

ALONSO, Andoni, ARZOZ, Iñaki. La nueva ciudad de Dios. 1ª ed. Madrid: Siruela, 2002. p 133-171. ISBN: 84-7844-551-X

los papiros o las inscripciones pétreas, sino en los libros de los hermetistas antiguos y recientes, aquellos que persiguen explorar no Egipto sino Ægypto, un país soñado y paralelo al país real y la primera nación virtual, cuna del hermetismo. Fue este hermetismo de Ægypto la primera versión de una creencia fantástica y mágica en la que se confunden el ocultismo, el gnosticismo y la mera superstición religiosa, esto es, el caldo de cultivo del actual tecnohermetismo. Según nuestra interpretación, el núcleo de la nueva ciencia esotérica del digitalismo que se practica en la Nueva Ciudad de Dios, y que orienta a la ciencia exotérica que todos conocemos.

### El paradigma tecno-hermético

*El deseo de hacerse inmortal a través de la clonación ¿se impondrá tal vez a la nostalgia de perder el yo en lo Infinito? La comunicación a través de Internet con el propio maestro y los compañeros místicos ¿será capaz de acercarnos a la experiencia de los Cachorros de Safed o de los místicos de la merkhabah de la Gran Asamblea y la Pequeña Asamblea? (...) ¿Será capaz la cábala de sobrevivir en un mundo de vertiginosos saltos tecnológicos y creciente codicia?*

Perle Besserman, *Cábala y misticismo judío*

*¿Acaso no sabes, Asclepio, que Egipto es una imagen del cielo, o por hablar con mayor claridad, que en Egipto todas las operaciones de los poderes que obran en él han sido transferidas abajo a la tierra?*

Corpus Hermeticum

La ciencia actual y las cibertecnologías se están desarrollando en torno a lo que podríamos llamar –con permiso de Thomas Kuhn– un «paradigma hermético». Bajo el influjo de este paradigma, el hermetismo funciona al mismo tiempo como modelo y como precedente inmediato. Pero para entender el doble papel que representa el hermetismo en la tecno-ciencia digitalista hay que hacer un poco de historia y recordar las diferentes versiones y acepciones del concepto de «hermetismo» hasta nuestros días. El

hermetismo originario apareció como la falsa ciencia gnóstica del Egipto faraónico, basada en interpretaciones erróneas a partir de un cúmulo de equívocos en el que los autores cristianos del Renacimiento tomaron como auténticos textos de Hermes Trismegisto (el Toth egipcio) ciertos textos gnósticos y neoplatónicos –como el Corpus Hermeticum y el Asclepio<sup>81</sup>–, escritos por egipcios helenizados de la Alejandría de los siglos II y IV d. C. Hasta que en la primera década del siglo XVII fueron correctamente reubicados en el tiempo por el erudito Isaac Casaubon<sup>82</sup>, se convirtieron en la única fuente para acceder al misterioso Egipto de las pirámides y los jeroglíficos. De esta manera ofrecieron una visión completamente distorsionada de la cultura egipcia y, sobre todo, de su religión, que aparecía como una suerte de mística precristiana en interpretaciones como la de Marsilio Ficino –el traductor del Corpus Hermeticum–, coincidente con el mismo platonismo que moldeó al cristianismo, o en otras heréticas como la de Giordano Bruno, donde pasaba a ser la única y verdadera revelación, corrompida luego por la religión judeocristiana. Durante siglos creció la leyenda de este Ægypto, sobre el que John Crowley<sup>83</sup> ha escrito una sugerente novela homónima, inspirada en las investigaciones de Frances A. Yates acerca de los herméticos renacentistas. Sin embargo, el descubrimiento de la verdad del hermetismo no desanimó a los herméticos; a partir de entonces se transforman en intérpretes deliberadamente fraudulentos de Ægypto que, animados por el prestigio del mito y la considerable literatura producida, continuaron con la deriva ocultista del hermetismo, ya que no disponían de más fuentes fiables que las voluntariosas y desmesuradas especulaciones, tardo-herméticas, de obras como el *Ædypus Ægyptiacus* de Athanasius Kircher. Es entonces cuando, en sentido estricto, los textos herméticos se convierten en el hermetismo ocultista y de matiz peyorativo que conocemos vulgarmente, una pseudo-ciencia gnóstica que, incluso después de la irrupción de la egiptología científica en el siglo XIX de los Vivant Denon, Gardner, Lepsius o Champollion, sigue alimentando diversas fantasías egipcíacas prácticamente hasta nuestros días. Y es entonces también cuando definitivamente Hermes, un interlocutor retórico al modo de los diálogos platónicos, se convierte en el legendario autor de

textos doblemente apócrifos como la alquímica *Tabla Esmeraldina*. De ahí parte el concepto de hermetismo en su acepción más amplia, como toda supuesta sabiduría o ciencia oculta y esotérica, sólo apta para iniciados, y que refiere, más que a un cuerpo doctrinal preciso, a una actitud intelectual que confunde oscuridad con sabiduría o ciencia. Por ello, el hermetismo es el modelo del tecno-hermetismo digitalista, pues como aquél es una ciencia oculta, fraudulenta y elitista<sup>84</sup>.

Pero no es éste el único aspecto en el que el hermetismo aparece como precedente del digitalismo tecno-hermético. Pues el hermetismo, conforme se va distanciando de su primera y errónea interpretación cristiana, se va acercando a la verdadera realidad de Egipto y descubre, más fascinado si cabe, su religión y su cultura paganas. El verdadero «hermetismo» de la religión faraónica, con sus pirámides y esfinges, sus momias y sus viajes al más allá, gracias a la egiptología, nos va mostrando una imaginativa y compleja religión en la que hay muchos elementos que han sido adoptados por el sincrético digitalismo a través de diversas fuentes religiosas y culturales, como iremos contrastando en varios apartados. Al mismo tiempo, este hermetismo hasta ahora puramente religioso, por la vía de un misticismo gnóstico, se va convirtiendo sutilmente en un primario tecno-hermetismo científico. Sutilmente se va propagando, a través de historiadores vagamente influidos por el hermetismo, la verdad relativa de que Egipto es nada menos que la cuna de la civilización, de la filosofía y de la ciencia. Este tema ya había dado lugar a especulaciones entre los griegos –los primeros egiptomaníacos–, a través del género *Ægyptiaka*, practicado por el primero de los historiadores de Egipto, Heródoto, por Hecateo de Abdera en su pseudo-utopía egipcia o por el mismo Platón en el *Timeo*. Los monumentos egipcios –templos, pirámides, obeliscos, colosos–, sin parangón en el mundo antiguo; una generosa agricultura basada en el estudio de las crecidas del Nilo, y la extraordinaria ciencia médica relacionada con el conocimiento de la momificación (también presente en varios textos herméticos), alimentaron con aparente justificación el mito de Egipto como fuente no sólo de toda sabiduría religiosa sino de todo conocimiento científico. Justamente por ello, en sus herméticos sacerdo-

tes, poseedores tanto de la ciencia divina como de los conocimientos médicos, se prefigura el tecno-científico digitalista como detentador del poder científico-religioso que puede darnos acceso a la Nueva Ciudad de Dios. Sin entrar a discutir el peso real de la teoría difusionista del origen de la ciencia centrada en Egipto, que habría que contrastar con un difusionismo griego e incluso con el origen múltiple de una supuesta «ciencia (matemática) neolítica» (B. L. van der Waerden), el caso es que Egipto, por la espectacularidad de sus manifestaciones culturales, ha asentado firmemente su protagonismo en este mito. Al menos lo suficiente para que, de alguna extraña forma, el paradigma hermético halle más razones para erigirse en modelo de ciertos aspectos de la tecno-ciencia digitalista. En este sentido, resulta de lo más significativa la apuesta de un científico e historiador polemista, el norteamericano (de origen británico) John William Draper. En su libro, célebre a finales del siglo XIX, *Historia de los conflictos entre la religión y la ciencia*<sup>85</sup>, se afirma el origen egipcio de la ciencia a partir de otro motivo egipciaco que ha venido a sumarse al *totum revolutum* del hermetismo egipcio: el Museo de Alejandría. La fundación del Museo con su Biblioteca adjunta en el siglo III a. C. es para Draper el origen de la ciencia en su sentido moderno. Sin embargo, no lo es de la ciencia egipcia, sino de la ciencia griega, ya que fue el rey griego Ptolomeo Sóter, el primero de la dinastía impuesta por el conquistador Alejandro, el artífice de que este Museo, origen de tantos descubrimientos e inventos, fuera el embrión de una ciencia experimental a través de su filiación aristotélica. En el Museo alejandrino confluyen los conocimientos recogidos en las campañas de Alejandro y el enfoque aristotélico de sus bibliotecarios –discípulos del Estagirita– y de los filósofos y tratadistas griegos atraídos por la fama y privilegios de la ciudad. Allí nació la primera universidad científica, como comunidad de sabios, junto al mayor depósito de conocimiento de la época, lo que constituye una primera evocación de la tecno-ciencia digitalista de universidades o centros industriales (como Silicon Valley) en los que cerebros privilegiados de todo el mundo conviven en torno a la hiperbiblioteca alejandrina de la Red. Otro de los aspectos controvertidos del libro de Draper, en su particular visión del eterno conflicto en-

tre religión y ciencia, es su rechazo del catolicismo romano como definitivo enemigo de esta última (contestada por su ilustre prologuista de la edición española, Nicolás Salmerón, y cuyas tergiversaciones históricas han sido señaladas por Stephen Jay Gould)<sup>86</sup>, frente a la posible y deseable reconciliación con el protestantismo. La absurda infalibilidad papal del catolicismo, con sus dogmas y jerarquías, frente al libre examen del protestantismo, inclinan a Draper (de origen metodista) a creer, con razón, tal y como se demostró en el siglo siguiente, que un país como Norteamérica podía encabezar la cruzada racionalista de la tecno-ciencia y del posterior digitalismo. Surgen así inevitablemente nuevos paralelismos entre Egipto y Norteamérica que complementan la metáfora judaica del pueblo elegido, la nueva Edad Media o la Nueva Ciudad de Dios, pues ambas naciones pueden interpretarse como prósperas teocracias imperialistas basadas en la tecno-ciencia<sup>87</sup>. El imperialismo griego del macedonio Alejandro, cuyo instructor –recordémoslo– fue el propio Aristóteles, dio como fruto el Museo de Alejandría, y el imperialismo norteamericano, con sus científicos «aristotélicos» de vanguardia, ha dado lugar a Internet. Y para ilustrar una posible conexión secreta (y cibercultural) tenemos incluso la leyenda egipcia y hermética de Norteamérica, como prueba su inicio en el billete de un dólar, donde aparece una pirámide –en cuya base está grabado el año de la Independencia– como símbolo de la unión y la fuerza de la nueva nación. Sobre su cúspide se cierne el ojo de Dios, vigilando que los valores espirituales prevalezcan sobre los simplemente materiales, y rodeado por la leyenda *Annus Coepit* como bendición de Dios para esta nueva civilización, creadora del *Novus Ordo Saeculorum*. En este aspecto político-científico, el Egipto mítico como Estado fuerte y estable, por derecho divino, ha sido también la referencia inevitable de numerosos gobernantes desde la época romana –cuando todavía Alejandría era la primera ciudad del orbe– hasta el emperador Napoleón.

El hermetismo egipcio en sus diversas acepciones y motivos, donde confluye la fantasía y la realidad, el pensamiento griego (en el que Platón y Aristóteles se dan la mano) y la religión egipcia y el cristianismo y la literatura, y tantos otros elementos, ha conforma-

do una de las fuentes principales del paradigma tecno-hermético. Pero, para entender hasta qué punto esta fascinación cultural se ha convertido también en paradigma popular del digitalismo, hemos de detenernos en una de sus herencias científicas: la egiptología, especialmente en sus comienzos durante la campaña científica emprendida por Napoleón.

### *La Description de l'Égypte*

*Mi convicción se reforzaba cada día. Egipto era más que Egipto. Había hecho nacer las ciencias, formulado la más profunda de las filosofías, construido los templos más perfectos. Aquí palpita el corazón del mundo. De aquí surgirá la revolución espiritual que barrerá las antiguas creencias y permitirá que los hombres comulguen de nuevo con los dioses.*

*Toda la ciencia sagrada de la cual dependía la vida cotidiana de Egipto estaba ahí, dictando a los futuros egiptólogos infinitos caminos de búsqueda.*

Christian Jacq, *Champollion el Egipcio*

Una de las tecnologías más carismáticas del digitalismo es la llamada «realidad virtual». La creación de entornos infográficos de carácter realista se convirtió en la vanguardia del digitalismo incluso antes de que la Red fuera tan popular. Esta tecnología, a pesar de hallarse todavía en una fase «publicitaria» –ya que promete más de lo que ofrece–, ha sabido representar como ninguna el sentido global y último del digitalismo: la construcción de un doble virtual del mundo. Lo que en los mitos religiosos y herméticos todavía era una aspiración para el más allá, gracias al digitalismo tecno-hermético, puede ser realizado en el tiempo histórico. Hemos rastreado algunas fuentes del tecno-hermetismo en la historia de la tecno-utopía, pero siguiendo el hilo del hermetismo de *Ægypto* nos hemos topado con la evidencia del momento exacto de la conversión del hermetismo en tecno-hermetismo. Justo cuando el misterio del hermetismo declina iluminado por las luces de la Ilustración, se produce la mutación del paradigma. Nos estamos refiriendo a la expedición que Napoleón dirigió en 1798

para arrebatarse Egipto a los mamelucos y disputar así la hegemonía mediterránea a los británicos. El primero de julio de ese año, Napoleón desembarcó 36.000 hombres en Alejandría y conquistó Egipto en la batalla de las Pirámides el 21 de julio, pero diez días después el almirante Nelson destruyó la flota francesa, dejando atrapados a los expedicionarios. El equipo francés de 167 ingenieros y técnicos que acompañaba al ejército napoleónico y venía a desarrollar una labor colonizadora y militar de construcción de infraestructuras, ignorante de su destino cuando embarcó, se vio reorientado a llevar a cabo una obra bien distinta: realizar la primera investigación científica del mítico Egipto. Para ello se creó el Instituto de Egipto, bajo la dirección de Jean-Baptiste Fourier, que desarrolló una campaña sistemática de estudio y descripción del país del Nilo. El resultado de esta empresa, que duró casi cuatro años, fue la monumental *Description de l'Égypte*<sup>88</sup>, que constaba de 10 gruesos volúmenes y 3 atlas, más 9 volúmenes complementarios, y que ocupaba un mueble de caoba diseñado expresamente para albergar la obra. Las 7.000 páginas entre textos y dibujos daban cuenta, en tres partes, del antiguo Egipto, del Egipto moderno y de su historia natural. Verdaderamente era una obra de tal envergadura que sus autores comentaron que ningún país del mundo, ni siquiera Francia, había sido objeto de un estudio tan exhaustivo. Se levantaron planos topográficos y se dibujaron los templos y monumentos más importantes con rigurosa fidelidad, se reprodujeron cientos de jeroglíficos y pinturas murales, se clasificaron las diferentes especies de animales exóticos mediante minuciosos dibujos, y finalmente se realizaron completos estudios geográficos y sociológicos de la población egipcia de la época. El grado de perfección de las ilustraciones (837 grabados, de los cuales 50 son en color) todavía asombra, ya sea por la espectacularidad de la reconstrucción de las ruinas de Carnac o por las pequeñas muestras geológicas del ingeniero de minas François-Michel Rozière, de un verismo hiperreal. Con una pasión equivalente a la de los herméticos, los jóvenes ingenieros embarcados en esta apasionante aventura científica alcanzaron cotas realmente heroicas. Tal es el caso del equipo que excavó el antiguo trazado del canal que unía el mar Rojo con el Mediterráneo, de los ilustradores del zodiaco cir-



cular de Dendera (un importante motivo proto-cibercultural), tumbados boca arriba durante fatigosas jornadas pasadas en la penumbrosa luz de las velas, o la del extraordinario zoólogo Jules-César Lelorgne de Savigny, que conforme trabajaba en sus detalladísimas descripciones anatómicas sufrió una pérdida de la visión que le impedía soportar la luz del día, por lo que pasó los últimos treinta años de su vida encerrado tras un velo negro. Como resultado de su enfermedad ya sólo publicó una taxonomía de las alucinaciones provocadas por las turbulencias del nervio óptico; en palabras del estudioso de la expedición, Charles C. Gillispie, «una aurora boreal en su cabeza» (verdaderamente, otro héroe recóndito de la primera cibercultura). En definitiva, la *Description de l'Égypte* no sólo fue el comienzo oficial de la egiptología y de la arqueología científicas sino el comienzo de la difusión de la ciencia europea por Asia y África como nueva evangelización tecno-hermética. Como antaño durante la conquista de América, en el nuevo proceso colonial de lo que ahora llamamos el tercer mundo se propagaba la nueva fe tecno-científica, una extraña heredera del cristianismo. La expedición napoleónica, además, supuso un polémico revulsivo para la adormecida sociedad egipcia –tal como recoge el cronista Al-Garbatí–, cuyo modelo imperialista adolece del mismo mal que el digitalismo actual. Cuando los franceses fueron finalmente derrotados por los británicos y abandonaron Egipto se llevaron a sus científicos, sus imprentas y sus libros, del mismo modo que los heraldos del digitalismo ciberimperial alientan por medio mundo la informatización y la «internetización» pero no traen ni ordenadores ni conexiones telefónicas. Por eso son sólo misioneros que vienen a excitar la imaginación de los infieles con los mitos tecno-herméticos de un (sobre)mundo mejor, cuando lo que verdaderamente necesitan es que éste sacie su hambre (¡ah, pero –paradoja de paradojas– la panacea es precisamente la digitalización!), mientras saquean sus recursos naturales o arqueológico-turísticos.

Los ingenieros y topógrafos que levantaban acta del antiguo Egipto nada sabían del hermetismo, pero eran sus herederos directos. El hermetismo egipciaco que tanto arraigo tenía en Francia, como nos refiere Jurgis Baltrušaitis en su *En busca de Isis*<sup>89</sup>, re-

surgía en la campaña napoleónica de una manera diferente. Ya no se trataba de la dudosa probanza etimológica y libresco del origen egipcio de París, sino de adueñarse de las fabulosas tierras donde nació el sueño hermético, para destriparlo y construir otra versión mejorada. Napoleón, acerca de cuya ascendencia hermética (masonía, neotemplaria, etc.) se ha especulado ampliamente, cuando conquista Egipto y Tierra Santa (las pirámides y Jerusalén) está cumpliendo simbólicamente el destino hermético de todo megalómano imperial, pues para reunificar el mundo bajo una nueva ley o una nueva religión, ha de conquistar primero los antiguos centros del poder místico. La campaña de Egipto es una reedición de la campaña de Alejandro –al que Napoleón quería emular–, al tiempo estratégica y hermética, y cuyo fruto científico –la *Description de l'Égypte*– equivale al Museo alejandrino de Alejandro. Una vez más la vocación científica totalizadora –Museo, *Description*, Internet– se manifiesta en cierta manera como la continuación del imperialismo voraz que quiere conocerlo todo para controlarlo todo. Francia, como otras naciones occidentales antes y después, también vivió su propio sueño hermético-imperial y aún hoy vive de sus rescoldos en medio de la marea ciberimperial americana. La *grandeur*, en estos tiempos posmodernos, se convierte en *différence*, y en tímidos intentos de establecer un digitalismo francés (Minitel) y de pensar la cibercultura desde una óptica más escépticamente europea (Baudrillard, Virilio). Pero todavía hoy, en el centro del París egipcíaco y merced a Mitterrand, el «último faraón republicano», se levanta la pirámide de cristal del Louvre remozado –todo un emblema de la cibercultura hermetizante–, obra del arquitecto Pei, acaso descendiente espiritual de la China criptoegipcia sobre la que especulara el padre Kircher. Sin embargo, el compromiso de Francia con el tecno-hermetismo no surge espontáneamente de la expedición napoleónica. Ya la Revolución había aportado el precedente político del tecno-hermetismo con la entronización en la catedral de Notre-Dame de la diosa Razón. Pero, sobre todo, éste se hace evidente en la empresa intelectual de la *Enciclopedia* de Diderot y D<sup>o</sup> Alembert, en la cual se sentaron las bases de esa actitud tecno-hermética y totalizadora que conduciría a la empresa científica de la *Description de l'Égypte*. La *Enciclopedia* como universo

simulado del conocimiento global es un remedo racionalizado y alfabético tanto de la Biblioteca de Alejandría como de Internet, y su despliegue de talentos, textos e ilustraciones gráficas, una premonición de la labor de la expedición egipcia y de la ciencia hipertextual en la era de la cibercultura. Pero la *Enciclopedia* tiene sus propias fuentes herméticas, y puede remitirnos, como el estupidario de *Bouvard y Pécuchet*<sup>90</sup> –una exacta premonición del conocimiento vano y caótico basado únicamente en Internet– escrito por Flaubert, orientalista aficionado y maestro cibercultural, al hermetismo (paródico). La *Enciclopedia* y la *Description* serán las dos contribuciones mayores del genio francés al naciente tecnohermetismo que en alas de la revolución (de confesión racionalista y atea) viajará por todo el mundo, hasta encontrar inopinadamente en la Norteamérica independentista primero y en la ciberimperial después su discípula más aventajada.

Pero la transición del hermetismo al tecnohermetismo apuntada en la *Enciclopedia* y evidenciada en esta vasta empresa científica también se nos presenta como primera muestra cibercultural de la tecnología de la realidad virtual. Pues ¿qué es esta proeza científica sino una rudimentaria realidad virtual que reconstruye un Egipto paralelo al Egipto real? El *Ægypto* fantasmagórico del hermetismo se convierte en el simulacro científico del Egipto tecnohermético. Si cargásemos en un programa o en una página web la totalidad de las ilustraciones y mapas de la *Description* obtendríamos una magnífica realidad virtual, arcaizante, del Egipto antiguo y del Egipto árabe del siglo XVIII. La precisión topográfica y geométrica de este doble de Egipto, trazada por topógrafos, ingenieros y arquitectos (por supuesto, con una sólida formación artística), nos permitiría, provistos de visor y guantes de datos, visitarlo e interactuar con él a nuestro antojo como en el más avanzado simulador. De igual manera, la *Description* podría ser un práctico CD-Rom, ya que combina hábilmente textos e ilustraciones gráficas, visiones generales e históricas y aspectos específicos de diversas disciplinas. La *Description*, como primer evento de la egiptología científica, también moldea esta ciencia y el conjunto de la arqueología como ciencia eminentemente cibercultural. La reconstrucción del pasado, practicada y divulgada cada vez con ma-

por frecuencia gracias a programas de realidad virtual, complementa el afán del digitalismo por construir el futuro a través de la «apologética prognótica» de la Nueva Ciudad de Dios o de la ciencia-ficción. Pasado y futuro entendidos no como compartimentos estancos de una ciencia bifronte e imparcial, sino, al modo cibercultural, como vasos comunicantes que confluyen en un presente híbrido y quimérico. Así ocurre que descubrimos los moldes arcaicos y herméticos del antiguo Egipto en la cibercultura actual o que reedificamos nuestros micromundos virtuales bajo escenografías egipcíacas y orientalizantes. La egiptología como egipcio-manía o la egipcio-manía como egiptología han desembocado en una subcultura tecno-hermética, una de las más llamativas que animan nuestro ocio virtual, junto con la Edad Media, la Roma imperial o el Japón de los otakus. La egiptología egipcio-maníaca se despliega en un subgénero literario de éxito creciente dentro de la novela histórica (de Christian Jacq, egiptólogo y novelista, a Terenci Moix, nuestro egipcio-maníaco por excelencia) y en una recuperación cinematográfica (de *El Príncipe de Egipto* a *La momia*, puro divertimento digital), además de en numerosas exposiciones, colecciones, revistas y libros especializados y divulgativos (de la magna exposición *L'Égypte au temps des pyramides* a cursos sobre escritura jeroglífica en revistas esotérico-arqueológicas). Por otra parte, y cada vez más, esta corriente cultural se traduce al modo cibercultural en juegos de rol, videojuegos y, sobre todo, en cientos de páginas web<sup>31</sup> que, entre el turismo y la divulgación, multiplican infinitamente la visión pionera e hipervirtual de la *Description*. La envergadura de este fenómeno y otros similares confirma nuestra idea de que la creación de la Nueva Ciudad de Dios no significa necesariamente que vayamos a vivir en un entorno virtual futurista, sino que ésta va a posibilitar el despliegue de una miríada de ciberculturas revivalistas, de pastiches tecno-herméticos, donde se mezclan la realidad y las fábulas, algunas de pleno delirio tecno-hermético como la que sostiene la conexión entre los extraterrestres y los antiguos egipcios (ilustrada por la película *Stargate*). El sueño de revivir *Ægypto* es una más de las formas pintorescas que la vaciedad inherente a la cibercultura de la Nueva Ciudad de Dios nos ofrece para soportar la ociosa vida del tercer milenio; un co-

lorista paraíso virtual para escapar en nuestras vacaciones de una realidad cada vez más hostil e inhumana, ocultamente propiciada por el digitalismo tecno-hermético.

Después de mostrar estos indicios de pruebas, ¿acaso sería una afirmación demasiado osada decir que el hermetismo, en sus diversas versiones y acepciones, ha vertebrado secretamente como paradigma y precedente al menos una de las corrientes principales del proyecto tecno-científico occidental? No ha de ser nuestra tarea en este momento, para apoyar esta acusación, rescatar del frecuentemente deliberado olvido las huellas de Hermes en la ciencia y la cultura occidentales. Bástele saber al lector que, además de filósofos y hermetistas como Bruno y Paracelso, figuras científicas conocidas por otros conceptos, como Kepler, Copérnico, Roger y Francis Bacon, Newton o Dee, frecuentaron su sospechosa compañía, además de importantes literatos como Marlowe, Shakespeare, Ben Johnson, Milton, Blake, Shelley o Victor Hugo, o artistas del Renacimiento que establecieron la perspectiva occidental (y cibercultural) como Leonardo, Miguel Ángel, Botticelli o Durero. Incluso el autor del *leitmotiv* de nuestro libro, san Agustín, concedor de los textos herméticos como otros padres de la Iglesia (Clemente de Alejandría, Orígenes, etc.), sugiere en las *Retractaciones* la existencia de una antigua y verdadera religión que luego se manifestará en el cristianismo<sup>92</sup>. Para nosotros no cabe duda de que el hermetismo transformado en tecno-hermetismo constituye una de las claves fundamentales para entender la Nueva Ciudad de Dios y que es, de hecho, la nueva ciencia gnóstica que acoge sincréticamente el aluvión de mitos religiosos de las culturas remotas o cercanas al ámbito cultural del digitalismo.

Resurge con fuerza en el tecno-hermetismo aquella religión mágico-científica defendida con ardor suicida por Giordano Bruno, que los propios textos herméticos (*Asclepio*) vaticinaron que sería olvidada y posteriormente redescubierta... Veremos en cualquier caso cómo los mitos herméticos de esta antigua y sincrética sabiduría, egipciaca y griega, cristiana y judía, ocultista y científica, tras diversas mutaciones, han vuelto a salir a la luz, con los mismos propósitos de entonces, sólo que por otros medios, los cuales, con toda seguridad, alterarán definitivamente el sentido de la búsqueda.

da. Algo había probablemente en este peculiar y arrebatado misticismo alejandrino que inspiró a científicos, artistas, poetas, reyes y papas, para que haya vuelto, nunca mejor dicho, «herméticamente» a inspirar a los apologistas y constructores de la Nueva Ciudad de Dios.

Así, después de esta introducción acerca de la conversión del hermetismo en tecno-hermetismo podremos entender mejor el marco general metafórico en el que aparecen los diversos mitos digitalistas. Para una más fácil comprensión vamos a distribuirlos en varios apartados temáticos; sin embargo, ha de saber el lector que en un formato tecnológico hipertextual —el que hubiéramos preferido, y el que más conviene a la plasticidad del hermetismo— esta distribución por disciplinas, dominios de referencias o conceptos nucleares desaparecería para dar lugar a una red de relaciones cruzadas entre conceptos atómicos. Por ello, tendrá que ser el lector quien, en esta ocasión, interprete hipertextualmente los diferentes mitos y vaya anudando de un apartado a otro los cabos sueltos de nuestras sugerencias.

### Los mitos del cuerpo

*Tras abandonar el cuerpo,  
La mente, que es divina por naturaleza,  
Queda libre de toda contención,  
Adopta un cuerpo de luz  
Y se desplaza por todo el espacio.  
Habiendo sido iniciada la inmortalidad,  
Un alma humana,  
Transformada ahora en un dios,  
Se une a los dioses que danzan y cantan  
En celebración de la gloriosa victoria del alma.*

*Cuando un hombre vuelve a nacer  
No es un cuerpo de tres dimensiones.  
Es todo-mente.  
Ahora veo con la mente,*

*Me percibo como un todo.*

*La mente cósmica es la receptora de todas las formas sensibles*

*Y de todos los tipos de conocimiento de las cosas sensibles.*

Corpus Hermeticum

Junto al mito de la Nueva Ciudad de Dios, la otra gran constelación de mitos digitalistas es la de aquellos que se refieren al cuerpo, el cuerpo trasmutado por la tecnología. Trasmutación imprescindible para habitar este mundo hipertecnológico que estamos construyendo. Los mitos digitalistas del cuerpo tienen diversas manifestaciones, surgidas en diferentes momentos del proyecto herético de la tecno-ciencia moderna, pero finalmente convergentes. Así, la última manifestación del tecno-cuerpo es precisamente el cibercuerpo, el doble digital que habita en las redes. Pero hemos de abarcarlas todas para comprender su fin último y global.

### El doble digital

*El ángel guardián, o gemelo celestial; el sueño, que es tanto mensajero como intérprete de sí mismo; el cuerpo astral, propio del ascenso y resurrección; el advenimiento del fin de los tiempos; esos cuatro presagios del fin de los tiempos; estos cuatro presagios se funden en la imagen de un Hombre Primordial restaurado, una epifanía y un testimonio.*

John Crowley, *De amor y sueño*

→ [ La Nueva Ciudad de Dios no puede ser habitada por los cuerpos físicos y corruptibles de los mortales. La Nueva Jerusalén ha de ser habitada por seres espirituales, esto es, seres virtuales constituidos de la misma sustancia de la nueva ciudad celestial. El problema para los digitalistas es que, a diferencia de la antigua religión basada en la creencia trascendente del más allá, han de habitar de alguna manera su tecno-cielo digital durante el tiempo que dura su vida. En la era del digitalismo, en la que la utopía ha de ser cumplida, no podemos conformarnos con la pasiva contemplación del paraíso a través de la ventana televisiva. Necesitamos sumergirnos, viajar e interactuar; en definitiva, vivir plena-

mente el sueño digital. Es entonces cuando del oscuro fondo hermético del digitalismo surge naturalmente la idea de generar un «doble» digital del cuerpo humano, capaz de representarnos y vivir vicariamente nuestra existencia en este sobremundo paralelo. Nace así el «cibercuerpo», nuestro doble virtual (un *doppelgänger* virtual), que poco a poco, en la medida en que despliega su múltiple y prodigiosa existencia, cobrará una importancia tal que hará que olvidemos nuestro cuerpo real. ¿Pero de dónde viene esta idea tan razonable y útil, y que evidencia, sin embargo, una clara ascendencia hermética? No cabe duda de que procede de esa arraigada y universal idea religiosa que separa al ser humano en alma y cuerpo, y especialmente de su concepción hermética o gnóstica, que cree que el alma no permanece inactiva hasta su liberación tras la muerte. La ortodoxia religiosa hace vivir al común de los fieles en la creencia de que, tras la muerte, el alma vuela al trasmundo, sea éste cielo o infierno. El misticismo declara posible que algunos elegidos, mediante arduas disciplinas meditativas y ascéticas, puedan atisbar en vida el otro mundo durante breves arrebatos o iluminaciones que modifican su mente y su vida en este valle de lágrimas. Pero, mucho más allá de esta creencia, el gnosticismo hermético sostiene que es posible acceder al cielo mediante diversas técnicas mágicas, viajar por sus inmensidades y comunicarse con sus habitantes. Sea una alucinación religiosa, mera superchería o vivencia real, los más grandes herméticos han referido con todo lujo de detalles sus viajes por las diversas esferas celestes, en las que además de a los espectros de los muertos y a los ángeles conocieron al mismo Dios. Si esto ha sido posible antes de la muerte es porque el alma tiene vida propia y activa, al menos durante los periodos de éxtasis. El alma, según la doctrina hermética, tendría la forma de un doble del cuerpo, al que se ha denominado de diversas formas, como «cuerpo astral» o «doble etérico»<sup>93</sup>, constituido por una energía sutilísima, imposible de detectar por medios científicos (aparte de los cuestionables pesajes *post-mortem* de los espiritistas). Durante los arrebatos extáticos y, sobre todo, durante el periodo del sueño, este cuerpo astral conectado al cuerpo físico por el llamado «hilo de plata» puede viajar a otros mundos, al pasado o al futuro y a la dimensión celestial, trascendiendo así



las leyes espacio-temporales. Pues bien, según nuestra interpretación, **para el tecno-hermetismo**, este cuerpo astral es el modelo de su **cibercuerpo** como «doble digital», ya que tiene sus mismas características y cumple **funciones equivalentes** en el cielo artificial de la Nueva Ciudad de Dios. La realidad virtual ha generado los **cibercuerpos tecno-herméticos** más visibles, puesto que en cualquier juego o simulación nos recubre de disfraces infográficos que pueden ser contemplados por todos los usuarios. **Pero en Internet** nuestra identidad digital también genera su propio doble, ya sea como **personalidad fingida** en una *chat*, fantástica recreación infográfica en un juego **de rol de Internet** o imagen digitalizada a través de la *webcam*. El **extraordinario desarrollo** tecnológico del tecno-hermetismo nos permite poseer una panoplia de **dobles digitales** a nuestro capricho, tantos como correos electrónicos hayamos contratado o como nuestra imaginación nos sugiera. Nuestro **doble digital** puede multiplicarse en mil heterónimos o en una explosión de **personalidades múltiples** de carácter patológico. Ciertamente, la vida de los internautas cada vez se parece más a la de aquellos viajeros del espíritu; permanecen extáticos frente a la parpadeante pantalla **del monitor** durante largas horas, como sumergidos en un trance, moviendo espasmódicamente la mano para dirigir sutilmente el viaje de su **doble digital** a las diferentes esferas o niveles de la Nueva Ciudad de Dios. Para esta nueva generación de tecno-herméticos, los viajes ciberespaciales se han convertido en una escapatoria del mundo real, al que les cuesta volver. En la imaginación **de los escritores ciberpunk**, estos viajeros se convierten en «**vaqueros cableados**» que, mediante implantes cerebrales conectados **a la Red**, se sumergen por completo en los frenéticos y delirantes escenarios del mundo virtual, perdiendo totalmente la conciencia de la «**realidad real**». Nuestra vida cotidiana, progresivamente **orientada desde** hace décadas a la interacción con horizontes **simbólicos** –libros, televisión, **cine, etc.**–, a través de tecnologías como la realidad virtual, la **realidad artificial** e **Internet**, se desplaza hacia ese mundo paralelo fabricado por la tecnología. Muchos usuarios de estas tecnologías viven ya más en la Nueva Ciudad de Dios que en el mundo, por lo que su **doble digital** es más importante que su propio cuerpo. Finalmente se pro-

duce la trasmutación del cibercuerpo: el doble digital es el verdadero cuerpo, y el cuerpo físico pasa a ser el doble carnal. Obviamente, la mayoría de los usuarios, por el momento, no va a alcanzar ese grado extremo de inmersión, pero basta con que la idea del doble digital sea mantenida por un **reducido porcentaje** de tecno-fanáticos y apologistas del digitalismo, y publicitada gracias a la **tácita alianza** de empresarios, científicos y creadores de ciencia-ficción, para que se convierta en un mito fundamental. Y el problema de este nuevo tipo de mitos es que orientan el desarrollo tecnológico y social hacia una dirección determinada, que no creemos que sea ni la única posible ni la más conveniente.

### Antecedentes del cuerpo virtual

*El paraíso del gnóstico fiel es su propio cuerpo y el infierno del hombre sin fe ni gnosis es su propio cuerpo.*

Rsād-'awāmm

*Voy al encuentro de mi Imagen y mi Imagen viene a mi encuentro. Me besa y me abraza cuando he salido de mi cautividad.*

Texto mandeano

La asociación del cuerpo astral con el doble digital no es sólo fruto de una extravagante intuición literaria; como sucedía en el mito de la ciudad virtual, este mito responde al convencimiento del paulatino crecimiento de una tradición tecno-hermética del cuerpo dentro del hermetismo, que nos ha conducido hasta el cibercuerpo. No ha habido cultura que no haya creído en la existencia de otro mundo tras la muerte, de una suerte de cuarta dimensión, donde conviven los dioses, los espíritus y los antepasados. En las culturas animistas, el chamán, mediante la ingestión de **pociones o plantas alucinógenas**, consigue que nuestro cuerpo astral despierte y se adentre brevemente en ese inframundo o sobremundo en el cual nos encontramos con entidades extrañas, el espíritu de nuestros animales totémicos o los propios dioses, que nos instruyen sobre cómo orientar nuestra vida en el mundo real.

En ciertas culturas amerindias todavía sobrevive ese particular tipo de religiosidad alrededor de sustancias mágicas ofrecidas por los dioses, como la ayahuasca o el peyote. En la tribu colombiana de los tukano, toda su cultura gira en torno a las revelaciones de los fosfenos provocados por la ingestión de una bebida alucinógena llamada *yajé*, cuyas figuras son representadas en cerámicas y tambores. Estos fosfenos –puntos luminosos producidos en el cerebro e inducidos por alucinógenos o lesiones neurológicas– al parecer también provocaron las visiones de Hildegard von Bingen, otra remota maestra cibercultural, quien las recogió en magníficos libros ilustrados como visiones místicas. El parecido de estos fosfenos de colores con los *pixels* de las imágenes infográficas resulta más que sorprendente<sup>91</sup>. En este sentido, en numerosas culturas, la relación entre el mundo real y el mundo simbólico-onírico es tan estrecha como empieza a ser nuestra relación con el conjunto de producciones culturales de lo que llamamos cibercultura. Como nos mostró Bruce Chatwin en *Los trazos de la canción*<sup>95</sup>, entre los aborígenes australianos se ha desarrollado una compleja religiosidad centrada en la rememoración del «tiempo del sueño», una era de fábulas míticas y creadoras que se manifiesta sobre el territorio real a través de una serie de lugares simbólicos que las tribus nómadas debían recorrer constantemente, tejiendo una suerte de invisible red comunicativa y cultural que abarcaba toda Australia. Las célebres cortezas pintadas que representan estas figuras míticas también presentan la curiosa técnica puntillista de los tapices fosfénicos, cuyo objeto es mostrar el resplandor óptico de su esencia espiritual. Una vez más, la semejanza entre una primitiva red vernácula y su mundo de sueños inducidos con nuestra Red y nuestro mundo virtual resulta demasiado significativa como para ser casual; como si mediante la tecnología digital no buscáramos sino reproducir el esquema mítico de las más antiguas formas de religiosidad. Sin embargo, la diferencia entre su mundo paralelo y el nuestro es evidente, y el problema puede llegar a ser el mismo que surgió en el reencuentro del hombre occidental con las drogas y alucinógenos étnicos o sintéticos. Sin una cultura tradicional que nos prepare, nuestras mentes inexpertas naufragan en un «mal viaje» o se quedan atrapadas en la adicción. La ansiedad del hom-

bre occidental por acceder a los «paraísos artificiales» de los que nos hablaba Baudelaire puede conducirnos a falsos escenarios virtuales como el que proponía Stanislav Lem en *Congreso de futurología*<sup>96</sup>, donde el influjo de las drogas enmascara una realidad deprimente bajo la magnífica apariencia de un mundo maravilloso que sólo era una alucinación colectiva.

En nuestra propia tradición cultural, el antecedente más claro de estos viajes alucinógenos lo constituyen los famosos «vuelos» de las brujas medievales o los curas renegados, como el famoso licenciado Torralba. En la ortodoxia cristiana no cabían especulaciones sobre el cuerpo astral, y por ello se creía que las brujas, tras ingerir o untarse determinadas pócimas como la belladona o el beleño, volaban hasta el aquelarre, para participar en orgías nocturnas. Obviamente, a lo más que habrían llegado estas pobres mujeres –curanderas o víctimas de insidias vecinales– sería a sufrir algún tipo de experiencia o sensación extracorpórea inducida por los alucinógenos. En este aspecto, las orgías satánicas están más cerca de las orgías pornográficas *on line* de los *party web*, celebradas en los bajos fondos de la Nueva Ciudad de Dios. Retomando esta tradición, la primera cibercultura, heredera del movimiento *hippy* californiano **así como de la literatura ciberpunk**, ha manifestado la simbiosis natural entre drogas y realidad virtual. Ésta es la generación **representada** por personajes como Jaron Lanier o Timothy Leary (cuyo maestro literario fue William Burroughs), adalides de una interpretación místicoide de la realidad virtual como heredera **tecnológica del LSD**, que volvió a abrir las «puertas de la percepción» de Huxley, y posteriormente ha sabido explotar la corriente del ciberchamanismo. La secreta aspiración de estos **pioneros** parecía ser, ya que no pudieron acceder al mundo surreal del Don Juan de Castaneda o de Lobsang Rampa (al parecer una pareja de brillantes impostores), **crear artificialmente esos mundos**. Sin embargo, la época de **películas** tan sintomáticas de este espíritu, como *Viaje al fondo de la mente* o *Brainstorm*, transidas de un misticismo naif, dio paso a los actuales **videojuegos** y comunidades virtuales **sobre juegos de rol**, donde el mundo **iniciático** del *nagual* se ha convertido en una Disneylandia virtual.

Aunque **la creencia en el mundo paralelo** o de ultratumba, ac-

cesible sólo a través de alucinógenos o de los sueños místicos, fue perdiendo importancia en el ámbito occidental dominado férreamente por la ortodoxia cristiana, no desaparece por completo de nuestra cultura. El recuerdo de estos prohibidos viajes del cuerpo astral se convierte poco a poco en recurso ficticio para diversas empresas literarias o filosóficas, que ya tuvo sus primeros antecedentes en «La visión de Er», recogido en *La República* de Platón<sup>97</sup>, y *El sueño de Escipión* de Cicerón<sup>98</sup>. En estos primeros textos se establece ya el «sueño utópico» como género que seguirá presente en obras muy posteriores como el *Viaje de un filósofo a Selenópolis*, de Antonio Marqués y Espejo, y que de hecho constituye una de las fuentes más claras de la ciencia-ficción. Cuando todavía no existía un universo físico más allá de la luna ni máquinas voladoras excepto la alfombra mágica, los viajes a otros mundos o realidades se realizaban a través de sueños, sueños irónicos, críticos, satíricos o pedagógicos, que permitían al viajero burlar la lógica y afirmar en tono de farsa lo que se hubiera callado en un libro convencional.

Una de las obras cumbre de la cultura occidental es precisamente la *Divina Comedia* de Dante<sup>99</sup>, una suerte de sueño literario-teológico en el cual el autor visita el infierno, el purgatorio y el cielo, donde se ubica la Jerusalén celestial. Esta obra, fusión ejemplar de la tradición del sueño con la de la ciudad mística agustiniana, es el precedente de otros sueños literarios –muy frecuentes también en la tradición hispana– donde aparecen construcciones imaginarias y místicas, como en las obras de Lobera de Ávila, Luis Hurtado, Antonio Enríquez Gómez, Francisco Santos o Antonio Maldonado, quien en su *Sueño* imperialista dedicado a Felipe IV describe el «Real Alcázar y Palacio de la Vida», en una de cuyas salas descubre la «Jerusalén Militante», en el Orbe de Marte, «donde la Sapiencia había edificado su casa»<sup>100</sup>. La evocación de arquitecturas maravillosas y ciudades místicas como destino de los sueños literarios vuelve a remitirnos con toda fidelidad al viaje del doble digital a la Nueva Ciudad de Dios. Y resulta curioso cómo, en numerosos casos, este viaje utópico, religioso o científico encubre un hermético reclamo al imperialismo, como en Maldonado o en el anónimo *El sueño balear*, lo cual nos recuerda la labor encubierta de los apologistas del digitalismo.

Este recurso de los sueños literarios tuvo en nuestro país un gran predicamento, entre autores como Quevedo o Torres Villarroel, quienes lo utilizaron para satirizar la sociedad de su época. Tampoco podemos olvidar que Cervantes, autor de varios sueños satíricos, hace padecer al mismo Quijote aventuras asimilables a los sueños literarios, como los de la Cueva de Montesinos, la Ínsula Barataria o el vuelo a lomos de Clavileño, burla de las visiones reveladoras, las utopías o los viajes mágicos. Todo el libro en realidad no es sino el sueño de un hidalgo fantasioso que vive un verdadero juego de rol caballeresco y una crítica de las desmesuras de la imaginación, que bien pudieran aplicarse a tecnologías como la realidad virtual.

Sin embargo, dentro de este subgénero, lo que nos interesa señalar especialmente es que aquí también la tradición hermética desemboca en el tecno-hermetismo y en la idea del cuerpo digital. A partir, sobre todo, de un autor como Athanasius Kircher, clave para la cibercultura barroca, vemos cómo se une la tradición hermética del viaje con la construcción de un mundo platónico de ideas y conocimientos, utilizando el recurso del sueño literario. En su *Iter extaticum*<sup>101</sup> se establece ya perfectamente el modelo imaginario de lo que ahora son los viajes digitales al mundo de conocimientos de la Red. El ángel Cosmiel conduce a Teodidacto para que conozca la magnificencia del universo creado por Dios, como los navegadores angélicos guían a los internautas actuales hasta el sagrado ciberespacio. Justamente esta misma visión kircheriana, que influyera directamente en escritores como Torres Villarroel, es la que utiliza sor Juana Inés de la Cruz en su célebre poema «Primero sueño»<sup>102</sup>.

Otros sueños destacados de esta tendencia son *El sueño de Polifilo de Francesco Colonna*<sup>103</sup>, con su viaje egipciaco a Heliópolis, y, especialmente, la *Visión deleitable de la filosofía y de las artes liberales de Alfonso de la Torre*<sup>104</sup>, donde en medio de alegorías didácticas para educar a los príncipes se nos describe un viaje a una verdadera enciclopedia del conocimiento de la época. Precisamente uno de sus motivos ciberculturales es el espejo de la Verdad, que funciona a modo de ordenador místico proyectando emblemas religiosos.

Por último, en este mismo apartado habría que incluir los viajes de Swedenborg a otros planetas o nada menos que al infierno y al cielo (en su día fueron tomados por viajes reales), cuyas particularidades y costumbres describe en varios libros con la curiosidad de un turista. Swedenborg es una figura clave para entender la deriva propiamente tecno-hermética de este género, ya que es un brillante científico «tránsfuga», vencido por el sueño religioso de imaginar o reconstruir el mundo del más allá –donde conviven extraterrestres, espectros y ángeles– en una amalgama de temas herméticos. Curiosamente su caso fue analizado por Kant en sus *Sueños de un visionario*<sup>105</sup>, una inteligente y equilibrada refutación y un ensayo como «sueño crítico» que bien podría servir de modelo a los razonadores ciberculturales contra los excesos digitalistas.

En una época en la que la ciencia moderna se estaba desarrollando según los patrones tecno-herméticos, la proliferación de sueños literarios, científicos o religiosos crea toda una cultura imaginaria e imaginera, en la que se confunde realidad y fantasía, que vuelve a resurgir con fuerza en nuestro tiempo. No hay tanta diferencia entre la épica angélica de *El paraíso perdido* de Milton<sup>106</sup> y las visiones ilustradas de Blake y todo ese vergonzante hermetismo de la moda angélica actual.

## Entidades virtuales

*La teología ha exigido tradicionalmente que hubiera continuidad para mantener la identidad entre las personas originales y las resucitadas; llegar a esta continuidad fue lo que instó a introducir la noción de que el alma era inmortal. La necesidad de esta continuidad puede evitarse gracias a la física cuántica, por lo que ya no hace falta un alma inmortal para lograr la inmortalidad individual.*

*Los muertos serán resucitados cuando la capacidad de procesamiento del ordenador del universo sea tan grande que la memoria requerida para almacenar todas las posibles simulaciones humanas sea una fracción insignificante de la capacidad total.*

Frank J. Tipler, *La física de la inmortalidad*

La generación de dobles digitales no sería completa ni creíble como recreación del tecno-cielo si no estuviera poblada por otras entidades virtuales que representaran el papel de los demonios y los ángeles de la tradición judeocristiana y hermética. Los viajeros que visitan la Nueva Ciudad de Dios necesitan encontrar seres numinosos genuinos que no pertenezcan a su misma clase de fieles crédulos, compuesta por husmeadores de información, adolescentes solitarios o pervertidos sexuales. Lógicamente estos seres han de ser programados o simulados, a pesar de que los digitalistas siempre esperan el milagro de que algún sistema experto algo *fuzzy* enloquezca y cobre vida. De la creación de seres digitales independientes se encarga la llamada vida artificial, aunque hasta ahora sólo ha conseguido crear tontas mascotas virtuales y tamagotchis para los niños. Y en la red a lo más que se ha llegado es a simular caricaturescas quimeras virtuales, para representar a los usuarios más imaginativos, llamadas «avatares», como las encarnaciones fenoménicas de ciertas deidades indias. La vida autónoma de estas criaturas digitales es por el momento muy limitada, pero suficiente para hacer soñar con el mito de su encarnación real; así se han popularizado espectaculares heroínas como Lara Croft o modelos perfectas como Webbie Tookay. Patéticos engendros de la cultura de masas que disponen de su propia página web y consultorio desde el que responden a sus admiradores, o que se ofrecen en versión «porno» como los íncubos y súcubos diabólicos para pervertir a los digitalistas incautos. No obstante, las verdaderas entidades numinosas del digitalismo no están pensadas para el ocio de los cybercreyentes vulgares. Si la Nueva Ciudad de Dios es la ciudad de la información, los verdaderos ángeles son los asistentes informáticos o *knowbots* que actúan como ángeles de la guarda cristianos o *daímones* socráticos. El desarrollo de estas entidades pseudo-inteligentes que guían nuestros viajes por la Red o por el espacio cósmico, y que tanto ha popularizado la ciencia-ficción, se convertirá en una realidad gracias al proyecto de la NASA de crear «esferas de conocimiento» que se desplazan junto a los astronautas en ausencia de gravedad, como en las películas de *Star Trek*. La factoría de ángeles del ciberconocimiento y demonios del cibersexo de la Nueva Ciudad de Dios se halla en pleno funciona-



miento, combinando **varias técnicas visuales** –infografía, realidad virtual, holografía– y atendiendo siempre a **los avances** de la inteligencia artificial desarrollada por **computación** combinatoria, como la **entidad Magnus**, el programa que sueña, del profesor Igor Aleksander.

Comentario aparte merece una de las **ideas** más queridas de la ciencia-ficción, la copia de un ser humano, que en el ambiente propicio del digitalismo ha cobrado nuevos bríos. La posibilidad de descargar una mente humana en un programa informático ha venido a actualizar la vieja idea de los ingenieros de la inteligencia artificial de crear una mente artificial humanoide. Aparte del debate planteado por críticos como H. Dreyfus y Penrose acerca de su imposibilidad intrínseca, sus partidarios, ante la manifiesta dificultad de tamaña empresa –y por mucho que nos quieran hacer creer que un termostato ya es verdaderamente inteligente (John MacCarthy)–, optaron por simular comportamientos humanos en programas informáticos como Eliza, a los que sometían al test de Turing, como si éste fuera una incontestable prueba divina. A partir de entonces se elaboraron programas hipertextuales que simulaban la mente de escritores célebres como Shakespeare o Tolstoi<sup>107</sup>. Después de descargar todas las obras en el programa, se les ordena que escriban sonetos shakesperianos o **novelas tolstoianas**. El resultado es invariablemente un azaroso divertimento de **cariz surrealista** que ya teorizó y practicó de manera más rudimentaria en su día Raymond Roussel<sup>108</sup>, y que si bien puede ser considerado como **literatura**, en absoluto puede serlo como una genuina manifestación del genio literario fallecido. Sin embargo los visionarios tecno-herméticos no desisten en su empeño y pretenden materializar las **especulaciones** de novelistas de ciencia-ficción como Effinger, quien **imagina** unos módulos de personalidades célebres acoplables en **implantes cerebrales**, o Egan, que dibuja el futuro de la Red lleno de copias digitales de los usuarios que actúan autónomamente como **fámulos digitales** de los seres humanos. En cualquier caso, fuera o no posible este proceso, este tipo de copias digitales también tendría su correspondiente paralelo en el panteón hermético. Así, las copias digitales de seres humanos muertos serían el equivalente de los «cascarones» espiritistas o restos astra-

les de muertos que se niegan a despegarse del mundo real (de ahí los espectros o fantasmas) y que como aquéllos vagarían sin voluntad por el ciberespacio (como ya lo hacen las copias digitales de muertos diseccionados para el estudio de la medicina virtual). Las copias de seres humanos desdoblados en vida serían algo parecido a las almas de los bodhisatvas, maestros iluminados y compasivos que se reencarnan una y otra vez para ayudar a los mortales pecadores, y que siendo plenamente conscientes de su existencia en el más allá pueden dirigir la transmigración hacia un nuevo nacimiento. De la misma manera los visionarios tecno-herméticos creen posible que la copia digital adopte un cuerpo clonado, el cuerpo de un paciente comatoso, un cuerpo generado por ingeniería genética en un laboratorio y, por supuesto, todo tipo de robots y androides (*Robocop* como bodhisatva tecno-policíaco)<sup>109</sup>.

Al ritmo que progresa la ingeniería tecno-hermética, muy pronto la Nueva Ciudad de Dios dejará de ser una luminosa pero semivacía arquitectura, habitada sólo por los dobles digitales de operarios, curiosos y mercaderes. Entidades numinosas artificiales, cada vez más poderosas y libres, poblarán la ciudad virtual. Se convertirá entonces verdaderamente en la réplica de la «tierra de verano», el cielo de los espiritistas, o del cielo de los budistas tibetanos o de los antiguos egipcios. Necesitaremos entonces la correspondiente versión digital del *Bardo Thödol* o de *El libro de los muertos*<sup>110</sup>, una *Baedecker* tecno-hermética para viajar por la Red. Más como muertos en vida que como sublimes ermitaños místicos, gracias a nuestro doble digital y acompañados por encarnaciones digitales de Beatriz o Virgilio, visitaremos la Nueva Ciudad de Dios en todo su esplendor; allí conoceremos a otros dobles digitales más o menos fantásticos, espectros inquietos o «cascarones» espiritistas, y a una extensa gama de criaturas virtuales –gremlims o elfos–, y hasta podremos conversar animadamente como Swedenborg con los omniscientes ángeles del ciberconocimiento. Todas estas criaturas, como seres espirituales que son, se hallan dotadas de poderes sobrenaturales como algunos místicos o los demonios de antaño; gracias a la técnica infográfica del *morphing* pueden cambiar de aspecto, bilocarse gracias a la duplicación informática,

utilizar la telequinesia para mover objetos mentalmente, atravesar muros y puertas como los fantasmas o edificar ilusiones como el genio de la lámpara. Sus poderes en el mundo digital abarcan todo lo imaginable y, verdaderamente, reproducen todos los fenómenos paranormales atribuidos a las entidades convocadas por el espiritismo.

Probablemente la ciudad virtual, fundada por probos protestantes como Bill Gates, Nicholas Negroponte o Al Gore, seguirá gobernada durante algún tiempo por la doctrina del tecno-hermetismo «blanco», basada en la moderación en el tiempo del vuelo digital, el negocio bueno a los ojos de Dios y la educación formativa y progresiva de los creyentes. Pero pronto esta Jerusalén celestial ampliará sus barrios de mala nota y generará su propio reverso, una Babilonia oscura, donde además de *hackers* y ladrones, terroristas y nazis, prostitutas y pervertidos, guerrilleros y pobres, surgirán otro tipo de criaturas malévolas pero artificiales, ángeles caídos fruto del tecno-hermetismo «negro». Como en la clásica película de ciencia-ficción *Planeta prohibido*, el disponer de una tecnología capaz de dar forma a nuestros sueños es una ventana abierta para nuestras pesadillas, que cobrarán vida acaso adoptando no la forma de ángeles, sino de las monstruosas entidades preternaturales de Lovecraft.

Parece inevitable que vuelva a reproducirse entonces el planteamiento agustiniano, el dualismo entre la ciudad celestial y la ciudad terrena, pero esta vez en el ciberespacio, dando al traste al menos con la entusiasta publicidad de la tecno-utopía. Volverá a plantearse también, como hizo en su día san Agustín, el problema del mal, el mal abstracto y *digital*, que, como entonces, podrá ser entendido como ausencia de bien (la causa deficiente por excelencia), esto es, todo aquello que lleva el caos y la destrucción a la ciudad virtual, lo cual parece una premonición de los virus galopantes que deshacen la Red, como la nada deshacía el mundo de fantasía de *La historia interminable* de Michael Ende<sup>11</sup>.

## La construcción del tecno-cuerpo

*Habrán máquinas, derivadas del pensamiento humano, pero que lo superen en capacidad de experiencia, que afirmarán ser conscientes, y por tanto espirituales. Creerán que tienen experiencias espirituales.*

Ray Kurzweill, *La era de las máquinas espirituales*

*La naturaleza del mundo más simple que pueda albergarnos, una vez que abandonamos las leyes físicas, no puedo saberlo. ¿Permite la realidad física simplemente un espacio lo suficientemente laxo como para permitir a nuestra conciencia continuar? ¿Nos encontramos en un nuevo cuerpo o en ninguno? Probablemente depende más de los detalles de lo que depende la vida física original. Puede que lo más probable sea que nos encontremos reconstituidos en las mentes de sucesores superinteligentes, o quizás en mundos soñados (o en programas de IA) donde lo psicológico, antes que lo físico, tenga preponderancia.*

*La simulación computacional lleva al realismo matemático a la realidad.*

Hans Moravec, *Robot*

*¿Ángeles? Ni mucho menos: los verdaderos mutantes, un desafío a los injustos límites de la naturaleza.*

Margarita Rivière, *Crónicas virtuales*

Aunque la pura existencia como entidad digital, angélica o demoníaca, sería el ideal de muchos digitalistas fanáticos –todo el día conectados a la Red y alimentados por una sonda–, parece difícil por el momento que nos deshagamos de nuestro cuerpo físico. Sin embargo, los viajes digitales cada vez más prolongados están obligando a acelerar el proceso de transmutación o adaptación progresiva del cuerpo físico al entorno digital. No hemos llegado todavía al extremo de los vaqueros ciberpunk, con su implante abierto en la cabeza, pero nos acercamos peligrosamente a ese modelo. La inmersión en la Red y en las diferentes tecnologías durante más de un tercio del día –que sería el máximo recomendable– está condicionando nuestros hábitos corporales de manera absoluta. De la generación X ha nacido la subgeneración de los *nerds*, los *geeks* y

los *hackers*, jóvenes enganchados a la Red, cuya caricatura es más real de lo que se cree; empiezan a ser habituales los problemas de visión y de columna vertebral por las largas horas pasadas frente a la pantalla; y de sobrepeso, por la inacción y la ingestión de comida basura. Parece que, conforme nuestro doble digital se va liberando, nuestro cuerpo físico, sumido en un continuo éxtasis digital sólo interrumpido por el sueño, se va degradando. Sin embargo, éste no es un problema nuevo para las sucesivas generaciones criadas por la omnipresente televisión, y no creemos que por el momento se acelere sustancialmente el previsible cambio morfológico debido al tecno-proceso evolutivo de la especie humana. Simplemente, señalamos esta situación porque insiste en el planteamiento tecno-hermético de la transmutación del cuerpo que comienza por una recuperación de su visión medievalizante, de origen platónico y judeocristiano. Entonces como ahora, para todos los seres entregados a la contemplación mística y los vuelos extáticos, el cuerpo es la «cárcel del alma»<sup>112</sup>. Los digitalistas son los nuevos ascetas que esperan librarse de su cuerpo para ir al encuentro de la divinidad. Pero, a diferencia de los antiguos creyentes, no tienen el consuelo de que tras la muerte lo conseguirán verdaderamente y para siempre. Han de resignarse a soportar sus cuerpos de ángeles adiposos al estilo de Murillo si quieren volar durante su corta vida mortal entre las nubes de datos de la Nueva Ciudad de Dios. Por ello, su falta de fe en el más allá y la necesidad de mantener en mínimas condiciones su cuerpo los obliga a participar en el proceso de construcción de un tecno-cuerpo hermético, que ya tuvo su inicio décadas atrás. Por mucho que los digitalistas desprecien sus cuerpos, son perfectamente conscientes de que sólo la consecución de ese tecno-cuerpo les garantiza tanto el acceso a la Nueva Ciudad de Dios como la promesa de que podrán vivir allí eternamente.

Todo este planteamiento vital deviene en la recuperación del poderoso mito hermético y religioso de la inmortalidad, presente en tantas tradiciones religiosas y culturales, y atrae a la mentalidad digitalista, partidaria, como vemos, de una suerte de «espiritualidad materialista», hasta el extremo de convertirlo en uno de sus motivos nucleares. Pero esta tendencia no es algo nuevo ni exclu-

sivo del digitalismo; precisamente la orientación global de la tecnología médica y de las ciencias de la salud actuales constituye un claro tributo a este mito. No es la calidad de una vida integral –de mente y cuerpo– ni la atención universal el verdadero motor de los sistemas médicos actuales, sino la prolongación de la vida a cualquier precio. No importa que el ser humano en su ancianidad se convierta en el paciente alienado de hospitales y asilos; mientras siga vivo será testimonio de nuestra progresiva victoria tecnológica contra el tiempo y la muerte. Otra forma del mito de la inmortalidad es el culto menor a la «eterna juventud», en el pasado envuelto en leyendas sobre elixires mágicos o fuentes de la eterna juventud y que hoy se manifiesta en la histeria por la cirugía plástica, los regímenes alimenticios o el ejercicio físico en diferentes y estrambóticas modalidades. La vida entera se ha transformado en una imposible ciencia experimental de la inmortalidad, eufemísticamente disfrazada de búsqueda de la salud y la belleza. Nuestros cuerpos se han convertido en conejillos de Indias torturados para alcanzar tan sólo una burda ilusión de eternidad, como en el caso de la grotesca artista Orlan, sometida voluntariamente a numerosas operaciones de cirugía estética con el fin de obtener los rasgos de diversos retratos de la historia del arte. Pero es en el mundo de la moda donde de manera más llamativa se nos ofrece este mito. El actual canon de belleza, pese a las hipócritas protestas de ciertos sectores, no es más que una derivación del mito hermético de la inmortalidad. Y sólo nos sentimos avergonzados porque evidencia nuestra falta de escrúpulos, a la vez que el fracaso de nuestra obsesiva búsqueda de ese mito en particular. Los modelos que vemos en las pasarelas, las revistas o las películas se han convertido en los iconos de la exageración de un canon occidental en el que priman, además de la belleza clásica, la juventud y la delgadez. Los modelos son los nuevos ángeles –púberes, perfectos, inalcanzables, andróginos (otra vez el hermetismo platónico)– que iluminan nuestra triste existencia en cientos de páginas web y con cuyos rasgos mezclados, como criaturas de un frívolo doctor Frankenstein, se fabrican las cada vez más exitosas modelos virtuales, como la voluptuosa Webbie Tookay. Aquí reaparece de nuevo la visión cristiana de del cuerpo, al que hay que someter a la dura discipli-

na del ejercicio, el hambre y la cosmética. Los modelos son las ascéticas vestales del culto a la belleza y la inmortalidad que conducen al resto de mujeres y hombres a las patologías alimentarias de la anorexia y la bulimia, como antes a los casos de trastornos religiosos y falsos estigmas y visiones, y a las que ya se aplica, al parecer con éxito, una terapia basada en la realidad virtual.

No es este canon extremo una tendencia pasajera, reducida al ámbito de la moda y demás escenarios glamourosos, toda vez que en sintonía con el tecno-hermetismo se convierte en inspiración para diversas tecnologías. Así, la manipulación genética tiene por objetivo declarado la obtención de niños de apariencia *wasp* que respondan a este canon, e incluso ya se subastan a través de Internet los óvulos de bellas modelos. Tal como se puso de manifiesto en la polémica en Alemania en torno al caso del filósofo Peter Sloterdijk<sup>113</sup>, las viejas ideas eugenésicas del nazismo siguen vigentes y amenazan con desembocar en otra forma de discriminación social, como planteaba la película *Gattaca*, cuyo ambiguo anuncio en la Red fue respondido con una inesperada demanda de personas interesadas en obtener «hijos a la carta».

El otro gran problema que denuncia la construcción social del tecno-cuerpo es el auge de la pornografía. Si en la imaginería tecno-hermética las estilizadas adolescentes de las pasarelas representan a los ángeles, las voluptuosas y procaces modelos pornográficas representan a los seductores íncubos y súcubos que bajo su tentadora apariencia humana esconden el mal. A unas les profesamos un distante, melancólico y casto amor cortés, y a las otras las deseamos para dar rienda suelta a nuestra desbocada imaginación sexual. No debemos olvidar que, en ambos casos, pese a su apariencia material, son tecno-cuerpos en el sentido de que tan sólo son imágenes. La progresiva desmaterialización del concepto de cuerpo y el aislamiento impuesto por la sociedad tecnológica han conducido a esta distorsionada manera de satisfacer el natural apetito sexual del ser humano. La imagen pornográfica se ha convertido en el sustituto del cuerpo deseado y, más aún, la pornografía en el sustituto del sexo. Progresivamente, la irrealidad del cuerpo se ve reforzada por la idea de que éste sólo es deseable si se convierte en cuerpo pornográfico; si imita la apariencia y las maneras

de las modelos de las revistas, si se provoca excitación a través de vídeos explícitos o si es grabado por el vídeo casero; si se comparte, en definitiva, con una panoplia de *gadgets* afrodisíacos y burdos aparatos tecno-eróticos, desde consoladores a muñecas hinchables. El colmo de esta tendencia es el llamado «cibersexo», que comprende tanto tecnología de realidad virtual –visores y trajes táctiles de datos para practicar el sexo a distancia con *partenaires* digitalizados– como juegos interactivos con imágenes pregrabadas en formato CD-Rom. Pero la prueba más clara de la construcción del tecno-cuerpo a través del cibercuerpo pornográfico se halla en la explosión pornográfica de Internet. Es sabido que aproximadamente el 60 % del flujo gráfico de la Red se mueve en torno al negocio pornográfico de páginas web de conocidas revistas o de particulares fetichistas, de *ciberstripers* en directo, de orgías virtuales, de comercio ilegal de vídeos y fotos entre pederastas, y ahora incluso del acceso continuo y en tiempo real a la vida cotidiana –incluidos los momentos íntimos– de personas normales en casas vigiladas por varias *webcams*. La pornografía, esta pornografía decadente y puramente comercial –que poco o nada tiene que ver con el arte pornográfico–, es la muestra del fracaso del cuerpo occidental, y el cibercuerpo pornográfico, nuestro doble digital, viene a sustituirlo. Internet, siguiendo con la interpretación hermética que, a través de la teosofía, tanto debe a Oriente, se ha convertido en una especie de vía tecno-tántrica en la que el éxtasis digitalista es un éxtasis sexual; el orgasmo electrónico se muestra como una confirmación de la existencia de la Nueva Ciudad de Dios, un Dios ciertamente poco moralista y un tanto rijoso que gobierna su Abadía de Thelema electrónica gracias a la tecno-magia sexual, cual Aleister Crowley redivivo, bajo el renovado mandato de «haz lo que quieras». La Nueva Ciudad de Dios, entregada a los negocios y las comunicaciones a la luz virtual del día, se transfigura al caer la noche en la Nueva Babilonia, o acaso en una parodia del cielo musulmán, en el que los fatigados ejecutivos vuelan al cielo digital para ser consolados por las mil huríes virtuales. Pero el cibersexo, por muy imaginativas y variadas que sean sus propuestas, es un falso sexo, un sexo frío, profiláctico, onanista, autista, estéril, mercenario, degradante. Y su mayor contribución, aparte de sostener se-



cretamente a la ciudad diurna, es haber culminado el proceso de construcción del tecno-cuerpo.

Sin embargo, este proceso no se limita al cambio conceptual o simbólico del cuerpo sino que pretende a continuación obtener un tecno-cuerpo real fuera del ciberespacio. La primera fase ya está en marcha, pues la conversión de humanos en *cyborgs* es un hecho gracias al extraordinario desarrollo de la tecnología médica de las prótesis. Bajo la influencia de la visión mecanicista de la naturaleza propugnada por Descartes y La Mettrie, el ser humano es progresivamente desguzado y sustituido por piezas artificiales. Hasta ahora la sustitución de huesos y vísceras ha obedecido a criterios médicos pero en poco tiempo será posible hacerlo por puro capricho y –anuncian los futurólogos basándose en algunos experimentos de interacción mente/ordenador– también para conseguir implantes de acceso directo a las cibertecnologías. La visión de la literatura ciberpunk de *cyborgs* humanos de cuerpo mejorado y mente conectada parece hallarse al alcance de la mano. El Homo Plus de la novela de Frederick Phol<sup>111</sup> –un hombre convertido en ángel marciano– puede ser pronto una realidad, así como el comienzo de la fabricación de razas de *cyborgs* humanoides adaptables a diversos entornos hostiles al tiempo que al ciberespacio. Como señala la experta Donna J. Haraway<sup>112</sup>, ya somos de alguna manera un prototipo de esos *cyborgs*, pues nuestra dependencia de la tecnología, y especialmente de la derivada de las telecomunicaciones, nos ha convertido prácticamente en *cyborgs* externos. En este sentido, tanto la miniaturización de las tecnologías de las telecomunicaciones (así como los implantes nanotecnológicos) como la de los teléfonos móviles auguran el diseño de aditamentos multimedia cada vez más ligeros –auriculares y visores monoculares– que nos conecten con el teléfono, la televisión, Internet o programas de realidad virtual, como ya ha popularizado ampliamente la ciencia-ficción. Nuestro doble digital se fundirá prácticamente con nuestro cuerpo físico en una simbiosis permanente.

Esta visión del ser humano transformado en *cyborg* que todavía ofende nuestro gusto estético es el motivo principal de una serie de artistas que, provenientes del *body-art* y del *performance*, se han

convertido en los heraldos del tecno-cuerpo. A través de acciones espectaculares, artistas como Stelarc, Therrien o Marcel·li Antúnez, embutidos en exoesqueletos conectados a tecnología de realidad virtual, escenifican el nacimiento de los torpes engendros de los hiperhombres del futuro. En una atmósfera siniestra que combina inevitables alusiones a la cacharrería sado-maso y a rituales sacrificiales, recrean la dolorosa transformación iniciática que nos aguarda a todos. Vienen a decirnos que, si queremos participar en la teofanía absoluta de la Nueva Ciudad de Dios, habremos de ser trasmutados en cuerpo y alma en engendros biomecánicos. Como los misioneros de otras épocas, representan ante nuestros asombrados ojos paganos el martirio como la forma más directa y grata a los ojos del cruel Dios de la tecnología para convertirnos en los ángeles de la Nueva Ciudad de Dios. Estas acciones son la visualización virtual de los nuevos «ejercicios espirituales» que evocan la pasión del Cristo tecnológico para alcanzar la resurrección *cyborg* del tecno-cuerpo. Junto a una cada vez más nutrida nómina de películas tecno-gore desde *Alien* (diseñado por el artista tecno-hermético Giger), de Ridley Scott, o *Hellraiser*, de Clive Barker, hasta *eXistenZ*, del gurú cibercultural David Cronenberg, se hace apostolado de la «nueva carne» que, sin duda, es carne de *cyborg*.

Esta tendencia artística enlaza de nuevo con el mito de la resurrección, para el que, si se profundiza en el imaginario digitalista, se busca también una versión tecno-hermética de la cristiana «resurrección de la carne» de la que habla san Agustín en *La Ciudad de Dios*. En esta ambivalencia espiritualista de rechazo de la carne pecadora y búsqueda de la nueva carne mística, el tecno-hermetismo no hace sino reeditar uno de sus temas más queridos. Así, volviendo al repertorio egipciaco nos encontramos con el tema de la momificación de los faraones. El espíritu de los muertos o *Ka* viaja al otro mundo en forma de doble astral, otra vez como nuestro doble digital, y lo hace navegando en su barca solar, del mismo modo que nosotros «navegamos» gracias a nuestros navegadores. Pero el difunto ha de conservar su cuerpo intacto —momificado— en el mundo, si quiere llegar al más allá, como recuerdo del mito de la resurrección real, la resurrección de la carne. Esta temática fue difundida también por Kircher en *Sphinx Mystagoga*, donde in-

terpretaba los halcones grabados en los sarcófagos pétreos descubiertos por Mercator en Saïd como *inynges* o ángeles zoroástricos que controlan las esferas estelares que el alma sin cuerpo debe atravesar. El mito hermético de la resurrección de la carne ha sido explotado por numerosas novelas fantásticas y películas de terror como *La momia* clásica y sus sucesivas versiones hasta su último *remake* en el que la recomposición de la carne de la momia revivida se hacía a través de la «carne digital» de *pixels* electrónicos. Este y otros milagros de la magia hermética en esta película y en general de nuestra actual época de cine-espectáculo se obtienen sólo gracias al poder de los efectos especiales infográficos, cerrando así con una bella parábola imaginaria el recorrido tecno-hermético de la magia. En este mismo género cinematográfico, el mito del vampiro, de larga tradición desde el *Drácula* de Bram Stoker hasta el vampirismo ciberpunk de *Blade*, todavía ha explotado más nuestra irracional atracción-repulsión hacia la resurrección y la inmortalidad. Cuanto más se desmaterializa nuestro cuerpo real, más perturbadores son nuestros sueños para obtener a cambio una nueva carne, que hasta el momento sólo es, como vemos, una triste carne virtual.

Sin embargo, entre las aspiraciones de la tecno-ciencia (norteamericana) se halla encontrar el secreto científico de la inmortalidad. Por ello se difunden cada vez con mayor fuerza teorías extravagantes como la del físico Frank J. Tipler, uno de los máximos líderes del tecno-hermetismo actual. En *La física de la inmortalidad*<sup>116</sup>, considera la teología como una rama de la física, cuyo concepto central, el Punto Omega o el destino del espacio-tiempo, es el Dios judeocristiano, que no existe todavía pero existirá en el futuro. Este instructivo cuadro religioso-futurista se completa con afirmaciones descabelladas como la que dice que la función de las ondas es el Espíritu Santo o la que señala que la evolución tecnológica imparabla, alcanzado ese Punto Omega que anunciara Teilhard de Chardin, nos resucitará a todos, para vivir eternamente como felices emulaciones virtuales en una suerte de cielo ciberespacial. En ese paraíso virtual disfrutaremos de las huríes cibernéticas e incluso, según Tipler, de la mujer virtualmente más hermosa posible, según el criterio de cada cual, quizás precisamente una

Tras algunas

Webbie Tookay individualizada. Este deísmo científico, enervado por un tecno-hermetismo rabioso, puede que asuste por su insolencia a la comunidad científica, pero al menos tiene la virtud de revelar sin tapujos el sentido final de cierta tecno-ciencia contemporánea<sup>117</sup>. De semejantes creencias se nutre también el auge de la criogenización, propuesta hace décadas por su pionero, el también físico Robert Ettinger, en *The Prospect of Immortality*<sup>118</sup>, creador primero de la Immortalist Society y más tarde del Instituto Criónico. La criogenización, en sus dos versiones, la económica, con congelación sólo de la cabeza<sup>119</sup>, y la de lujo, de todo el cuerpo, anima cada vez a más americanos ricos y chiflados a entregar sus fortunas con la vaga esperanza de ser resucitados en un futuro no muy lejano, en el que serían curados de sus enfermedades mortales. El lema de Ettinger —«hemos perdido nuestras almas pero hemos ganado el cielo»— ilustra claramente la visión puramente histórica y agustiniana de la Nueva Ciudad de Dios<sup>120</sup>.

Tras la criogenización, que, a pesar de su éxito en tantas películas de ciencia-ficción que la han presentado como un logro próximo, nos sigue pareciendo una simple estafa más que una idea disparatada, los tecno-herméticos ya han emprendido la búsqueda de la inmortalidad por otras vías aparentemente más serias. Éste es el caso del «extropismo» de David Ross y sus seguidores, que pretenden alcanzar la inmortalidad gracias a un cóctel de medios exclusivamente digitalistas, como la descarga de mentes humanas en programas informáticos<sup>121</sup>. Además de la ya mencionada *Ciudad permutación* de Greg Egan, donde las copias virtuales de seres humanos viven eternamente en el ciberespacio, una convincente ilustración de este mito digitalista se halla en una de las series noveísticas más importantes de la cibercultura, *Hyperion*, de Dan Simmons, en una de cuyas entregas, *El ascenso de Endymion*<sup>122</sup>, se describe un universo gobernado por una renovada Iglesia católica (ayudada diligentemente por una secta llamada Opus Dei). Su mayor activo espiritual es la capacidad de resurrección de los muertos a través del «cruciforme», un misterioso artefacto informático incrustado en la piel, fabricado por el tecno-núcleo del ciberespacio y que, recogiendo toda nuestra información vital al fallecer, nos permite resucitar cuantas veces queramos<sup>123</sup>.

Una propuesta similar pero llevada a sus últimas consecuencias es la mantenida por Hans Moravec, uno de los científicos más radicales del tecno-hermetismo, cuyos delirios parecerían suicidas si no resultaran patéticamente infantiles. Junto a su amigo Marvin Minsky, el líder de la inteligencia artificial fuerte, mantiene la posibilidad de crear robots verdaderamente inteligentes en un plazo no muy lejano. Pero, no contento con hipótesis tan aventurada, mezcla alegremente una tópica ciencia-ficción con un torpe neodarwinismo escolar, al afirmar que estos robots inteligentes evolucionarán por cuenta propia, superando las capacidades humanas y, finalmente, eliminando al ser humano del planeta. Los robots se convertirán entonces en nuestros herederos, en la verdadera culminación del proceso evolutivo; no habrá fronteras ni limitaciones para las almas digitales, provistas de vigorosos e inmortales tecnocuerpos metálicos, en sus viajes de conocimiento a una Nueva Ciudad de Dios donde imperará la más pura racionalidad. Lo que en boca de un novelista puede parecer una fábula o una sátira, en manos de científicos como Moravec adquiere el cariz de una peligrosa orientación (por costosa e inútil) de la tecno-ciencia hacia el tecno-hermetismo más oscuro. Precisamente, la creación de un ser artificial ha sido uno de los motivos clásicos de la ciencia-ficción junto con los viajes espaciales. Proveniente de diversas leyendas hermetizantes presentes en numerosas culturas, fue interpretada por la ciencia-ficción ya desde su origen moderno en la criatura de *Frankenstein* o el moderno *Prometeo* de Mary Shelley<sup>124</sup>. Ha conocido distintas versiones desde entonces, sufriendo una curiosa transformación desde sus primeras versiones críticas hasta las actuales, más complacientes y asumidas por los propios científicos. La tradición religiosa que ha elaborado de forma más interesante este mito ha sido el cabalismo judío a través de la figura del golem, que tuvo su expresión más característica en la versión centroeuropea en torno al rabino Löw en la hermética Praga de Rodolfo II. Este golem era una criatura creada con barro pero carente de alma, que debía ser finalmente destruido por su peligrosidad. El paralelismo entre el mito del golem y la robótica ha sido señalado explícitamente incluso por Marvin Minsky y otros investigadores de la IA<sup>125</sup>. En el hermetismo más obediente a la ortodoxia religiosa,

la capacidad de crear vida sólo pertenece a Dios, mas, en el tecno-hermetismo ateo, el hombre divinizado por el poder de la ciencia adquiere su mismo *status* de creador. A diferencia de la mayoría de científicos que asumen el futuro de una robótica servil gobernada por las tres leyes de Asimov, resulta sorprendente sin embargo el caso de Moravec, en el que se cumple el castigo divino de la leyenda –el golem destruye a su creador–, pero al mismo tiempo este hecho es saludado como un sacrificio justo y necesario. La leyenda golémica tiene así continuidad tecno-hermética en la inteligencia artificial y la robótica, justamente como otra leyenda cibercultural más, disfrazada de teoría científica. Lo que resulta irónico en este caso es que en el breve plazo temporal que va desde los orígenes de la IA hasta su estado actual, hayamos caído tan rápidamente en el irracionalismo mítico; pues hemos pasado de la idea del ingeniero norteamericano Clark Hull, quien en 1927 hablaba de crear «máquinas psíquicas» puramente lógicas que acabarían con el «misticismo» en la psicología, a las «máquinas espirituales» de Ray Kurzweill, seguidor de Moravec y Minsky.

Tampoco debemos olvidar la influencia que en nuestra idea de tecno-cuerpo tiene el fenómeno ufológico, que, sea cierto o no, nos remite a un futuro posible en el que el desarrollo científico de toda civilización avanzada converge naturalmente con una elevada espiritualidad. Los extraterrestres, descritos como semidioses luminosos, nos visitan con la intención de salvarnos o castigarnos, ya sea en platillos volantes o en visiones holográficas, para revelarnos algún mensaje cósmico o para, tras abducirnos, colocarnos misteriosos implantes. La semejanza de esta casuística ovni con la fenomenología religiosa de los ángeles y las visiones es evidente; incluso ha sido utilizada por los ufólogos más descreídos para reinterpretar la historia cristiana de la revelación (y en algunos casos, hasta de la misma existencia humana) como una benevolente y paternalista intervención extraterrestre. Para Gustavo Bueno en *El animal divino*<sup>126</sup>, el fenómeno ufológico constituye el renacimiento de la espiritualidad animista tras el fracaso del monoteísmo, en la que los extraterrestres y superhéroes de ficción serían el equivalente a los *daímones* helenísticos<sup>127</sup>. E, igualmente, estas figuraciones serían meras alucinaciones colectivas de seres parecidos a los antiguos

espíritus de la naturaleza. Es como si el mundo subterráneo poblado por hadas y elfos que describe Robert Kirk, un párroco escocés del siglo XVII, en *La comunidad secreta*<sup>128</sup> hubiera vuelto a la vida tanto en las creencias ufológicas como en el ciberespacio. Las *Muds* de juegos de rol, como el conocido *Britannia*, se hallan pobladas de versiones electrónicas de los personajes feéricos de *El señor de los anillos*<sup>129</sup>.

Sin entrar a valorar esta hipótesis en todos sus extremos, es cierto que la cultura ufológica se ha convertido en una imaginiería pseudo-religiosa –con sus gurús y sectas, como las de Joe Firmage– en la que se recupera el hermetismo de los viajes astrales a otros planetas. En el digitalismo ufológico se aúnan las creencias del hermetismo y del tecno-hermetismo en torno a ese cuerpo espiritual, ya sea el cuerpo digital de sus sectarias comunidades virtuales o el cuerpo astral de los vuelos a otros planetas. Desde aquella temprana e ingenua ufolología de Erich von Däniken, quien en *El libro de las apariciones*<sup>130</sup> ya identificaba las apariciones místicas con las extraterrestres, hasta **Kevin Kelly**, que considera a las posibles inteligencias artificiales como inteligencias ajenas al ser humano, como verdaderos *aliens*, el tecno-hermetismo ha cerrado su ciclo cibercultural.

Éste es el clima en el que se desarrolla el digitalismo, en el que las teorías más disparatadas colaboran con todas las disciplinas científicas para obtener una de las promesas básicas del tecno-hermetismo: **la inmortalidad**. Para ello debemos construir el tecno-cuerpo que soporte eternamente nuestra tecno-alma, ya sea a través de copias digitales, *cyborgs*, robots, clones o mutantes<sup>131</sup>. El objetivo parece ser alcanzar la vida beatífica de la Nueva Ciudad de Dios, aunque es posible que el verdadero motor de este desmedido afán sea solamente nuestro viejo y persistente temor a la muerte. Ahora que hemos declarado la muerte de Dios, nos amenaza la extinción sin trascendencia, y por ello queremos alargar nuestra vida. **O quizá sea que en nuestro** subconsciente todavía tememos al infierno que nos espera como **descreídos y rebeides, frustrados asesinos de Dios**. En cualquier caso **debemos empezar a pensar seriamente en los términos del post humanismo que propone Bruce Sterling en *Fuego sagrado***<sup>132</sup>, ya que el ser humano, ca-

da vez más longevo gracias a la medicina, aún puede alargar su vida mucho más allá de su ciclo natural en una agónica supervivencia gracias a algún tipo de tecno-cuerpo. Quizá para afrontar este horizonte vital las lecturas más recomendables serían el capítulo sobre la isla de los inmortales de los *Viajes de Gulliver* de Swift<sup>133</sup> y el cuento sobre el mismo tema «El inmortal», de Borges<sup>134</sup>.

Como en una versión tecno-hermética de aquel clásico de la ciencia-ficción, *La invasión de los ladrones de cuerpos*<sup>135</sup>, en la que se recupera la tradición literaria del doble (estrechamente relacionada con la leyenda del golem), se está preparando la sustitución de nuestros cuerpos por tecno-cuerpos digitales que puedan vivir eternamente. La única diferencia es que no son los extraterrestres los que cometen este «crimen perfecto» del que habla Baudrillard, sino nosotros mismos.

### Los mitos del arte

*Asistimos a una extraña inversión. Los humanos se vuelven más similares a las cosas e igualmente el mundo inorgánico, gracias a la tecnología de la electrónica, parece apoderarse del papel humano en la percepción de eventos. Tanto en el pasado como en el futuro, lo que nos excita y nos asusta es la experiencia de la reificación, volvernos una cosa, estar en una condición que carece tanto de espiritualidad como de vida, ignorante de la vehemencia de lo primero y la base orgánica de lo segundo.*

Mario Perniola, *Enigmas. The Egyptian Moment in Society and Art*

En los tiempos del digitalismo el arte también ha de encontrar un nuevo sentido. Se han agotado las neovanguardias e incluso el discurso del fin del arte. No sabemos a ciencia cierta si ha muerto o ha resucitado. Desde luego ya no podemos hablar de arte moderno, ni siquiera de posmoderno, pero es un hecho evidente que se siguen produciendo objetos llamados artísticos; ergo hay arte, del tipo que sea, vanguardista o decadente, pero arte. Todavía sobreviven algunos viejos maestros modernos; los maduros neovanguardistas dan sus últimas boqueadas y las jóvenes promesas se abren paso a tientas; sobre todos ellos se cierne la pregunta acer-