

---

# Suma Tecnológica: una lectura escolástica del avatar

José Manuel Prieto

Por consiguiente, para que el universo sea perfecto,  
es necesario que exista alguna criatura incorpórea.  
Santo Tomás de Aquino, *De los ángeles*

**H**oy día cabe entender al escritor polaco Stanislaw Lem como uno de los más importantes autores de la ciencia-ficción, ese género del siglo xx. Lem dejó una obra considerable en la que destaca *Solaris*, su novela de 1961 llevada al cine en varias ocasiones. Pero mi preferido entre toda su obra es un libro menos conocido que a la fecha no se ha traducido al español. Me refiero a su mezcla de ensayos científicos y futurología, *Suma Tecnológica*, que publicó en 1964. Lo leí en su versión al ruso (está parcialmente traducido al inglés) y entre las muchas ideas que Lem analiza sobre qué aportó la tecnología y la ciencia a Occidente una llamó mi atención. Para el polaco, todo el desarrollo tecnológico podría estar encaminado sólo o mayormente a la creación de una *realidad simulada*. La suma tecnológica podría ser, entonces, la construcción de esa realidad que él llama *fantomática* pero que hoy día ha terminado por ser conocida como *realidad virtual*.

Veamos cómo la describe en ese libro de hace más de cuatro décadas, muchos años antes de su aparición en la vida real, un logro posible en parte gracias a la capacidad de las nuevas computadoras, imposible de imaginar en aquel momento:

El problema que analizaremos radica en lo siguiente: ¿cómo crear una realidad que para los seres pensantes que la habiten en nada se diferencie de la realidad normal pero que responda a otras leyes? Para buscar resolver este problema

limitaremos nuestra tarea mediante la siguiente pregunta: ¿es posible crear una realidad artificial que en todos los aspectos sea semejante a la real y sea imposible de distinguir de ésta? El primer problema concierne a la creación de mundos, el segundo, a la creación de una ilusión. Pero una ilusión perfecta. No estoy seguro, sin embargo, que sea correcto considerar tales representaciones tan solo una ilusión. Que el lector saque sus propias conclusiones. Bautizaremos esta área del saber con el nombre de fantomática.

Y añade Lem, varias páginas después, una descripción bastante detallada e imaginativa de las perspectivas que tal realidad fantomática traería a los hombres:

¿Qué puede experimentar una persona conectada a un generador fantomático? Cualquier cosa imaginable. Podrá escalar por escarpadas montañas, andar sin escafandra y sin máscara de oxígeno por la Luna, liderar una cuadrilla de caballeros que enfundados en sonoras armaduras tomen por asalto un castillo medieval o bien conquistar el Polo Norte. Podrá ser aclamado como el vencedor de la batalla de Maratón o como el más grande poeta de todos los tiempos; podrá recibir el premio Nobel de las manos del rey de Suecia, amar y ser correspondido por madame de Pompadour, batirse en duelo con Yago para vengar a Otelo o morir acuchillado por asesinos a sueldo de la mafia. Podrá también sentir que le han crecido enormes alas y volar; o convertirse en un pez y vivir entre los arrecifes de coral; o ser un tiburón gigante y perseguir a sus presas con las fauces abiertas, atacar a los bañistas, zampárselos de un bocado y digerirlos luego en la tranquila esquina de una cueva submarina. Puede ser un africano de dos metros de alto, o el faraón Akhenaten o Atila o por el contrario, un santo; puede ser un profeta con la garantía de que todas sus profecías se cumplirán, puede morir, puede resucitar y todo puede repetirse una y otra vez. (Lem, 196)

Todo esto dicho en 1964 debe haber sonado muy extraño a los lectores: era un escenario difícilmente imaginable como factible. Bien distinta es la lectura que le damos hoy día, cuando la *realidad virtual* se ha convertido en algo cotidiano, si bien es verdad que lejos del cuadro fantástico que pinta el polaco. El libro capturó mi imaginación: terminé por incluir alguna de sus ideas en la novela que estaba escribiendo, *Enciclopedia de una vida en Rusia*, donde hay un capítulo que lleva el nombre de *Suma Tecnológica*, y fue además una perentoria invitación a buscar la *Suma Teológica* de Santo Tomás de Aquino, cuyo título parodiaba el libro del polaco. Tras buscarlo en varias

librerías de la ciudad de México, encontré un ejemplar bilingüe, español-latín, en la biblioteca de la Universidad Iberoamericana. Recuerdo las tardes que bajé desde el CIDE a la Ibero para sumirme en la lectura de aquel tratado medieval. La *Suma Teológica*, como su nombre lo indica, no es sino un compendio de diferentes tratados que abordan diversas materias doctrinales y que reúnen todo el saber teológico contemporáneo de Tomás de Aquino. Pero sería uno en particular el que llamaría mi atención: *Tratado sobre los ángeles*, un *opus* de 1270.

Lo que me cautivó y a la vez intrigó sobremanera fue ver hasta qué medida ambos libros se tocaban en un punto particular: la *Suma Teológica* de Santo Tomás se toca con la *Suma Tecnológica* del Stanislaw Lem en aquel tratado que habla sobre la existencia de los ángeles. ¿De qué modo? Esto es algo que intentaré explicar a continuación.

Todavía el tema de la *realidad virtual* no había ganado la popularidad que terminaría adquiriendo tras la aparición del filme *The Matrix*, en el año 2000. Sin embargo, además de varias novelas que abordaban un tema más o menos semejante, yo ya había visto una película temprana, *The Lawnmower Man* de 1999, que trata de alguien que se despoja de su cuerpo y cobra vida como un ente del ciberespacio, donde se vuelve todopoderoso y amenazador. En los años siguientes seguirían apareciendo filmes sobre el mismo tema, como *The Thirteenth Floor*, de 1999. La película era una ilustración bastante detallada de este asunto, el de una realidad simulada, que comenzaba a ponerse de moda. En el Piso Trece el personaje central lleva una doble vida en un 1937 simulado donde se entrega a todo tipo de licencia y sostiene trato con bellas mujeres.

En todos estos filmes, las elucubraciones que comenzaron a publicarse sobre el tema de la *realidad virtual* llevaban a esta otra posible conclusión inquietante, aunque bastante lógica. Es decir, que la realidad que conocemos –llamémosla *realidad real*–, podría ser fruto de un espejismo, un fenómeno de la experiencia sensible en el que nuestra piel, ceñida por la delgada película de lo aparential que comienza justo en el límite de nuestro yo físico, o como la llama Aristóteles en su *Física*, “el límite inmóvil que abraza a un cuerpo”, haría las veces de “traje de datos”.

La *realidad virtual* recrea ese límite inmóvil mediante una suerte de escafandra (el “traje de datos”). La superficie interna permanece recubierta

con sensores cuya función es unir nuestras terminaciones nerviosas al sistema dentro del cual se instaura el entorno virtual. Enfundados en un traje de datos accedemos al espejismo de una realidad falsa, simulada, donde unas naranjas virtuales, o lo que es lo mismo, un paquete de ceros y unos, pesan igual que unas naranjas reales; la hierba que cortamos es verde y elástica como la hierba natural o real porque la serie de comandos que la conforman han sido programados para ofrecernos un simulacro de resistencia y peso, para aportar pruebas de una materialidad que los objetos no poseen.

Pero el espacio en el que se despliega la *realidad virtual*, y es aquí donde aparece el tema de los ángeles, no sólo contiene objetos remedados o simulados. También la habitan programas que se corporeizan a imagen y semejanza de los humanos, entes con los que interactuamos. Y con cada día que pasa es evidente que habrá cada vez más y más de estos anfitriones en esa otra realidad, no únicamente la voz robótica o virtual que nos atiende en los bancos o nos informa de los horarios de los trenes. Habrá muchos más de ellos, estarán allí para darnos la bienvenida en cualquier entorno virtual al que nos adentremos, los veremos “vivir”, volar y quizá hasta batirse magistralmente como en los filmes de acción.

Más allá del tratamiento actual del tema que aquí me ocupa, la verdadera noticia de este ensayo, lo que encontré sorprendido, fue que el mejor análisis sobre estos nuevos seres que habitan la *realidad virtual*, la mejor conceptualización posible y que parte justamente de su inmaterialidad, ya había sido escrito hacía más de 800 años y estaba en la *Suma Teológica* de Santo Tomás, una obra del siglo XIII.

Hay consenso entre Pseudo Dionisio, San Agustín y Santo Tomás, padres de la angelología, en considerar la inmaterialidad, la incorporeidad del ángel como su cualidad más distintiva. Esta es también, salta a la vista, la cualidad más distintiva de los seres que habitan el ciberespacio.

¿Cuáles son los principales puntos que interesan a Tomás de Aquino? *De los ángeles* comienza interrogando al ángel en cuanto a su inmaterialidad. El filósofo se pregunta si el ángel es totalmente incorpóreo o si bien asume cuerpos. Los analiza luego en cuanto a su capacidad de conocimiento. En este punto es bastante prolijo Tomás, porque su cuestionamiento llega a otros tantos cuestionamientos: si el ángel entiende por medio de especies tomadas de las cosas, si se conoce a sí mismo, si un ángel conoce a otro

ángel, si tiene conocimiento de las cosas materiales y si llega a vislumbrar las cosas futuras. Lo siguiente cuestión que preocupa a Santo Tomás concierne al movimiento del ángel: en particular si un ángel puede estar a la vez en muchos lugares, o si al trasladarse de un lugar a otro el ángel pasa por el medio y, finalmente, si su movimiento requiere tiempo o es instantáneo. Luego Tomás centra su análisis en un aspecto cuya importancia, teniendo en cuenta el incipiente fenómeno del así llamado cibersexo, puede y debe ser considerada de primer orden. Se pregunta el filósofo si el ángel experimenta amor o dilección natural. Es decir, si un ángel es capaz de amor o si bien está desprovisto por su propia naturaleza de esta capacidad. Imagino este un problema ya existente entre esos adolescentes: pienso en los japoneses, capaces de tener las relaciones más profundas con sus muñecas virtuales, con muñecas *tamagoshi*. Por último, llega Tomás a la más inquietante de las cuestiones: aborda los puntos sobre la rebelión de los ángeles. Si el Diablo, que como es sabido, es un ángel caído, apeteció ser como Dios, es decir, retar y rebelarse contra su creador.

Sobre la necesidad de la existencia de los ángeles como seres incorpóreos que el filósofo también llama “seres intelectuales” o “substancias separadas”, declara Tomás: “Para la perfección del universo se requiere la existencia de algunas criaturas intelectuales”. Porque el perfecto entender, dice el filósofo, no puede ser acto del cuerpo ni de facultad alguna corpórea, ya que todo cuerpo está sometido al tiempo y al espacio que lo limita: “[...] por consiguiente, para que el universo sea perfecto, es necesario que exista una criatura incorpórea”. (Aquino)<sup>1</sup>

(A esta altura de la lectura de la *Suma Teológica*, ya había yo pensado que los seres de la *realidad virtual* debían tener un nombre propio, algo que los distinguiera. Siguiendo a los griegos, para quienes un *daimon* era un mensajero, el prototipo del ángel del cristianismo, en aquel momento imaginé que lo más idóneo sería bautizar a estas nuevas criaturas con el nombre de *daimon* o *cyberdaimon*. Sin embargo, el nuevo nombre de *avatsar* fue el que terminó por ser adoptado a nivel de la cultura popular. El que haya sido el título de la más reciente película de James Cameron no ha hecho sino afianzar ese uso). Entonces, para que se perciba la semejanza impactante y

<sup>1</sup> Aquino, T. d. (s.f.), *Summa Teológica*, obtenido de <http://hjpg.com.ar/sumat/a/c50.html>

a qué grado se aplica el análisis de Tomás a los seres de la *realidad virtual*, pasaré a escribir *avatar* donde Aquino usaba “ángel”.

Pero sigamos con el análisis de Tomás sobre los ángeles. Él discierne entre el conocimiento de un ser corpóreo y el de un ser incorpóreo, entre un conocimiento que tiene lugar en el tiempo y un conocimiento no sujeto a la temporalidad. El ser corpóreo piensa discursivamente, es decir, se mueve temporalmente de una premisa a una conclusión. La no materialidad del ángel o del *avatar* supone no estar sujeto a ningún lugar; no estamos ante un pensamiento discursivo, sino intuitivo e inmediato. Por otra parte, continúa Tomás, el ángel (o el *avatar*) no actúa por medio de significados o conceptos abstraídos de la experiencia sino mediante ideas arquetípicas implantadas en ellos por su Creador (el hombre, en caso del *avatar*). Esto le permite un conocimiento “prototípico, simple e inmediato”. De ahí su capacidad para conocer las cosas futuras, ya que en “el entendimiento del ángel no difieren lo pasado y lo futuro, sino que conoce indiferentemente uno y otro”. El ángel (o el *avatar*) no conoce por especies tomadas de las cosas, sino por especies innatas universales. “Pero las especies universales lo mismo se refieren al pasado o al futuro. Luego parece que el ángel conoce indiferente lo presente, lo pasado y lo por venir”.

No hay mejor ilustración a tan arduo escollo doctrinal que esa memorable escena en de *The Matrix* en que Trinity, el personaje interpretado por Carrie-Anne Moss, aprende a pilotear un helicóptero en un “abrir y cerrar de ojos”. O como lo explicó casi ocho siglos años antes Santo Tomás: no mediante conceptos extraídos de la experiencia, sino “mediante ideas arquetípicas implantadas en ellos por su Creador”. En la película, el sopro creador es el *software* que le es “bajado” en cuestión de segundos.

Curiosamente, y en franca contradicción con el claro entendimiento y la correcta idea de Santo Tomás, *The Matrix* admite también otra variante de aprendizaje. En el episodio en que Morpheus (Laurence Fishburne) enseña kung-fu a Neo (Keanu Reeves) presenciamos un aprendizaje paulatino, que presupone un “desplazamiento en el tiempo”. Otra inconsecuencia de la película es que el personaje de Neo tarda en entender los alcances de su inmaterialidad, es decir, debe crecer (siempre temporalmente) hasta la iluminación que ocurre durante el encuentro final en el pasillo del vetusto hotel. La dificultad consiste, creo, en que sin este largo aprendizaje no

habría filme: un héroe en dominio de la ciencia infusa, que no debe vencer dificultades, es poco atractivo, en términos narrativos y dramáticos.

Desde la comprensión rigurosa del entendimiento angélico propuesto por Santo Tomás, *The Matrix* incurre en el mismo error de introducir el a todas luces innecesario personaje de la Pitonisa, que predice el futuro. Porque si como afirma con toda razón Tomás de Aquino, los ángeles están frente al tiempo como frontalmente, Neo no necesitaría que nadie le dijera lo que ocurrirá, es algo que *ya* ha visto, que puede ver, que estaría viendo. Esta es una habilidad que coincide con lo que también le gustaba afirmar a Martín Lutero: “Los hombres ven el tiempo a lo largo, Dios lo ve de través”.

Lo que me resultaba fascinante de esta lectura, a medida que se iba desarrollando ante mis ojos, que yo iba encontrando más y más similitudes entre el ángel y el *avatar*, es que se trataría de una suerte de ciencia-ficción, pero diferente, una en que la ciencia de la que se habla no sería la ciencia empírica iniciada por Galileo Galilei con su célebre experimento en la Torre de Pisa, sino de la ciencia medieval, entendida como un acatamiento de lo estipulado por las Autoridades, en una palabra, una ciencia escolástica.

Pero sigamos adelante, de la mano de Tomás. Considerada, dice, la inmaterialidad de *avatar*, su movimiento puede ser continuo o discontinuo. En el segundo caso, no recorre los lugares intermedios porque “[...] la sustancia del ángel no está sujeta al lugar en cuanto contenida [...] de aquí que sea dueño de aplicarse al lugar del modo que prefiera, bien sea pasando por el medio o bien sin pasar”. Esto permite, afirma, que su movimiento sea instantáneo: “[...] el tiempo que mide el movimiento del ángel puede no ser continuo; en este caso el ángel puede en determinado instante estar en un lugar, y en otro instante en otro, sin necesidad de que entre ellos medie tiempo alguno”.

*The Matrix Reloaded*, del 2003, ofrece una mejor comprensión de las características y posibilidades de los personajes de la *realidad virtual*. Si en la primera parte de la saga Neo y los demás personajes deben correr, atravesar el medio virtual de una manera continua (de hecho, correr y por lo tanto vencer la resistencia del medio virtual es siempre la mejor salida ante el acoso de los agentes) en la segunda entrega a la nueva pareja de agentes albinos se les ve desplazarse discontinuamente, o como dice Tomás, “sin aplicarse al medio”. Aparecen y desaparecen súbitamente. Ocurre en la

escena de la persecución en la autopista cuando los albinos se dan por vencidos y se reincorporan de golpe al auto. O cuando eluden las balas estando y no estando, no como Neo, que debe detenerlas extendiendo el brazo y “con el poder de su mente”. A Neo, curiosamente, tal moción súbita parece estarle vetada en ambas partes de la saga. En ese mismo episodio de la autopista debe llegar volando a rescatar a sus amigos del camión en llamas. Por alguna extraña e incomprensible razón, este personaje no domina el arte de aparecer *aquí* ahora y *allá* ahora.

Considerando que el *avatar* actúa en un medio maleable, *virtual*, en el que están alteradas las nociones espacio-tiempo y las leyes del mundo físico, es de esperarse que éste supere en habilidad y fuerza al más diestro y poderoso de los hombres. Mientras que el primero debe vencer la resistencia física del medio (estando a su vez formado con elementos de ese mismo medio), el *avatar* conoce el secreto de su inmaterialidad, de su carácter aparential. Esto le permite levitar prodigiosamente. Y en efecto, *The Matrix* y otras películas sobre la *realidad virtual* están llenas de levitaciones. Asimismo, los personajes son capaces de atravesar las “paredes”. Esto explica la fuerza sobrenatural que desde siempre se le ha atribuido a los ángeles y también la que despliega, por ejemplo, el personaje de Morpheus durante la pelea en el edificio abandonado, en que rompe la paredes, aunque no con la ligereza o la fuerza, otra vez señalo, de quien conoce la artificialidad del medio.

De nuevo, la concepción de los hermanos Wachowski aparece endeble ante el análisis riguroso de Santo Tomás. ¿A qué se debe esa diferencia de comprensión que tienen los *avatares* Neo, Trinity, Morpheus de sus propias capacidades? ¿Por qué del mismo modo que aprenden de manera súbita, “mediante ideas prototípicas”, no conocen, de golpe y de forma total, todas las posibilidades que le ofrece su inmaterialidad?

Slavoj Žižek es uno de los filósofos modernos que ha usado el formidable estímulo de un filme con *The Matrix* para pensar la realidad que propone el ciberespacio. En particular, todo lo que tiene que ver, y me temo que tendrá cada vez más que ver, con el sexo. Con el *cibersexo*, para ser más exacto. Žižek halla en el ciberespacio un lugar en que todos los sueños pueden ser realizados, todas las perversiones; en su artículo “*The Matrix* o las dos caras de la perversión”, dice:

La conexión íntima entre perversión y ciberespacio hoy en día es algo común. Según el punto de vista generalizado, el escenario perverso escenifica el ‘rechazo de la castración’: la perversión puede percibirse como una defensa contra el motivo de la ‘muerte y la sexualidad’, contra la amenaza de mortalidad así como la imposición contingente de la diferencia sexual. Lo que el pervertido representa es un universo en el que, como en los dibujos animados, un ser humano puede sobrevivir a cualquier catástrofe; un universo en el que nadie está obligado a morir o a escoger entre uno de los dos sexos. Como tal, el universo del pervertido es el universo del orden simbólico puro, del transcurrir del juego del significante, sin las ataduras de finitud de lo Real.

Por otra parte, y volviendo muchos años atrás, para la demonología medieval el *súcubo* o el *íncubo* es el demonio que asume cuerpo de hembra o de varón con el fin de sostener comercio carnal con un humano. Igual denominación podría adaptarse para los *avatars* que en imagen de hombre o mujer son nuestra pareja de sexo virtual. Habría que hablar, entonces, de *cybersúcubo* y de *cyberíncubo*.

Pero comienza Santo Tomás planteando esta grave “dificultad”: “Los seres que aman con amor natural, más bien que obrar, están sometidos a la acción de otro... Pero los ángeles no son actuados, sino que actúan, porque, según hemos visto, tienen libre albedrío. Luego en ellos no hay amor o dilección natural”.

Elude, sin embargo, este otro escollo para aportar, luego, esta elegante “solución”: “Todo lo que en el mundo hay está sometido a la acción de algo, a excepción del agente primero [...] Por tanto, no hay inconveniente en que el ángel esté sometido a la acción de otro, en cuanto que la inclinación natural le ha sido infundida por el autor de su naturaleza”.

Un ejemplo de esta dilección natural por personas o ser interpuesto aparece en el filme *Avatar*, de 2009, que poco informa, sin embargo, sobre la fisiología sexual de los na’vis, los seres del otro planeta entre quienes el terrestre habita. Este filme introduce una variante del uso del *avatar* con relación a *The Matrix*: aquí la realidad a colonizar no es una virtual, sino la hostil e irrespirable, para un terrestre de otro planeta. Aunque entre el personaje principal y la bella extraterrestre se desarrolla un tórrido romance, a los espectadores nos resta imaginar que un entrelazar de sus colas es capaz

de provocarle un placer inimaginable a nuestro héroe. “Los na’vi, dice el guión que la Fox ha colocado en línea, no tienen sexo como los humanos, tienen o experimentan la intimidad última (*the ultimate intimacy*)” (<http://gawker.com>, 2010).

Concerniente a una posible rebelión del *avatar*, debemos considerar, según Tomás, los siguientes aspectos: “Si el diablo apeteció ser como Dios”, “si algunos demonios son naturalmente malos”, “si el demonio fue malo desde el primer instante (si entre su creación y caída medió algún tiempo)”, “si el más elevado de los ángeles que pecaron fue el supremo de todos” y, por último, “si el pecado del primer ángel fue la causa de que otros pecasen”.

Imaginar la rebelión del *avatar*, temer sus posibles atroces consecuencias, embona directamente con la tradición *ludita* que siempre ha visto con recelo a la Máquina, en este caso, una máquina perturbadoramente semejante al hombre. Este miedo aparece reflejado en otra película de ciencia-ficción durante la rebelión terrible de HAL, la computadora superinteligente de *2001: odisea del espacio*, el filme de Stanley Kubrick con guión de Arthur C. Clarke.

Refugiados en la perfección de su mundo artificial, el de la *realidad virtual*, los *avatares* quizá desearan para sí una permanencia eterna, un disfrute que no esté en dependencia del hecho de que sean o no “invocados” (de que el sistema sea puesto en marcha o no) por los humanos. Tenderían, podemos suponer, a una existencia autónoma, comenzarían a actuar *demoníacamente*. Es fácil imaginar una revuelta que suponga o bien nuestra aniquilación en la *realidad real* o que nos vede el acceso a la de ellos, a la *virtual*, en la que podían entregarse entonces a un eterno *sabbath*.

La actualidad de todo esto es acuciante: de manera paulatina, sin notarlo, nos estamos habituando a cierta inmaterialidad. Vivimos una vida, en el ciberespacio, por personas interpuestas. Podemos “viajar” gracias a la telepresencia, como capaces de falsear nuestra verdadera identidad, los romances de Internet están a la orden del día. Sin duda, falta un trecho grande entre nuestra vida material en la *realidad real* y una total existencia *avatar*, pero hacia allá nos dirigimos. El *Tratado de los ángeles* de Santo Tomás podría ser la guía que necesitaremos en esta nueva etapa de post-humanidad. En los muchos siglos transcurridos entre la vida del santo filósofo y el auge de la

ciencia y la tecnología modernas, nadie podía imaginar que las elucubraciones en el “vacío” de la Escolástica, ejemplificada por la célebre pregunta “estéril” –¿cuántos ángeles pueden caber en la punta de un alfiler?– ganaría total actualidad, volvería a adquirir relevancia. En efecto, ¿cuántos avatares caben en la punta de un alfiler? O lo que es lo mismo, como reza la publicidad de la película *The Social Network*, de David Fincher, sobre el creador de Facebook: ¿cómo es la vida de alguien con quinientos millones de amigos? 