


# Identidad e Hiperstición Mitologías en la era posthumana

 <https://doi.org/10.21814/anthropocenica.3359>

Ángel Armagno Gentile.

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de la República  
Uruguay.

angelarmagno@fadu.edu.uy

ORCID: 0000-0002-9640-4581

## Resumen

El siguiente artículo tiene como objetivo la generación de una reflexión crítica –desde la óptica de las ciencias humanas y sociales– acerca de las diferentes transformaciones y configuraciones míticas contemporáneas emergentes, de cara a la singularidad tecnológica, en torno a la concepción antropocéntrica de la identidad humana. Para esto se propone la exploración de conceptos clave como Posthumanismo e Hiperstición y su relación con la ciencia ficción prospectiva literaria y cinematográfica, entendida esta última como el género conceptual cuyo contexto, motivaciones o entramado traten de prever o explorar aquello que nos deparará el futuro. Este planteo implica un esfuerzo de mestizaje disciplinario y teórico, una mixtura de abordajes de distintos campos, adaptados y reformulados para lograr un mejor y más profundo entendimiento e interpretación – desde una mirada oblicua – de fenómenos emergentes que son parte fundamental, de la manera en que la humanidad ha construido y seguirá construyendo una visión sobre sí misma.

## Palabras-clave

Antropocentrismo; Identidad; Posthumanismo; Prospectiva; Hiperstición.

## Abstract

The following article aims to generate a critical reflection –from the perspective of the human and social sciences– about the different transformations and contemporary mythical configurations emerging, in the face of the technological singularity, around the anthropocentric conception of human identity. This is done through the exploration of key concepts such as Posthumanism and Hyperstition, and its relationship with both literary and cinematographic prospective science fiction, the latter understood as the conceptual genre whose context, motivations or framework try to foresee or explore what the future will bring us. This approach implies an effort of disciplinary and theoretical miscegenation, a mixture of approaches from different fields, adapted and reformulated to achieve a better and deeper understanding and interpretation – from an oblique perspective – of emerging phenomena that are a fundamental part of the way in which humanity has built and will continue to build a vision of itself.

## Keywords

Anthropocentrism; Identity; Posthumanism; Prospective; Hyperstition.

## Resumo

O seguinte artigo pretende gerar uma reflexão crítica - na perspectiva das ciências humanas e sociais - sobre as diferentes transformações e configurações míticas contemporâneas emergentes, face à singularidade tecnológica, em torno da concepção antropocêntrica de identidade. Para tanto, propõe-se a exploração de conceitos-chave como o Pós-humanismo e a Hiperstição e sua relação com a ficção científica prospectiva literária e cinematográfica, esta última entendida como o gênero conceitual cujo contexto, motivações ou enquadramento procuram prever ou explorar o que o futuro nos trará. Esta abordagem implica um esforço de miscigenação disciplinar e teórica, uma mistura de abordagens de diferentes campos, adaptadas e reformuladas para alcançar uma compreensão e interpretação melhor e mais aprofundada - de um ponto

de vista oblíquo - de fenómenos emergentes que são uma parte fundamental da forma como que a humanidade construiu e continuará a construir uma visão para si mesma.

**Palavras-chave**

Antropocentrismo; Identidade; Pós-humanismo; Prospectiva; Hiperstição

## **Introducción**

En su Manifiesto Ciborg<sup>1</sup>, ante una relación cada vez más estrecha entre lo humano y lo maquínico, Donna Haraway rechaza las delimitaciones conceptuales entre *humano*, *animal* y *máquina*. En el inicio de la llamada Era poshumana, urge la necesidad de reformular el modo de percibir las relaciones entre lo humano y lo no humano, de renegociar la definición y los límites ontológicos, de crear una visión holística posnatural y posdigital del ser, una: “hibridación, que desterritorializa y reterritorializa en sentido deleuziano lo humano y lo no humano, capaz de redefinir las relaciones intersistémicas erigidas sobre los restos del Antropoceno, rumbo hacia una convergencia físico-digital” (García Amen, 2020, p. 47).

Nos adentramos en el complejo territorio del poshumano y la cuestión de la dualidad mente-cuerpo, a menudo presentada como la base sobre la que descansan las concepciones del ser humano. Para la mayoría de las personas, el yo está situado en la mente y no en el cuerpo, considerado como un callejón evolutivo sin salida. Esto se vincula con otro binario familiar entre los postulados posthumanistas: lo natural vs lo artificial: la oposición entre la mejora humana como mecánica o artificial en relación con la más *natural* evolutiva impulsada por la adaptación al medio ambiente. Pero la humanidad ha llegado a la etapa en la que puede controlar el entorno natural para sortear la evolución física; lo ciborg es ambiguo: se fusiona, se mezcla y se confunde, distorsionando las demarcaciones rígidas trascendiendo las fronteras del cuerpo humano. Proyectar este escenario como posibilidad es al mismo tiempo crearlo, este concepto se llama hiperstición: la construcción de una ficción que luego devendrá en realidad.

## **Imago Dei**

Actualmente existe un debate científico/filosófico/ético/esotérico, muy activo en el campo del pensamiento – en el que intervienen todo tipo de agentes y movimientos, científicos, filosóficos y culturales – hacia la disolución en los otrora claros límites entre humano, animal y máquina. La creencia en el

---

<sup>1</sup> Término acuñado en 1960 por científico Norteamericano Manfred Clynes.

excepcionalismo humano suele asociarse a las religiones abrahámicas<sup>2</sup>: “Y dijo Dios: Hagamos al ser humano a nuestra imagen, como semejanza nuestra, y manden en los peces del mar y en las aves de los cielos, y en las bestias y en todas las alimañas terrestres, y en todas las sierpes que serpean por la tierra” (AA.VV. & Biblical and Archaeological School of Jerusalem, 2019, Génesis 1: 26). Desde entonces, los sucesivos golpes – primero de Copérnico, más tarde de Darwin y Freud – redujeron significativamente el carácter divino y excepcional del hombre, y su posición en el cosmos.

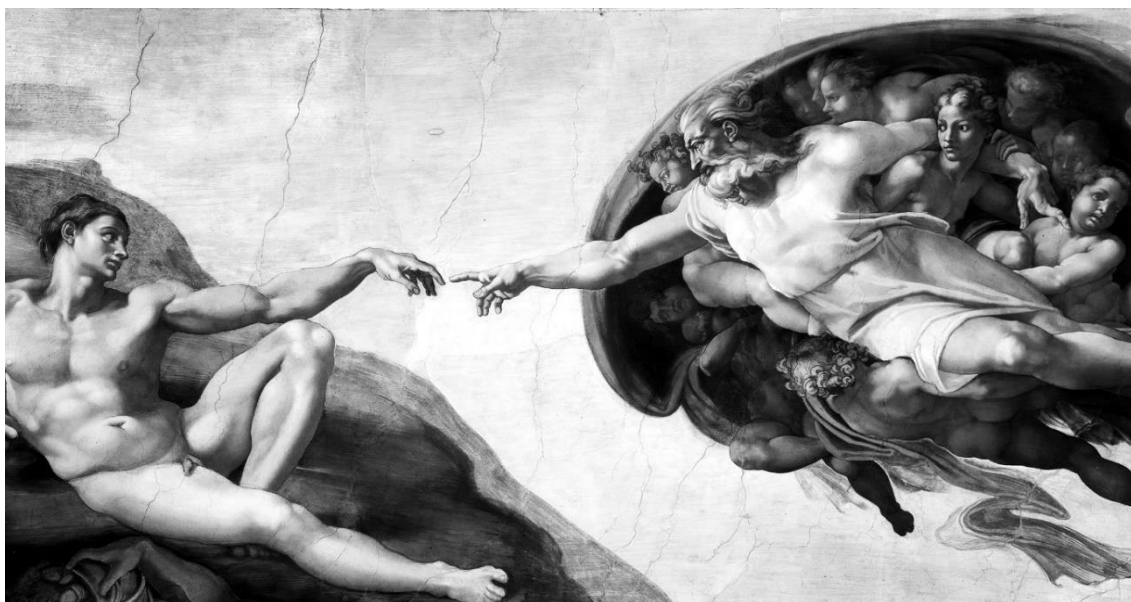


Figura 1. La creación de Adán de Miguel Ángel. Fuente: <https://cutt.ly/ljAGfCe>

Desde que Karl von Frisch descubrió en la década de 1920 que las abejas usan la danza-meneo para comunicar las ubicaciones espaciales de los recursos entre los compañeros de panal, el lenguaje simbólico dejó de ser un adelanto exclusivo de los humanos; las abejas género *Apis* se comunican la información espacial de los recursos utilizando un lenguaje simbólico en forma de danza-meneo<sup>3</sup>. En un estudio de 2020 se pudo medir una diferencia entre las distancias relativas para las mismas danzas, revelando la existencia de diferentes *dialectos* en cada colonia, variando la duración de la fase del meneo (Kohl et al, 2020).

Otra de una larga lista de cosas que solíamos pensar como únicas de nuestra especie es el uso de herramientas, hasta que un día Jane Goodall (etóloga inglesa) descubrió a un grupo de chimpancés pescando termitas. Los chimpancés de África Occidental dedican mucho tiempo y esfuerzos a buscar

<sup>2</sup> Judaísmo, cristianismo e islam.

<sup>3</sup>Al regresar de un exitoso viaje de forrajeo, la abeja obrera puede mostrar a sus compañeros de panal un patrón de movimiento en forma de ocho, de circuitos de danza alternos. Un circuito está compuesto de la fase de meneo, una carrera recta acompañada de meneo de abdomen que contiene la dirección y la información de distancia de la meta. La duración del movimiento se correlaciona directamente con su distancia.

ejemplares de *Alchornea hirtella*, un arbusto largo y delgado cuyos brotes rectos proporcionan las herramientas ideales para cazar a las agresivas hormigas del género *Dorylus* de un modo ingenioso. La planta les proporciona a los chimpancés dos tipos diferentes de herramienta, una más gruesa para cavar y una más delgada para introducir en el agujero y capturar los insectos que trepan por ella.

A su vez, observaciones sobre el comportamiento social animal efectuadas por el etólogo austríaco Konrad Lorenz y compiladas en su ensayo de 1963: *Sobre la agresión, el pretendido mal*, indican que los más preciados sentimientos humanos vinculantes, como la amistad o el amor, son observables en muchas especies de peces territoriales y gansos salvajes reconociendo en nuestros postergados compañeros, pautas de comportamiento ritualizadas análogas a la moral, de acuerdo con Lorenz:

En el ganso silvestre y en el hombre hay normas de comportamiento muy complejas, como el deseo amoroso, la amistad, la aspiración a ascender en la jerarquía, los celos, la aflicción, etc., no solamente semejantes sino iguales hasta en detalles de lo más absurdo. Esto nos demuestra con toda seguridad que cada uno de esos instintos tiene una determinada misión que cumplir al servicio de la conservación de la especie, y para cada caso debe ser la misma o casi la misma en el ganso y en el hombre. Sólo así se explica la identidad de comportamiento en uno y otro (...) Nace así la diferencia entre el amigo y el extraño, y por primera vez aparece con ella el vínculo personal entre dos individuos en el mundo. Y si se me objeta que los animales no son personas, responderé que la personalidad comienza precisamente allí donde cada uno de dos individuos representa en el mundo del otro un papel que nadie podría asumir sin más ni más. Es decir: la personalidad nace allí donde aparece por primera vez la amistad personal (Lorenz, 1963 [1980], pp. 155, 241).

No en vano desde el ámbito etnográfico-antropológico se destaca, en culturas nativas donde son frecuentes las prácticas chamánicas, una estrecha vinculación simbólica entre hombre y animal. El chamán, desde un papel central en las comunidades y como depositario de sabiduría; actúa en red – a modo de intermediario y mediante estados modificados de conciencia, no sin antes someterse a un riguroso entrenamiento y preparación – negociando con animales, plantas, espíritus de fenómenos climáticos y de deidades diversas, de dimensiones que coexisten simultáneamente con la nuestra, según Guigou:

(...) reflexionemos en los animales como mediadores, aunque también en las transformaciones: por ejemplo, transformarse en onza (...) en la transformación en animal el chamán puede quedarse en esa

animalidad, sin poder volver. El cuerpo ahí quieto y el espíritu atrapado para siempre en la transformación, en la onza (2018, pp. 68-69).

Tampoco somos la única especie creativa; los arcos de los *Ptilonorhynchidae* o *pergoleros*<sup>4</sup> – que en algunos lugares son altas torres hechas de palos que descansan sobre una estera redonda de musgo negro y en otros, torres tejidas construidas sobre una plataforma de musgo verde (adornadas con frutas, flores, alas de mariposa cortadas e inclusive gomitas de pelo y restos de papel de aluminio) – son estructuras decoradas que los machos construyen para cortejar a las hembras.



Figura 2. Pájaro pergolero. Fuente: <https://cutt.ly/Az030ju>

Cada individuo tiene sus propios gustos, prefiriendo ciertos colores a otros (les encantan los adornos azules, tal vez por la forma en que contrastan con el color de las ramas). Los machos colocan cada artículo en sus arcos con gran precisión; si los objetos se mueven, los pájaros los devuelven a su disposición original, también suelen pintar el interior de su pérgola utilizando (embadurnada en el pico) materia vegetal machacada.

### Visiones peligrosas

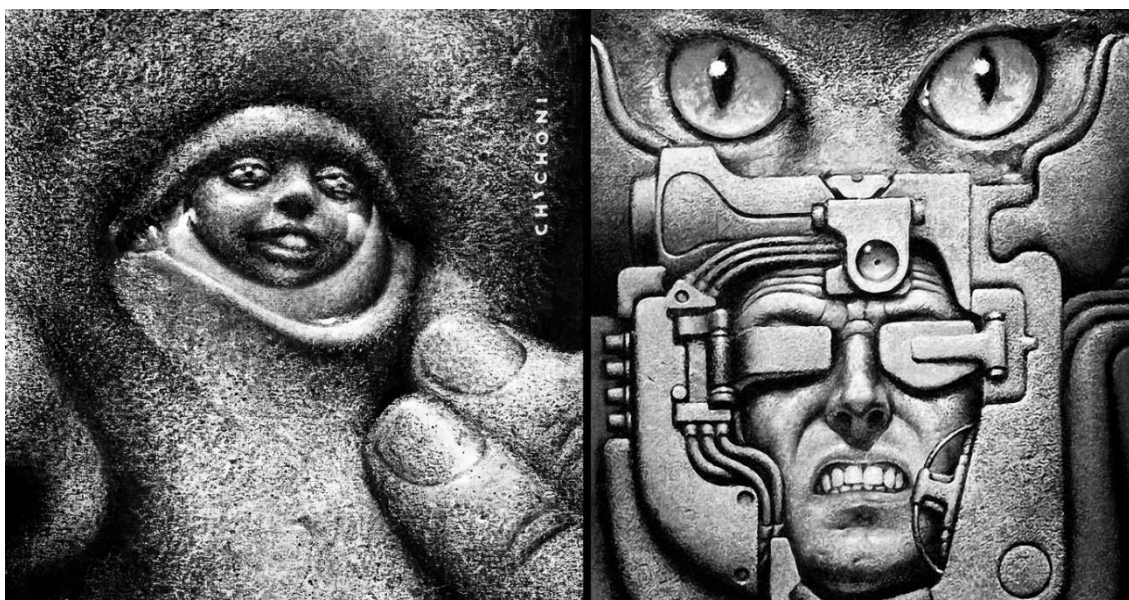
La ciencia ficción (CF) – dice Arthur C. Clarke – es sobre todo la literatura del cambio, y el cambio es lo único de lo que podemos estar seguros hoy, gracias a la continua y creciente revolución científica (Clarke, 1993 [1995]). Al trazar el

---

<sup>4</sup> Familia compuesta por aves paseriformes de tamaños pequeño y medio, distribuida en el norte de Australia y Nueva Guinea.

mapa de los futuros posibles o imposibles, el escritor de CF estimula en los lectores la flexibilidad mental. A lo largo del siglo XX, germinaron varios elementos transhumanistas en diferentes obras de Ciencia Ficción prospectiva<sup>5</sup> tanto literaria como cinematográfica.

En el cuento corto *El juego de la rata y del dragón* (Smith, 1963 [1984]), se logra por medios tecnológicos – con el fin de erradicar a unas entidades extrañas conocidas como los *dragones* – un vínculo de relación simbiótica entre hombres y animales (apodados *compañeros*), uniendo sus conciencias mediante el *transfixor*<sup>6</sup>: “operaban como un fantástico ser compuesto, mitad hombre, mitad gato persa” (p. 111). En la narración, el autor nos revela que “los gatos eran agradables (...) pero tenían motivos y deseos que no se parecían a los de los hombres” (p. 111).



**Figura 3.** Más que humano, *El juego de la rata y del dragón*. Ilustraciones de Oscar Chichoni.  
Fuentes: <https://cutt.ly/xjAlaWV> - <https://cutt.ly/4mcxhPo>

Surgen, en la novela *Semillas estelares* (Blish, 1972 [1987]), humanidades alternativas a partir de la adaptación genética a entornos extraterrestres (en un proceso que el autor llama *pantropía*<sup>7</sup>); organismos microscópicos adaptados a la vida submarina, o simiescos cubiertos de vello que habitan las selvas; y en *Más que humano* (Sturgeon, 1953) [1998]) se aplican conceptos de la psicología gestáltica, conformando un ser a partir de seis individuos extraordinarios actuando como un solo organismo, en aras del *Homo Gestalt*: el siguiente paso en la evolución humana. Pero quizás el planteo más revolucionario sea el de Olaf

<sup>5</sup> Género conceptual cuyo contexto, motivaciones o entramado traten de prever o explorar aquello que nos deparará el futuro. <https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00804.htm>

<sup>6</sup> Conjunto de amplificadores telepáticos adaptados a la mente mamífera.

<sup>7</sup> Elaborada constelación de técnicas, relacionadas con la manipulación genética y la bio-Ingeniería, que cambian el patrón humano en la forma y la química antes de que nazca.

Stapledon con su prodigiosa *Hacedor de estrellas* (1937) [1985]), desarrollando una completa Espiral de biocomplejidad<sup>8</sup>, expandiendo – y llevando al nivel planetario y luego estelar – la atribución de vida, sacudiendo los límites y la escala espacio-temporal propios del concepto:

Las estrellas pueden considerarse en verdad organismos vivos, pero –fisiológica y psicológicamente– de una especie muy peculiar. Las capas superiores y medias de una estrella madura están formadas, en apariencia, por corrientes entretajadas de gases incandescentes. Estos *tejidos* gaseosos viven y mantienen la conciencia estelar interceptando parte de la inmensa energía que brota del centro congestionado y furiosamente activo de la estrella. Las capas vitales interiores son en cambio algo así como un aparato digestivo que transmuta la radiación en materias necesarias a la vida de la estrella (Stapledon, 1985, pp. 235-236).

Volviendo a una escala familiar – ya en la posmodernidad – una de las obras principales de Philip K. Dick (autor insignia de la CF *soft* o social) *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) [1981]), gira alrededor de la pregunta: ¿qué es un ser humano? contrastándolo directamente con los llamados *replicantes*, androides avanzados con recuerdos implantados, indistinguibles del ser humano<sup>9</sup> salvo mediante una prueba llamada *Voight-Kampff* donde se mide la alteración de las pupilas, frente a un cuestionario dirigido a producir una respuesta empática. La paradoja de la narración es que los androides se muestran más sensibles y naturales – atrayendo la empatía e identificación del lector – que los propios humanos, acechados por la posibilidad de ser un *andrillo* sin saberlo.

La adaptación cinematográfica de esta obra: *Blade Runner* (1982), dirigida por Ridley Scott, incorpora elementos como la escena final, con un monólogo del androide Roy Batty<sup>10</sup>, interpretado por Rutger Hauer. Y es justamente en su línea final que Roy alcanza las cumbres de la expresión artística humana (siendo la poesía una de las más herméticas) con una metáfora acerca de los recuerdos de su vida: *Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia*. Para luego dejar volar de entre sus manos una paloma blanca, metáfora de la trascendencia del alma humana que abandona el cuerpo, camino hacia el cielo.

Cinco años más tarde se estrena *Robocop* (1987), de Paul Verhoeven, invirtiendo la fórmula de máquina humanizada (androide), llegamos a los humanos maquinizados (*ciborgs*). En ella, la ciudad de Detroit desarrolla varios programas de reemplazos cibernéticos, entendiendo que los efectivos policiales

---

<sup>8</sup> Representación de la complejidad de los múltiples niveles de organismos en su medio ambiente.

<sup>9</sup> *Mas humano que el humano*, es el slogan de la *Tyrell Corporation*, fabricante de los replicantes.

<sup>10</sup> Replicante modelo *Nexus-6*, líder del grupo de androides fugados.

son insuficientes para frenar la ola de crímenes reinante. Se conservan el rostro y el cerebro del recientemente asesinado oficial Murphy, y se incorporan a un exoesqueleto de titanio, conservando los recuerdos de su vida anterior en familia, con profundas consecuencias psicológicas. En el desenlace final aflora la identidad humana previa, auto reconociéndose el ciborg con su nombre humano *Murphy*; como en tantas otras películas sobre ciborgs, el tema central gira en torno al *problema mente-cuerpo* y su narración tiende a enfatizar el yo del espíritu, invocando el dualismo cuerpo-mente de Descartes.

### **Profecías autorrealizadas**

A finales del siglo pasado, un grupo de investigación de la Unidad de Investigación de Cultura Cibernética (CCRU)<sup>11</sup> – fuertemente influenciado por el concepto de *rizoma* al que aluden Deleuze y Guattari en su libro *Mil Mesetas* – se propuso darle un giro a la filosofía y al campo de los estudios culturales académicos, utilizando fuentes heterodoxas tales como la ficción experimental, la física especulativa, las manifestaciones contraculturales y la literatura de género de autores como Philip K. Dick y William Gibson. Es ahí donde surge el concepto de *hiperstición*, fenómeno por el cual un conjunto de creencias, representaciones y construcciones, se hace real a sí mismo, formando parte de la realidad consensuada a través del modo en que nos acercamos a ellos, primero naturalizándolos, luego ritualizándolos y finalmente validándolos (Mazzu & Jota-Pérez, 2016).

Históricamente, los cambios sociales efectuados por los avances tecnológicos, eran imperceptibles en el transcurso normal de una vida, pensemos en la rueda o la imprenta de Gutenberg, considerados dos de los avances más significativos de la humanidad. Esto cambia a finales del siglo XVIII en Inglaterra, lugar donde nace – de la mano de la revolución industrial – el género literario del cambio: la CF, principal fuente de inspiración en el ámbito científico desde entonces<sup>12</sup>, configurando una auténtica fábrica de hipersticiones gracias a su cualidad mitopoyética. En palabras de Frank Herbert<sup>13</sup>, la CF es un modo que nos ayuda a entender lo que significa ser humano, examinando los mitos establecidos (Simkins, 2016).

---

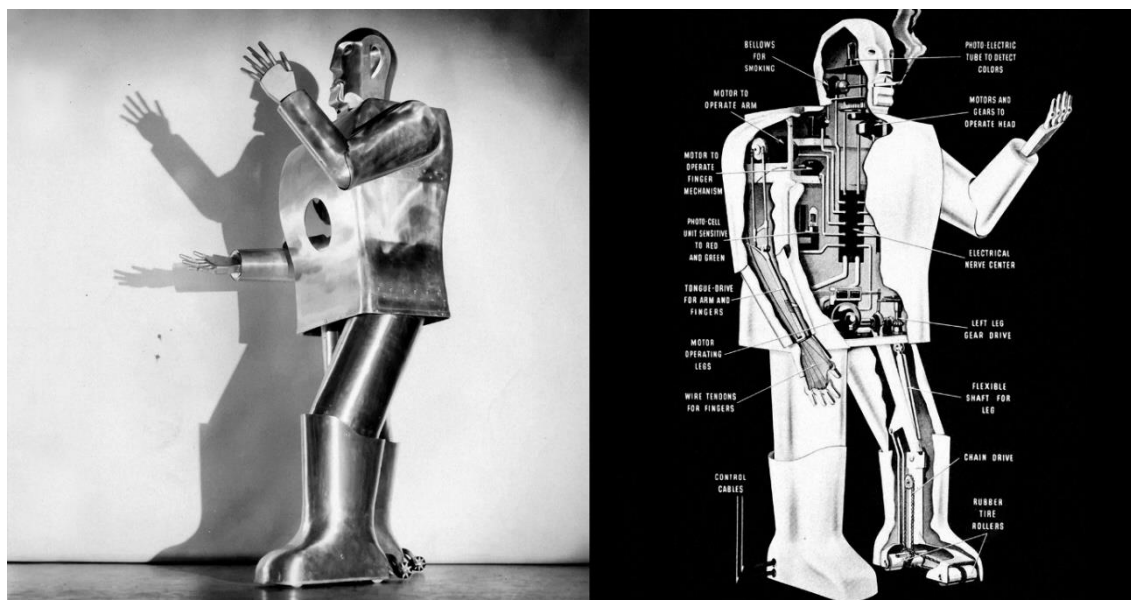
<sup>11</sup> Colectivo interdisciplinario dirigido por estudiantes, fundado en 1995 en el departamento de filosofía de la Universidad de Warwick, Reino Unido.

<sup>12</sup> Tal era la marca de Julio Verne en la cultura popular norteamericana de mediados de siglo XX, que el módulo de comando del cohete Saturno 5 – tripulado por tres hombres – fue, en 1969, bautizado *Columbia*, configurándose una ficción autorrealizada, ya que en 1865 el autor francés predijo que los Estados Unidos enviarían a tres hombres a la luna en una nave bautizada *Columbiad*.

<sup>13</sup> Escritor estadounidense de CF, famoso por su novela de 1965 *Duna*.



En 1939, un joven Isaac Asimov contempla a *Elektro, el robot fumador*<sup>14</sup>, una entre tantas atracciones de la feria mundial de Nueva York celebrada aquel año – donde se presentaban diversas novedades en robótica popular – para luego crear y dar a conocer en 1942, sus tres leyes de la robótica en el relato *Sentido giratorio (Runaround)* publicado en la legendaria revista *Astounding Science Fiction*.



**Figura 4:** Fotografía y diagrama de Elektro. Fuentes: <https://cutt.ly/6jAIEkM> - <https://cutt.ly/OjAITYv>

De los avances técnicos a la inventiva de los novelistas de prospectiva; del texto, la revista y la pantalla a la mirada del público – permaneciendo en el imaginario juvenil – replicando estas reminiscencias a modo de *ritornello* (Deleuze & Guattari, 1980 [2002]).) desde los distintos ámbitos disciplinares y campos científicos hasta la robótica contemporánea: una cadena de influencias y profecías autocumplidas. El terror original de Víctor Frankenstein de crear una compañera con la que la criatura<sup>15</sup> pudiera procrear, inaugura en el filme *Blade Runner 2049* – secuela de la icónica *Blade Runner* (1982), adaptada de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (Dick, 1968 [1981]) – una remitologización moderna (Guigou, 2009) del segundo origen, de unos Adán y Eva androides, donde las creaciones prometeicas del hombre son capaces de reproducirse de forma autónoma, dando inicio a la irreversible Singularidad Tecnológica<sup>16</sup>.

De la misma forma podríamos rastrear las primeras señales de aprensión hacia la actual dependencia tecnológica encarnada en el teléfono celular, en el

<sup>14</sup> Robot humanoide fabricado por la *Westinghouse Electric Corporation*, capaz de reproducir diálogos pregrabados y efectuar movimientos simples, de escasa articulación, con rutinas mecánicas repetitivas.

<sup>15</sup> Emparentada con el mítico paleo-androide del relato *El Golem* (1915 [2016]) de Gustav Meyrink.

<sup>16</sup> Hipotético advenimiento de inteligencia artificial general. Implica que un equipo de cómputo, red informática o un robot podrían ser capaces de automejorarse y reproducirse recursivamente.

relato clásico de Jack Williamson *Los humanoides* (Williamson, 1949) [1976]), novela donde – con el propósito de servir al hombre – unos benévolos robots extraterrestres acaban con las guerras y las enfermedades tanto físicas como espirituales y consiguen liberarlo de cualquier daño, convirtiéndolo sin embargo en un mero espectador pasivo. En palabras de Jack Williamson:

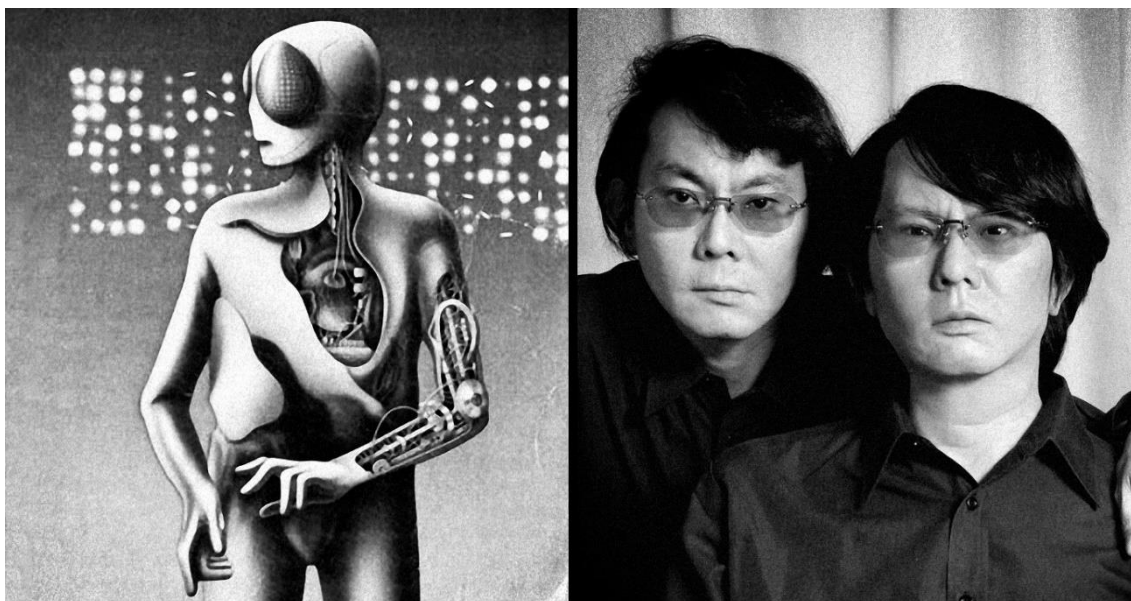
(...) los dirigentes obreros temían que la competencia de los robots precipitara a los trabajadores a una crisis económica, y los sacerdotes de las distintas religiones predecían una catástrofe si aquellas máquinas se hacían cargo de la Tierra. Pero los humanoides eran hábiles políticos: en todas las ciudades, pueblos y aldeas abrieron oficinas desde las que prometieron a los hombres el cielo en la tierra. Cada ser humano tendría su esclavo mecánico y viviría en el paraíso (Williamson, 1949 [1976], p. 68).

O el siniestramente afamado caso que acabó en los asesinatos de Cielo Drive en Beverly Hills a manos de la familia Manson, quienes adoptaron la forma de comunidad (un líder necesariamente hombre, seguido de correligionarios mayoritariamente femeninos) que se nos plantea en el argumento de la polémica *Forastero en tierra extraña* (1961 [2018]) de Robert A. Heinlein, devenido en el libro de culto de los estudiantes universitarios norteamericanos y en la Biblia de cabecera de buena parte del movimiento hippy, por sus ideas iconoclastas hacia los poderes establecidos y su defensa de la vida comunitaria y el amor libre. Una definición ficticia de una situación, que despierta un nuevo comportamiento haciendo que la concepción original de la situación se vuelva verdadera, convirtiendo a Charles Manson en un muy real Valentín Michael Smith<sup>17</sup>.

Las bases del transhumanismo y la cultura favorable al mejoramiento humano a través de la adopción de mejoras genéticas, orgánicas y tecnológicas, con el objetivo de hacerlo más inteligente y fuerte, o adaptado a circunstancias extremas, tienen un correlato en *Homo Plus* (Pohl, 1976 [1985]), donde la amenaza de la guerra nuclear – latente en toda la literatura de CF de la guerra fría – hace que la colonización de Marte sea una prioridad para la supervivencia de la humanidad; por lo cual el gobierno de los Estados Unidos emprende un programa para transformar a seres humanos en ciborgs adaptados al hostil ambiente marciano. Pero una vez su protagonista es alterado cibernéticamente – tras la modificación radical de su cuerpo incluida la remoción de sus órganos genitales – comienza el calvario. La novela más que de la conquista de Marte, trata de la crisis psicológica y de identidad de un hombre que ha sido convertido en un monstruo; una quimera poshumana.

---

<sup>17</sup> Joven humano protagonista del relato, educado por una sociedad marciana.



**Figura 5:** Homo Plus. Ilustración de Peter Gudynas y fotografía de Hiroshi Ishiguro junto a su androide Geminoid. Fuentes: <https://cutt.ly/OjAlPhb> - <https://cutt.ly/OjAIFSx>

La teoría del *Valle inquietante*<sup>18</sup>, afirma que la respuesta emocional de un observador humano hacia una réplica antropomórfica se irá haciendo cada vez más positiva y empática, hasta cruzar un punto – de apariencia y comportamiento – a partir del cual la respuesta se vuelve de fuerte repugnancia ante el terror del agenciamiento, para luego ascender ante el status de igualdad.

En *El hombre bicentenario* (Asimov, 1976 [1998]) se da este proceso de humanización de la máquina; un robot que va asimilando poco a poco el mundo de los humanos hasta desear ser reconocido como uno de ellos, lo cual lo lleva a una lucha legal por lograr su humanidad de forma legítima.

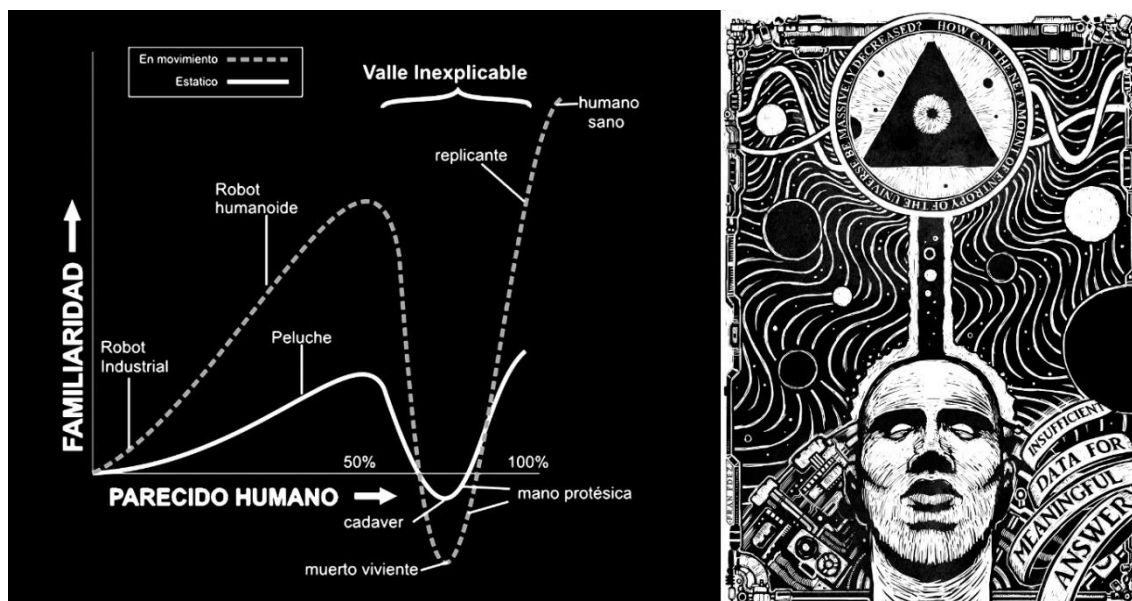
La postura del público moderno con respecto al tema evolucionó primero del miedo y rechazo, con de obra de teatro, alegoría del levantamiento obrero *R.U.R.* (Robots Universales Rossum, 1920) del checo Karel Čapek, y la neurosis homicida de HAL 9000 –supercomputadora de la nave *Discovery* en *2001: una odisea espacial* (Clarke, 1968 [1996]) – desembocando en la actualidad, en el anhelo Asimoviano de aceptación y cooperación hacia una inminente fusión y trascendencia definitiva de las barreras.

En uno de sus relatos cortos favoritos, *La última pregunta* (Asimov, 1956 [1988]), el descendiente divino de la humanidad, el proceso mental unificado – resultado de la fusión entre la totalidad de la información con la Inteligencia Artificial (I.A.) – de más de un cuatrillón de seres humanos que se han extendido por todo el universo, observa las estrellas parpadear, una por una después de diez mil millones de años de agotamiento, a medida que la materia y la energía

---

<sup>18</sup> *Uncanny valley*. Término acuñado en 1970, por el profesor experto en robótica Masahiro Mori (v. Mori, 1970).

terminan, y con ellos, el espacio-tiempo, para luego invertir la dirección de la entropía y reiniciar una vez más el espacio-tiempo.



**Figura 6:** Gráfico que mide la positividad de la reacción de las personas según el parecido humano, La última pregunta. ilustración de Fran Fdez. Fuentes: <https://cutt.ly/yjAlJrb> - <https://cutt.ly/ljAIXJI>

## Agenciamientos

Todas las sociedades humanas creen en lo sobrenatural. Todas las sociedades humanas tienen una religión de una forma u otra. La religión ha sido parte de la experiencia humana desde el principio. De hecho, podemos rastrear el origen de la experiencia religiosa antes del *Homo sapiens*, con cierta confianza hasta los Neandertales, con un poco menos de confianza hasta llegar al *Homo erectus*, cientos de miles de años antes de que existiera nuestra especie. Esencialmente, no ha habido cultura en la Tierra que no haya inventado alguna forma de lo que podría llamarse pensamiento meta-mágico, sistemas de creencias basados en la fe: es universal, el pensamiento religioso está de cierta forma integrado en nuestros procesos cognitivos (Sapolsky, 2018).

En las últimas décadas ha habido una explosión de estudios vinculados al campo emergente de las Ciencias Cognitivas de la Religión (CCR). Las CCR utilizan teorías de las ciencias cognitivas para identificar patrones de comportamiento o pensamiento humano considerados religiosos y luego tratar de explicar por qué esos patrones son transculturalmente recurrentes: ¿por qué la gente cree en dioses?, ¿por qué los rituales religiosos y las oraciones tienden a tener las formas que tienen?, o ¿por qué las creencias sobre la vida después de la muerte son tan comunes? En definitiva, explicar por qué el pensamiento y la

acción religiosos son tan comunes en los seres humanos y por qué adquieren las características que tienen.

Una de las teorías actuales es la del dispositivo hiperactivo de detección de agencia (HADD)<sup>19</sup>, nombre para la tendencia innata de un ser humano a ver la intención de agencia o la personalidad en el mundo que lo rodea. En tiempos prehistóricos, aquellos individuos que tuvieran un (HADD) más desarrollado, serían más cautelosos y evitarían con mayor facilidad ser devorados por un depredador que los acechara. En el peor de los casos, una detección falsa no pasaba del susto.

Los humanos también desarrollaron una tendencia a antropomorfizar todo en el mundo que los rodea – asumiendo que hay una intención o personalidad – desencadenando la atribución de estados mentales, creencias, deseos y, a veces, incluso roles sociales. Los cazadores-recolectores del Pleistoceno tardío y del Holoceno temprano atribuían personalidad a objetos y animales; descubrimientos tales como humanos enterrados con animales y pinturas rupestres con criaturas mitad humano mitad animal, sugieren que nuestros antepasados veían el mundo natural en términos sociales. Citando a Barrett:

Los conceptos religiosos y particularmente los conceptos de dios pueden ser ideas culturalmente exitosas porque son mínima o modestamente contrarias a la intuición (y porque reciben un impulso ocasional en una población) por su capacidad para dar sentido a las experiencias HADD. Una motivación adicional para hablar y creer en los dioses puede provenir de su capacidad para explicar eventos que de otra manera no tienen explicación intuitiva (2007, p. 773).

Esta perspectiva de la ciencia cognitiva ofrece una definición propia de dios: un agente contraintuitivo que motiva acciones; Dioses, fantasmas, espíritus ancestrales, demonios, brujas y ángeles todos contarían como dioses bajo esta definición, pero influyentes líderes humanos (estrellas de rock, artistas y atletas) no lo serían, sin importar cuan adorados, utilizados como modelos a seguir o inspiradores sean para la formación de comunidades cohesivas.

Esta atribución de intención no está reservada simplemente para elementos que la gente generalmente cree que tienen estados mentales internos, a saber, los seres humanos; de hecho, otras especies tienen personalidades y se les atribuyen disposiciones. Las sociedades no occidentales atribuyen intención a la naturaleza, una colección multifacética de objetos (Reeves & Nass, 2003).

---

<sup>19</sup> *Hyper Active Agency Detection.*



**Figura 7:** Agenciamientos domésticos. Fuentes: <https://cutt.ly/NjDkspk> - <https://cutt.ly/fjDkfcX>

¿Cuáles son las implicancias de esto si lo aplicamos a la religión? Algunos psicólogos evolucionistas ven este fenómeno – sumado a nuestra capacidad de pensamiento abstracto– como la explicación de los orígenes de las creencias religiosas y los seres sobrenaturales. Es razonable que la variedad de fenómenos involucrados en la religión, no sea posible explicar todo sobre ella como producto de mecanismos cognitivos innatos, en ciencias sociales se identifican los mecanismos de aprendizaje cultural, como los factores causales más potentes para la adquisición de creencias religiosas, por lo que, en la línea de Durkheim, la forma en que estamos socializados explicaría en gran medida nuestra religión. De todas formas, si es así, la religión estaría integrada de alguna forma en las estructuras cognitivas de nuestra mente (Durkheim, 1912) [2001]).

¿Qué pasaría con este fenómeno en caso de alcanzar la aparentemente inevitable Singularidad Tecnológica, situación que ocasionaría cambios sociales, culturales, políticos y económicos inimaginables, imposibles de comprender o predecir, donde se produciría la fusión entre tecnología e inteligencia humana, dando lugar a una era en que se impondrá la inteligencia no biológica de los poshumanos? Ya en el terreno de la especulación hipersticiosa: ¿Serán algún día las máquinas, intermediarias y sostén físico del ritual religioso al estilo del *Mercerismo*<sup>20</sup>, ¿desarrollarán los androides como *Cutie*<sup>21</sup> sus creencias propias, libres de cualquier tipo de preexistencia o transmisión sobre un equivalente

<sup>20</sup> Religión ficticia de la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), en la que, mediante la utilización de *cajas de empatía*, los usuarios simultáneos se vinculan a una conciencia colectiva basada en el sufrimiento del sucedáneo de cristo: Wilbur Mercer.

<sup>21</sup> *QT-1*, un modelo avanzado de robot con habilidades de razonamiento altamente desarrolladas que crea su propia religión, concluyendo que debe convertirse en el profeta y servidor del señor; un transformador de energía orbital.

digital (¿auto programación?) del efecto apaciguante de la ritualización?, en palabras del propio Isaac Asimov:

(...) El Señor creó al principio el tipo más bajo, los humanos, formados más fácilmente. Poco a poco fue reemplazándolos por robots, el siguiente paso, y finalmente me creó a mí, para ocupar el sitio de los últimos humanos. A partir de ahora sirvo al Señor (...) Porque yo, como ser dotado de razón, soy capaz de deducir la Verdad de las Causas a priori. Tú, ser inteligente, pero sin razón, necesitas que se te dé una explicación de la existencia, y esto es lo que hizo el Señor (...) Vuestras mentes son demasiado vulgares para comprender la Verdad absoluta. (1950 [1977]b).

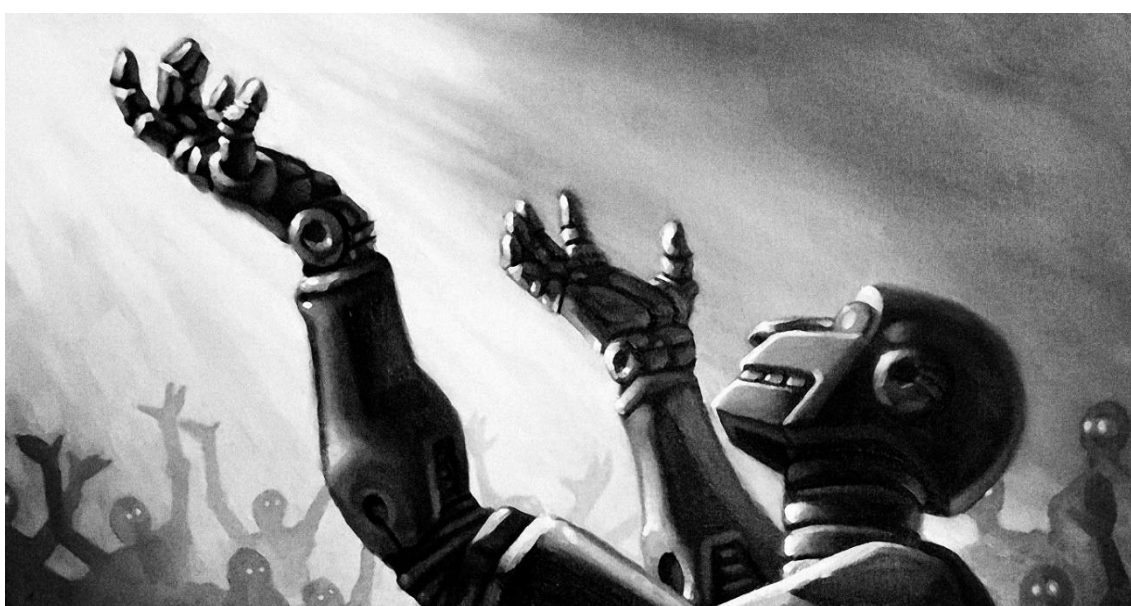


Figura 8: Razón. Ilustración de James Mravec. Fuente: <https://cutt.ly/4jAl1tP>

¿Existirá una transmisión cultural por imitación y aprendizaje<sup>22</sup>, donde la I.A. asimile por fuerza bruta los mismos mecanismos como solución a problemas multicausales?, ¿o tal vez por transferencia in/voluntaria de parte de sus diseñadores; androides con valores cristianos, musulmanes o budistas insertos en el código de programación? ¿Se discontinuará finalmente el fenómeno – por estar íntimamente ligado al agenciamiento– extinguiéndose junto con la biología humana y su red neuronal evolutiva?

¿O habrá una reacción purista en forma de yihad contra los ordenadores, máquinas pensantes y robots conscientes, en defensa del humano biológico, seguida por una decantación religiosa sincretista<sup>23</sup>, como planteó Frank Herbert en *Duna*, su mesiánica novela mística de 1965?:

---

<sup>22</sup> V. Lanman (2019).

<sup>23</sup> La *Biblia católica Naranja*, resultante de la fusión de todos los pensamientos religiosos importantes de la historia de la humanidad, incluyendo el *budismo*, *zenismo*, *zensufismo*, catolicismo *zensunita*, cristianismo *mahayana* y *zabur talmúdico* entre otros.

El dios de la lógica mecánica fue entonces derribado por las masas, y se impuso un nuevo concepto: “El hombre no puede ser reemplazado” (...) Esas dos generaciones de violencia constituyeron una pausa talámica para toda la humanidad. Los hombres miraron a sus dioses y sus rituales y vieron que ambos estaban llenos de la más terrible de todas las ecuaciones: miedo más ambición (1965 [2005], p. 659).

## **Conclusiones**

Existe un consenso general de que la ciencia ficción de ayer a menudo se convierte en un hecho científico de hoy. Esta aparente aceptación de que lo que separa la ciencia ficción de la ciencia-hecho no es una cuestión de realidad sino de temporalidad ayuda a dar sentido a la idea comúnmente compartida de que un futuro posthumano era inevitable, o simplemente una cuestión de tiempo. El transhumanismo desdibuja aún más estas categorías.

¿Es lo que llamamos Realidad, una manta cosida a base de ficciones autorrealizadas? ¿Puede el futuro ficcional del pasado contener las claves del presente? ¿Está la identidad humana determinada por factores externos como la piel y el cuerpo o internos como la genética y el pensamiento? ¿somos genes, cuerpos, cerebros, mentes, experiencias, recuerdos o almas?

Podría decirse que son los significados paradójicos los que crean una incertidumbre más profunda: la identidad es construida por el cuerpo, sin embargo, también es borroneada por él, creando así una metáfora de identidad terrible: las personas se transformarán en no humanos, los no humanos también pueden transformarse en humanos; el cuerpo humano transformado digitalmente y el cuerpo mecánico transformado en cuerpo humano ¿cómo redefinir la definición de seres humanos o cómo negociar nuevos límites entre los cuerpos humanos y no humanos? ¿Cómo explicar si el prototipo de cuerpo de un ciborg es un humano o una máquina? Los ciborgs encarnan el miedo a la pérdida de aquellas cualidades que nos distinguen de las máquinas. Al visualizar el cuerpo de un semi-humano-mecánico, las distintas narrativas enfatizan lo que está perdido: una sensación de ego. La subjetividad humana etérea se confunde e incluso se elimina por la materialidad del ciborg.

Lo posthumano no se ha convertido en una identidad novedosa, sino en una ruptura de la identidad humana fija original bajo el trasfondo de la tecnología digital que penetra cada vez más en la realidad, volviendo los límites cada vez más difusos.

## **Referencias**



- AA.VV. & Biblical and Archaeological School of Jerusalem. (2019). *Biblia de Jerusalén* (5ª ed., revisada y aumentada). Collegeville: Liturgical Press.
- Asimov, I. (1976 [1998]). *El hombre bicentenario*. Trad.: Carlos Gardini. Santiago de Chile: B.S.A.
- Asimov, I. (1956 [1988]). La última pregunta. *Sueños de robot* (pp. 277-291). Barcelona: Plaza y Janés.
- Asimov, I. (1950 [1977]a). Sentido giratorio. *Yo robot* (pp. 36-56). Buenos Aires: Sudamericana.
- Asimov, I. (1950 [1977]b). Razón. *Yo robot* (pp. 57-77). Buenos Aires: Sudamericana.
- Barrett, J. L. (2007). Cognitive Science of Religion: What Is It and Why Is It? *Religion Compass*, 1(6), pp. 768-786. Retirado de: <https://doi.org/10.1111/j.1749-8171.2007.00042.x>
- Blish, J. (1972 [1987]). *Semillas estelares*. Trad.: Domingos Santos. Madrid: Edisan.
- Clarke, A. C. (1968 [1996]). *2001. Una odisea espacial*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Clarke, A. C. (1993 [1995]). *El martillo de Dios*. Trad.: Hernán Sabaté. Buenos Aires: Emecé.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1980 [2002]). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia II*. Trad.: José Vázquez Pérez. Valencia: Pre-textos.
- Dick, P. K. (1968 [1981]). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Trad.: Miguel Antón. Barcelona: Edhasa.
- Durkheim, E. (1912 [2001]). *Las Formas Elementales de La Vida Religiosa*. Trad.: Jesús Rivas. México: Colofón.
- García Amen, F. (2020). Lo humano y lo no humano. Una perspectiva aceleracionista sobre la generación del proyecto en la era posdigital *ARQUISUR Revista*, 10(17), pp. 46-59. Retirado de: <https://doi.org/10.14409/ar.v10i17.8971>

- Guigou, L. N. (2018). *Kabbalah, comunicación, antropología: las maneras de hacer/pensar teorías en la modernidad*. Montevideo: NAC, FIC, UDELAR.
- Guigou, L. N. (2009). Ciberespacio, memoria y tradición. Las artes de construir el tiempo en la alta modernidad. *Civitas - Revista de Ciências Sociais*, 9(2), pp. 177-184. ISSN: 1519-6089. Retirado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=742/74212716002>
- Haraway, D. (1991). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late 20th Century*. In D. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: the Reinvention of Nature* (pp. 149-181). New York: Routledge.
- Heinlein, R. A. (1961) [2018]). *Stranger in a Strange Land*: new York: Ace Books.
- Herbert, F. (1965) [2005]). *Duna*. Trad.: Domingo Santos. Barcelona: Debolsillo.
- Kohl, P. L. et al. (2020). Adaptive evolution of honeybee dance dialects. *Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences*, 287(1922), 20200190. Retirado de: <https://doi.org/10.1098/rspb.2020.0190>
- Lanman, J. A. (2019). On the nature and future of agency detection and religión. *Religion, Brain & Behavior*, 9(3) pp. 258-260, DOI: 10.1080/2153599X.2018.145353
- Lorenz, K. (1963 [1980]). *Sobre la agresión: El pretendido mal*. Trad.: Félix Blanco. México: Siglo XXI.
- Mazzu & Jota-Pérez, F. (2016). Entrevista realizada a Francisco Jota-Pérez. *La manzana dorada*. Retirado de: [http://lamanzanadoradaeris.blogspot.com/2016/10/hipersticion-una-entrevista-con\\_4.html](http://lamanzanadoradaeris.blogspot.com/2016/10/hipersticion-una-entrevista-con_4.html)
- Meyrink, G. (1915 [2016]). *El Gólem*. Trad.: Alaric Dukass. Barcelona: Plutón.
- Mori, M (1970). Bukimi no tani: the uncanny valley. *Energy*, 7, pp. 33-35.
- Pohl, F. (1976 [1985]). *Homo Plus*. Trad.: Manuela Diez. Barcelona: Bruguera.
- Reeves, B., & Nass, C. (2003). *The Media Equation: How People Treat Computers, Television, and New Media Like Real People and Places* (Reprint ed.). New York: Cambridge University Press.

- Sapolsky, R. M. (2018). *Behave: The Biology of Humans at Our Best and Worst* (Illustrated ed.). New York Penguin Books.
- Simkins, J. (2016). *The Science Fiction Mythmakers: Religion, Science and Philosophy in Wells, Clarke, Dick and Herbert*. Jefferson: McFarland & Company.
- Scott, R. (dir.) (1982). *Blade Runner. The Final Cut*. [Película]. The Ladd Company.
- Smith, C. (1963) [1984]). *El juego de la rata y del dragón*. Trad.: Marcial Souto. Buenos Aires: Minotauro.
- Stapledon, O. (1937) [1985]). *Hacedor de estrellas*. Trad.: Gregorio lemos. Barcelona: Minotauro.
- Sturgeon, T. (1953) [1998]). *Más que humano*. Trad.: Jorge Sánchez. Barcelona: Minotauro.
- Verhoeven, P. (dir.) (1987). *Robocop*. [Película]. Orion Pictures.
- Villeneuve, D. (dir.) (2017). *Blade Runner 2049* [Película]. Columbia Pictures.
- Williamson, J. (1949) [1976]). *Los humanoides*. Trad.: Rafael Trechera. Buenos Aires: Fantaciencia.