



IVÁN MEJÍA

Palabras clave:
transhumanismo,
digitalización,
inteligencia
artificial, robot,
poshumanismo,
redes, internet

**Van más allá de internet
y ponen en cuestión
el orden establecido**

QUIÉN TEME A LOS HUMANOS DIGITALES

Los humanos digitales no expresan resistencia ni prejuicios contra la tecnología; no la ven como amenaza ni temen que la especie sea destruida por inteligencias artificiales y/o robots. Los humanos digitales aceptan que su existencia ha sido alterada por la tecnología para siempre y que no hay marcha atrás. Su sistema nervioso se encarna con internet; ni el territorio ni el cuerpo son una limitante para ellos, como tampoco lo son el idioma, la raza, la edad o el género

Their Actions Go Beyond Internet and They Challenge the Established Order
WHO IS AFRAID OF DIGITAL HUMANS?

Digital humans are neither reluctant nor prejudiced against technology; they do not see it as a threat and they are not afraid that the "race" is destroyed by artificial intelligences and/or robots. Digital humans accept that their existence has been altered by technology forever and that there is no way back. Their nervous system is embodied with Internet; neither territory nor body, nor language, race, age or gender are a limiting factor for them.

Keywords: transhumanism, digitalization, artificial intelligence, robot, posthumanism, networks, internet

La Declaración de independencia del ciberespacio describe el medio ambiente digital y permite identificar las tareas que acometen los humanos digitales de hoy

En la maraña de nuevas terminologías, conceptualizaciones y nuevos imaginarios sobre la condición tecnológica presente, el concepto de humano digital podría referirnos a ciertos seres que se diferencian de los simplemente humanos porque no padecen la tecnofobia de las humanidades tradicionales, pero tampoco comparten ciegamente la tecnofilia de los posthumanos o transhumanos. Éstos, en su forma más radical, buscan superar la condición humana utilizando los avances tecnológicos, como la robótica, la tecnología digital; o científicos, como la ingeniería genética, la clonación y otras; los humanos digitales, en cambio, creen más urgente hacer un uso político de tales avances.

No hay marcha atrás

Los humanos digitales se diferencian de los simplemente humanos porque no comparten resistencias, reacciones o prejuicios contra la tecnología; no la ven como amenaza ni temen que la especie sea destruida por inteligencias artificiales y/o robots; no desean regre-

sar a un pasado idealizado como si éste hubiera sido algo mejor. Los humanos digitales aceptan que su existencia ha sido alterada por la tecnología para siempre y que no hay marcha atrás; se expanden por el mundo digital y el ciberespacio; su sistema nervioso se encarna con internet; ni el territorio ni el cuerpo son una limitante para ellos, como tampoco lo son el idioma, la raza, la edad o el género.

Pocas personalidades como Perry Barlow -un primer humano digital-, fundador de la Electronic Frontier Foundation, han conseguido plantear la necesaria distancia entre las obsoletas humanidades y las urgentes reformulaciones para entendernos en el presente digital. En 1996, hace pública la *Declaración de independencia del ciberespacio*:

“Gobiernos del Mundo Industrial, gigantes vetustos de carne y acero, yo vengo del Ciberespacio, el nuevo hogar de la Mente. En nombre del futuro, les pido a ustedes, del pasado, que nos dejen en paz. No son bienvenidos entre nosotros. No tienen soberanía alguna ahí donde nos reunimos. (...) Declaro que el espacio social y global que estamos construyendo es por na-

turalidad independiente de las tiranías que buscan imponernos. No tienen derecho moral para gobernarnos, ni poseen métodos de coerción que sean verdaderamente de temer. (...) No nos conocen, ni conocen nuestro mundo. El ciberespacio no recae dentro de sus fronteras. (...) crece por medio de nuestras acciones colectivas. (...)”¹

La *Declaración de independencia del ciberespacio* describe el medio ambiente digital que comenzaba a gestarse, en el que gente de cualquier geografía, raza o género empezaron a reunirse y tener cierto sentido de electorado político; pero también hay que tenerlo presente porque en el texto de Barlow es posible identificar las tareas que los humanos digitales de hoy continúan acometiendo.

Digitales y transhumanos

Los humanos digitales también se diferenciarían de los ciborgs porque estos, en tanto organismos cibernéticos son prostéticos, cuerpos de recambio que buscan adaptarse a las condiciones de la realidad o incrementar sus capaci-

dades corporales por encima de la arbitrariedad de su biología. En cambio, los humanos digitales se entretejen en los enjambres digitales sin necesariamente cambiar o modificar su apariencia o su corporalidad. Es evidente que los humanos digitales se diferencian de robots, andróides, replicantes, autómatas, porque estos son pura tecnología; aunque posean inteligencia artificial, tengan formas antropocéntricas o empiecen a generar emociones o ideas propias similares a las humanas. Y, a diferencia de los avatares y de criaturas digitales, los humanos digitales siguen encarnados y preservan precisamente lo más básico de lo humano: cuerpo, pasiones, deseos, temores²; son “amantes de la libertad y de la autodeterminación”, como menciona Barlow.

Los humanos digitales se relacionan de manera crítica con proyectos posthumanistas o transhumanistas como *Iniciativa 2045*³. Mientras estos⁴ disponen de la tecnología más sofisticada para reforzar su corporalidad (prótesis, exoesqueletos, chips) o aumentar sus capacidades cognitivas (nanotecnología, ciberdrogas, etcétera), e incluso la idea de abandonar el organismo ■■■

¹ Disponible en <https://www.eff.org/cyberspace-independence>

² No me refiero a una supuesta naturaleza humana sino a ciertos rasgos que parecen irradicables del ser humano, como los instintos de supervivencia, el principio del placer, el principio de realidad, que constituyen la psique, la subjetividad, etcétera

³ Dirigido por el empresario ruso Dmitry Itskov, que intenta reformular la idea de progreso moderno con el fin de dominar el futuro, pronunciándose como líder del futuro. Ver su web: <http://2045.com>

⁴ Los proyectos poshumanos y transhumanos prometen un futuro interracial, transespecie y transgénero, pero en su camino han ido dejando sus desperdicios tecnológicos en países vulnerables, que, aunque son de utilidad, resultan una obscenidad. Por ejemplo, en zonas de guerra, exterminio, invasión, o neocolonización, los niños, adolescentes, adultos que desafortunadamente pierden alguna extremidad por minas, disparos, etc. crean sus propias prótesis, cuya función no es la de embellecer o reforzar el cuerpo sino de adaptarlo a las condiciones de supervivencia.

para emigrar a un cuerpo holográfico, digital o virtual para diferenciarse radicalmente de los “simplemente humanos”, los humanos digitales no ven al cuerpo humano como algo obsoleto y lo suman a la tecnología que les es útil para organizarse políticamente⁵.

Avanzan en el futuro

Si los humanos digitales no son simplemente humanos, pero tampoco precisamente posthumanos o transhumanos, entonces ¿qué o quiénes son? ¿cuáles son sus particularidades? Podríamos formular que los humanos digitales son aquellos que avanzan en el futuro sin olvidar las injusticias del pasado; quienes se hacen cargo del presente procurando no dejar a nadie en el camino; quienes fomentan la democratización de la tecnología y resisten a los imperativos futuristas prefiriendo actuar en el presente; quienes se organizan a la misma velocidad que los embates que los acechan; quienes intentan reducir la brecha digital entre humanos y posthumanos; quienes buscan que sus acciones tengan efecto concreto en la realidad concreta y social; quienes fusionan su inteligencia natural con la artificial; quienes asumen su corporalidad orgánica pero también su condición digital; quienes buscan instituir una especie de neohumanidad⁶ fundada en valores como la cultura libre, el respeto por la individualidad pero fomentando objetivos comunes e interconectados.

Es un sentido crítico, y que merece mucho la pena considerar, Byung-Chul Han piensa que la hipercomunicación digital nos aleja más del otro bajo la ilusión de que nos acerca. El “enjambre digital” está formado en realidad por individuos que no desarrollan ningún “nosotros” capaz de generar una dirección o emprender una acción política común. “El hombre teclea en lugar de actuar”, dice Han. “Hemos sometido las máquinas que nos explotaban, pero ahora son los aparatos digitales los que nos esclavizan, transformando todo lugar en un lugar de trabajo”. Desde su perspectiva, no habría un contrapoder que pudiera cuestionar el orden establecido (Han, 2014).

Comentario muy realista, pues el grueso de los humanos hace un uso idiota de la tecnología, pero ello ocurre dentro y fuera de la red. Precisamente por ello, los humanos digitales encuentran necesario doblegar esfuerzos ampliando y regenerando constantemente las formas activistas en que operan en la red enjambre, en tácticas como el *hackivismo*, el *artivismo*, o el *arthacktivismo*⁷ para constituir contrapoderes, aunque frecuentemente son cuestionados por la aparente falta de relación entre el impacto mediático y la movilización real; se les acusa de acumular tópicos autorreferenciales, por considerar que sus ofensivas no van más allá del propio medio. Se cuestiona también su efectividad, su verdadero impacto social, ya que la resistencia en la red, a veces resulta

ser más simbólica que real; sus detractores argumentan que sus tácticas no son realmente efectivas porque han cambiado el espacio público real por una escena virtual que opera con simulaciones. Desde ese ángulo, no se trataría pues, de problemas sociales sino de problemas mediáticos.

Sin embargo, tenemos otros puntos de vista y casos concretos de efectividad. Pensadores, como Juan Martín Prada, ven en el enjambre digital (sistema-red marcado por la conectividad), una participación y una pertenencia sustentadas en una economía y una gestión de la afectividad y no solo en el tecleo sin sentido (Prada, 2012).

De igual modo, para Felix Stalder: “Las redes digitales son un elemento esencial en la reconstrucción contemporánea de la autonomía y la solidaridad, aun cuando su presencia empírica e importancia varíen entre casos. Por lo tanto, no es ninguna coincidencia que muchos de los valores que han estado insertos en las tecnologías digitales sean prominentes en esta nueva cultura y esto contribuya a la revitalización de acercamientos autonomistas” (Stalder, 2013:52).

Posturas que identifican la hibridación total entre el mundo digital y el mundo real, pues las acciones en uno tienen efecto en el otro⁸. Y, como dice Alberto López Cuenca: “ninguna tecnología es simplemente un dispositivo: las tecnologías son las configuraciones sociales y las prácticas que mediante ellas se establecen” (López Cuenca, 2016).

H a c k t i v i s m o

Neologismo procedente de las palabras *hacking* y activismo, se refiere a acciones políticas de ciber sabotaje buscando penetrar espacios institucionales y políticos para introducir mensajes de contenido contrario, pero no buscan el provecho personal, sino que su motivación obedece a intereses de carácter social y político. Las actividades de los *hacktivistas* han resultado atractivas para artistas que trabajan en proyectos online u obras de net-art. Pruebas de que las prácticas que utilizan la tecnología han virado hacia una actitud más reflexiva, ya no elaboradas para el mero entretenimiento sino para la observación social; pasaron de su incidencia de la virtualidad para pasar a producir efectos en la realidad concreta.

A r t h a c k t i v i s m o

Resulta del cruce entre artivismo y activismo. Los *arthacktivistas* realizan acciones de ciber sabotaje orientadas a emular y denunciar las convenciones artísticas tradicionales que ahora operan en el circuito de la red: autoría, originalidad, objetualización (en un espacio *on line*) y su consecuente comercialización. Algunas tendencias entre los proyectos del *arthacktivismo* además de circunscribirse a la crítica del arte, participan en cuestiones políticas y sociales. Por ejemplo, hay quienes se enfrentan al poder corporativista presente también en internet.

Por ello, las acciones que llevan a cabo los humanos digitales no solo consisten en compartir o liberar información (que ya es mucho) sino en crear diferentes tácticas de supervivencia colectiva para constituir, precisamente, un “nosotros”. Donde hay vigilancia, crean una contra visibilidad; donde hay estrategias de control crean tácticas de desobediencia; donde hay gestos de dominación cultural hay políticas de representación; donde hay leyes cada vez más fuertes en relación a la producción cultural hay mayores gestos de cultura libre; cuando hay represión hay organización política...

Si todo ello pudiera parecer utópico, irrealizable o abstracto, las praxis ■■■

⁵ Como la obra, *Trasborder Immigrant tool* (2007), de Micha Cárdenas, Amy Sara Carroll, Ricardo Domínguez, Elle Mehrmand y Brett Stalbaum, un proyecto que se apropia de una herramienta de posicionamiento global (GPS) para diseñar una app que permite a los usuarios acceder a sistemas de información geoterritorial y disponer de un mapa de asistencia y rutas seguras a lo largo de la frontera entre México y Estados Unidos, una relocalización de la comunicación en un entorno hostil para el tránsito humano.

⁶ Una neohumanidad que entiende que ya no se puede separar lo digital de lo real, que procura no solo la mejora del cuerpo sino la expansión de la mente, reparar las relaciones socioafectivas, nuestra relación con la naturaleza, con el otro, a lidiar con otras existencias y asumir la pérdida de su protagonismo, el mundo que estaba hecho a su imagen y semejanza se ha venido abajo. Una neohumanidad que avanza en la incertidumbre del futuro, sin nostalgias por un pasado idealizado como si hubiera sido mejor. No se trata de un evolucionismo, proyecto eugenésico, ni mucho menos de ciencia ficción. Se trata de hacerse cargo de lo que vamos creando, para que otros no lo hagan por nosotros, a su manera y en su beneficio. De cualquier modo, no hay marcha atrás. El actual escenario de las luchas políticas, es el escenario de la tecnología y sus usos sociales.

⁷ Análisis con mayor detalle estos conceptos en “Activismos online”, disponible en <https://sites.google.com/site/contemporaryartcriticism/home/escritos-sobre-arte/activismos-on-line>

⁸ Por ejemplo, *Phoney*, es una web informativa que funcionó como una base de datos de armas informáticas, programas y virus al servicio de cualquier persona que decida hacer uso de ellas, y que conozca sus códigos.

9 Los humanos digitales no mueren, abandonan el cuerpo orgánico para convertirse en cuerpo social y digital, en datos e información que se reproduce y se multiplica.

10 Un excelente ejemplo sería el colectivo *Critical Art Ensemble* (CAE), que introduce por primera vez el modelo de “desobediencia civil electrónica” proponiendo tácticas de “amenaza simbólica” a partir del bloqueo virtual.

11 Generada por Maurizio Lazzarato, Luther Blisset, Michael Hardt, Hans Ulrich Reck, Enzo Rullani, y Laia Vantaggiato. Cada uno de los participantes desarrolló un mapa individual con información textual que evolucionaba hacia una topología discursiva en continua transformación.

12 “Democratizando la sociedad informacional. Entrevista con Daniel García Andújar” en *Latitudes* #OpenCurating, 2012.

Las acciones emprendidas por los humanos digitales no quedan relegadas al terreno de la simulación o a una simple cuestión de internet

de muchos humanos digitales con nombre y apellido como el mismo Perry Barlow o Aaron Swartz⁹, Julian Assange, Edward Snowden, Lawrence Lessig, Enric Duran o quienes operan en forma de Anonymous son la prueba contundente que es posible llevar a cabo acciones políticas contundentes en el mundo real, gestadas desde el mundo digital o desde el ciberespacio.

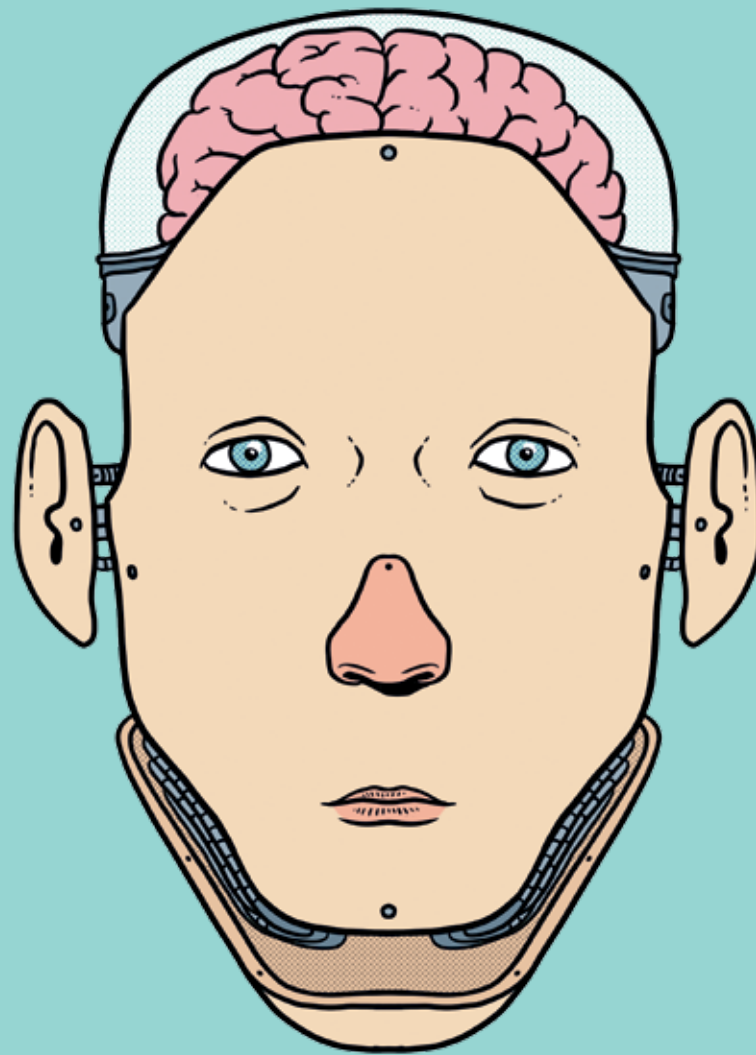
Es también visible en el terreno del arte, donde los humanos digitales más que crear realidades ficticias, pirotécnicas o efectismos visuales acometen acciones encaminadas a la democrati-

zación de la tecnología¹⁰; crean puentes por donde cualquier ciudadano puede pasar y transitar entre pasado, presente, y futuro (entremezclados en el tiempo que corre).

Por mencionar un par de ejemplos, el proyecto *IO_lavoro immateriale*, del colectivo *Knowbotic Research*, presentado en la Bienal de Venecia de 1999 consistió en una base de datos colectiva¹¹ públicamente accesible y modificable que contenía textos en los cuales se discutían las actuales condiciones de producción, economía, trabajo, campo social y esfera pública, entre otros, y al mismo tiempo funcionaba como un espacio urbano de reflexión y acción. Los contenidos de la base de datos de este proyecto y la relación entre las diferentes contribuciones de la gente que participó se experimentaban físicamente por el usuario a través de una interfase magnética que traducía estas relaciones en campos energéticos y visuales. Así, el proyecto pudo experimentarse en los niveles intelectual e sensorial.

Por último, el proyecto *Technologies To The People* (TTTP, 2011), de Daniel García Andújar, llama la atención sobre el carácter excluyente de todo orden tecnológico, específicamente por las nuevas materialidades digitales. En palabras del artista, el proyecto “está dirigido tanto a la gente del llamado Tercer Mundo como a los sin techo, los huérfanos, los parados, los fugitivos, los inmigrantes, los drogadictos, las personas aquejadas de disfunciones mentales y toda otra categoría de “indeseables”. (...) es para las personas a las que se les niega el acceso a la nueva sociedad de la información y a las nuevas tecnologías¹²”.

Estos casos son pruebas contundentes de que las acciones emprendidas por los humanos digitales no



quedan relegadas al terreno de la simulación o a una simple cuestión de internet. Ni tampoco quedan encerradas en el campo virtual o digital sino que tienen efectos en el mundo real, produciendo un verdadero encuentro entre el espacio desterritorializado de la red y el espacio local, cuyos alcances ponen realmente nerviosas a las diversas hegemonías.

En base a ello, permítanme concluir que: los humanos digitales (diferenciados tanto de los simplemente humanos como de los posthumanos) son aquellos individuos que, hacien-

do un uso político de la tecnología, en beneficio de la sociedad, hacen temer a los poderes, económicos, políticos, capitalistas, empresariales, o académicos. El debate está abierto.

Bibliografía

- Han, B-C. (2014). *En el enjambre*. Barcelona, Herder Editorial.
 López Cuenca, A. (2016). *Los comunes digitales: Nuevas ecologías del trabajo artístico*. México, Centro de Cultura Digital.
 Prada, J. M. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Barcelona, Akal.
 Stalder, F. (2013). “Digital Solidarity” en *Leuphana: Mute/Post-Media Lab*. Leuphana University, p. 52.

Una neohumanidad real y digital

Una neohumanidad, que entiende que ya no se puede separar lo digital de lo real; que procura no solo la mejora del cuerpo sino la expansión de la mente; reparar las relaciones socioafectivas, nuestra relación con la naturaleza, con el otro; a lidiar con otras existencias y a asumir la pérdida de su protagonismo; el mundo que estaba hecho a su imagen y semejanza se ha venido abajo. Una neohumanidad que avance en la incertidumbre del futuro, sin nostalgias por un pasado idealizado como si hubiera sido mejor. No se trata de un evolucionismo, un proyecto eugenésico, ni mucho menos de ciencia ficción. Se trata de hacerse cargo de lo que vamos creando, para que otros no lo hagan por nosotros, a su manera y en su beneficio. De cualquier modo, no hay marcha atrás. El actual escenario de las luchas políticas, es el escenario de la tecnología y sus usos sociales.