

## Esoterismo y medialidad

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

Mariano Vilar

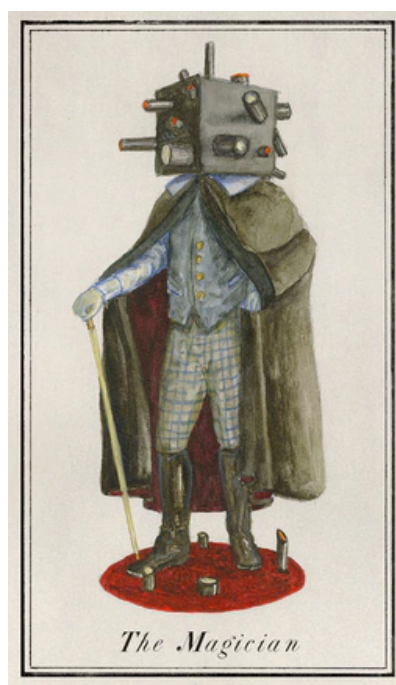


Fig. 1: Carta El mago del *Carnival at the End of the World Tarot*

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 <sup>1</sup>. 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 <sup>2</sup>. 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

<sup>1</sup> Dedicamos el número 38 de nuestra revista a desarrollar esta temática.

<sup>2</sup> En relación con esta temática, en su *What is Media Archaeology?*, 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 indisolublemente 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 <sup>3</sup>.

## 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).

<sup>3</sup> 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.



Fig. 2: Uno de los esquemas criptográficos de Della Porta reproducidos por Zielinski

Debido a la urgencia militar con la que muchas de estas tecnologías fueron desarrolladas, la preocupación por proteger la información es también parte esencial de su transmisión. Es conocida la historia de cómo la necesidad de decodificar los mensajes del Eje durante la Segunda Guerra motorizó la revolución informática. "Magic" era el nombre clave del organismo encargado de descifrar las transmisiones japonesas en el frente del Pacífico. La novela de Neal Stephenson *Cryptonomicon* se encarga de describir sus operaciones al mismo tiempo que traza una serie de paralelismos con la cultura contemporánea de Silicon Valley y el rol de la encriptación en el espionaje empresarial. Recientemente asistimos al nacimiento de las criptomonedas, donde la encriptación y valor están inextricablemente asociados.

Las prácticas esotéricas también tienen una relación multifacética con la encriptación. Los jeroglíficos egipcios fueron entendidos como una forma de

comunicación espiritual con las divinidades que luego se perdió. La misma denominación, “esotérico” (u “ocultismo”, o “hermetismo” en el sentido general del término) remite a la necesidad de preservar un saber del acceso masivo. Además, durante gran parte de su historia, los practicantes debieron ocultarse de instituciones político-religiosas que los perseguían. Esto implicó el desarrollo de toda una serie de símbolos diseñados para ser entendidos solo por unos pocos iniciados, símbolos que se han convertido en rasgos identitarios de nuestra concepción de lo mágico.

La simbología con la que gran parte de los saberes esotéricos han circulado en Occidente aparece a menudo como un fin en sí misma que va más allá de la preservación de canales de comunicación privados. Esto se debe a que la interpretación de símbolos es un elemento central del accionar mismo del mago y las figuras que se le asocian, como el augur. Más importante aún, gran parte de la magia (tal como se la ha practicado históricamente) se basa en la idea de que es posible intervenir sobre las cosas a través de los símbolos que las representan.

Las interfaces del ecosistema mediático contemporáneo también presentan formas de gestionar y reducir la transición entre signo y realidad. El “tiempo real” con el que podemos operar sobre el mundo a partir de objetos virtuales se ha vuelto tan cotidiano para nosotros que la telepresencia no nos sorprende en absoluto. Pero, por oposición a las que dominaron históricamente el esoterismo, las interfaces contemporáneas hacen de la codificación algo invisible y de la simbología una superfluidad inútil. No tenemos máquinas hermenéuticas y aunque los íconos con los que operamos podrían quizás resultar tan oscuros como los jeroglíficos egipcios dentro de muchos siglos, ejércitos de diseñadores se esfuerzan en hacerlos directamente inteligibles a un primer vistazo<sup>4</sup>. La simbología mágica requiere de operaciones de interpretaciones que solo pueden ser realizadas por seres humanos con dotes o saberes especiales y es, por lo tanto, la antítesis de las inteligencias artificiales que conocemos e imaginamos.

Por contraste, el esoterismo moderno de masas juega sobre una paradoja al hacer del símbolo esotérico un objeto de consumo y de permanente explica-

---

<sup>4</sup> Aunque al mismo tiempo, cuanto más accesible es la interfaz, menos lo son los procesos que implica su operación.



ción. En su aspecto más holístico, postula que todo tiene un “sentido”, ya que existen formas de casualidad no medibles científicamente ni sometidas a regularidades puramente psicológicas. Este sentido no es inmediato a la vista pero puede ser descifrado en base a una serie de saberes dispersos en la industria cultural. Al contrario, la forma de vida impuesta por el capitalismo tardío no tiene una explicación fuera de sí misma, la forma del funcionamiento de la sociedad que propone no tiene una coherencia visible, y a la vez es indescifrable en la complejidad técnica de sus flujos de información codificada. Ofrece en este sentido una racionalización “irracional” del *status quo*<sup>5</sup>.

\* \* \*

En el cierre de *Deep Time of the Media*, Zielinski nos invita a retomar la magia como forma de pensar los medios y la cultura del presente en el espíritu de experimentación e indagación de pensadores como Empédocles, Athanasius Kircher o Giovanni Battista della Porta. Como vimos, muchos de los puntos de contacto entre el imaginario que rodea las prácticas esotéricas y la mediaticidad surgen del problema de conceptualizar agentividades no humanas. Este problema ha sido abordado recientemente por Fabián Ludueña, quien plantea la necesidad de repensar tanto el cosmos como la subjetividad a partir de las fuerzas trans-humanas (en su caso, los espectros) que atraviesan tanto las prácticas esotéricas como la filosofía y la literatura. Este tipo de planteos puede pensarse en términos más generales como manifestaciones de las tendencias post-humanistas de gran parte del pensamiento teórico contemporáneo. La multi-causalidad y el pansiquismo que funcionan como axioma de algunas de las corrientes esotéricas más populares aspiran a regular el crecimiento de medios inteligentes que afectan continuamente nuestras vidas de formas que no podemos terminar de precisar.

Las formas y los tópicos a los que nos referimos aquí distan de agotar el fenómeno. La insistencia de gran parte del esoterismo de masas actual en los “beneficios” de los cristales u otros objetos también presupone la interacción de fuerzas invisibles que operan al interior del hogar sin perturbar la señal de

<sup>5</sup> Esta última observación le debe mucho a las “Tesis contra el ocultismo” de Theodor Adorno incluidas en su *Minima moralia* (2001, pp. 241-247).

wifi. El mismo espacio invisible en donde se cruzan señales electromagnéticas está vinculado con muchas de las características simbólicamente atribuidas al “éter” en algunas ramas esotéricas (Peters 1999). Es el espacio donde se cruzan espíritus, *daemones*, inteligencias superiores y ondas de radio. Granata (s. f.) se refiere a cómo en McLuhan el retorno a un estado pre-alfabético (el “espacio acústico”) posibilitado por la electricidad supone también una forma de conciencia especialmente sensible al efecto invisible de los medios, lo que remite a la influencia de las fuerzas mágicas que afectaban al hombre primitivo. La electricidad fue concebida en el siglo XIX como una fuerza capaz de explicar la totalidad de las relaciones existentes en la naturaleza. Si los medios afectan directamente nuestro humor no es a través del contenido de los mensajes que transmiten sino por cómo sus operaciones electrifican nuestra conciencia. En este último sentido, también aquel esoterismo (muy popular hoy por hoy) que se basa principalmente en el contacto con la naturaleza y que está asociado con los beneficios místicos de los bosques y otros tópicos neopaganos también participa de esta dinámica. No solo el aura de estas prácticas nace de su contraste con la omnipresencia de la técnica en la vida contemporánea: el flujo continuo de energías naturales que imaginamos propio de esos ambientes puede ser leído en clave de metaforización de la hiperconectividad. En el mundo del fantasy, Bran Stark puede ver viejos episodios de *Game of Thrones* acariciando un árbol, y los Na'vi de *Avatar* tienen puertos USB en el pelaje que se conectan con la sabiduría arcaica de los bosques.

En términos generales, observamos que el imaginario asociado con las prácticas esotéricas a las que nos referimos puede vincularse con distintos aspectos de la medialidad tanto en un sentido positivo, en el que una es el reflejo metafórico de la otra, como en uno negativo, en el que el ocultismo moderno es la “sombra” proyectada por el avance de la tecnología de la comunicación y el almacenamiento de información. A un nivel más general, sin embargo, si la arqueología de los medios manifiesta un interés en la magia y las prácticas que la rodean es porque en ella se da una interpenetración entre medio y mensaje que los vuelve inseparables. Tanto en su materialidad como en el ritualismo que a menudo implican, no existen revelaciones esotéricas que puedan imaginarse como información pura: su forma de producirse (los rituales y símbolos que implican, por ejemplo) es al menos tan importante como lo que transfieren. La comunicación esotérica nunca es transmisión de datos. ¿Pero

existe alguna forma de comunicación que efectivamente lo sea?

### **Referencias bibliográficas**

Adorno, T. W. (2001). *Minima moralia*. Madrid: Taurus.

Granata, P. (s. f.). A Return to Magic: The (God)Spell of Technology in Marshall McLuhan's Thought. Recuperado de [https://www.academia.edu/30523903/A\\_Return\\_to](https://www.academia.edu/30523903/A_Return_to)

Lacefield, K. (Ed.). (2016). *The Scary Screen Media Anxiety in The Ring*. University of North Carolina.

Parikka, J. (2015). *What is media archeology?* Cambridge: Polity Press.

Peters, J. D. (1999). *Speaking into the air: A history of the idea of communication*. Chicago: University of Chicago Press.

Zielinski, S. (2006). *Deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. Cambridge: MIT Press.