Terminator vemos la información accesorio que va dirigiendo al robot, los epígrafes que el sistema procesa;
- b) el conflicto entre la conciencia del personaje y el sistema informático que controla la parte robótica de RoboCop se desarrolla desde su visión subjetiva que está intervenida por el software;
- c) más radicalmente, en *Ghost in the Shell* se presenta qué ve la mayor Kusanagi al pasar su fantasma de un cuerpo mecánico a otro;
- d) al final de *Matrix*, Neo “ve” el código sobre el que la matriz virtual está construida.

Pero acaso la mejor representación del *sensorium* mediado por la máquina esté en la descripción del ciberespacio que aparece en *Neuromancer* y que contribuyó a pensar el ciberespacio como “visible”, como una continuación del mundo:

“The matrix has its roots in primitive arcade games. (...) Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts. (...) A graphic representation of data abstracted from banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding.” (GIBSON: 69)<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> En el que Donna Haraway vio la posibilidad de una elección a partir de afinidades para postular un feminismo no esencialista.

<sup>17</sup> “La matriz tiene sus raíces en los primitivos video juegos. (...) Ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada a diario por billones de legítimos operarios, en cada nación, por niños a los que se les enseñan conceptos matemáticos. (...) Una representación gráfica de datos abstraídos de bancos de cada computadora en el sistema humano. Complejidad impensable. Líneas de luz que se extienden en el no espacio de la mente, racimos y constelaciones de datos. Como las luces de la ciudad, alejándose”. Traducción propia.



## Bibliografía

- Benjamin, Walter, *Poesía y Capitalismo*. Taurus, Madrid, 1993
- Buck- Morss, Susan. *Walter Benjamin. Escritor revolucionario*. Interzona, Buenos Aires, 2005
- Capanna, Pablo *Ciencia ficción: utopía y mercado*. Cántaro Ensayos, Buenos Aires, 2007.
- Calvi, Juan *¿Reproducción de la cultura o cultura de la reproducción? Análisis económico, político y social de la distribución y el consumo de productos audiovisuales en Internet*. Universidad del Rey Juan Carlos, Madrid, 2008.
- Gibson, William. *Neuromancer*. New York, Ace Books, 1984.
- Kittler, Friedrich “On the Implementation of Knowledge - Towards a Theory of Hardware”  
<http://www.hydra.umn.edu/>
- Machado, Arlindo, *Máquina e imaginário. O desafio das Poéticas Tecnológicas*. San Pablo, EdUSP, 1993.
- Zizek, Slavoj, “The Matrix: Or, The two sides of perversion” En: *The Matrix and philosophy. Welcome to the desert of the real*. Carus Publishing Co., Illinois, 2002.