Esoterismo y medialidad

Tópicos y metáforas en el cruce entre arqueología de los medios y el mundo oculto

Mariano Vilar

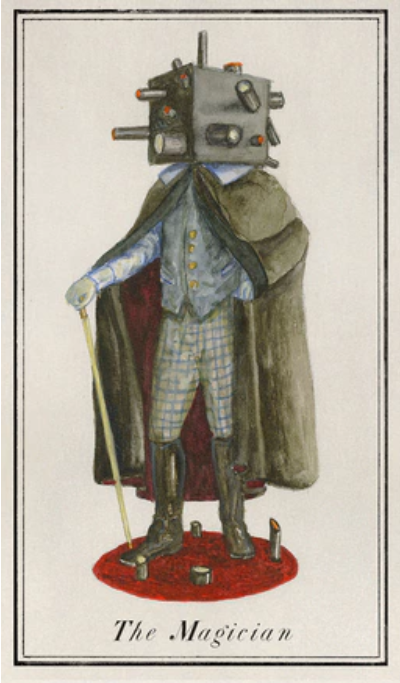


Fig. 1: Carta El mago del Carnival at the End of the World Tarot

Si pensamos en la historia de los sistemas mediáticos que atraviesan nuestra existencia, probablemente lo primero que venga a nuestra mente sea una serie de descubrimientos científicos propios de los siglos XIX y XX. Aquellos con una imaginación histórica más amplia pensarán quizás también en descubrimientos más remotos: la imprenta, el códice, el alfabeto mismo. Incluso si

estos elementos ya no permiten ser tipificados bajo el rubro de la ciencia, responden a lo que podemos llamar, anacrónicamente, avances tecnológicos. Sin embargo, tal como nos han demostrado algunos de los principales exponentes de la arqueología de medios, existen numerosas otras genealogías que pueden trazarse, como el mito, la literatura, la filosofía [1]. Aquí nos interesará recorrer una de ellas: la que conecta el desarrollo de los medios con algunas de las tradiciones esotéricas occidentales.

Tal como señala Juan Pablo Bubello en la entrevista publicada en este número, cualquier agrupamiento general bajo el rótulo de "esoterismo" se enfrenta con enormes dificultades. Incluso si hay rasgos que tienden a repetirse, está claro que, por ejemplo, no es lo mismo hablar de lo "oculto" en relación con un astrólogo del Imperio Romano, con un mago del Renacimiento o con una figura mediática del presente. El recorrido de este texto no estará guiado ni por las precisiones históricas ni la diferencia entre realidad y ficción, a menudo conscientemente difuminada en este ámbito. Lo que tomaremos aquí para contrastar con las redes discursivas que conforman nuestra percepción de las tecnologías que llamamos "medios" (en tanto que involucran siempre una relación, por más conflictiva e indirecta que pueda ser, con la comunicación) es solamente una serie de tópicos (o "motivos") recurrentes del ámbito de lo esotérico tal como se lo construye desde el presente.

Médium

La figura de la *médium* es, desde su mismo nombre, un núcleo significativo en donde se entrelazan esoterismo y medialidad. No es casual que la representación moderna de la médium sea una construcción del siglo XIX que coincide con el período de gestación de la cultura mediática tal como la entendemos hoy en día [2]. Si bien la práctica de "invocar" a los muertos tiene una historia tan larga como la humanidad, es en el tópico moderno de la "sesión de espiritismo" (o *séance*) donde aparecen con mayor dramatismo las tensiones

[1] Dedicamos el número 38 de nuestra revista a desarrollar esta temática.

[2] En relación con esta temática, en su *What is Media Archaelogy?*, Jussi Parikka (2015: 53) se refiere a la obra reciente de la artista Zoe Beloff, quien experimenta con la noción del cuerpo femenino como el "medio" perfecto por su receptividad.

inherentes a nuestra relación con la medialidad.

Durham Peters (1999) señala que el espiritualismo del siglo XIX está indisociablemente vinculado con el telégrafo. Las famosas hermanas Fox de Hydesville (Nueva York) iniciaron su actividad cuatro años después de que este invento comenzara a revolucionar las comunicaciones. Los primeros mensajes de los muertos que declaraban percibir eran binarios, como el código morse. De allí evolucionaron a la recitación del alfabeto, de donde deriva la tabla Ouija.

Desde un lado positivo (en el sentido de afirmación de las potencialidades de la tecnología para satisfacer expectativas), la práctica de la invocación repone uno de los ideales básicos de la comunicación: la presencia inmediata con entidades situadas a una distancia que a primera vista parece inabarcable. En ese sentido, como sucede a menudo con los medios tecnológicos, la médium logra su efectividad al borrarse a sí misma y convertirse en un canal "puro" para que se produzca un contacto a primera vista imposible.

Sin embargo, tal como nos muestra una y otra vez la ficción cinematográfica, este diálogo se define tanto por sus potencialidades como por sus riesgos. La conexión que se establece es, desde un principio, frágil y absolutamente precaria, capaz de interrumpirse en cualquier momento. Pero más allá de esto, es una conexión esencialmente *sospechosa*. La honestidad de la médium es siempre una incógnita, y la distinción entre aquello que pertenece a la comunicación en sí y los artificios y dispositivos que la rodean nunca queda del todo definida. Por último, es una comunicación que implica inherentemente la posibilidad de interferencia: otras *cosas* podrían actuar a través del canal abierto por la médium.

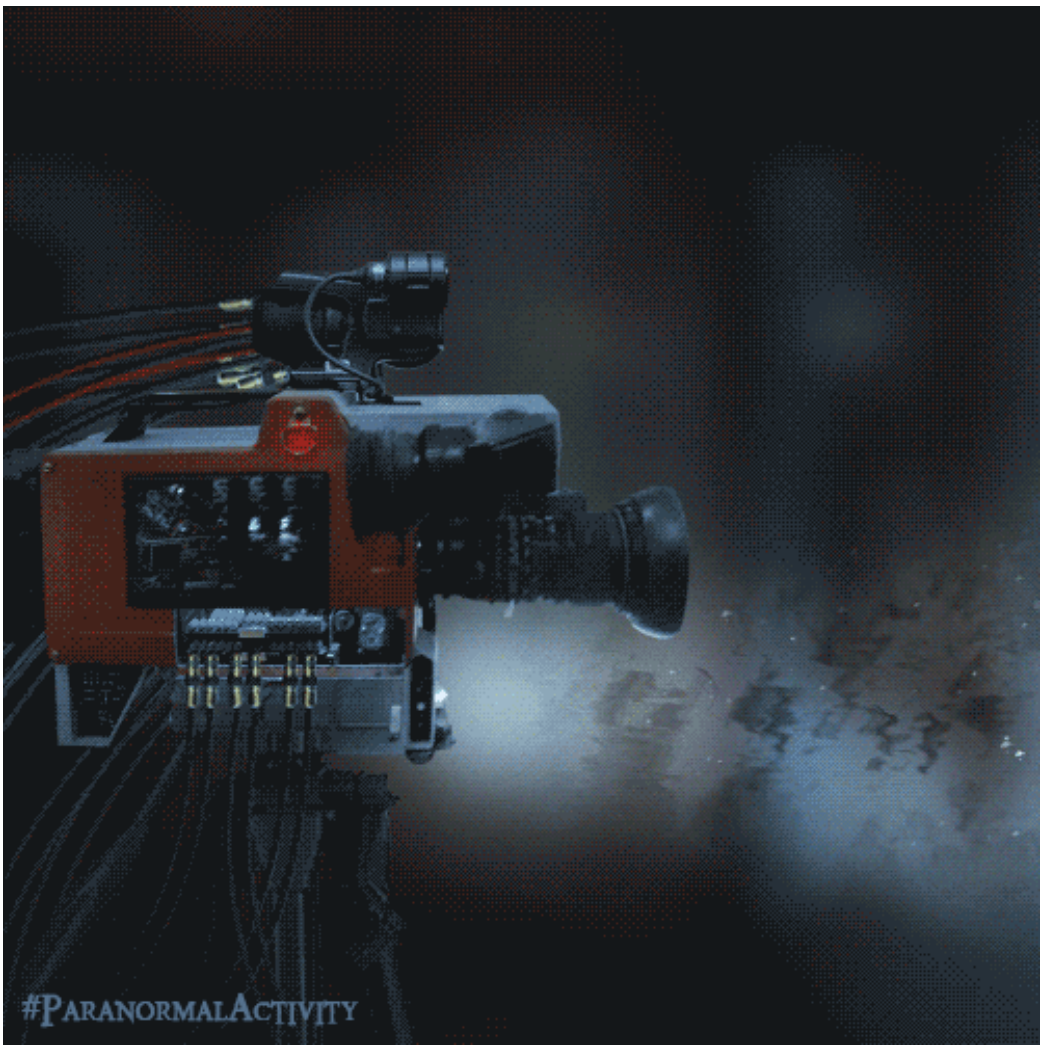
No hace falta indagar muy profundo en el imaginario contemporáneo para encontrar ecos de estos tres peligros en nuestra propia cultura mediática. El primero refiere únicamente a limitaciones muy concretas que nos obligan a reforzar una y otra vez la estabilidad del medio. El horizonte de un diálogo a distancia que no esté sometido a condiciones materiales de enorme complejidad sigue siendo utópico, y quizás deba serlo por definición. Los otros dos riesgos tienen implicancias mayores. El temor de que la subsanación de la distancia implique como consecuencia inevitable el riesgo de que un canal privado se vuelva público es constitutivo de nuestros sistemas de comunicación y está inextricablemente vinculado con su origen en el plano de la tecnología

militar. Pero además, el riesgo no es solo que haya otras personas (vivas o muertas) interfiriendo en el canal; el riesgo es que el medio mismo sea el que quiera imponer su propia agentividad. Tanto la médium en sí, inherentemente sospechosa, como el *afuera* no-humano que rodea su actividad pueden pensarse como la metaforización del temor a que el medio (y no el mensaje tal como lo pensaron quienes participaron de su creación) sea el verdadero agente de los efectos que produce, y que esta agentividad supere en su potencia a cualquier información que pretenda transmitirse. El ruido en una grabación se asimila a las voces caóticas de los demonios.

Tanto en el operar de la médium como en los artilugios asociados con su práctica (como la tabla Ouija) la relación con el ámbito tecnológico es de un aparente antagonismo. Si tras los movimientos de los objetos susceptibles de intervención espiritual se introduce un objeto técnico (un control remoto) entonces se trata de un engaño, de un falseamiento total del proceso. Tras todo fantasma hay un potencial holograma o un efecto de luces. La sospecha a la que nos referimos no se radica solo en la subjetividad de la médium si no que abarca, precisamente, sus medios propios. La sospecha inversa, que hace de los medios tecnológicos depositarios de intencionalidades espirituales, es un tópico recurrente de la ciencia ficción.

Pero las relaciones no terminan en estos antagonismos. El tópico de los medios capaces de *captar* lo fantasmático tiene un extenso recorrido desde los espíritus que aparecen en fotos antiguas a las cámaras tuneadas que permitirían filmar en vivo a las fuerzas cósmicas que nos acosan. Hoy por existen apps de Android con el mismo propósito. La exposición larga que requería el daguerrotipo del siglo XIX era particularmente apta para generar "fantasmas". En este sentido, el medio tiene la posibilidad de ser más real que la construcción sensorial que normalmente definimos como "realidad" y des-ocultar la materia prima del ocultismo. Se descubre así un ámbito de objetividad que libera a la médium y a los que forman parte de la sesión de hacer depender el éxito de su actividad de las erráticas impresiones personales. La distinción entre la fabricación técnica, asociada con el falseamiento de las energías espirituales, y la reproducción técnica, que apuntaría a demostrar objetivamente su existencia no deja de ser sutil. Ningún medio registra sin producir algo en esa operación.

Podemos citar dos ejemplos del cine contemporáneo en donde esto se obser-



va con claridad. En la saga de películas de *Paranormal Activity* se produce una tensión entre lo que las cámaras de vigilancia doméstica pueden revelar de las fuerzas invisibles (en un principio, solo los efectos observables en el mobiliario), aquello que se vuelve perceptible mediante técnicas de edición, y las distorsiones en la imagen producidas por las fuerzas demoníacas. En *Paranormal Activity: The Ghost Dimension*, una de las familias involucradas en el proceso descubre una cámara capaz de hacer directamente visibles estas fuerzas así como los portales que se abren en la domesticidad burguesa hacia lo satánico. No solo eso: algunos de los personajes filmados en el pasado pueden

interactuar directamente con las personas que observan la filmación muchos años después, invirtiendo la relación filmación-reproducción. *The Ring* (o su original japonesa, *Ringu*) lleva esto a un extremo: la capacidad demoníaca de Samara de crear imágenes y de imprimir su voluntad sobre una cinta de VHS se ve necesitada del apoyo técnico de la reproducción de su film, ya que la única forma de esquivar la maldición es hacer copias con tecnología convencional [3].

Criptografía

En el capítulo de *Deep Time of the Media* dedicado a Giovanni Battista Porta (1535-1615), Siegfried Zielinski (2006: 76) se refiere a una forma imaginada de comunicación mágica que consistía en que dos personas se tatuaran un alfabeto en el brazo con un cuchillo diferente. Cada participante se quedaría con un cuchillo cubierto con la sangre del otro. Luego, cuando fuera necesario para uno transmitir un mensaje al otro, bastaría con punzar las partes del brazo correspondientes a cada letra con el cuchillo ensangrentado en el brazo propio, y el amigo con el tatuaje idéntico sentiría en su propio brazo el dolor sobre esa misma parte del mensaje (76).

La transmisión de mensajes y su codificación están intrínsecamente relacionadas. La dificultad inherente a cualquier comunicación a distancia, incluso cuando no resulta de particular interés para terceros, involucra la necesidad de pensar formas ingeniosas de reducir cadenas de palabras a elementos discretos. Zielinski se refiere a los primeros experimentos de comunicación telegráfica y a las distintas técnicas posibles para codificar un texto en una serie de sonidos o luces que pudieran ser captadas por un telescopio. Josef Chudy, uno de los pioneros de la telegrafía, propuso un sistema binario basado en cinco lámparas que al apagarse o prenderse producen combinaciones que representan cada letra del alfabeto. Otras propuestas incluían combinaciones de notas musicales o de campanas con timbres diferentes que pudieran oírse a la distancia (Zielinski, 2006: 182-190).

[3] Al respecto, se puede consultar el libro *The Scary Screen. Media Anxiety in The Ring* que presenta una compilación de artículos realizada por Kristen Lacefield (2016), muchos de los cuales incluyen autores asociados con la arqueología de medios.