

EL DIGITALISMO EN LA INVENCIÓN DE MOREL

Teresa López Pellisa

Universidad Carlos III de Madrid

« ¿Les cuesta admitir un sistema de reproducción de vida, tan mecánico y artificial? Recuerden que en nuestra incapacidad de ver, los movimientos del prestidigitador se convierten en magia»

La invención de Morel, Bioy Casares

Yavé se clonó a su imagen y semejanza. Bautizó como Adán a su criatura y le dotó de sus mismos atributos divinos e inmortales hasta que le castigó privándole de todo. Para los cristianos la recuperación de la perfección adánica y la imitación de la vida de Cristo se convirtieron en la búsqueda de la divinidad y el acercamiento al Paraíso prometido. David F. Noble, en su ensayo *La religión de la tecnología*, desarrolla un minucioso estudio sobre cómo a principios de la Edad Media los eclesiásticos comienzan a estudiar las escrituras desde una perspectiva teórica que ensalza la tecnología y la trascendencia de tal modo que el conocimiento y las artes útiles se transforman en el único medio para lograr acercarnos a Dios. La tecnología se convierte en una técnica necesaria para sobrevivir en nuestro imperfecto y terrenal mundo, y en la posibilidad de la salvación. David Noble considera a los monjes benedictinos como los impulsores del desarrollo tecnológico orientado a fines espirituales, cuya premisa se basa en la recuperación de los poderes divinos que se poseían antes del pecado original a través de la ciencia.

En consecuencia, llegados a este punto, la recuperación de la semejanza divina de la humanidad y la trayectoria trascendental de la cristiandad se convirtieron en un proyecto histórico inmanente. Como resultado, la búsqueda de la perfección renovada —a través de diferentes medios, que en este momento incluían el avance de las artes— ganó coherencia, confianza, sentido de la misión y temporalidad. Este nuevo milenarismo historizado tendría una influencia enorme en el pensamiento europeo, y animó como nunca antes el

matrimonio ideológico entre la tecnología y la trascendencia. En este momento, la tecnología se convirtió paralelamente en escatología. (David Noble, 1999: 38)

El milenarismo resurge en la Alta Edad Media gracias al abad cisterciense de Calabria Joaquín de Fiore, que según Noble instauró el sistema profético más influyente conocido en Europa hasta la aparición del marxismo (véase Noble, 1999: 40). Esta corriente ha perdurado en el tiempo encontrando en filósofos, científicos y literatos a portadores y difusores de su doctrina, desde Roger Bacon a Giordano Bruno. En el siglo XVII el comentarista Walter Blyth declaró que «la razón y la experiencia de las Escrituras muestran que podríamos restaurar el paraíso en la tierra si añadiéramos ingenio a la creación» (Noble, 1999: 65). Newton dedicaba sus investigaciones científicas a comprender el universo porque consideraba que era el camino para identificarse con la mente del creador, y esta corriente milenarista perdura hasta nuestros días, si bien hoy podríamos hablar de neomilenarismo, tecno-paganismo, tecno-hermetismo o digitalismo. Podemos resumir este posicionamiento frente al fenómeno tecnológico como fe en la tecno-utopía. Estas tendencias cibernéticas o digitalistas que otorgan al papel de la ciencia y a las posibilidades que ofrece el ciberespacio un rol divino, y que se encarnan en los nuevos altares del siglo XXI para continuar seduciendo a los individuos pero ahora a través del poder evocativo de las máquinas, han sido denominados por Iñaki Arzoz y Andoni Alonso como tecno-hermetismo en un brillante ensayo titulado *La nueva ciudad de Dios* (2002), parodiando la ciudad de San Agustín. Ni la ilustración ni el positivismo han suprimido el estigma judeocristiano de occidente, y el siglo XXI-2.0 continúa teniendo alma, aunque ahora se trate de un alma cibernética.

La inteligencia artificial (IA) hace una defensa muy elocuente de las posibilidades de la inmortalidad y la resurrección basada en las máquinas, y sus discípulos, los arquitectos de la realidad virtual y del ciberespacio, están exultantes ante sus expectativas de una omnipresencia de carácter divino y de perfección incorpórea. Los ingenieros genéticos se imaginan a sí mismos como participantes divinamente inspirados en una nueva creación. Todos estos

pioneros tecnológicos albergan creencias profundamente asentadas que son variaciones de temas religiosos que nos son familiares. (David Noble, 1999: 17)

Douglas Rushkoff se refiere a esta creencia escatológica en las nuevas tecnologías como cultura ciberdética¹: «La ciberdelia reconcilia los impulsos trascendentales de la contracultura de los sesenta con la infomanía de los noventa. Además, también toma de los sesenta el misticismo milenario *New Age* y el ensimismamiento apolítico del movimiento por el potencial humano» (Mark Dery, 1998: 28). De este modo racionalismo e intuición, materialismo y misticismo, ciencia y magia, *New Age*, neopaganismo y tecnología digital se unen en el ciberespacio para dotar a los dígitos binarios (bits) de un poder transhumano que hace que Dios se encuentre igual de cómodo hoy entre los circuitos de un ordenador, como antes lo estaba en la cumbre de una montaña².

La invención de Morel es una novela publicada en 1940 bajo la influencia de teorías científicas deterministas y el devenir estético de la fotografía y el cine. Adolfo Bioy Casares muestra con acertado espíritu crítico los conflictos y dilemas del fanatismo tecnológico en una isla en la que se produce una suerte de realidad virtual, y cuyos elementos son muy significativos para comprender algunos de los problemas o falacias que nos promete el tecno-hermetismo: la tecno-utopía de Morel es la distopía de Bioy Casares. A través de la ciencia el

¹ Véase Mark Dery (1998). Douglas Rushkoff desarrolla el concepto *ciberia* en *Cyberia: life in the Trenches of Hyperspace Liberia*. El término lo toma del «Proyecto Liberia» de tecnología de realidad virtual patrocinado por Audodesk. Otros autores marcan el origen de *Ciberdelia* en la contracción entre *cibernética* y *psicodelia*.

² El exponente ficcional ciberdético o tecnohermético mas popular del siglo XX lo encontramos en la trilogía *Matrix* de los hermanos Wachowsky. Numerosos científicos informáticos, físicos y programadores contribuyen a fomentar esta relación entre ciencia y metafísica; John Perry Barlow, autor de la Declaración de Independencia del Ciberespacio (http://biblioweb.sindominio.net/telematica/manif_barlow.html), percibe las relaciones que se entablan entre los ciberusuarios como «la carne hecha palabra», debido a la digitalización de nuestros yoes virtuales a través de avatares de bits con los que nos relacionamos vicarialmente a través del código binario y de la escritura. Christopher Evans considera al ordenador como una máquina semidivina ultrainteligente capaz de salvar al ser humano. El libro *Hackers*, de Steven Levy, está lleno de metáforas ocultistas y religiosas que hablan de los programadores como «monjes tecnológicos» y el *Nuevo Diccionario de los Hackers* incluye definiciones de expresiones como «alta magia» o «programación vudú» (Véase Mark Dery, 1998).

personaje de Morel seculariza a Dios, convirtiéndolo en una máquina oculta capaz de hacerle inmortal.³

1. Las imágenes

« ¿Quién no desconfiaría de una persona que dijera: Yo y mis compañeros somos apariencias, somos una nueva clase de fotografías»

La invención de Morel, Bioy Casares

Las imágenes que reproduce el invento de Morel son holográficas⁴ y funcionan de un modo analógico. El artefacto tecnológico que asedia la isla es descrito como un proyector cinematográfico, aunque su resultado sea lo que hoy conocemos por realidad virtual⁵. Noël Burch, en *El tragaluz infinito*, explica cómo el propio Edison pretendía conquistar la naturaleza a través de sus reproductores de imágenes para triunfar sobre la muerte y consideraba que «el estereofantascopio o bioscopio da, a un tiempo, como indica su nombre, la sensación de relieve y del movimiento, o da la sensación de la vida» (1999: 22). Noël Burch ejemplifica con varios artículos de la época esta idea metafísica y trascendental que parecía emanar del celuloide y que puede verse perfectamente reflejada en la novela de Bioy Casares. En un artículo aparecido el 29 de diciembre de 1895 en *La Poste* podemos leer:

³ Argumento de *La invención de Morel*: El protagonista sin nombre de la novela llega a una isla huyendo de la justicia. La escoge como escondite porque le han dicho que está apestada y que nadie irá a buscarle a un lugar así. Al cabo de un tiempo descubre que no está solo, sino que la isla está habitada por un grupo de amigos de extrañas costumbres, y en su diario va describiendo lo que hacen cada día y el miedo que le producen por el riesgo de que le descubran y le delaten. Diariamente les observa con sigilo, y se enamora de una de sus integrantes: Faustine. Intenta entrar en contacto con ella, pero ésta le ignora. Finalmente descubrirá que las presencias no son reales, sino imágenes holográficas que mediante un invento tecnológico había tomado Morel (uno de los miembros del grupo) cuando los llevó allí de vacaciones. Dicho invento funciona de la siguiente manera: cuando toma una imagen, mata el original, y sólo permanecen en la isla sus dobles infográficos (aunque eso sí, eternamente).

⁴ La holografía fue inventada en 1948 por el premio Nobel en Física Dennis Gabor. Según Nicholas Negroponte «un holograma es una colección de todos los puntos de vista posibles en un solo plano de patrones de modulación de luz. Cuando se hace pasar la luz a través de este plano, o se refleja desde él, la escena se reconstruye ópticamente en el espacio» (1996: 149).

⁵ La realidad virtual es un entorno digital generado por las nuevas tecnologías informáticas. Este entorno se caracteriza por ser inmersivo, interactivo, tridimensional y polisensorial. En *La invención de Morel* se dan todas estas características, pero debido a la tecnología de la época no se trata de un espacio digital, sino analógico.

Cuando estos aparatos sean entregados al público, cuando todos puedan fotografiar a los seres que les son queridos, no ya en su forma inmóvil, sino en su movimiento, en su acción, en sus gestos familiares, con la palabra a punto de salir de sus labios, la muerte dejará de ser absoluta. (Burch, 1999: 43)

El propio Morel, al confesarse con sus amigos, les dice que en un principio pensaba «erigir grandes álbumes o museos, familiares y públicos, de estas imágenes» (Bioy Casares, 2001: 162), de ahí la construcción del Museo en la isla. La concepción del arte pictórico, fotográfico y cinematográfico basada en la mimesis⁶ como modelo de comprensión y dominio de la realidad ha hecho que en la cultura occidental se piense que este tipo de reproducciones tecnológicas pueden generar «sobre-realidades espirituales»⁷. Esta idea espiritual basada en la fe de que las nuevas tecnologías cinematográficas, o actualmente el ciberespacio, pueden aportar novedades metafísicas a nuestras vidas será la inspiración directa de Bioy Casares, fascinado por los reflejos en los espejos, la tecnología y el cinematógrafo. La recreación de vida y el triunfo simbólico sobre la muerte ahora era posible:

Hubo, además, que perfeccionar los medios existentes. Los mejores resultados honraban a los fabricantes de discos de fonógrafo. Desde hace mucho era posible afirmar que ya no temíamos a la muerte, en cuanto a la voz. Las imágenes habían sido archivadas muy deficientemente por la fotografía y por el cinematógrafo. Dirigí esta parte de mi labor hacia la retención de las imágenes que se forman en los espejos. (Bioy Casares, 2001: 155)

Morel cree que ya no se puede temer a la muerte gracias al fonógrafo, la fotografía y el cine, pero también cree que su invento va más allá:

⁶ Véase Tomás Maldonado (1994) y Román Gubern (1996).

⁷ En las siguientes declaraciones de George Demeny también apreciamos este componente tecnológico en referencia a la tecnología del cinematógrafo: «Cuántas personas serían felices si pudieran volver a ver los rasgos de alguien que hoy ha desaparecido. El futuro reemplazará a la fotografía inmóvil, congelada, por el retrato animado, al que se podrá, con una vuelta de rueda, devolver la vida. / Se conservará la expresión de la fisonomía como se conserva la voz en un fonógrafo. Incluso se podrá añadir este último al fonoscopio para complementar la ilusión. A partir de ahora ya no hará falta analizar más, se hará revivir» (citado por Noël Burch, 1999: 43).

Estaba seguro de que mis simulacros de personas carecerían de conciencia de sí (como los personajes de una película cinematográfica). Tuve una sorpresa: después de mucho trabajo, al congregarse esos datos armónicamente, me encontré con personas reconstituidas, que desaparecían si yo desconectaba el aparato proyector, sólo vivían los momentos pasados cuando se tomó la escena y al acabarlos volvían a repetirlos, como si fueran partes de un disco o de una película que al terminarse volvían a empezar, pero que, para nadie, podrían distinguirse de las personas vivas (se ven como circulando en otro mundo, fortuitamente abordado por el nuestro). [...] Congregados los sentidos, surge el alma. Había que esperarla. Madeleine estaba para la vista, Madeleine estaba para el oído, Madeleine estaba para el sabor, Madeleine estaba para el olfato, Madeleine estaba para el tacto: Ya estaba Madeleine. (Bioy Casares, 2001: 156-157)

La primera parte de la máquina de Morel capta las imágenes, la segunda las graba y la tercera las proyecta. Las proyecciones del científico se distribuyen por el espacio y presume que ningún testigo admitiría que son imágenes, y que nadie creería en la perfección de su invento ya que sería más sencillo pensar que había contratado a un grupo de actores. Para Morel no hay duda acerca de la hipótesis del alma en estas creaciones artificiales, y se basa en los efectos que produce la máquina sobre las personas, animales y vegetales emisores: los desintegra. De este modo entiende Morel que la vida o el alma o la conciencia pasan del emisor al clon tridimensional. Este mundo hologramático paralelo al real está conformado por una inmaterialidad que le otorga un estatus imperecedero. Este mundo artificial es inmortal e incorruptible, siempre que la máquina funcione.

El físico Frank Tipler, en *La física de la inmortalidad*, habla de la metafísica derivada de los ordenadores, de que la teología no es más que una cosmología física basada en la idea de que la vida es inmortal, y demuestra sus postulados desde el materialismo científico y no desde la fe, describiendo el mecanismo físico a través del cual tiene lugar la resurrección universal sin la intervención de ningún fenómeno sobrenatural. Frank Tipler considera el alma humana como un programa ejecutado por un ordenador llamado cerebro. Para el

científico, igual que para Moravec Minsky⁸, «el mecanismo físico responsable de la resurrección individual consiste en la simulación de todas y cada una de las personas fallecidas hace tiempo —junto con los mundos en que vivieron— en los ordenadores del futuro lejano» (2005: 47). Pero no se trataría tan solo de una simulación, como ocurre en la semana que graba Morel en *La invención de Morel*, sino que consistiría en una *emulación*⁹, y esto nos lleva de nuevo a otros referentes literarios que ya mostraron que ni siquiera la ficción podía soportar la emulación, tal y como ocurre en la «Parábola del palacio» y en «Del rigor en la ciencia», de Jorge Luis Borges¹⁰.

La emulación, según el físico, permite a estos avatares evolucionar igual que sus entes reales, y al contrario que en *La invención de Morel*, estas simulaciones sí que pueden pensar y relacionarse con su entorno. Lo curioso de esta fantasía es que no saben que están dentro de un ordenador, ni que son una emulación, y esto nos recuerda inevitablemente a la novela de Daniel Galouye *Simlacron3* (1964) y su versión cinematográfica *Nivel 13*, de Josef Rusnak (1999), por utilizar ejemplos más recientes y no mentar a Calderón de la Barca. Podríamos sintetizar como moraleja de sus fórmulas matemáticas que vivimos en una emulación; que no sabemos si nosotros somos los emulados, y que la inmortalidad la conseguimos gracias a un superordenador que todavía no tenemos la capacidad de inventar, pero que albergará nuestras mentes en una realidad virtual revisitando de nuevo la caverna de Platón y el mundo de *Matrix*.

¿No debe llamarse vida lo que puede estar latente en un disco, lo que se revela si funciona la máquina del fonógrafo, si yo muevo una llave? ¿Insistiré en que todas las vidas, como los mandarines chinos, dependen de botones que seres desconocidos pueden apretar? Y ustedes mismos, cuántas veces habrán

⁸ Director del MIT (Instituto Tecnológico de Massachussets) y pionero en las investigaciones sobre inteligencia artificial. Considerado uno de los gurús cibernéticos con mayor repercusión en el pensamiento cibercultural.

⁹ Se trata de «la simulación absolutamente precisa de otro objeto» (Frank Tipler, 2005: 271)

¹⁰ «En el primer caso Borges apuesta por la desaparición del original ya que «en el mundo no pude haber dos cosas iguales; bastó (nos dicen) que el poeta pronunciara el poema para que desapareciera el palacio como abolido y fulminado por la última sílaba». Y en el segundo caso es el clon el que perece y «en los desiertos del Oeste perduran despedazadas ruinas del Mapa, habitadas por animales y por mendigos» (Antonio Rodríguez de las Heras, 2004: 67).

interrogado el destino de los hombres, habrán movido las viejas preguntas. ¿A dónde vamos? ¿En dónde yacemos, como en un disco músicas inauditas, hasta que Dios nos manda nacer? ¿No perciben un paralelismo entre los destinos de los hombres y de las imágenes? (Bioy Casares, 2001: 157-158)

Aunque debo reconocer que la descripción del mecanismo físico gracias al cual tiene lugar la resurrección universal de Frank Tipler me parece del todo excéntrica, lo cierto es que nos ayuda a decodificar el universo ficcional de *La invención de Morel*, ya que tanto el científico, como el protagonista y Faustine están inmersos en esa pseudo-realidad virtual inmortal dejando atrás sus corruptibles cuerpos, emulando al protagonista de la película *El cortador de césped* (Brett Leonard, 1992) cuando se fusiona con la Red. Morel es consciente de que sus reproducciones son o están vivas, y que por eso necesita emisores vivos, pero también llega a decir que no crea vida, por lo tanto sólo la transforma. Frank Tipler afirma que existe la vida tras la muerte debido a una inteligencia artificial que denomina Punto Omega recogiendo el trabajo del jesuita francés Pierre Teilhard de Chardin. Las simulaciones informáticas de los seres humanos serán la realidad virtual que Tipler denomina *resurrección de los muertos*, tal y como concibe Morel su universo holográfico. El físico y matemático estadounidense muestra su desacuerdo con el Kant que en *La crítica de la razón pura* afirma que la ciencia jamás encontrará respuesta a tres cuestiones centrales de la metafísica: Dios, la Libertad y la Inmortalidad. Tipler «demuestra» científicamente la existencia de Dios y de la Inmortalidad sin apelar a lo sobrenatural considerando el funcionamiento del organismo humano como el de un sistema informático. Pero, ¿qué tipo de hologramas son estos?, ¿se podría hablar realmente de inmortalidad y de alma, tal y como la hemos entendido hasta hoy?

2. La isla

«Hoy, en la isla, ha ocurrido un milagro»

La invención de Morel, Bioy Casares

Ha llegado el momento de anunciar: Esta isla, con sus edificios, es nuestro paraíso privado. He tomado algunas precauciones —físicas, morales— para su defensa: creo que lo protegerán. Aquí estaremos eternamente —aunque mañana nos vayamos— repitiendo consecutivamente los momentos de la semana y sin poder salir nunca de la conciencia que tuvimos en cada uno de ellos, porque así nos tomaron los aparatos; esto nos permitirá sentirnos en una vida siempre nueva, porque no habrá otros recuerdos en cada momento de la proyección que los habidos en el correspondiente de la grabación, y porque el futuro, muchas veces dejado atrás, mantendrá siempre sus atributos (Bioy Casares, 2001: 162).

Así describe su distopía tecnológica Adolfo Bioy Casares y así describe Morel su tecnoutopía. Bioy Casares escoge el nombre de Morel como homenaje a su inspirador Moreau, de la *La Isla del Doctor Moreau* de H. G. Wells, tal y como explica Borges en el prólogo a la novela. Numerosas utopías y paraísos soñados se encuentran ubicados en una isla, desde *La ciudad del Sol* (1623), de Campanella consagrada al culto de la ciencia y la tecnología como principios para la perfección moral, hasta *La Nueva Atlántida* (1672) de Francis Bacon, o *Cristianópolis* (1619), de Johan Valentin Andreae. Todas centradas en el uso de la tecnología como consecución de la felicidad. El propio Bioy Casares utiliza otro escenario insular como distopía científica y crítica a estos usos perniciosos y transhumanistas de las nuevas tecnologías en *Plan de Evasión* (1945).

Morel le usurpa a Dios su papel de creador al tomar el rol de demiurgo configurando y construyendo su paraíso soñado: la simulación de una relación sentimental con Faustine. El protagonista de la novela se encontrará frente a una realidad aparentemente cotidiana que no es real, y descubrirá que se trata de un universo codificado ante el que impondrá sus deseos manipulando las grabaciones —informaciones— que componen la matriz creada por Morel —

código alterable—. El fugitivo ha pecado y su castigo ha sido el vivir solo en una isla, convertido en un proscrito. Se refugiará en la única morada posible que le ofrece el dios-máquina, y el mundo tecnológico creado por Morel aparecerá como el salvador de su conciencia una vez que haya muerto materialmente —filosofía transhumanista—. Él será de algún modo el virus de la tecno-utopía de Morel, como Neo para el Arquitecto de Matrix, ya que reconfigura la programación de Morel para mostrarse ahora él como el amante de Faustine. Al encontrar el tesoro-máquina vence al máster del juego —Morel— y consigue a Faustine —la mujer virtual—.

3. La Arquitectura

«Con el piso iluminado y las columnas de laca negra que lo rodean, en ese cuarto uno se imagina caminando mágicamente sobre un estanque, en medio de un bosque»

La invención de Morel, Bioy Casares

Toda isla, sociedad o ciudad utópica debe estar pensada para que en un futuro posible puedan habitarla seres humanos, por lo que se necesitan edificios y casas en los que puedan desarrollar su vida. En esta isla los edificios son especialmente importantes ya que fueron diseñados para que vivieran allí eternamente las presencias holográficas de los amigos de Morel, y nos describen minuciosamente algunas estancias del museo que no podemos dejar pasar por alto, ya que evidencian la postura tecno-hermética, neomilenarista, tecnopagana o digitalista de Morel. En la superficie de la isla se pueden ver un museo, una capilla y una piscina.

Bioy Casares prepara el escenario de su invento a la perfección ya que no puede prometer la inmortalidad, la eterna juventud y el amor eterno sin un contexto místico religioso que lo legitime, así que en la isla tendremos dos pilares universales del pensamiento transcendental: la capilla de occidente y el museo —templo— de oriente. La descripción del *museo* parece dibujar un templo egipcio, que hará las veces de panteón eterno guardián de las maravillosas máquinas y las presencias que produce: «El comedor es de unos dieciséis metros por doce. Arriba de triples columnas de caoba, en cada pared,

hay terrazas que son como palcos para cuatro divinidades sentadas —una en cada palco—, semi-indias, semi-egipcias, ocres, de terracota» (2001: 100). Andoni Alonso e Iñaki Arzoz consideran Egipto como la cuna del actual tecnohermetismo, ya que sería «la primera versión de una creencia fantástica y mágica en la que se confunden el ocultismo, el gnosticismo y la mera superstición religiosa» (2000: 132). Egipto todavía hoy se considera el paradigma de la ciencia y de la sabiduría, junto a la biblioteca de Alejandría. En estos lugares ciencia y religión se confundían, por lo que para Alonso y Arzoz estos centros de «ciencia digitalista» serían los precedentes ancestrales de lo que hoy conocemos como Silicon Valley.

Dentro del museo hay una estancia que nos parece fundamental: el acuario. Vemos esta sala como una analogía de la isla, ya que es redonda, está rodeada de agua y para desplazarnos necesitamos navegar igual que en la Red. Este es el escenario que escogerá Morel para confesar su experimento al grupo. Ellos tomarán conciencia de la situación, despertarán y conocerán la verdad entre las aguas del acuario; símbolo de viaje —Caronte y el mito de Europa—, y de pureza o bautismo —ahora comenzarán sus vidas, puros y sin sus cuerpos—. La descripción de esta sala ofrece unas imágenes cuasi fantásticas, que interesan no sólo por su plasticidad sino por su trascendencia. Pero al margen de las descripciones del narrador, me interesa destacar las declaraciones de Jaron Lanier¹¹, uno de los creadores de la realidad virtual, sobre el futuro de esta nueva tecnología:

Digamos que estamos en algún punto del futuro. No sé cuándo, porque depende sobre todo de cómo vaya la economía. Pero esto podría empezar a ocurrir en diez o veinte años. Entrás en tu casa y miras a tu alrededor, y todo es normal excepto que hay mobiliario nuevo, pero sólo cuando te pones una gafas especiales. Fuera gafas y ya no hay muebles; te las pones y ahí están. Y el mobiliario virtual da la sensación de ser real, parece real, está junto al resto de tus cosas, pero es virtual. Uno de los elementos del mobiliario es un gran conjunto de estanterías con peceras. Si miras dentro de las peceras ves que no

¹¹ Jaron Lanier acuña el oxímoron *realidad virtual* en 1984 a raíz de una publicación para la revista *Scientific American*.

hay peces sino pequeñas personas correteando. En una, la gente está en unos grandes almacenes probándose ropa; en otra, está en un taller de terapia médica; en otra, mirando una propiedad inmobiliaria que está en venta. Entonces, cuando observas todas estas peceras, ves que en algunas están ocurriendo cosas realmente extrañas, como fiestas extravagantes en las que las personas se convierten en serpientes gigantes; metes la mano en una de estas peceras que de pronto empieza a hacerse enorme, hasta que estás dentro y eres una de esas personas. Y todas ellas forman grupos de personas que están unidas y ven cómo entras; así es cómo podría funcionar. Ése sería el teléfono del futuro. (Lanier, 2004)

En estas declaraciones podemos observar cómo su idea del futuro de la comunicación tiene paralelismos con el digitalismo que hemos detectado en *La invención de Morel*, y cuyo objetivo «es la producción de una realidad paralela o ilusoria como trasunto del cielo a través de diferentes tecnologías y cibertecnologías que van desde la televisión a la biotecnología y, especialmente, de la informática y de Internet» (Alonso y Arzoz, 2002: 100). Además del concepto de realidad virtual como el teléfono del futuro, Jaron Lanier también acuñó el término comunicación postsimbólica¹² para referirse a un tipo de metalenguaje ampliado basado en el intercambio de imágenes y sonidos en lugar de palabras escritas u orales. En este tipo de comunicación las imágenes ya no necesitan referentes reales, abriéndose el camino a todo un nuevo tipo de herramientas cognitivas en el sistema relacional. Navegando entre ese acuario enmarcado por el cuadrado de la interfaz de nuestra pantalla, nos asomamos a un océano infinito en el que podemos interactuar en comunidades virtuales a través de una comunicación post-simbólica y extracorporal.

La *capilla* es un símbolo directo del cristianismo católico, por lo que se hace muy significativo el silencio respecto a este edificio. Tras su descripción la única información que obtendremos es que siempre está vacía y que el protagonista no ha identificado a ningún cura entre los visitantes, por lo tanto ¿por qué la han construido? En su explicación-confesión Morel no lo aclara, y podemos suponer que en este universo también se hacía necesaria la presencia del

¹² Véase Mera (1993) y Vivar Zurita (2000).

Vaticano. Llegados a este punto debemos mencionar la importancia que otorga Paul Virilio a la velocidad: para él la *cronopolítica* es la que rige el mundo. Y le preocupa enormemente que la desaparición de las distancias que proporciona la Red la haga desaparecer:

Hoy en día hemos puesto en práctica los tres atributos de lo divino: la ubicuidad, la instantaneidad y la inmediatez; la visión total y el poder total. Esto no tiene nada que ver con la democracia, es una tiranía (Virilio, 1999: 18)

Quizás podamos traer a colación cómo Peter Sloterdijk le recuerda a Virilio que la *contaminación dromosférica*¹³ de la que nos advierte fue iniciada por la expansión global del catolicismo con el descubrimiento de América por parte de Colón, «el Vaticano es el primer rincón del universo afectado por la polución dromológica: en él ha comenzado el efecto de la implosión» (Sloterdijk, 2003: 59) y el Papa es el primero en sufrir la falta de distancia. Tal y como dice el periodista cibercultural Julian Dibbell:

A lo largo de la historia, la espiritualidad se ha recluso en lugares específicos [...] ¿Qué le pasa a lo sagrado en un época en que las telecomunicaciones ridiculizan el concepto de geografía? Pues que se concentra en los nodos. Los nodos son el equivalente electrónico de los lugares y se dan en cualquier punto donde se crucen dos líneas de comunicación» (citado por Mark Dery, 1995: 59).

Si para este sector de la cibercultura la conexión a Internet supone una experiencia religiosa, y su credo se basa en las premisas encender, enchufarse y conectarse; es natural que las palabras de Julian Dibbell nos recuerden el versículo del *Nuevo Testamento*, «porque donde están dos o tres congregados en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos» (Mateo, 18'20)¹⁴, haciendo parecer a

¹³ La contaminación dromosférica es «la contaminación de la dimensión real por la velocidad. La velocidad contamina la extensión del mundo y las distancias del mundo. Esta ecología no se aprecia, porque no es visible sino mental» (Virilio, 1999: 59).

¹⁴ Véase Mark Dery (1998: 59).

las BBS¹⁵ los nuevos templos de la era de la información. Como hemos observado hasta ahora la simbología judeocristiana ha conceptualizado nuestras inmersiones en los exosistemas digitales a través del teletransporte más allá de nuestros cuerpos. Pero esa simbología no se ha desprendido de la ideología que sustenta sus discursos monopolistas, patriarcales y hegemónicos, reproduciendo los modos de representación institucional, el poder de la fuerza coercitiva y extendiendo los aparatos ideológicos del Estado al otro lado de la pantalla. Para comprender la capacidad de adaptación y de transformación de estas estructuras hegemónicas es necesario mencionar el análisis de Jacques Gallito a propósito del catolicismo:

La Iglesia primitiva era una suerte de Internet en sí misma, lo cual fue una razón para que el Imperio romano no la pudiera combatir. Los primeros cristianos entendieron que lo más importante no era afirmar su poder físico en un sitio concreto, sino crear una red de creyentes, que estuvieran *on-line*. (citado por Andoni y Arzoz, 2002: 89)

Parece que la profecía de Nietzsche a cerca de la segunda muerte de Dios tras su primera resurrección no contaba con una segunda resurrección entre los bits y ángeles del ciberespacio. Frente a la reproducción de viejas estructuras de dominación ligeramente camufladas entre el cableado de la banda ancha se hace necesario promover el espíritu crítico y hacktivista que proponen Andoni Alonso e Iñaki Arzoz con sus propuestas ciberatenienses.

4. El espíritu

«Mi alma no ha pasado, aún a la imagen; si no, yo habría muerto, habría dejado de ver (tal vez)
a Faustine»

La invención de Morel, Bioy Casares

¹⁵ «Un BBS o *Bulletin Board System* (*Sistema de Tablón de Anuncios*) es un software para redes de computadoras que permite a los usuarios conectarse al sistema» (En <<http://es.wikipedia.org/wiki/BBS>> [Fecha de Consulta: 1 de mayo de 2008]).

La novela que nos ocupa se construye en torno a la construcción de un deseo y la imposibilidad del mismo. Morel es el creador de un invento que registra durante ocho días la vida de sus amigos en una isla, para reproducir eternamente sus hologramas. La motivación sexual del científico y su obsesión erótica hacia Faustine desvelan unas estructuras discursivas perversas, ya que su acción se centra en una tecnología que al grabar una imagen mata los originales¹⁶. El paraíso de Morel es por tanto un sucedáneo del cielo que imaginó, y debe transformar los cuerpos de sus amigos para poder habitarlo porque la materialidad de ese mundo es holográfica y sus habitantes también deben serlo. Uno de los gurús más radicales del panorama tecno-hermético es Nicholas Negroponte y probablemente uno de sus análogos cinematográficos sea David Cronenberg con su propuesta de «la nueva carne» en películas como *Videodrome* (1983) o *eXistenZ* (1999). Esto supone la creación de seres artificiales, del nacimiento de la «nueva carne» en detrimento de «la vieja carne», para lograr esa anhelada inmortalidad. En la novela vemos cómo el ser cibertecnológico ya no tiene por qué someterse a los problemas terrenales; la morada donde debe desarrollarse el ser ya no existe, se encuentra desubicada, desterritorializada, «fuera de ahí» (véase Lévy, 1998). Pero a pesar de esto Tomás Maldonado no se olvida de recordarnos que

para los ciberespacianos como para los místicos el cuerpo descorporalizado continúa siendo un problema porque, se quiera o no se quiera, en el espacio que ellos llaman poscorporal, el cuerpo, si bien ilusorio, continúa existiendo y obrando como un cuerpo real, con los mismo deseos, necesidades, placeres, anhelos, sufrimientos y frustraciones. (1994: 64)

¹⁶ «Cuando completé el invento se me ocurrió, primero como un simple tema para la imaginación, después como un increíble proyecto, dar perpetua realidad a mi fantasía sentimental» (Bioy Casares, 2001: 153). Reseñamos a continuación algunas de las obras más destacadas en las que se desarrolla el tema de la relación sentimental con una mujer artificial: *El hombre de arena* (1817) de E. T. A. Hoffmann, *Eva futura* (1879) de Villiers de L'Isle Adam, *El castillo de los Cárpatos* (1892) de Julio Verne. Y en los textos audiovisuales *Metrópolis* (1926) de Fritz Lang, *Casanova* (1973) de Fellini, *Tamaño Natural* (1973) de Berlanga, *No es bueno que el hombre esté solo* (1973) de Pedro Olea y *Abre los ojos* (1997) de Amenábar.

De hecho, Morel es una imagen eterna en la que podemos percibir su amor frustrado, porque en su alma, o conciencia —si es que su máquina realmente pudo captarla aunque tan sólo fuera durante los instantes de la grabación— expresaba las tensiones volitivas de su cuerpo: la imposibilidad de poseer a Faustine.

En *La invención de Morel* Bioy Casares puebla su isla de entidades fantasmales, igual que Gibson en *Neuromante* o *Mona Lisa Acelerada* crea inteligencias artificiales que pululan inmortales entre el no-espacio del ciberespacio. Y aunque se considera una herejía transformar el cuerpo por ser la obra de Dios, parece que la ambigüedad de las escrituras permite al ser humano forjarse la forma que prefiera como escultor cibernético y poner en práctica las propuestas artísticas que *performers* como Orlan o Stelarc abanderan, partiendo de la premisa de que el cuerpo está obsoleto. Pico della Mirandola en su discurso *De la dignidad del hombre* (1486), recoge las palabras de Yavé en el *Génesis* donde se muestra esta ambigüedad

No te he hecho ni celeste ni terreno, ni mortal ni inmortal, con el fin de que tú, como árbitro y soberano artífice de ti mismo, te informases y plasmasen en la obra que prefirieses. Podrás degenerar en los seres inferiores que son las bestias, podrás regenerarte, según tu ánimo, en las realidades superiores que son divinas. (2008)

Y parece que hoy el ciberespacio permite llevar a cabo todo este tipo de regeneraciones, que van desde las divinas a través de la encarnación de avatares incorpóreos, hasta las modificaciones escultóricas a través del *bodybuilding* posibilitado por la biotecnología y la cirugía estética, sin que por ello tenga el ser humano que perder su dignidad.

5. Fin

«Es ya molesto cómo quiero a esta mujer (y ridículo: no hemos hablado ni una vez)»

La invención de Morel, Bioy Casares

Para finalizar, no podemos dejar pasar por alto la aparición de Elisa en la narración. Cuando el protagonista estaba a punto de morir, recordó a una mujer de carne y hueso que le ayudó siempre: «mientras mire a Faustine no te olvidaré» (Bioy Casares, 2001: 86). Este dato es trascendental ya que Faustine se convierte en el *revenant* de Elisa y podemos preguntarnos si quiso de verdad a Faustine en algún momento o simplemente representaba, simulaba, aquello que él amaba. Aunque adore la imagen de Faustine o el recuerdo de Elisa, lo que realmente le impulsa a actuar es un referente humano y real que no puede alcanzar materialmente y por eso busca su análogo inmaterial, holográfico o virtual. ¿No es esta motivación la que empuja a muchos individuos de nuestra sociedad a encerrarse en sus «islas» y actuar de este modo en la red?¹⁷ En la historia de Bioy Casares se practica el malthusianismo¹⁸, pero no ya promovido por la castidad del catolicismo sino por su reaparición en forma de tecnopaganismo o digitalismo, fomentando una red de relaciones artificiales que olvidan que el amor es el placer de la carne y del contacto físico, haciéndonos recordar la frase de Paul Virilio acerca de que «¡ya no asistimos al divorcio de la pareja, sino al divorcio de la cópula!» (1999: 63).

¹⁷ Me parece fundamental la investigación de Sherry Turkle al respecto en su ensayo *La vida en la pantalla, construcción de la identidad en la era de Internet* (1995).

¹⁸ «O mejor dicho: estará completamente asegurada el día que los hombres entiendan que para defender su lugar en la tierra les conviene predicar y practicar el malthusianismo» (Bioy Casares, 2001: 164). Las alusiones a Malthus en la novela pueden interpretarse de diversos modos, pero me interesa especialmente la ironía de esta referencia en una isla semi-inerte, en la que el protagonista no puede mantener relaciones sexuales con la mujer deseada, y además esta mujer es estéril.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, Andoni e Iñaki ARZOZ (2002): *La nueva ciudad de Dios*, Madrid: Siruela.
- BIOY CASARES, Adolfo (2001): *La invención de Morel*, Madrid: Cátedra.
- BURCH, Noël (1999): *El tragaluz del infinito*, Madrid: Cátedra.
- DERY, Mark (1998): *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, Madrid: Siruela.
- GUBERN, Román (1996): *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, Barcelona: Anagrama.
- LANIER, Jaron (2004): *Entrevista a Jaron Lanier*, en Universidad de Concepción, disponible en <<http://www.udec.cl/~litterae/irrew.htm>>, [fecha de consulta: 2 de abril de 2004].
- LÉVY, Pierre (1998): *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona: Paidós.
- MALDONADO, Tomás (1994): *Lo real y lo virtual*, Barcelona: Gedisa.
- MERA, Esther (1993): «Tecnología digital y universos descorporalizados», en Marcelo Expósito y Gabriel Villota (eds.), *Plusvalías de la imagen: acotaciones (locales) para una crítica de los usos (y abusos) de la imagen*, Bilbao: Rekalde.
- MIRANDOLA, Pico Della (2008): «De la dignidad del hombre», disponible en <<http://www.ciudadseva.com/textos/otros/pico.htm>>, [fecha de consulta: 3 de mayo de 2008].
- NEGROPONTE, Nicholas (1996): *El mundo digital*, Bilbao: Ediciones B.
- NOBLE, David (1999): *La religión de la tecnología*, Barcelona: Paidós.
- RODRÍGUEZ DE LAS HERAS, Antonio (2004): «Espacio digital. Espacio virtual» en *Debats*, nº 48, págs. 63-67.
- SLOTERDIJK, Peter (2003): *Experimentos con uno mismo*, Valencia: Pre-textos.
- TIPLER, Frank J. (2005): *La física de la inmortalidad*, Madrid: Alianza.
- TURKLE, Sherry (1995): *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*, Barcelona: Paidós.
- VIRILO, Paul (1999): *El ciber mundo, la política de lo peor*, Madrid: Cátedra.

- VIVAR ZURITA, Hipólito (2000): *Realidad Virtual*, Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- VV. AA. (1990): *Álbum: Premio de Literatura en Lengua Castellana «Miguel de Cervantes»*, Anthropos.
- YEHYA, Naief (2001): *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*, Barcelona: Paidós.