



Humanismo ciborg. A favor de unas nuevas humanidades más allá de los límites disciplinares

Fernando Broncano*

Humanismo ciborg. A favor de unas nuevas humanidades más allá de los límites disciplinares

En este artículo se presenta, en forma de manifiesto, una propuesta a favor de una superación de las escisiones disciplinarias en las humanidades y contra la extendida idea de la doble cultura científico-humanista. Desde una perspectiva antropológica, se considera la condición humana como una existencia ciborg que está más allá de lo natural y lo artificial. Esta perspectiva nos conduce a una reivindicación de una nueva forma de humanismo, basado en la experiencia como principal logro humano.

Palabras clave: *condición humana, humanismo ciborg, experiencia, naturaleza, artificialidad, cultura, artefacto, disciplina.*

Cyborg humanism. In favor of new humanities beyond disciplinary limits

This article presents, in the form of a manifesto, a proposal in favor of overcoming the disciplinary gaps in the humanities, and against the extended idea of a double scientific-humanistic culture. From an anthropological perspective, the human condition is considered as a cyborg existence beyond the natural and the artificial. This perspective leads us to reconsider a new form of humanism, based on experience as the principal human achievement.

Key words: *human condition, cyborg humanism, experience, nature, artificiality, culture, device, discipline.*

Humanisme cyborg. En faveur de nouvelles sciences humains au-delà des limites disciplinaires

L'article présente, à manière de manifeste, un propos en faveur d'un dépassement des scissions disciplinaires des sciences humains et contre l'idée répandue de la double culture scientifique-humaniste. D'après un aperçu anthropologique, on considère la condition humaine comme une existence cyborg qui est au-delà du naturel et l'artificiel. Cet aperçu nous amène à une revendication d'une nouvelle forme d'humanisme, fondé sur l'expérience comme le principal réussite humain.

Key words: *condition humaine, humanisme cyborg, expérience, nature, artificialité, culture, artefact, discipline.*

* Catedrático de Filosofía de la Ciencia. Departamento de Humanidades: Filosofía, Lenguaje y Literatura, Universidad Carlos III de Madrid.

Correo electrónico: Fernando.Broncano@uc3m.es

Agradezco a los relatores y el editor de esta revista los pertinentes comentarios que han ayudado a mejorar este trabajo.

La experiencia es la medida de todas las cosas

Tras siglo y medio de búsqueda de índices de objetividad, normalizadores de estadísticas y estandarizaciones de la conducta, organizadores siempre políticos del mundo de la vida, hemos olvidado cuál era la cuestión que el humanismo trataba de responder. Pues se trataba de elaborar la experiencia humana. Así como el sueño y el duelo hacen su trabajo y convierten la pasión en ceniza de volcanes, la cultura reflexiva debería tratar de convertir las pasiones que han destrozado nuestro tiempo en piedras miliares de nuestra senda, tramas en las que nuestro relato adquiriera sentido. Casi doscientos años de ciencias sociales y políticas de racionalización y todavía la experiencia permanece en el reino oscuro, mítico y oracular de lo privado e incommunicable. Como si la vara de medir, la regla de platino iridiado que establece la norma, se hubiese doblado o deformado bajo la presión de las poderosas fuerzas que producen el fetichismo de la mercancía y hubiesen perdido la referencia y la escala de lo humano.

La experiencia, pese a esta larga agonía, no es un residuo, como pretendió el viejo humanismo acomplejado por la división de las dos culturas: humanística y científica. No es el refugio en el laberinto inaccesible del "yo" en el castillo de la conciencia. La experiencia es un proceso, a la vez, objetivo y subjetivo, es la apropiación personal y colectiva de lo real, la instauración de un mundo propio, de un mundo de sentido en un desierto de cadenas causales. La experiencia se funda en el acontecimiento¹ como punto nodal en las sendas de significado. Si la estadística levanta un plano de nombres-números y de representaciones-

forma, la experiencia recuerda siempre lo vivido. Es tarea de la crítica cultural guardar la silla vacía de la experiencia, resistir a la representación como raptó de la experiencia. Y esta tarea se aplica a todas las formas de representación: la conceptual, la estadística, la política.

La vida y la muerte pueden ser *contadas*, es decir, representadas, en un sentido, en números; en otro sentido, en formas lingüísticas o visuales. Pero ambas, como tales, no pueden ser contadas: su relato es la propia vida y muerte como fuentes de todo sentido. La teoría crítica de la cultura debe preservar este origen del sentido.

Los indicadores, los experimentos, las ciencias sociales y otros acercamientos objetivantes a lo humano han borrado las huellas de sus pasos desde el origen del sentido. Pero no pueden borrar que la experiencia sea la escala en la que sus mapas adquieren significación. La experiencia es la escala que estatuyen seres capaces de transformar el mundo productiva y no reproductivamente. El obrero, dice Marx (2004: 51), está condenado a producir para otro y a reproducirse para sí. Es un ser enajenado de su experiencia productiva y condenado a repetir una y otra vez su existencia, porque de sus producciones le ha sido robada la experiencia. En esto consiste básicamente el fetichismo de la mercancía; una metamorfosis que sustituye la experiencia por las relaciones entre objetos en los que se deposita el deseo y la agencia, como si fuesen ellos los depositarios naturales: así, el dinero, el capital, el mercado. La experiencia herida de la era de la mercancía convierte lo real en objeto, y a la conciencia, como subproducto, en una cueva vacía, privada de todo lo que de real tiene la experiencia, condenada a una subjetividad privada y privada de significación.

1 Entendemos aquí por *acontecimiento* aquello que irrumpe en el discurrir de las secuencias causales en el mundo, siempre indiferentes al significado, produciendo una radical historicidad que transforma la vida en una historia que puede narrarse como biografía.

Que la experiencia instaure una escala absoluta implica que la oposición entre la cultura científica y la cultura humanística no tiene relevancia: la escala del cosmos y la escala humana no se oponen, simplemente se entrecruzan en el extraño accidente del universo que es la experiencia humana. Sí se oponen, sin embargo, la experiencia y el fetichismo de los objetos que sustituye las relaciones entre agentes por relaciones entre cosas. Fetichismo de la mercancía; fetichismo del lenguaje; fetichismo de la imagen; fetichismo de la representación.

Naturaleza y artificio se implican mutuamente

Así como el universo es el espacio físico, la naturaleza es el reino de la vida: es un producto de la vida. Existe la naturaleza porque ciertas regiones del espacio físico se ordenan en nichos en los que sobreviven los sistemas metaestables que llamamos *seres vivos*, frágiles ensamblajes de sustancias y procesos que, por un corto tiempo, mantienen su estructura a través de una continua transformación del entorno, a cuyos resultados se adaptan hasta reproducirse en sistemas similares. Desde el punto de vista del espacio físico, la vida sólo es un accidente, sin más significado que una extraña formación de energía. Desde el punto de vista de la vida, ese extraño accidente constituye la naturaleza. Ella es el bucle que establece la vida en el espacio físico, para preservarse.

Lo real, el mundo, sostiene el *Tractatus*, consiste en la totalidad de los estados de cosas constituidos como hechos. Pero la naturaleza, el mundo significativo para lo vivo, el mundo de la vida biológica, consiste, además, en posibilidades relevantes. La parte de la naturaleza que es el mundo de la vida humana es un mundo interpretado, comprendido, apropiado en términos de sentido. "El comprender es el ser existencial del propio po-

der ser", sostiene Martin Heidegger en *Ser y tiempo* (1927: 33). La comprensión no es un proceso puramente intelectual, sino el resultado de un modo de estar en el mundo, a través de prácticas que conducen a la apropiación de las posibilidades en forma de producción agente: comprender es hacer, particularmente es hacer sentido. El lector comprende cuando hace cosas consigo mismo a través de las palabras de otros. El artista comprende cuando hace cosas a otros mediante sus obras. El agente comprende cuando transforma la realidad por medio de su agencia. Comprender es una forma de vida entre la pasividad y la espontaneidad. Es apropiarse de las posibilidades, encarnándolas en la mente o realizándolas en la naturaleza. Para la dinámica causal del universo, las posibilidades son estados de cosas indiferentes y sin sentido: puntos en un espacio geométrico sin ejes de referencia. Para el ser que comprende a través de la producción, nacimiento y muerte no son meros puntos en un espacio, sino elementos constitutivos y limitantes del mundo propio.

"Artificial" significa una condición de ejercicio de la vida: la producción técnica de posibilidades, más que la simple reproducción de la conducta. "Artificial" es toda naturaleza en la que las posibilidades son dependientes de la agencia. Esta última es una forma de vida en tensión inestable entre lo real y lo imaginario, entre el pasado y el futuro, entre lo conceptualmente posible y lo pragmáticamente accesible. Lo artificial no es un subproducto ciego de la cultura o de la sociedad, o de cualesquiera otras metáforas contemporáneas del destino. Sólo en tanto que seres vivos dotados de agencia, podemos decir que la naturaleza es *nuestro mundo*, el único mundo que tenemos, pero también el único mundo que hacemos y que nos hace.

Que lo artificial se deba a la técnica, es decir, a la producción fiable de lo posible, a través de prácticas que establecen un vínculo sólido entre los planes y los productos, es una discusión ortogonal a la reflexión sobre lo artificial,

pero no su esencia. Lo artificial podría ocurrir por suerte si nuestro universo fuera milagroso: el universo de los niños es milagroso. Su artificio es lograr lo que desean sin técnica ni agencia. Por suerte para nosotros, el mundo no es tan benevolente y nos exige la técnica como cualificación necesaria de la agencia.

La naturaleza está constituida por paisajes de posibilidad, es decir, por hechos y estados de cosas que se abren a la producción agente del futuro. Estos paisajes de posibilidad conforman los senderos por los que discurre la existencia, trayectorias erráticas sin más fin definido que el que van estableciendo las posibilidades. No hay un sentido privilegiado que podamos llamar *progreso*. No hay sentido desgraciado que podamos llamar *regreso*: nunca se vuelve al mismo lugar. Las sendas de los humanos se desarrollan en una economía de lo posible, entre limitaciones y condicionantes, habitadas por logros y fracasos, fantasmas de la casa del hombre que hacen notar su presencia como nuevas fuentes de deseo, como posibilidades perdidas, como mundos posibles otros. Sendas frágiles como espejos transportados en una motocicleta por las avenidas de la metrópoli.

Representamos lo real mediante metáforas espaciales, mas la naturaleza es espacio-tiempo inseparable. Está hecha de lugares e instantes coimplicados, de acontecimientos y no simplemente de hechos. La huella de la artificialidad humana está por todas partes. La casa, afirma Gastón Bachelard, es el origen del espacio y del tiempo, donde se comienza a construir la imagen del mundo. La naturaleza es la casa humana. Lugar y tiempo de la vida.

Que la naturaleza sea artificial no implica que dependa de los humanos. La autonomía humana es una entre varias trayectorias interdependientes: la causal-física; la autonomía vicaria de las propias producciones humanas; la autonomía de las normas e instituciones. Las posibilidades instauran nuevas dependencias que condicionan el entorno de la agencia.

No tiene sentido oponer un supuesto constructivismo social frente a un supuesto origen natural. Si por *construcción social* se entiende algo distinto a construcción natural, se trata de una equivocación de niveles, porque la naturaleza y lo social se constituyen mutuamente, así como lo natural y lo biológico. Las emociones humanas son un ejemplo de esta naturaleza artificial. Espontáneas y relativamente autónomas, sin embargo, rastreamos sus huellas en las sendas de la cultura.

Toda cultura es material

La cultura existe depositada en redes de artefactos. No hay cultura sin artefactos. Los artefactos no son medios o instrumentos de representaciones antecedentes, sino *medios* o *entornos* sin los que la cultura no puede crecer ni florecer. No hay religiones sin artefactos: ídolos, tótems, imágenes, mandamientos escritos en piedra, ritos, vestiduras, máscaras, cilicios, reclinatorios, cálices. No hay educación sin academias, *estoas*, pizarrones, bibliotecas, lapiceros. No son instrumentos: son estructuradores de posibilidades.

La cultura contiene prácticas y símbolos edificados como sistemas de carácter inmaterial, pero los soportes materiales de tales sistemas simbólicos importan como importa lo constitutivo y no lo meramente accesorio o instrumental. Así como el cuerpo no es el instrumento ni el esclavo de la mente, tampoco lo son los artefactos. La pelota no es el instrumento del fútbol, sino el constituyente de un juego que llamamos *balompié*. El teórico clásico del humanismo cultural se asemeja al entrenador que enseñase a jugar al fútbol con tarjetas en las que apareciese la palabra o imagen "pelota".

La cultura se organiza en contextos, dominios, disciplinas, áreas... La cultura material está constituida por nichos. La escritura abrió un nicho material al lenguaje objetivado; la

materia pictórica, a la imagen; la digitalidad, a la hibridación de medios; la bio-info-robótica quizá esté ya constituyendo nuevos nichos culturales.

Estos nichos son los entornos en los que se configuran los paisajes de posibilidad en los que discurre el mundo de la vida. Al igual que la tectónica y la dinámica terrestre crearon los nichos ecológicos, los nichos artefactuales fueron creados por las dinámicas técnicas. Al irse conformando redes de artefactos interdependientes entre sí y de las prácticas sociales que los convertían en significativos, se fueron estableciendo ventanas de posibilidad donde se situaron los imaginarios de cada momento y espacio cultural.

Una creciente atención a la dimensión cultural de la cultura proviene de los trabajos de Pierre Bourdieu en *La distinción*, Michel de Certeau en *La invención de la vida cotidiana*, (1990) o la escuela muy reciente del antropólogo Daniel Miller (*The Comfort of Things*) (2008) y del teórico de la cultura científica Bruno Latour. Todos ellos han ido elaborando una mirada atenta a la cultura que nace en las fuentes de lo artificial. No es una mera moda o corriente, o el prólogo a una nueva disciplina, sino todo lo contrario: el recordatorio de los más profundos túneles de nuestra memoria cultural. Los pueblos de la antigüedad honraban a sus muertos con todos los objetos que les habían pertenecido y constituido en su identidad: armas, adornos, vestidos, etc. Para la humanidad, el que se ha ido debe llevar consigo lo que le hizo como fue. Esta pérdida de atención a lo material es el resultado de una trayectoria de ascesis que busca, en el desprendimiento, una redención de una supuesta condición de caída y pecado. Sin embargo, en el detenimiento con el que Certeau describe la cocina de los proletarios de Lyon o sus ritos en la mesa, excava en la condición humana mucho más profundamente que todos los exámenes de la cultura de la conciencia. Por otra parte, deberíamos recordar que las imágenes barrocas de los eremitas y ascetas son sobre todo colecciones de cosas

que les significan: la más extrema precariedad hace mucho más visibles y significativos los artefactos, no los elimina.

La cultura material está hecha de redes de artefactos y prácticas de uso que son el medio en el que la agencia humana se hace realidad. Los artefactos se articulan los unos con los otros: no tienen existencia más que en el contexto de las relaciones con otros artefactos y con un complejo de instituciones. Estas redes forman entornos que completan y así contribuyen a crear el sentido de la acción humana. Al igual que el gesto de apuntar solamente existe como gesto porque alguien mira al mismo objeto al que se apunta, un artefacto sólo existe en el complejo de diseño, uso y relaciones con otros artefactos.

Algunos artefactos han sido especialmente constructores de la identidad:

- Mapas: un mapa es un artefacto de carácter simbólico y representacional, pero es también y, sobre todo, un horizonte de posibilidades de movimiento en el espacio. Mapas y viajes hacen del entorno geográfico un espacio de direcciones, de metas y no simplemente de vagabundeos y nómades. Los mapas son los artefactos esenciales de la identidad moderna: constituyen los signos del Leviatán, los reclamos del poder.
- Relojes: son los homogeneizadores del tiempo. Sin relojes y calendarios no habría fetichismo de la mercancía ni capitalismo. Fueron estos artefactos los que hicieron del tiempo el medio de intercambio de la modernidad.
- Vestidos, cocina, artefactos de la vida cotidiana: no son instrumentos del cuerpo, sino lo más profundo de la identidad de los nuevos individuos de la modernidad.

Nuestra identidad contemporánea está ya tan determinada por las películas que vimos,

que podemos afirmar que en nuestros “yo” habitan todos los personajes de la cultura popular de nuestro tiempo.

La alta cultura y la baja cultura son, ambas, culturas materiales. La historia de los conflictos culturales: iconoclasias e iconolatrías, trayectorias artísticas... son conflictos ligados a la materia y al soporte material. No es casual que los modos de reproducción cultural tengan la forma de conflictos sobre la materia de la cultura. Logólatras, iconólatras... son las maneras que asumen las banderías en los conflictos. Toda revolución tiene su Bastilla o palacio de invierno que asaltar; todo fundamentalismo religioso tiene su ídolo que destruir; toda transformación cultural tiene sus libros que quemar.

También los artefactos son reflexivos. Crean posibilidades de distancia de nosotros mismos tanto como el espacio de los conceptos. Lady Gagá, con su filete en la cabeza, alcanza a estratos profundos de nuestra cultura, que muchos de los críticos de la sociedad del espectáculo no logran. El arte contemporáneo es un ejercicio de reflexión artefactual. De los *ready-made* a los cacharros de Fluxus o los nuevos objetos, se trata de pensar a través de los artefactos. Cada artefacto contemporáneo nos propone un ejercicio especular de situacionalidad del “yo”.

Si la filosofía del posmodernismo se distinguió por la crítica feroz de la dicotomía entre sujeto y objeto, de lo interno y externo, la filosofía ciborg pone en cuestión las dicotomías entre medio y fin, entre cuerpo y prótesis, entre naturaleza y artificio. La cultura material es el entorno en donde estas dicotomías se disuelven.

Todo artefacto es narrativo

Los artefactos de los humanos no son meros instrumentos para fines que ya estuviesen dados. Los artefactos son ordenadores de lo real, como los conceptos son ordenadores

del pensamiento y la razón. Los artefactos no son mediadores neutros entre la representación y la realidad, como si fuesen mensajeros de la agencia. Los artefactos son mediaciones, tramas que tejen lo imaginario, lo real y lo razonable.

Los artefactos son operadores de posibilidades accesibles, instauraciones de espacios que están entre lo real y lo posible, en una dinámica interminable que produce actualizaciones y, a la vez, transforma al productor. Sometidos a fuerzas que nacen en territorios ontológicamente heterogéneos, los artefactos no solo tienen historia: son historias. No son cúmulos de materia, forma, funciones y usos. Son sendas móviles que se transforman al adquirir su condición de artefactos. No son meros portadores de sentido, como si llevarsen adjuntos los significados a su condición objetiva: son instauradores de sentido. Como los conceptos, también organizadores de lo real y lo posible, los artefactos dibujan trayectorias en la existencia humana que solamente pueden comprenderse en la historia.

Los artefactos adquieren e instauran sentido porque constituyen su identidad como artefactos en una dinámica entrelazada, en la que actúan las intenciones del diseñador, los condicionantes de la forma y la materia, las transformaciones a las que son sometidos por los usos e interpretaciones, los efectos que producen al encontrarse en nichos y redes de otros artefactos, y, finalmente, las contingencias por las que atraviesan sus historias. Un artefacto puede ser diseñado y construido con habilidad técnica y materiales, pero sólo puede ser comprendido como un objeto histórico. Sólo atendiendo a su historia, el artefacto se integra en la experiencia humana como una parte de aquella.

Las trayectorias de los artefactos hilan las biografías de los seres humanos. Conforman sus motivaciones, deseos, miedos, su capacidad para actuar o para no hacerlo; establecen las

redes de relaciones entre los seres humanos; constituyen, también, su mundo imaginario o sus proyecciones estéticas y religiosas. Eileen Scarry, en su libro sobre el sufrimiento, *The Body in Pain* (1985), estudia el lenguaje de los artefactos en los textos más primitivos de la Biblia: desde el mismo Yaveh, un artefacto de voz que considera el mundo como un artefacto construido por su voz, hasta a los humanos, condenados a construir artefactos y rodearse de ellos, las primeras narraciones religiosas, sus cosmogonías y relatos de origen son relatos de la artificialidad de la existencia. El arte, la política, la ciencia, la religión, la vida cotidiana, son colecciones de artefactos que definen las distribuciones de las posibilidades en los nichos culturales en los que habitamos.

Toda condición es fronteriza

No hay tal cosa como “condición humana” incondicionada y ahistórica. Las trayectorias de los humanos fueron siempre sendas de exiliados. Exiliados de, entre otras regiones, su propia condición, los humanos vagan por la historia emigrantes de sí mismos, asustados por sus actos y producciones, como multitudes que necesitasen un horizonte abierto que, a la vez, les asusta y les atrae.

No hay condición humana que no sea la de buscar los límites de su identidad, para sobrepasarlos. Las sociedades y la técnica, las dos producciones más características de los humanos, son entornos dinámicos que se modifican una vez que son reflejados en el espejo de la crítica. Las prótesis sociotécnicas que conforman la identidad humana están en continua mutación. La agencia sobre el mundo es también *autopoiesis* y transformación de la identidad humana. Los humanos no tienen naturaleza, tienen historia. Si cabe hablar de condición, la humana es una condición protésica, ciborg: seres que serían incapaces de continuar su existencia sin sus proyecciones protésicas fisiológicas, mentales, sociales, culturales.

Las prótesis no son añadidos, son continuaciones y acabamientos de la agencia. Son siempre fuentes de conflicto en la identidad: se viven, a la vez, como molestia y como necesidad. Crean nuevas facultades, que transforman las habilidades y dotaciones fisiológicas, o completan lo que la evolución biológica inició. Los humanos fueron siempre monstruos prometedores que rompieron el equilibrio genético para iniciar nuevas sendas evolutivas. Sus prótesis fueron siempre el inicio de nuevas formas de dependencia de sus propias producciones.

La condición humana fue siempre posthumana. Seres en el límite continuo de la obsolescencia, entre la angustia del “así somos” y la sospecha del “así queremos ser”. Entre la nostalgia y la mala fe, los posthumanos son una especie, a la vez, errante y errática. El posthumanismo no es una nueva versión de la ideología del progreso. El posthumano sabe que el progresismo es un ejercicio de mala fe, querer ser lo que no se es, prometiéndose ser otra cosa. El posthumanismo tampoco es una ideología conservadora. Poco tiene el posthumano que conservar, espantado por las ruinas de su historia.

Los ciborgs son nómadas en espacios de posibilidad

El *nomadeo* de los cazadores y recolectores se produce en el espacio-tiempo físico. Pero el nomadeo de la especie humana es mucho más vasto y abarca regiones de lo posible: de lo que podría ser, de lo que pudo ser, de lo que necesariamente fue. Cada senda recorrida deja un poso de nostalgia por lo no explorado y continuamente abre ventanas de expectativa, de esperanza o temor, acompañadas siempre por el saberse limitado y por el sentido de pérdida que significa siempre decidir hacer real una posibilidad. Los posthumanos navegan estos mares de la posibilidad en los artefactos que constituyen su entorno, a la vez que su imaginación. En *La intuición del*

instante, Bachelard (1932) observaba que sin el auxilio de almanaques y recursos como la gran historia escrita, ni siquiera la biografía individual sería posible. Se acude a un insignificante Presidente de la República, escribe, para recuperar un recuerdo íntimo. Así la historia de los reyes se inscribe en los corazones más humildes. De esta manera, los libros de historia son como carros para recorrer las rutas del desierto de la propia vida. Los nómadas, sostiene Gilles Deleuze y Félix Guattari (1994), no reconocen fronteras ni países: su identidad son sus trayectorias.

Modernidad del humanismo y humanismo de la modernidad son expresiones de un intelectualismo que no es sino consumación del escepticismo. La noción de *experiencia moderna* nace bajo la sospecha de la mentira, como si lo subjetivo no fuese sino conciencia de la no objetividad, como si pudiese desprenderse de lo real y crear una frontera nueva. Lo real del viejo humanismo es herencia de la escisión entre el reino de lo objetivo y el reino de lo subjetivo. Una manifestación de esta dicotomía es la escisión de las dos culturas: la de la objetividad y la de la subjetividad. Convertidos los humanos en robots deseantes que interminablemente están condenados a chocar entre sí y con el mundo, el desierto de lo real que dibuja el viejo humanismo sólo puede entenderse como “conservación” del patrimonio y la herencia del espíritu, de una llama depositada en lo espiritual del robot, condenada a ser amenazada persistentemente por la presencia de una realidad desbordante, en forma de producciones creativas de la ciencia y la sociedad.

El viejo humanismo se ve a sí mismo como el resistente a los procesos de modernización, como el ángel de una tierra de desolación a la que llegase para iluminar los últimos restos de la civilización.

El humanismo ciborg no es lo contrario: no es el optimismo de la modernización y las nuevas tecnologías, que no sería sino el otro rostro de la escisión bajo otra disposición y ánimo,

como quien sufriendo de melancolía toma algún estimulante energético para mostrarse alegre y esperanzado.

El humanismo ciborg no es ciego a los desastres de la civilización, pero se instala en ellos y los convierte en parte de su experiencia. Venimos de un pasado reciente que cuenta como una era de violencia e intolerancia. Como ser fronterizo no concibe que su sino sea conservar algo que no sea el trabajo del duelo sobre la memoria. El humanismo ciborg está instalado en un territorio de exilio, que mira hacia atrás con el espanto de aquello que debe ser abandonado y la melancolía de lo que pudo haber sido. Su humanidad consiste en la conciencia de la distancia, en el no pertenecer ya y no pertenecer todavía.

El humanismo ciborg no contempla las producciones técnicas y culturales como corazas que asfixiaran un espíritu libre o una naturaleza pura, sino como prótesis que, a la vez que molestan, permiten y posibilitan. El humanismo ciborg entiende la producción como producción de algo diferente a la reproducción. La producción es producción de posibilidades nuevas. El humanismo ciborg habita en un espacio de posibilidades que él mismo está construyendo a través de la creación que transforma lo ocurrido.

La elaboración de la experiencia es el modo en el que se producen las nuevas posibilidades y la forma en la que el ciborg atiende al mundo. Es una atención crítica que tiene por meta salvaguardar los matices, hacer densas las tramas de la experiencia, recordar que, en último extremo, es la reconstrucción de la subjetividad el campo en el que se expresa la producción como producción de sentido. El humanismo ciborg no considera el cuerpo un instrumento ni tampoco es un instrumento la zona protésica de lo real, sino un campo de expresión de la agencia.

La producción es siempre producción de sentido, constitución de una identidad de sujetos siempre en transformación, nunca esta-

bles. La tarea de las nuevas humanidades es ser testigo crítico de la renovación continua de lo humano. La atención se dirige siempre a lo más débil, a las formas productivas que guardan la mayor densidad de experiencia. Así, por ejemplo, se ha producido en nuestros tiempos una contradicción nueva entre una tradición cultural logocéntrica, iconoclasta, reductora de todo significado a significado lingüístico, y una explosión cultural de imágenes en las que los nuevos sujetos contribuyen continuamente a una redistribución de lo sensible y las sensibilidades. No es la imagen ni las múltiples formas híbridas una forma de lenguaje que haya de ser progresivamente reducida y domesticada. En el nuevo giro visual que muchos humanistas están tomando, la palabra puede que no sea ya sino el pie de foto de la imagen (Rodríguez, 2010). El humanismo debe atender con cuidado a estas formas de iconoclasia o logoclasia, y levantar un proyecto crítico que ayude a entretejer las mallas de la cultura.

La cultura siempre tiene una dimensión política que se reafirma incluso, y sobre todo, cuando se niega. La cultura es política porque siempre contribuye a redistribuir lo sensible: distribución de las voces; de lo visible y lo invisible; distribución, sobre todo, de las posibilidades. La crítica de la cultura debe atender a la partición de lo sensible, haciendo explícitos los principios y las consecuencias de esa distribución. Se ha dicho (Zizek, 1989), por ejemplo, que la realidad ha devenido ideológica porque produce un fetichismo continuo que metamorfosea la producción de lo agente en producción de cosas. La era contemporánea, de este modo, se contempla a sí misma bajo el fetichismo de lo artificial, como si fuesen las cosas mismas las que entrasen en relaciones entre sí bajo el signo de un determinismo técnico y económico. La crítica del fetichismo debe presidir la búsqueda de una nueva densidad de la agencia humana, basada en la elaboración de la experiencia y en la creación de posibilidades.

Qué ver, qué juzgar, qué hacer en las humanidades, vistas desde donde estamos cada uno en su sitio y lugar, y vistas torciendo la mirada hacia el lugar hacia el que vamos, o hacia el que tememos llegar, mirando cada uno desde y con sus deseos y miedos. ¿Es posible pensar una cultura *a, ante, bajo, cabe, con, contra, de, desde, en, entre, hacia, hasta, para, por, según, sin, so, sobre, tras* las disciplinas? Disciplinas e Ilustración se interdefinen: fueron las disciplinas las que crearon la división del trabajo que hizo posible el mundo ilustrado, fue la Ilustración la que creó el ideal de la profesión. El ideal de una vida vocacional de profeso, profesor, profesional. Un ideal que dio lugar a una forma particular de ciudadano, la de quien cursa una profesión liberal, producto de una vocación y un compromiso que le diferencia por igual del aristócrata y del artesano. Un ser exquisito diferente de quien no posee sino su riqueza y de quien no posee sino sus destrezas. ¿Cómo ser ilustrado en un mundo de disciplinas? ¿Cómo comprender ese mundo? Los proyectos de enciclopedias fueron un primer intento de respuesta. *Bouvard y Pécuchet* de Gustave Flaubert (1993) debiera habernos hecho conscientes de que ese intento se estaba agotando, pero desgraciadamente los profesionales-profesores leen poco fuera de su disciplina. Intra-inter-transdisciplinar: como si fuesen opciones distintas, como si no fuesen signos de sumisión a un ideal de sacerdocio laico. Disciplinar.

Un día de 1979 escribe Roland Barthes una entrada alrededor de una intrigante declaración de Flaubert: “yo escribo no para el lector de hoy sino para todos los lectores que pudieran presentarse mientras la lengua viva” (citado en Barthes, 1979: 643). En un ejercicio borgiano (Pierre Menard) Barthes enuncia dos lecturas de la frase. La primera trivial: la de quien se propone como universal por encima de la historia. No está ahí Flaubert, nos responde Barthes: el punto está en “mientras la lengua viva”. La lengua ha sido definida como una patria, como un lugar, como un espíritu. Pero en lo que consiste realmente es en

no ser nada de esto: por el contrario, —interpretado la interpretación de Barthes—, está en ser un no-lugar, un lugar que guarda los lugares, que guarda las sillas vacías de los posibles otros-lectores. Escribimos ahora, pensamos, de formas que no siempre son logocéntricas: pensamos en y con imágenes, pensamos en y con gestos, pensamos en y con acciones; pero deberíamos suscribir el programa de Flaubert: escribir, pensar, *a, ante, bajo, cabe, con, contra, de, desde, en, entre, hacia, hasta, para, por, según, sin, so, sobre, tras* quienes no están, pero podrían y deberían estar. Olvidar los lugares, los corrales-corrallitos, las profesiones y vocaciones, las llamadas a una misión. Olvidar todo menos a quienes podrían ocupar el lugar de quienes escuchan, miran, leen.

Más allá de la sumisión a las disciplinas

La cultura moderna se erigió sobre las disciplinas y las profesiones. El autor moderno profesa un ideal que constituye una instauración de una trayectoria cultural autónoma: el científico, el escritor, el artista, el ingeniero... todos refieren su actividad a normas y cánones que se forman en trayectorias anteriores. Cervantes escribe con la conciencia de pertenecer al reino de las letras; Velázquez y Rembrandt se consideran pintores que se deben al proyecto de la pintura; de Copérnico a Newton, los científicos crean un nuevo conjunto de reglas y controles de calidad para diferenciarse de la especulación sin evidencias.

Métodos y disciplinas fueron instauraciones de dominios culturales, con el objeto de garantizar el respeto a las normas de la tradición, que se había creado como frontera de otras modalidades culturales. Así, los pintores abandonaron la exigencia de verosimilitud que había generado la perspectiva geométrica y crearon la disciplina del espacio pictórico, basado en una progresiva conciencia del pigmento, del espacio, de la figura simbólica. La pintura comenzó a ser autorreferente e interimaginística; la escritura, intertextual; la ciencia y la tecnología entraron en la era

metodológica: se convirtieron en actividades públicas sometidas al control de la autoridad de los expertos.

La cultura de la disciplina, la definición de las profesiones y el ideal del sujeto como autor nacieron juntos. El ideal romántico es el gran producto de la era de las disciplinas: el genio es quien, subido en los hombros de los gigantes, ve más allá de los otros. El genio sustituye al héroe trágico de la edad premoderna y se convierte en el horizonte de la identidad cultural, en su sentido más alto.

Las disciplinas crearon las distribuciones de lo sensible en la edad contemporánea: las divisiones en valores y evaluaciones están atravesadas por los estándares creados por las disciplinas. Qué es un edificio, qué es una teoría, qué es un cuadro, etc., son objetos definidos por los estándares disciplinarios.

El tiempo de la crítica comenzó cuando la cultura se hizo reflexiva y empezó a verbalizar la capacidad instauradora de las disciplinas. Para Marcel Duchamp, el arte es lo que figura en un museo, mientras para Thomas Kuhn, la ciencia es lo que aparece escrito en una revista científica; tecnología es lo que producen los ingenieros, etc. Los nuevos objetos culturales de la era de la cultura crítica pueden leerse como actos reflexivos sobre la instauración disciplinaria: la distribución disciplinaria se pone de manifiesto cuando un objeto pretende ser sin estar bajo el canon disciplinario.

El humanismo crítico ciborg no es una propuesta de abandono de las disciplinas, sino un programa de reflexión sobre las producciones culturales como producciones reflexivas. La cultura ciborg emplea objetos híbridos para hacer visibles las distribuciones culturales. Su no obediencia a las disciplinas no tiene por objeto rebajar los estándares de buen arte, de verosimilitud y fiabilidad, de eficiencia técnica, sino hacer explícitas las normas por las que se constituyen los productos y ampliar los márgenes de libertad de la creación.

Nada es necesario en la historia de los humanos: ni siquiera la distribución por disciplinas. La cultura disciplinada es el producto de una cultura que decidió convertir al experto en autor y agente, aceptando la dependencia e interdependencia de las pericias respectivas. Pero no significa la instauración de la escisión cultural en zonas de acceso prohibido a los no expertos, ni cierre de las posibilidades de transformación creativa.

Más allá de la sociedad del juego

La crítica de la cultura hace explícitas las condiciones del espacio público, pues la cultura es siempre una distribución de sensibilidades y posibilidades en un espacio público. El espacio es público porque crea determinaciones, condicionamientos y constricciones en los movimientos de los cuerpos, porque crea zonas de luz y sombras, donde aparecen y se ocultan objetos, identidades, voces o reclamaciones. Estos condicionantes operan, pero no están siempre presentes en la forma de reglas que los humanos reconozcan como suyas.

A la era de las disciplinas le corresponde un espacio público estructurado como juego. El juego como sistema de prácticas basadas en reglas es la figura de la época contemporánea. Las disciplinas instauran juegos concebidos como sistemas de reglas, en las que los agentes operan bajo la normatividad que instauran las reglas. Estas se convierten en los condicionantes esenciales del espacio público. Este se configura como espacio de los juegos: la economía como mercado, la política como competencia de equipos, la ciencia como competencia por premios, el arte como competencia por audiencias o mercado del arte.

El jugador deja de ser, en la cultura contemporánea, una convención de la acción bajo el modelo de prácticas estructuradas por reglas y se convierte en modelo de sujeto agente. El genio romántico pasa a ser el ganador de los juegos de la vida. La idea de competencia sustituye a la providencia y el destino; el éxito, al

honor; el ejercicio del juego, al sentido de lo futuro. Los niños entran en la categoría de ciudadanos cuando comienzan los juegos de competencia. Los mayores dejan de pertenecer a los espacios públicos cuando abandonan los juegos de competencia. La vida es una carrera. Nuestra trayectoria, un *curriculum vitae*.

El humanismo ciborg no es una propuesta de ruptura de las reglas de juego, sino un proyecto para hacerlas visibles, para crear condiciones reflexivas sobre las distribuciones de normatividad en los espacios públicos. La capacidad para hacer visibles las barreras y las fronteras culturales es un ejercicio de libertad, que permite la producción de objetos culturales de orden reflexivo: la transgresión o la obediencia son opciones que no pueden ser medidas sino contra el trasfondo de la densidad y la riqueza de la experiencia que producen. El ciborg no acepta que la convención se haya convertido en necesidad: la distribución del espacio público creada por las normas de juego no es el destino del sujeto, sino una de las formas históricas de su existencia. El ciborg no es un jugador en una red ilimitada de juegos, sino un agente que produce su propia existencia.

La figura del *sportman* no logra ocultar una violencia implícita: si las fronteras de la edad moderna entre cuerpo y mente, entre razón y emoción, entre géneros y culturas definieron los espacios de la modernidad y las constricciones que dieron lugar a las tensiones sobre la identidad en la época contemporánea, las fronteras de las reglas del juego amenazan con ser las nuevas fronteras del destino. Los espacios públicos definen nuevas formas de barreras que no por invisibles son menos crueles.

La cultura ciborg es una nueva forma de humanismo que consiste en dejar siempre vacío el lugar del sujeto y la experiencia: hacer posible la capacidad de reflexión sobre las condiciones de existencia; recordar la contingencia de las trayectorias humanas. Esta contingen-

cia afecta también a las fronteras que definen los espacios. El humanismo ciborg es un proyecto para la creación de objetos y productos reflexivos, que al modo de luminarias críticas hagan visibles los muros invisibles.

Una cultura de reciclado

El humanismo ciborg puede resumirse en un proyecto de reciclado continuo de nuestras propias condiciones de existencia. El ciborg no es un *sportman*, por cuanto no entiende su identidad híbrida bajo la categoría de competencia olímpica. Su fábrica dista de ser perfecta: siendo el producto de contingentes mezclas de necesidad y azar, de eficiencia y desperdicio, su cuerpo y mente son residuos de las retorcidas sendas de la historia. No es sino un ser reconstruido continuamente, también con los residuos que deja la historia de los humanos. Hecho de desperdicios y de creaciones tecnológicas que remiten a mecanismos reutilizados, tejidos reutilizados, programas reutilizados, el ciborg es una tela de camuflaje en un entorno lleno de basuras culturales. El ciborg produce objetos y produce su propia identidad, a partir de los objetos que tiene a mano y de los resultados de sus pasos anteriores. Se sabe imperfecto, frágil, contingente, al tiempo que necesario: su singularidad personal es todo lo que tiene. Su moral sigue el consejo de Lucrecio: “no aspire a la inmortalidad pero agota el campo de lo posible” (1983). La perfección no está en su horizonte, pero sí el equilibrio y la vinculación comprometida con el mundo.

Si en la era moderna la dicotomía entre medios y fines tuvo como efecto perverso la instrumentalización y la explotación de la naturaleza, el ciborg sabe que los medios y los fines no son independientes, que se proyectan aquellos futuros para los que ya está preparado para enfrentarse. El ciborg no espera que haya ganchos en el cielo de los que colgarse para elevarse de la miseria de la tierra. Con los objetos a mano construye andamios a los

que subirse y construirse a sí mismo. Hace lo que puede y aspira a poder hacer lo que hace.

El mundo, lo real, es para el ciborg el parque temático de lo humano. No es un instrumento, sino una vivienda, un vestido, una prótesis de su existencia. Hecho de desperdicios y de creaciones tecnológicas que remiten a mecanismos reutilizados, tejidos reutilizados, programas reutilizados, el ciborg es una tela de camuflaje en un entorno lleno de basuras culturales. El ciborg concibe su entorno como los sintecho el territorio urbano, como un lugar para la simbiosis y el descubrimiento de lo que el día depara. El ciborg *nomadea* por las basuras de sus propias trayectorias, para saber lo que es y lo que quiere ser. Con sus fragmentos aspira a construirse casas y lugares de existencia colectiva; máscaras y señas de identidad; espacios donde se entrecrucen las sendas errantes de las distintas tribus.

Frente a la figura del *sortean*, la figura ciborg es el *simbionte*: seres que aparecen cuando los humanos duermen y husmean sus residuos. Emigrantes que hacen visibles los espacios que los humanos han olvidado. Sintecho que saben el valor de las cosas y arrastran el carro de lo que son, como los personajes apocalípticos en *La carretera* de Cormac McCarthy (2008). Los simbiosis no destruyen posibilidades: las crean, allí donde parecían agotadas. Conviven con las ruinas, y allí donde solo había barreras, encuentran zonas de paso. Allí donde había distancias insalvables, construyen pateras que hacen posibles nuevas formas de vida. Los simbiosis son la especie de los posthumanos.

El ciborg crea sus propias expectativas

La historia no tiene un sentido definido. Tampoco es el camino que se ha andado, como si no pertenecieran a la historia las sendas que aún están por abrir y que el ciborg considera los sentidos de su existencia. La vida activa consiste en sorprenderse por las propias

creaciones. El ciborg sabe lo que va a hacer cuando desea hacer lo que está haciendo. El saber lo que se hace es la mayor aspiración de conocimiento que puede alcanzar el ciborg, que, sin embargo, está continuamente abierto a un horizonte donde se entrelazan medios y condicionantes, deseos y motivaciones e identificaciones con las propias obras.

La creación es siempre autocreación, mezcla de conocimiento y deseo de conocer lo que se está haciendo. Al producir su existencia bajo condiciones que no han sido elegidas por ellos, los ciborg viven siempre en el borde entre lo sabido y lo desconocido. El miedo y el deseo, el riesgo y la promesa, son caras inseparables de la vida activa de los ciborg. Los ciborg saben que el riesgo les amenaza cuando hacen, pero también cuando dejan de hacer. Por eso necesitan saber lo que están haciendo. El riesgo está en lo desconocido, pero igualmente en el desastre de lo conocido. Como exploradores de territorios a los que han sido exiliados por la historia, tienen como movientes de sus pasos el miedo y la esperanza, el deseo de huir y la nostalgia.

Al querer saber lo que hace, el ciborg, del mismo modo, quiere saber lo que desea. La misma oscuridad que amenaza sus acciones también ensombrece sus deseos. Saber lo que se quiere no es menos difícil que saber lo que se hace. Por eso, el ciborg está hecho de expectativas sobre sus propias expectativas: necesita comprender lo que es su huella en la vida, cuál es su lugar en la historia. El humanismo ciborg es un humanismo basado en el deseo de saber lo que los posthumanos quieren hacer consigo mismos. Por esta razón, la separación de la cultura de las humanidades y la cultura de las ciencias y técnicas amenaza el proyecto de conocer lo que se hace y conocer lo que se quiere. La creatividad es, pues, un destino de vida activa entre el saber y la sorpresa.

El ciborg es creativo porque su existencia está definida por la necesidad de abandonar el acomodado país de la experiencia vivida y habitar la tierra del futuro, a donde fue exi-

liado por la fuerza del pasado abominado. El ángel de la historia del ciborg creativo no es el ángel de la historia de Benjamin (1970) que es empujado al futuro por un pasado de desastres, pero que tiene la mirada puesta en ese pasado. El ángel de los ciborg está oteando su propia niebla, para distinguir los imaginarios con los que se identifica, como tierras que se ha prometido a sí mismo y que siente próximas y dentro del alcance de sus capacidades.

Querría terminar con una de las admoniciones más antiguas de los ciborg. Está escrita a la entrada de la sala mexicana del Museo de Antropología de México. Si yo hubiese sido algo más inteligente, simplemente lo habría escrito al comienzo y me habría callado, porque ya estaba todo dicho:

Ten cuidado de las cosas de la tierra; haz algo, corta leña, labra la tierra, planta nopales, planta magüelles. Tendrás qué beber, qué comer, qué vestir y con eso estarás en pie, serás verdadero con eso, andarás con eso. Con eso se hablará de ti. Se te alabará. Con eso te darás a conocer (Huehuetlatolli).

Referencias bibliográficas

- Bachelard, G., 1932, *La intuición del instante*, México, Fondo de Cultura Económica, 1987.
- Barthes, R., 1979, "Textes (1979)", en: *Oeuvres complètes V.*, París, Seuil.
- Benjamin, W., 1970, "Tesis de Filosofía de la Historia", en: *Angelus Novus*, Barcelona, Edhasa.
- Certeau M. de, 1990, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, París, Gallimard.
- Deleuze, G. y F. Guattari, 1994, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pre-Textos.
- Flaubert, G., 1993, *Bouvard y Pecuchet*, Barcelona, Montesinos.
- Heidegger, M., 1953, *Ser y tiempo*, traducción de J. E. Rivera, Madrid, Trotta 2003.

Lucrecio, 1983, *De la naturaleza de las cosas*, Madrid, Cátedra

Marx, K., 2004, *Manuscritos económico-filosóficos de 1844*, traducción de M. Vedda, F. Aren y S. Rotemberg, Buenos Aires, Colihue.

McCarthy, C., 2008, *La carretera*, Madrid, Random House.

Miller, D., 2008, *The Comfort of Things*, Londres, Polity Press.

Rodríguez de la Flor, F., 2010, *Imago*, Madrid, Abada.

Scarry, E., 1985, *The Body in Pain. The Making and Unmaking of the World*, Oxford, Oxford University Press.

Zizek, S., 1989, *El suave objeto de la ideología*, traducción de M. L. Martínez Passarge, México, Siglo XXI.

Referencia

Broncano, Fernando, "Humanismo ciborg. A favor de unas nuevas humanidades más allá de los límites disciplinares", *Revista Educación y Pedagogía, Medellín*, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, vol. 24, núm. 62, enero-abril, 2012, pp. 103-116.

Original recibido: julio de 2011

Aceptado: noviembre de 2011

Se autoriza la reproducción del artículo citando la fuente y los créditos de los autores.
