CÓMO NOS HEMOS CONVERTIDO EN POSTHUMANOS

CUERPOS VIRTUALES EN LA CIBERNÉTICA, LA LITERATURA Y LA INFORMÁTICA[1]

N. Katherine Hayles

Te encuentras a solas en una habitación, te acompañan solo dos terminales de computadoras que parpadean en la oscuridad. Utilizas esas terminales para comunicarte con dos entidades alojadas en otra habitación, a las que no puedes ver. Basándote únicamente en las respuestas que las entidades elaboran a tus preguntas, tenes que determinar cuál es el hombre y cuál la mujer. O bien, siguiendo otra versión del famoso Juego de Imitación propuesto por Alan Turing en su clásico artículo *Computer Machinery and Intelligence* (1950), debes decidir cuál de las entidades es humana y cuál es una máquina[2].

Una de las entidades pretende ayudarte a adivinar correctamente. Su mejor estrategia, según lo ha sugerido Turing, será responder a tus preguntas con sinceridad. La otra entidad pretende engañarte. Reproduce los patrones discursivos de su contraparte con el objetivo de confundirte. Tu desafío consiste en formular preguntas que te permitan discriminar entre ambas inteligencias, no por su apariencia corporal, sino por los trazos de su lenguaje. Si fracasas al discernir la inteligencia de una máquina

[1] Traducción del Prólogo del libro de Katherine Hayes (1999): *How We Became Posthuman Virtual Bodies in Cybernetics Literature and Informatics,* Chicago, The University of Chicago Press.
[2] Hans Moravec (1988), Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence, Cambridge, Harvard University Press, pp. 109-110.

de la inteligencia humana, según Turing, eso será una demostración de que las máquinas pueden pensar.

En el momento fundacional de la era informática, el borramiento de la corporeidad se lleva a cabo de modo tal que la "inteligencia" se convierte más en una propiedad de la manipulación formal de símbolos, que en una acción de la vida humana. Este experimento inaugura no solo una reflexión técnica, sino una inflexión ontológica: se instituye un modelo de inteligencia que se pretende por fuera del cuerpo. Pensar ya no requiere de un sustrato biológico, sino de la manipulación formal de símbolos. En ese sentido, el test de Turing sentó las bases para una agenda basada en las IA (inteligencias artificiales) para las tres décadas por venir. En su empeño por conseguir máquinas capaces de pensar, lxs investigadorxs han borrado una y otra vez la corporeidad en el corazón del test de Turing, dando importancia solo a la generación formal y a la manipulación de patrones informativos. Este proceso contribuyó a definir la información como una entidad separada del soporte material que la contiene, según una definición elaborada por lxs autores Claude Shannon y Norbert Wiener. Desde esa perspectiva, solo se requirió un corto paso para pensar en la información como un flujo autónomo, sin cuerpo, capaz de circular por distintos sustratos, sin que esto signifique su perdida de sentido o forma. Aproximadamente cuatro décadas más tarde, Hans Moravec llevó esta lógica al extremo y propuso en sus escritos que, en esencia, la identidad humana es más un patrón informativo -transferible, reproducible, descargable-, que una realidad corporal. Para él, esa proposición podía ser demostrada descargando la conciencia humana en una computadora e imaginó un escenario diseñado para demostrar que eso era posible. Este desplazamiento radical convierte al test de Moravec en una suerte de heredero filosófico del test de Turing. Mientras que la prueba de Turing fue concebida para evidenciar que las máquinas son capaces de imitar funciones cognitivas tradicionalmente atribuidas en exclusiva a la mente humana, la prueba de Moravec representa un desplazamiento ontológico más radical: propone que las máquinas pueden devenir portadoras de la conciencia humana, que pueden encarnar –en términos funcionales y existenciales– lo que entendemos por "ser humano". Si Turing interrogaba los límites

funcionales del pensamiento buscando establecer si las máquinas podían *imitar* el pensamiento humano, Moravec interroga su localización ontológica preguntándose: ¿puede una máquina no solo pensar como un humano, sino *ser* un humano? La frontera entre lo humano y lo maquínico se torna porosa. Ya no hay exterioridad: el cyborg no es el otro, sos vos.

En la transición de Turing a Moravec, la parte del test de Turing que ha sido históricamente destacada es aquella que distingue el pensamiento humano del pensamiento maquínico. Curiosamente, en la mayoría de las interpretaciones del test, se omite el ejemplo con el que Turing originalmente abre su artículo, que comienza con una pregunta sobre el género, sobre la distinción entre hombre y mujer. Si errar en la distinción entre humano y máquina se interpreta como una validación de la inteligencia artificial, ¿Qué se pone en juego cuando se fracasa en la identificación de género? ¿Qué es lo que se probaría cuando se fracasa al distinguir un hombre de una mujer? ¿Por qué aparece el género en esta escena originaria del encuentro entre humanos con sus sucesoras evolutivas, las máquinas inteligentes? ¿Qué papel juega el cuerpo generizado en este proceso de disolución de la corporeidad y en la posterior fusión entre la inteligencia humana y la maquínica en la figura del cyborg?

En su reflexiva y perspicaz biografía intelectual de Turing, Andrew Hodges sugiere que Turing siempre se inclinó a abordar el mundo como si se tratase de un enigma lógico/formal[3]. De cierta forma, Hodges sugirió que Turing fue ciego al distinguir entre el *decir* y el *hacer*. Turing, en lo fundamental, no comprendía que "las cuestiones relativas al sexo, la sociedad, la política o los secretos no podían ser reducidas a expresiones lingüísticas y disociarse de los cuerpos que la enuncian dentro de un régimen social determinado. Lo que las personas pueden decir está limitado no por su inteligencia para resolver problemas, sino por las restricciones socialmente impuestas sobre lo que puede o no hacerse" (423-424). En una observación muy fina, lo que está sugiriendo Hodges es que

[3] Norbert Wiener, The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society, 2d ed. (Garden City, N.Y.: Doubleday, 1954), 103-104.

"la Máquina de Estados Discretos, que se comunicaba únicamente mediante un Teletipo, era como un ideal de la propia vida de Turing: estar solo en una habitación propia, tratando con el mundo exterior únicamente a través de argumentos racionales. Era la encarnación del perfecto liberal ideado por John Stuart Mill, centrado en el libre albedrío y la libertad de expresión del individuo" (425). Sin embargo, la violencia institucional que sufrió Turing en manos del Estado británico que lo sometió a tratamientos hormonales forzosos para "curar" su homosexualidad, evidenció con violencia la importancia del cuerpo en aquel mundo pretendidamente lógico. El conflicto representó, en otra clave, las mismas suposiciones del test de Turing. Su condena y los tratamientos hormonales a los que tuvo que someterse evidenciaron, de forma trágica, la importancia de lo que se hace por sobre lo que se dice en el orden coercitivo de una sociedad homofóbica, con el poder de imponer su voluntad sobre el cuerpo de la población.

A pesar de su agudeza, en la biografía Hodges ofrece una interpretación algo extraña de la inclusión del género, por parte de Turing, en su Juego de Imitación. El género en realidad era, según Hodges, un error o una distracción, "una pista falsa y uno de los pocos pasajes del artículo que no estaba expresado con mucha claridad. El objetivo completo del Juego de Imitación era demostrar que una imitación exitosa de las respuestas de una mujer por parte de un hombre, no prueba absolutamente nada porque el género depende de hechos que no son reducibles a secuencias de símbolos" (415). Sin embargo, en su propio artículo, Turing en ningún momento sugiere que el género sea un contraejemplo; construye ambos casos —el de género y el de humano/máquina— como estructuras análogas, indicando mediante esa simetría que ambos ejemplos buscan demostrar lo mismo, eso sugiere que su objetivo no es ilustrar una diferencia, sino una equivalencia, mostrando que tanto el pensamiento como el género pueden simularse. Si aceptamos esa simetría, entonces no estamos ante un simple error de redacción, sino ante una propuesta filosófica profundamente disruptiva. Turing no solo desafía la relación entre pensamiento y corporalidad, sino también la relación entre género y cuerpo. ¿Se puede entender eso simplemente como una mala redacción –como

sostiene Hodges, como una incapacidad para expresar una oposición intencionada entre la construcción del género y la construcción del pensamiento? ¿O, más bien, se trata de una escritura que articula un paralelismo demasiado explosivo y subversivo como para que Hodges pueda reconocerlo?

De esta manera, Turing nos ofrece no un simple experimento técnico, sino un gesto filosófico de enorme alcance: nos invita a repensar los fundamentos del sujeto, sus fronteras, su materialidad. El test de Turing no demuestra simplemente que las máquinas pueden pensar, sino que el pensar –como el género– es una construcción tecnológicamente mediada. Nos confronta con la posibilidad de que los cuerpos enactivos (los cuerpos materiales, presentes) y los cuerpos representados (las identidades construidas discursivamente en un entorno virtual) no coincidan. Y si esa disyunción es posible, entonces la identidad ya no es una esencia, sino un efecto contingente de dispositivos técnicos, políticos y semióticos.

De ser así, ahora estamos frente a dos misterios en lugar de uno. ¿Por qué Turing incluyó al género, y por qué Hodges pretende leer la inclusión de esta variable como un error y un indicador de que, en lo que al género respecta, la actuación verbal no puede ser equiparada a la realidad corporal? Una forma de leer estos misterios es verlos como intentos de Turing de transgredir y reforzar los límites del sujeto, respectivamente. Al incluir al género, Turing dio a entender que renegociar la frontera entre el ser humano y la máquina implicaría algo más que transformar la cuestión de "quién puede pensar" en "qué puede pensar". También pondría necesariamente en cuestión otras características del sujeto liberal, ya que dio el paso crucial de distinguir entre el cuerpo enactivo, presente en carne y hueso a un lado de la pantalla del ordenador, y el cuerpo representado, producido a través de los marcadores verbales y semióticos que lo constituyen en un entorno electrónico. Esta construcción convierte necesariamente al sujeto en un cyborg, en la medida en que los cuerpos enactivos y representados se articulan a través de tecnologías que los conectan. En el test, el cuerpo enactivo –el cuerpo vivo, presente– y el cuerpo representado –la voz textual que responde en la terminal– pueden coincidir o

divergir. Esta disyunción posible es, en sí misma, la prueba. Ya no hay garantía de correspondencia entre identidad y corporeidad. Así, la prueba funciona generando la posibilidad de una disyunción entre el cuerpo enactivo y el representado, sin importar cuál sea tu elección. Lo que la prueba de Turing "demuestra" es que la superposición entre cuerpo enactivo y cuerpo representado ya no es una inevitabilidad natural, sino una producción contingente, mediada por una tecnología tan imbricada en la fabricación de la identidad que ya no puede separarse significativamente del sujeto humano. Plantear la cuestión de "qué puede pensar" inevitablemente también cambia, en un bucle de retroalimentación inversa, los términos de quien puede hacerlo. El cuerpo deja de ser destino y se convierte en interfaz.

Desde esta perspectiva, la corporeidad no asegura la verdad del género ni la esencia del pensamiento. Más bien, pone en evidencia que toda cognición es encarnada, que la mente no flota en el vacío, sino que emerge desde formas específicas de existencia material. Pensar es siempre pensar como algo: como humano, como máquina, como cyborg. Y es este reconocimiento el que inaugura el tránsito hacia una condición posthumana. Así, la lectura de Hodges sobre la incorporación del género en el test de Turing como un "sinsentido" en lo que respecta a la identidad, puede verse como un intento de salvaguardar los límites del sujeto, precisamente ante este tipo de transformaciones, para insistir en que la existencia de máquinas pensantes no necesariamente afectará lo que el ser humano es. El hecho de que la interpretación de Hodges sea una mala interpretación indica que está dispuesto a ejercer violencia sobre el texto original de Turing, alejándolo de su dirección original y llevándolo a un terreno más seguro donde la corporeidad asegura la univocidad del género. Considero que Hodges está equivocado acerca de cómo la corporeidad asegura la univocidad del género y sobre su relación con la identidad humana, pero acierta al reconocer la importancia de reintroducir la corporeidad en el esquema completo. Lo que la corporeidad asegura no es la distinción entre hombre y mujer o entre humanos que pueden pensar y máquinas que no. Más bien, la corporeidad deja claro que el pensamiento es una función cognitiva mucho más amplia, cuya especificidad depende de la forma encarnada que la ejecuta. Esta toma de

conciencia, con todas sus implicaciones expansivas, es tan amplia en sus efectos y tan profunda en sus consecuencias que está transformando al sujeto liberal –considerado el modelo de lo humano desde la Ilustración, en un sujeto posthumano.

Lo mejor es pensar en el test de Turing como un truco de magia. Como todo buen truco de magia, su eficacia se basa en hacerte aceptar, de antemano, suposiciones que determinarán cómo interpretarás lo que ves más tarde. La intervención clave no se produce cuando intentas determinar cuál es el hombre, cuál la mujer, cuál la máquina. Más bien, la intervención más importante se produce mucho antes, cuando el test te introduce en un circuito cibernético que distribuye tu voluntad, deseo y percepción en un sistema cognitivo en el que los cuerpos representados se unen con los cuerpos enactivos a través de interfaces maquínicas mutantes y flexibles. Una vez que aceptas jugar, ya sos parte de ese sistema. Mientras contemplas los significantes parpadeantes que se desplazan por las pantallas de las computadoras, sin importar qué identificaciones asignas a las entidades encarnadas que no puedes ver, ya te has convertido en posthumano.

Traducción: Agustina Wetzel