

**FORMACIÓN POST-HUMANA EN LOS TIEMPOS  
DE LOS NUEVOS MEDIAS Y DE LAS NUEVAS  
TECNOLOGÍAS. ALGUNAS REFLEXIONES  
ANTROPOLÓGICO-PEDAGÓGICAS**

**Andrés Klaus Runge**



Naum Gabo, *Cabeza  
construida No. 2* (1916-1923).  
Paris: Colección Peusner.

RESUMEN

FORMACION POST-HUMANA EN LOS TIEMPOS DE LOS NUEVOS MEDIAS Y DE LAS  
NUEVAS TECNOLOGÍAS ALGUNAS REFLEXIONES ANTROPOLÓGICO-PEDAGÓGICAS

*La antropología pedagógica actual sólo puede ser pensada como antropología histórico-pedagógica. Es por eso que la pregunta por la esencia universal del hombre ha sido desplazada por un cuestionamiento que indaga por las -formas y condiciones en las que el hombre devino y deviene hombre. Hoy en día, con la incursión y el establecimiento progresivo de los nuevos medios y de las nuevas tecnologías, se ha vuelto necesario pensar la relación entre el hombre, la máquina y las nuevas formas de tele-existencia. Los medios y las nuevas tecnologías alimentan nuestro imaginario con la ilusión de ser puras res cogitans, de ser semejantes a dios, mientras fomentan un nuevo habitus despersonalizado y falta de afectividad. Se producen así nuevas formas de vida privada y nuevas formas de interacción personal. Por ello, una antropología histórico-pedagógica como reflexión sobre las formas en que el hombre deviene hombre -se forma, se subjetiviza- no se puede quedar en la simple exaltación de los nuevos medios y las nuevas tecnologías en tanto ayudas didácticas, y debe mirarlos con un ojo crítico.*

RESUME

FORMATION POST-HUMANINE AU TEMPS DES NOUVEAUX MÉDIAS ET DES NOUVELLES  
TECHNOLOGIES QUELQUES REFLEXIONS ANTHROPOLOGICO-PÉDAGOGIQUES

*L'anthropologie pédagogique actuelle ne peut être pensée que comme anthropologie historique-pédagogique. C'est pour ça que la question sur l'essence universelle de l'homme a été déplacée par un questionnement qui se demande sur les formes et les conditions dans lesquelles l'homme est devenu et devient homme. Aujourd'hui, avec l'incursion et la mise en place progressive ! des nouveaux médias et des nouvelles technologies, il est nécessaire de réfléchir sur la relation homme-machine et les nouvelles formes de télé-existence. Les médias et les nouvelles technologies alimentent notre imaginaire avec l'illusion d'être des pures res cogitans, d'être semblables à dieu, pendant qu'elles entraînent un nouvel habitus dépersonnalisé et manquant d'affectivité. On produit ainsi de nouvelles formes de vie privée et de nouvelles formes d'interaction personnelle. Du fait, une anthropologie historique-pédagogique comme réflexion sur les manières dont l'homme devient homme, - se forme, se subjective - ne peut rester à niveau d'une simple exaltation des nouveaux médias et des nouvelles technologies en tant que supports didactiques, et en revanche on doit porter un regard critique.*

ABSTRACT

POST-HUMAN EDUCATION IN TIMES OF NEW MEDIA AND NEW TECHNOLOGY  
SOME ANTHROPOLOGICAL-PEDAGOGICAL REFLECTIONS

*Current pedagogical anthropology can only be thought of as historical-pedagogical anthropology. This is why the query for the universal essence of man has been displaced by questions asking for the way and the conditions in which man became and becomes man. Currently, with the incursion of and the progressive establishing of new media and new technologies, it has become necessary to think about the relation between man, machine and new ways for tele-existence. Media and new technology feed our imaginary with an illusion of being pure res cogitans, being similar to God, while promoting a new depersonalized habitus without affectivity. New forms of private life and new ways for personal interaction are produced. Thus, a historical-pedagogical anthropology as a reflection of the ways man becomes man, is formed, it turns subjective. It can not simply be exaltation of new media and new technology regarding teaching aids. It must look at them critically.*

PALABRAS CLAVE

*Antropología pedagógica, nuevas tecnologías, mass media, formación  
Anthropologie pédagogique, nouvelles technologies, mass media, formation.  
Pedagogical anthropology, new technology, mass media, education.*

FORMACIÓN POST-HUMANA EN LOS TIEMPOS  
DE LOS NUEVOS MEDIAS Y DE LAS NUEVAS  
TECNOLOGÍAS. ALGUNAS REFLEXIONES  
ANTROPOLÓGICO-PEDAGÓGICAS

Andrés Klaus Runge\*

*Weil der Teufel weiß, daß er wenig Zeit hat, ersinnt er Techniken und Kniffe, um Zeit zu gewinnen.  
Das Diabolische versinnbildlicht den Zusammenhang von Technik und Zeitentzug.'*  
Käte Meyer-Drawe (1996).

*Der Mensch ist sozusagen ein Prothesengott geworden, recht großartig, wenn er all seine Hilfsorgane  
anlegt, aber sie sind nicht mit ihm verwachsen und machen ihm gelegentlich noch viel zu schaffen [...]  
Ferne Zeiten werden neue, wahrscheinlich unvorstellbar große Fortschritte auf diesem  
Gebiete der Kultur mit sich bringen, die Gottähnlichkeit noch weiter steigern.<sup>21</sup>*  
Sigmund Freud (1981).

*Con la automatización aparece [...] una nueva especie de esclavizamiento. Uno es esclavizado  
por la televisión como máquina humana en la medida en que los espectadores de televisión no  
son ya consumidores o usuarios, ni siquiera sujetos que supuestamente la "hagan",  
sino piezas que lo componen intrínsecamente [...] En la esclavización por la máquina  
no hay nada más que transformaciones e intercambios de información.*  
G. Deleuze/F. Guattari<sup>3</sup>

*Im Zentrum anthropologischer Reflexion steht neuerdings nicht mehr [...] das "animal rationale" [...]  
sondern eine phantasiebegabte, selbstreflexive Maschine. Anstelle der Grenze zum Tier scheint der  
Übergang zur Maschine das Problem der gegenwärtigen Anthropologie zu sein.\**  
Dietmar Kamper (1997).

\* Doctor en Pedagogía de la Universidad Libre de Berlín. Miembro del Grupo Historia de las Prácticas Pedagógicas en Colombia.

Dirección electrónica: aklaus@ayura.udea.edu.co

1. «Debido a que el diablo sabe que tiene poco tiempo, inventa técnicas y trucos para ganarlo. Lo diabólico simboliza la relación entre técnica y falta de tiempo». En adelante las traducciones del inglés y del alemán corren por cuenta del autor.
2. «El hombre ha devenido, por decirlo así, en un dios prótesis, verdaderamente grandioso cuando aplica todos sus órganos auxiliares; pero éstos no están muy unidos a él e, incluso, en ocasiones hacen que consiga mucho [...] Tiempos futuros traerán consigo nuevos y seguramente inimaginables avances en este ámbito de la cultura que aumentarán todavía más la semejanza con Dios».
3. En: McLaren (1993).
4. «Últimamente en el centro de la reflexión antropológica ya no se encuentra más [...] el "animal rationale" [...] sino una máquina autorreflexiva dotada de fantasía. En vez del límite frente a lo animal, el problema de la antropología actual parece ser el paso a la máquina».

## LA REFLEXIÓN ANTROPOLÓGICA

BAJO LAS CONDICIONES ACTUALES

Plantearse preguntas antropológicas, sobre todo dentro del ámbito de discusión específico acerca de los procesos de formación y subjetivación humanas, no deja de ser una empresa difícil bajo las condiciones actuales. No sólo porque la antropología ya no cumple con su papel fundante y normativo frente a otras disciplinas y, en esa medida, no puede arrogarse el derecho exclusivo de decir lo que el hombre "es" o "debería ser", sino porque, de acuerdo con las posturas y visiones propias de las disciplinas y las condiciones sociales y culturales particulares, surgen antropologías implícitas y específicas que rompen con toda pretensión universalista. La pregunta por *el hombre* universal, abstracto y occidental ha sido superada en ese sentido, o como lo dice Foucault:

*el hombre no es el problema más antiguo ni el más constante que se haya planteado el saber humano. Al tomar una cronología relativamente breve y un corte geográfico restringido -la cultura europea a partir del siglo XVI- puede estarse seguro de que el hombre es una invención reciente (1984, 375).*

Por eso, como reflexión que ya no se plantea la pregunta por la esencia universal del hombre, por su naturaleza, sino por los modos y las condiciones bajo los cuales él se hizo, hace, devino o deviene hombre, la antropología se torna necesariamente autocrítica y hace evidente, de este modo, el vínculo estrecho que mantiene con la historia -con la historicidad de su discurso y de su objeto- y con la reflexión pedagógica -en tanto reflexión acerca de los procesos de formación humana y acerca de los modos en que el hombre, en contacto con su entorno, devino o deviene hombre-. Para decirlo con otras palabras: lo que el hombre fue,

es o puede ser, sólo se comprende dentro de un marco histórico y social. Se trata incluso de un marco del que el pensar mismo sobre el hombre no puede escapar. La historicidad y relativización del objeto "el" hombre, significa para la antropología histórica, en consecuencia, una relativización del sujeto de conocimiento y de su método (doble historicidad).

Es por eso que, bajo estas condiciones, la reflexión antropológica ya no puede ser entendida más que como *antropología histórica*. Una antropología histórica y una antropología histórico-pedagógica se definen, en este caso, no tanto por su objeto: *el hombre*, sino por sus perspectivas, espectros temáticos y formas de problematización, y por el carácter crítico, histórico, reflexivo y relativo de sus métodos. Una antropología histórica y una antropología histórico-pedagógica no privilegian solamente la tematización del hombre en abstracto o de un modo formal-trascendental, sino que lo investigan haciendo también suyos temas de diversa índole que representan, más bien, formas de *expresión*, de *configuración* y de *aparición* de lo humano; acá, por ejemplo, estarían complejos temáticos como la familia, los comportamientos sexuales, las fases de la vida, la niñez, los procesos de formación, la identidad sexual, la alimentación, el amor, la imaginación, el tiempo y el espacio, la relación de los hombres con su entorno, el trabajo, la técnica, el cuerpo y lo ligado a él, el otro, las creencias, los rituales, la muerte, el nacimiento, etc.<sup>5</sup>

Ultimamente, con la incursión y el establecimiento progresivo de los nuevos medios y de las nuevas tecnologías dentro de las sociedades contemporáneas, la reflexión antropológica se ha visto ante la inevitable tarea de pensar la nueva relación que se viene estableciendo entre el hombre, la máquina y las diferentes formas de tele-existencia. Por eso, como bien lo afirma Kamper:

5. Cf.: Ariès, Philippe y Duby, Georges (eds.), *Histoire de la vie privée* (1985-1997); Le Goff, Jacques (Sous la direction de), *La nouvelle Histoire* (1978); Dressei, Gert, *Historische Anthropologie. Eine Einführung* (1996); Wulf, Christoph (ed.), *Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie* (1997).

Ultimamente en el centro de la reflexión antropológica ya no se encuentra más el animal dotado de razón, el "animal rationale" -como tradicionalmente se ha determinado al hombre-, sino una máquina autorreflexiva dotada de fantasía. En vez del límite frente a lo animal, el problema de la antropología actual parece ser el paso hacia la máquina (Kamper, en: Wulf, 1997, 86).

Vivimos, pues, en una época en la que la evolución natural del hombre "cesa" y la tecnología entra a ocupar ese puesto. Cumpliendo una función copensatoria, ésta reemplaza, penetra y se implanta en todas las esferas de la vida humana, incluso en el mismo cuerpo. De acá que el hombre contemporáneo ya no se vea a sí mismo únicamente como un ser corporal y espiritual, sino como un ser protésico en permanente proceso de "hibridación" (Latour, 1998) con la máquina. Así pues, dentro de los marcos de esta visión contemporánea del hombre, lo técnico se vitaliza y la vida humana misma se tecnifica.

Por eso, una antropología histórico-pedagógica, en tanto crítica antropológica, se ha de preguntar, en ese caso específico, por las formas en que el hombre aparece reflejado «frente al espejo de sus máquinas» (Meyer-Drawe, 1997), por el papel -por los efectos específicos- que cumplen los nuevos medios y las nuevas tecnologías en los procesos de formación -antropologización, humanización, individualización, socialización, subjetivación- humanos; precisamente porque a partir de este condicionamiento recíproco entre hombre y nuevas tecnologías, hombre y máquina, hombre y nuevos medios, hombre y computador, no es sólo el hombre el que ensancha su mundo -prótesis- a través de las máquinas y artefactos, sino que éstos entran a "maquinizar" al hombre; el computador "computariza" al hombre: *cognition is computation*.<sup>6</sup> A partir de

acá se establece una nueva relación de interdependencia en la que las nuevas tecnologías, por una parte, se "antropologizan", en la medida en que progresivamente el hombre se va comprendiendo a sí mismo de un modo "tecnomorfo", por el otro. La vida humana entra así en un proceso de comprensión y modelamiento técnico e informático, y técnica e informática, a su vez, se "vitalizan".

Algunas de las preguntas por plantearse son: ¿quién sirve a quién: la máquina al hombre o el hombre a la máquina? ¿En este proceso de "hibridación" está el hombre inevitablemente avocado a convertirse en una máquina dirigida? ¿Acaso se puede hablar todavía acá de libertad humana en un sentido tradicional? ¿Bajo qué parámetros y condiciones se forma hoy en día la "identidad" de las personas? ¿Hasta dónde va o puede ir lo humano bajo las condiciones que se presentan en la actualidad? ¿Acaso está llamado el cuerpo material y sintiente a desaparecer? ¿Se pueden concebir las nuevas tecnologías y los nuevos medios como la consumación del sueño racional-cartesiano de entender al hombre como pura *res cogitans*? En lo que sigue se trata entonces de reflexionar sobre algunas de las consecuencias antropológicas de este modo de ser "post-humano" y "post-biológico".

## EL NUEVO HOMBRE POR PENSAR

Este nuevo hombre por pensar, que ya no encaja dentro del paradigma del *animal rationale*, se presenta hoy en día como un híbrido. En estos tiempos *post-biológicos*, «ser humano ya no significa más estar sumergido en una memoria genética, sino ser reconfigurado en un campo electromagnético de redes mecánicas: en el reino de la imagen» (Stelarc, 1996,81). El hombre se define ahora como un *cyborg* (Haraway). Es decir, como organismo cibernético, como:

6. Según el modelo informacional que asemeja los procesos cognitivos a procesos computacionales, conocer es una reducción de la complejidad, es la búsqueda que se hace de algoritmos comprimidos o de formas constantes.

una criatura híbrida, compuesta de organismo y máquina. Pero los cyborgs están compuestos de tipos especiales de máquinas y tipos especiales de organismos apropiados para este último siglo XX. Los cyborgs son entidades híbridas Post Segunda Guerra Mundial, hechos, primero, de nosotros mismos y de otras criaturas orgánicas en la forma de "alta-tecnología" no seleccionada, tales como sistemas de información, textos, y sistemas reproductivos, deseantes y de desempeño ergonómicamente controlado. El segundo ingrediente esencial en los cyborgs son máquinas a su modo, es decir, como sistemas de comunicación, textos y aparatos auto-activos y ergonómicamente diseñados (Haraway, 1991, 1).

Es un hecho que la tecnología, la técnica y las telecomunicaciones se han venido "apoderando" de tal modo de los hombres y del mundo que la concepción misma de "lo humano" -por oposición radical a la máquina, por ejemplo- se ha vuelto problemática, por no decir obsoleta. Con ello se han puesto en evidencia, además, las insuficiencias de categorías dicotómicas de pensamiento tradicionales como: naturaleza/técnica, naturaleza/sociedad, natural/cultural, cuerpo/espiritu, hombre/mujer para dar cuenta del hombre. A grandes rasgos se puede hablar de la puesta en funcionamiento de un serie de *estrategias de hibridación* con base en las cuales hombre y máquina han logrado alcanzar un estatuto *cuasi-ontológico* que precisamente sólo puede ser pensado dentro de los marcos de una "post-antropología", es decir, a partir de una reflexión en donde la definición de lo humano aparezca siempre como algo problemático y provisional, como un problema abierto<sup>7</sup> que, con el transcurrir del tiempo, siempre deja ver las limitaciones a las que se encuentra sometido debido a su condicionamiento histórico y social.

7. Bajo estos presupuestos de trabajo, la reflexión sobre el hombre entra a moverse necesariamente dentro de una "diferencia antropológica" -necesidad y libertad humanas- ya enunciada por Kant en su *Antropología en sentido pragmático*, pero sin agotarla como problema. El hombre que hay que pensar consiste en un *homo absconditus* que no se reduce al discurso que lo tematiza -"analítica de la existencia" (Foucault)-; se trata de un hombre que gracias a su historicidad se deja dibujar con los conceptos, pero siempre de un modo parcial. Por eso, esta «"diferencia antropológica" no quiere decir otra cosa que el hombre es en uno un ser espiritual y natural, que esa diferencia de proveniencia fisiológica y pragmática, de visión realista e idealista y de estructura individual y personal, la tiene que explicar como una en sí» (Kamper, 1973,104).

TECNOLOGIZACIÓN EN

"EL TIEMPO DE LA IMAGEN  
DE MUNDO" (HEIDEGGER)

En la actualidad se habla de que no sólo tenemos una imagen del mundo, sino de que el mundo mismo se vuelve imagen; es decir, que éste es estructurado y comprendido como imagen. Kamper dice al respecto que ya los

*hombres no viven hoy en el mundo. Ya no viven tampoco en el lenguaje. Viven, más bien, en sus imágenes; en las imágenes que se han hecho ellos del mundo, de sí mismos y de los otros hombres, en las imágenes que se les ha hecho a ellos sobre el mundo, sobre ellos mismos y sobre los otros hombres* (Kamper, en: Wulf, 1997, 591).

Lo anterior ya lo había predicho también de alguna manera Heidegger en su ensayo "Die Zeit des Weltbildes" (El tiempo de la imagen de mundo) (1938), recopilado en su libro *Holzwege* (1994). Según este autor, mientras en la época griega el hombre hacía parte de la *physis* y armonizaba con ella -era la escucha del ser- y en el Medioevo el hombre era, junto con el mundo, una creación de Dios (*ens creatum*), ahora en la modernidad la situación del hombre es diferente: su condición es la de estar *puesto frente* al mundo y percibirlo, asimilarlo y estructurarlo como imagen. Con el distanciamiento y la separación que se da entre sujeto y objeto -de conocimiento y de experiencia-, el mundo, o lo existente en su totalidad, se convierte en una imagen (representación) para el hombre -incluso el mismo hombre-. El mundo, de acuerdo a estas nuevas condiciones modernas, aparece entonces como una *imagen de mundo*.

Para Heidegger, "imagen de mundo" (*Weltbild*) no significa una "imagen del mundo" (1994, 89. El resaltado es mío), sino una comprensión del mundo como imagen. La característica de nuestro tiempo es que lo existente puede aparecer y dar una imagen de mundo, sólo allí donde ha sido concebido y representado como imagen. En ese sentido, lo más propio de nuestro modo de ser en este tiempo es que la comprensión de lo existente en tanto imagen se efectúa bajo la forma de un *Vor-stellen* (Heidegger) que consiste, en términos generales, en un cercioramiento calculado y objetivante frente a lo existente mismo. La idea de Heidegger en este sentido es que *Vor-stellen* no significa sólo "representarse" o "hacerse una imagen", sino también un "poner al frente". Y este *Vor-stellen* abarca dentro de sí también un *vorstellenden Herstellens* (Heidegger) que, en su sentido práctico y funcional, ha de entenderse como fabricación calculada, planeada y tecnificada de las cosas. Al respecto sostiene este autor:

*El acontecimiento fundamental de la modernidad es la conquista del mundo como imagen.*

*La palabra imagen significa ahora: la creación del producir representante [Das Gebild des vorstellenden Herstellens]. En aquél el hombre lucha por el puesto en el que puede ser ese Seiende<sup>8</sup> que le da la medida y le da las pautas a todos los Seienden. Debido a que ese lugar se asegura, divide y expresa como visión de mundo, entonces la relación moderna con el Seiende, en su despliegue decisivo, se vuelve un enfrentamiento de visiones de mundo [... ] Para esa lucha de visiones de mundo y según el sentido de esa lucha, el hombre pone en juego la irrestringible violencia del cálculo, de la planificación y del disciplinamiento de todas las cosas. La ciencia como investigación es una forma imprescindible de ese disponer-se en el mundo [... ] (Heidegger, 1994, 94).*

En una época en la que el mundo y los hombres aparecen bajo el modo de lo *Ge-stell*

(Heidegger), de lo *dis-puesto* y todo se vuelve *machbar* (factible) y abstractamente formalizable, el mundo mismo, en consecuencia, se cierra dentro de un horizonte de comprensión técnico, computacional e informacional. Con este proceso de abstracción, virtualización y tecnologización de la vida, de la sociedad y del mundo, las condiciones bajo las que se establecen las relaciones de los hombres entre sí y con el mundo y su entorno cambian necesariamente. Las presentaciones y comprensiones del mundo se formalizan (Turing) y los signos entran a suplantar la "realidad". Ésta se vuelve "cinedramática" (Virilio). Gracias al trato con los nuevos medios y con las nuevas tecnologías se ponen en funcionamiento, además, una serie de "técnicas del cuerpo" (Mauss) y del espíritu con las que se fomentan nuevos *habitus* (Bourdieu) y nuevas formas de existencia, de subjetivación y de identificación.

## LA cultura visual Y EL MUNDO DE LAS IMÁGENES

También en la actualidad se habla de que se asiste a un *pictorial turn* (Mitchel), ya que con los nuevos medios el primado de lo visual se intensifica y el poder de las imágenes se incrementa. Ahora el mundo es ante todo comprendido bajo *la forma vista* y no bajo la forma leída o escuchada, como hace algún tiempo. Entramos en un mundo de *immatériaux* (Lyotard) en donde lo que se ofrece e irrumpe con mayor fuerza son imágenes de consumo puestas en movimiento. El mundo pasa a verse entonces como un flujo de imágenes sobre el mundo que generalmente aparecen de un modo rítmicamente estratégico en la superficie de una pantalla. Lo que llama la atención es que estas imágenes ya no fungen como reproducción o copia exacta de un original, es decir, ya no siguen el modelo de *imago dei* que predominó durante el Medioevo, sino que

8. El término en español que más se aproxima a este concepto es la palabra "existencia" o "lo existente".

existen por sí mismas. Son copias *-phantasmata* (Platón)- sin original, son *simulacra* (Baudrillard). En ese sentido, cada imagen se vuelve autosuficiente y responsable de sí misma. El mundo, o mejor, la imagen del mundo que se da a través de los nuevos medios y las nuevas tecnologías se presenta entonces como una *doxa* sometida a una permanente reactualización, en la medida en que ya no se recurre obligatoriamente a un original y todo es reemplazable, hasta el modelo mismo (Cf. Baudrillard, 1978,19 y ss). Todo es signo de un signo de un signo... , copia de una copia de una copia...

Con ello las brechas entre ficción y realidad se rompen. Ambos estados se vuelven intercambiables y el mundo, en consecuencia, sufre un proceso de metaforización, alegorización y desmaterialización. Este, así entendido, ya no puede ser más *el mundo*, sino un flujo de imágenes sobre el mundo, un *collage*. La "imagen de mundo", entendida hasta hace poco como sistema, se desintegra en un montón de "imágenes fragmentadas del mundo" -la historia como "visión de mundo" (*Weltanschauung*), como *grand récit* (Lyotard), se pone en duda-. Ya no hay centro ni linealidad -el sueño de Derrida comienza a volverse realidad-

Así pues, con esta *estetización* del mundo y de la relación del hombre con el mundo por intermedio de los nuevos medios y de las nuevas tecnologías, se produce una especie de distanciamiento y liberación de las cosas del mundo, en la medida en que éstas ya no aparecen en la imagen como "son", como *realia* (Comenio), sino como un diseño. Se trata de una nueva "estética de la desaparición" (Virilio). Como lo dice Virilio: «Las cosas le deben su existencia al hecho de que desaparecen, como lo hacen, por ejemplo, en la pantalla. Estas están allí, aparecen y están en movimiento, *porque* más tarde desaparecen» (en: Armitage, 1999, 41). Por medio de los nuevos medios y las nuevas tecnologías, el mundo aparece y se presenta como un *diseño* en el que el contenido se vuelve algo fluido y cambian-

te. La persistencia del mundo ya no tiene entonces un base material, sino cognitiva (41). ,

Una de las consecuencias de todo esto es que la imágenes del mundo que ofrecen los nuevos medios ya no valen tanto por su carácter de verdad, por su adecuación en cuanto al contenido, sino por su carácter *presentiomi*.

Se evidencia una tendencia generalizada en la que el "cómo se presenta" supera el carácter de verdad de lo "que se presenta". Como lo sostiene Ewen referido al caso de las noticias:

*La signatura, sumamente estilizada, de los programas noticiosos, constituye el único y supremo principio de cohesión y significado. Asimismo la superficie tiene más sentido que sustancia. Los hechos reunidos, juntados por la personalidad familiar, estereotipada y autorizada de "Las noticias", pasa a ser la versión más accesible de la realidad en su conjunto [...]*

*La conciencia del mundo es continuamente apartada de una comprensión geopolítica de los acontecimientos según se producen en el mundo. En la medida en que cotidianamente se clasifica a las naciones y a las personas en casilleros con la etiqueta de "buenos muchachos", "oillanos", "víctimas" y "afortunados", el estilo se convierte en la esencia, y la realidad en apariencia (Ewen, en: McLaren, 1993,150).*

Acá no hay que pasar por alto que en el modo de presentación se encuentra un sentido determinado que ha sido dado de antemano. Visto así, este tipo de experiencia de la imagen se presenta como una decodificación en un doble sentido: lo sensorial concreto -que ya es *per se* una forma de interpretación condicionada histórica y socialmente- es presentado a través de la imagen con una intencionalidad que en la mayoría de los casos permanece como algo implícito. Hay entonces un sentido previo y una intencionalidad estratégica que no apelan a la convicción, sino a la seducción de los espectadores y consumidores de dichas imágenes. De allí que las imágenes no puedan ser concebidas como neutrales, ni mucho menos como inocentes (Cf. Virilio, 1984). Precisamente la fuerza que tie-



nen las imágenes de la realidad y del mundo, viene dada por el impacto que éstas producen. Éstas han de considerarse, más bien, como una *ammunition*, en el sentido de Virilio (1984), para ser disparada a los espectadores con el propósito de estimularlos, más que informarles. Así,

*el espectador de televisión se construye dentro de las pulsaciones del deseo electrónicamente mediado. Si se la interpreta en contraste con la subjetividad televisivamente construida y radicalmente descentrada, la tradición kantiana y cartesiana, que entiende al yo como racional, autónomo y unitario, puede ser concebida como poco menos que una monstruosidad. Dentro de la dominante tradición logocéntrica, a los espectadores se les enseña a reconocer erróneamente, en el espacio privado de sus yo espectrales, los recuerdos y las asociaciones profundas a las que, por debajo del umbral de la conciencia, se evoca como deseos conscientes, autónomos y queridos (McLaren, 1993,143).*

Otro aspecto interesante es que, aunque las imágenes de los nuevos medios nos muestren el suceso -un referente-, su consumo y sobreflujo nos insensibiliza frente a él. Es decir, que con el sobreflujo y consumo de imágenes se produce en el individuo un efecto invertido:

*al volverse todo visible se deja al mismo tiempo de ver-como se sabe, mucha información produce desinformación-. En una sociedad de la aceleración permanente, el procesamiento de las imágenes ya no se hace de la misma manera: el hombre queda en un estado de anesteciamiento frente a las imágenes mismas que le impide llevar a cabo procesos de selección, análisis y toma de distancia -lo que no produce irritación, no permite el aprendizaje (Cf.: Lenzen y Luhmann, 1997)-. Esto ocasiona y fomenta un "estado de ignorancia" y, por tanto, una especie de bloqueo en el trato con las imágenes. Con el permanente flujo de imágenes, la representación que se hace cada quien del mundo se vuelve igual de fluida y transitoria. En este estado acríptico todo se banaliza, hasta la misma muerte.*

En síntesis, la estrategia de los medios es la de establecer una *supuesta comunicación* en la que el acto mismo de responder no tiene cabida. En ello radica precisamente el poder (Cf. Baudrillard, 1978,91) de aquéllos, pues no existe la posibilidad de intercambio. Sólo consumo. Por eso, como lo dice Baudrillard:

*Es entonces una ilusión estratégica creer en un empleo crítico de los medios. Un discurso de este tipo es posible hoy sólo mediante la destrucción de los medios como tales por medio de su deconstrucción en tanto sistema de no-comunicación [...] La reciprocidad se vuelve sólo posible mediante la destrucción del medio como tal (101-102).*

#### DESMATERIALIZACIÓN DEL CUERPO EN EL MUNDO VIRTUAL

Una característica del mundo de la comunicación virtual es que el cuerpo y el espacio son construidos por el usuario. En la actualidad, la desmaterialización y transformación del mundo, de la "aldea global" (McLuhan), en un *collage* de imágenes del mundo, viene también ligada a un proceso de desmaterialización, despedazamiento y transformación del cuerpo material y sintiente en el mundo virtual. La interacción en el ciber-espacio, el "estar conectado", la telepresencia o "apresente-presencia" supone, por parte del usuario, por un lado, el ocultamiento -rechazo y represión- de su propio cuerpo material y, por el otro, la creación de una imagen de ese cuerpo en el mundo virtual. La comunicación telemática se vuelve posible sin la situacionalidad corporal de los comprometidos. En ese sentido, el usuario entra en el espacio virtual como un *cuerpo-cogito-vidente*; este cuerpo se experimenta en ese ámbito de un modo virtual y no muscular o carnal. Se trata de un "gran miembro fantasma" que se caracteriza sobre todo por su superficialidad, su carácter cambiante y su "cuasi-eternidad". Hablamos de un cuerpo ideal que, paradójicamente, se encuentra liberado de su carnalidad, de su materialidad y de su finitud. Como lo dice McLaren:

[... ] *la subjetividad construida mediante la esclavización por la máquina no es más que la inserción del sujeto en el circuito de flujos de información o de las "pulsaciones esquizoides del inconsciente" [... ] se produce una radicalización antilogocéntrica del yo, provocada por la comunicación mediada electrónicamente, y el socavamiento de las coordenadas de espacio y de tiempo que sostienen la concepción cartesiana del sujeto autónomo y racional* (McLaren, 1993, 144).

Para los usuarios, la carne y el espacio geográfico se vuelven irrelevantes, pues se trata de *mo-verse* en un mundo en donde el intercambio de información en el tiempo tiene la primacía.

De allí que dentro de ese espacio virtual cambie la visión de la vida y de la muerte: esta última representa sólo un momento en una cadena de constantes renacimientos virtuales y transustanciamientos. La muerte es superada siempre por un cuerpo sublime y "angelical" que resurge como *tabula rasa* para ser reconfigurado nuevamente.

*En el reino de lo virtual el cuerpo se ha vuelto propiamente un fantasma que tribuía la máquina cibernética, pero que queda rezagado en el espacio real, abrumado con la carga caótica y orgánica de la carne viviente [... ] Liberarnos precisamente de ese sometimiento del cogito cartesiano a un cuerpo de carne, similar a una cárcel, es lo que nos promete la interface virtual* (Fogle, 1996, 247-248).

En este mundo virtual, producto de una visión racionalista de lo existente, se mantiene y se lleva a su extremo el dualismo cartesiano entre *res extensa* y *res cogitans*: mientras que la primera aparece acá como algo extenso e idealizado -precisamente por una *res pensante*- que hay que dejar de lado, la segunda, con la que prioritariamente se ha determinado al hombre desde la Tradición, nos continua "vendiendo" la idea cartesiana de que el hombre en tanto piensa -en tanto "computa"- también *es* -*existe*-. Calcular o computar como principios

identificatorios que continúan con la tradición cartesiana. En ese sentido, con el mundo virtual y con la introducción del computador y de las nuevas tecnologías en el mundo de la vida se materializa ese sueño racionalista que desde Descartes ha prevalecido, a saber: el de ofrecer

*el lenguaje para autodescripciones del hombre como máquinas autopoieticas con iniciativas espirituales efectivas más allá de su lugar de origen. La telepresencia y las realidades virtuales sugieren las posibilidades de una inteligencia pura [... ]Mientras en la telepresencia la res cogitans se hace autosuficiente, la realidad desaparece en la realidad virtual y se convierte en un sueño. El cuerpo debe desaparecer para siempre en una desmaterialización radical* (Meyer-Drawe, 1997,189).

Bajo estas condiciones, la piel del cuerpo deja de ser el límite y el hombre ya no se presenta tanto como un usuario, sino como un *punto de conexión* dentro de una red. Tanto en el mundo cotidiano como en el mundo virtual se trata de una extensión del cuerpo -el cuerpo es ahora *digi-piel*-. Como lo sostiene McLuhan:

*Con el uso normal de su cuerpo técnico (o múltiplemente ampliado) el hombre será cambiado fisiológicamente de un modo permanente por aquél y éste, por su parte, siempre encontrará nuevas vías para cambiar su técnica.*

*El hombre se convertirá, por así decirlo, en la parte genital del mundo de la máquina [... ] que [le] permitirá fecundarse y desarrollar siempre nuevas formas* (McLuhan, citado en: Fogle, 1996, 254).

En tiempos futuros la adaptación perfecta se alcanzará entonces cuando el cerebro reemplazado por sistemas electrónicos y liberado de sus condicionamientos físico-biológicos, se olvide también de su propia corporalidad como algo pensado y se convierta en una *res pensante* infinita y descorporalizada. *Imago Dei*, absoluta semejanza a Dios y vida en el "mundo de las ideas" (Platón). En esa tendencia se mantiene un *Performer* como Stelarc:

ACTUAMOS LA MAYORÍA DE LAS VECES COMO CUERPOS AUSENTES, PORQUE UN CUERPO ESTÁ PROYECTADO PARA SER UNA INTERFACE CON SU ENTORNO [...] Su ausencia se refuerza por el hecho de que funciona por costumbre y de un modo automático [...] Reforzados por medio de la convención cartesiana, del convencimiento personal y por el diseño neuro-fisiológico, los hombres actúan sólo como seres mentales que se mantienen en jirones de niebla metafísicos [...] Ya no tiene más sentido ver el cuerpo como el lugar de las psique y de lo social. Este es una estructura que puede ser vigilada y modificada. El cuerpo, no como sujeto, sino como objeto -NO COMO OBJETO DEL DESEO, SINO COMO UN OBJETO DE CREACIÓN (Stelarc, 1996, 74-75. Resaltado en el original).

En síntesis, con el aumento de la autonomía del hombre sobre sí mismo y con la dominación del mundo bajo este horizonte de comprensión técnico, funcional y computacional, aquél se forma a sí mismo como un autómeta. De este modo se conservan las aspiraciones platónicas y cristianas de superar la gravedad del cuerpo y su materialidad en pos de lo liviano, lo elevado, lo divino, de la luz.

### EL COMPUTADOR MÁS QUE PRÓTESIS Y LA MEDIACIÓN DE LA EXPERIENCIA

En el caso del computador, éste pasa de ser un simple instrumento a ser un medio autosuficiente. El computador como medio ya no sirve entonces a un fin y se vuelve autosuficiente: «*thè medium is the message*» (McLuhan, 1994). Éste se transforma en un dispositivo que, más que una prótesis, representa el modo a través del cual el hombre se abre al mundo. Independiente del mensaje que trasmite, del contenido que media, el medio se convierte en un mundo en sí que condiciona el comportamiento del usuario. En la interacción "real" con la máquina, los límites entre el hombre y aquella

se rompen, y la experiencia se mediatiza y despersonaliza (cibersex, telefonsex, etc.). Así como ha sucedido con el uso del teléfono y el televisor en la vida cotidiana, así se puede evidenciar también una tendencia en la que el vínculo entre el computador y hombre se vuelve menos perceptible. El hombre se ensancha a través del computador, pero el computador, a su vez, hace dependiente al hombre.

De esa interacción entre hombre y computador resultan determinadas actitudes y disposiciones mentales y corporales -mirada en dirección a la pantalla, cuerpo sentado, especialización en la decodificación de estímulos visuales y acústicos, falta de afectividad en el establecimiento de relaciones a través de los medios, visión del computador como par para el diálogo, antropologización de la máquina como *partner*, etc.-. Todo esto conlleva a un determinado "habituamiento" y disciplinamiento de la mente y del cuerpo. Es decir, que la relación entre el hombre y la máquina se "reterritorializa" a otro nivel.

Con la mediación de la experiencia que permiten los nuevos medios y las nuevas tecnologías, lo interno y lo externo colapsan en pura superficie. Superficie ideal y sin fondo, sin materialidad. Se crea la sensación de estar en un espacio en el que uno se encuentra tanto adentro como afuera. En el caso del computador, por ejemplo, el dedo sobre el mouse *-joistic-* es el único que da ese sentimiento de presencia material exterior. Además, con la velocidad del computador y con la atención que se requiere para ello, aumenta la sensación de interacción y se llega a otro tipo de vivencias. Así pues, todo se vuelve más acelerado. Esto se transfiere a la vida cotidiana misma: hay que dar cuenta y solucionar todo en el tiempo más rápido posible -hay que actuar así, porque, en nuestra condición secularizada frente progreso y a la finitud, sabemos, al igual que el diablo, que no nos queda mucho tiempo-, Hay que estar, como Dios, en todas partes a la vez y tratar de eternizarnos en el instante. En vez de una racionalidad lineal, se

fomenta un modo de pensar episódico y fragmentario. A través del computador, del internet, del *handy*, del *play station*, el hombre alimenta la fantasía antigua de ser imagen y asemejarse a Dios. Fantasía antigua de omnipotencia y omnicontrol.

Además y de un modo similar a como sucede en la tragedia griega, el hombre frente al computador participa de los dioses en una experiencia dionisíaca. Navegando, el hombre pierde la noción de la carne, del cuerpo y se vuelve omnipresente, infinito, todo poderoso. Así como en el Medioevo, los nuevos medios y las nuevas tecnologías encarnan la fascinación frente a lo "grotesco" (Bajtín), pues son también y a su modo la exaltación de cuerpos exageradamente largos y exorbitantes que todo lo alcanzan -sobre todo el ojo, los oídos y las manos- (Cf. Bajtín, 1995).

Todo esto hace necesaria una *Media Literacy* que implica un nuevo trato con el computador, los nuevos medios y las nuevas tecnologías. Ahora *formarse* significa arreglárselas con la técnica y con los nuevos medios -como lo dice Sartori: «el cambio de agujas se ha producido por el hecho de informarse *viendo*» (1998, 35). En general, las nuevas tecnologías y los nuevos medios -televisión, *video games*, computador, etc - ayudan a producir formas modernas de vida privada y nuevos *habitus* (Bourdieu). Con ellos se establecen también nuevas formas de socialización, de subjetivación y de trato entre los hombres. Esto quiere decir que no sólo se establecen comunidades virtuales, sino también identidades virtuales y fluidas. En ese sentido, la identidad sufre un proceso de *estetización* y se generan, según la tesis principal de Sartori (1998), nuevos tipos de ser humano.

Ser-hombre y ser-mujer devienen, por ejemplo, en categorías móviles. Cada usuario puede construir su identidad virtual y "jugar con ella". Con el uso del internet la deconstrucción del texto -linealidad- y de un sujeto soberano se convierte en un procedimiento cotidiano. Se trata de un error sin centro y de un proceso de reconfiguración permanente en los que la información ya no circula, sino que se "disemina" (Derrida). El mundo del usuario se convierte así en un proceso de permanente selección y construcción.

Una de las tareas del pensar es sacar a la luz y criticar las artimañas que hay detrás de ese mundo de las imágenes y de las nuevas prácticas y formas de comportamiento que promueven los nuevos medios y las nuevas tecnologías. Una antropología histórico-pedagógica de la "incorporación" (*embodiment*) como reflexión y crítica de procesos específicos de formación y subjetivación, en este caso, como problematización de las nuevas relaciones entre hombre, cuerpo, máquina y nuevos medios, se convierte en un espacio disciplinario necesario que hay que fomentar dentro de la ciencia de la educación o pedagogía. De allí que la reflexión pedagógica *no* se pueda quedar simplemente en la exaltación de los nuevos medios y las nuevas tecnologías en tanto ayudas didácticas. Hay que afrontarlos socio-críticamente, tanto desde un punto de vista histórico como sincrónico, así como teórico y práctico -por ello, la crítica antropológico-pedagógica se vuelve de gran importancia acá-. Se trata de abogar entonces por una campaña de «alfabetización en medios de comunicación como práctica antihegemónica» (McLaren, 1993,161) y por el desarrollo de una antropología pedagógico-crítica con respecto a las nuevas tecnologías y a los nuevos medios.<sup>9</sup>

9. McLaren plantea que una «alfabetización en medios debe aclarar los modos típicos de apropiación de los productos masivamente mediados (esto es, los medios técnicos de transmisión, la posesión de habilidades, las capacidades y recursos necesarios para decodificar los mensajes transmitidos por los distintos medios de comunicación en particular, y las reglas, las convenciones y las exigencias prácticas asociadas a tal decodificación) [...] debe, además, poner en relación la comprensión cotidiana de los mensajes de los medios con las características históricas y sociales [...] Y, por último, [...] debe examinar el modo en que la apropiación de mensajes mediados crea *comunidades virtuales* de receptores que se extienden a lo largo del tiempo y del espacio» (McLaren, 1993,163-164).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARIES, PHILIPPE y DUBY, Georges (eds.). (1985-1987). *Histoire de la vie privée*. Paris: Editions du Sevil.
- ARMITAGE, John (1999). "From modernism to hypermodernism and beyond. An Interview with Paul Virilio". En: *Theory, Culture & Society*. Vol. 16, No. 5-6. pp. 25-55.
- BAJTIN, Mijail (1995). *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. España: Alianza.
- BAUDRILLARD, Jean (1978). *Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen*. Berlin: Merve Verlag.
- DRESSEL, Gert (1996). *Historische Anthropologie. Eine Einführung*. Böhlau: Wun: Köhl, Weimar.
- FOGLE, Douglas (1996). *Virtuelle Hysterische: Körper als Medium und das Interface*. En: HUBER, J. y MÜLLER, A. M. (eds.). *Die Wiederkehr des Anderen*. Frankfurt am Main: Stroemfeld Verlag, Basel.
- FOUCAULT, Michel (1984). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. España: Planeta Agostini.
- FREUD, sigmund (1981). *Abriß der Psychoanalyse. Das Unbehagen in der Kultur*. Frankfurt am Main.
- GUINSBERG, Enrique (1988). *Control de los medios, control del hombre*. México: Pangea.
- HARAWAY, Donna J. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books.
- HEIDEGGER, Martin. (1994). *Holzwege*. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann. 7 Aufl.
- KAMPER, Dietmar (1973). *Geschichte und Menschliche Natur. Die Tragweite gegenwärtiger Anthropologiekritik*. München: Carl Hanser Verlag.
- LATOURE, Bruno (1998). *Wir sind nie modern gemessen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie*. Frankfurt am Main: Fischer.
- LE GOFF, Jaques (direct.) (1978). *La nouvelle Histoire*. Paris: Editions Complexe.
- LENZEN, Dieter y LUHMANN, Niklas (eds.) (1997). *Bildung und Weiterbildung im Erziehungssystem. Lebenslauf und Humanontogenese als Medium und Form*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- McLAREN, Peter (1993). *Pedagogía crítica, resistencia cultural y la producción del deseo*. Argentina: Rei Argentina S.A.
- McLUHAN, Marshall (1994). *Die magische Kanäle: Understanding Media*. Dresden: Basel.
- MEYER-DRAWE, Käte. (1997). *Mensch im Spiegel seiner Maschinen*. München: Fink.
- SARTORI, Giovanni (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid-España: Taurus.
- STELARC (1996). "Von Psycho- zu Cyperstrategien: Prothetik, Robotik und Tele-Existenz". En: *Kunstforum. Die Zukunft des Körpers* I. Bd. 132, (nov.-ene.).
- VIRILIO, Paul (1984). *Guerre et cinema 1. Logistique de la perception*. Paris: L'Etoile.
- WULF, Christoph, (ed.) (1997). *Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie*. Beltz: Weinheim und Basel.

BIBLIOGRAFÍA

- BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI, 1985.
- BOLZ, Norbert y BQTTLER, F. A. y THOLEN, Chr. (eds.). *Computer als Medium*. München: Fink, 1994.
- CASTELLS, Manuel. "Flujos, redes e identidades: una teoría crítica de la sociedad internacional". En: CASTELLS, M.; FLECHA, R.; FREIRE, P; GIROUX, H.; MACEDO, D;

- WILLIS, P. *Nuevas perspectivas críticas en educación*. Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós, 1994.
- DERRIDA, Jacques. *Die Schrift und die Differenz*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1976.
- FAßLER, Manfred y WULF, Haibach (eds.). *Cyberspace. Gemeinschaften, virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten*. München: Fink, 1994.
- FLEISCHMANN, Monika y STRAUSS, Wolfgang. "Digitale Körperbilder oder Interfaces als Schlüssel zur Imagination". En: *Kunstforum. Die Zukunft des Körpers* I. Bd. 132, (nov.-ene.), (1996).
- GARCÉS, Juan Felipe. "Humanismo ético, pedagogía y nuevas tecnologías". En: *Revista Educación y Pedagogía*. Medellín: Universidad de Antioquia. Vol. XII, No. 28, (septiembre-diciembre), 2000.
- KRAMER, Sybille. *Symbolische Maschinen. Die Idee der Formalisierung in geschichtlichem Abriss*. Darmstadt, 1988.
- \_\_\_\_\_ *Virtualisierung oder: Über die Verwandlung von Körpern in Zeichen für Körper*. (Mimeo).
- KROKER, Arthur. *Der digitale Körper*. Zürich: Benteli, 1996.
- LÉVY, Pierre. *Die kollektive Intelligenz. Für eine Anthropologie des Cyberspace*. Mannheim: Bollmann, 1997.
- LYOTARD, Jean-Francois y otros. *Inmaterialität und Postmoderne*. Berlin: Merve Verlag, 1985.
- McLUHAN, Marshall. *Die Gutenberg-Galaxis: Das Ende des Buchzeitalters*. Bonn: Paris, 1995. '.
- RÖTZER, Florian (ed.). *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991.
- \_\_\_\_\_ "Die Zukunft des Körpers". En: *Kunstforum. Die Zukunft des Körpers* I. Bd. 132, (nov.-ene.), 1996.
- SAMPSON, Philip. "Die Repräsentation des Körpers". En: *Kunstforum. Die Zukunft des Körpers* I. Bd. 132, (nov.-ene.), 1996.
- VIRILIO, Paul. *Die Eroberung des Körpers. Vom Übermensch zum überreizten Menschen*. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1996.
- WAFFENDER, Bernd (ed.). *Cyberspace. Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten*. Reinbeck: Rowohlt, 1991.
- WALDENFELS, Bernhard. *Grenzen der Normalisierung. Studien zur Phänomenologie des Fremden* 2. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1998.
- WELSCH, Wolfgang (ed.). *Die Aktualität des Ästhetischen*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1993.
- WIENER, Norbert. *Mensch und Menschmaschine*. Frankfurt A./M, 1952.

## REFERENCIA

**RUNGE, Andrés Klaus.** "Formación post-humana en los tiempos de los nuevos medios y de las nuevas tecnologías. Algunas reflexiones antropológico-pedagógicas". En: *Revista Educación y Pedagogía*. Medellín: Universidad de Antioquia, Facultad de Educación. Vol. XIV, No. 33, (mayo-agosto), 2002. pp. 109-120.

Original recibido: junio de 2002

Aceptado: julio de 2002

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