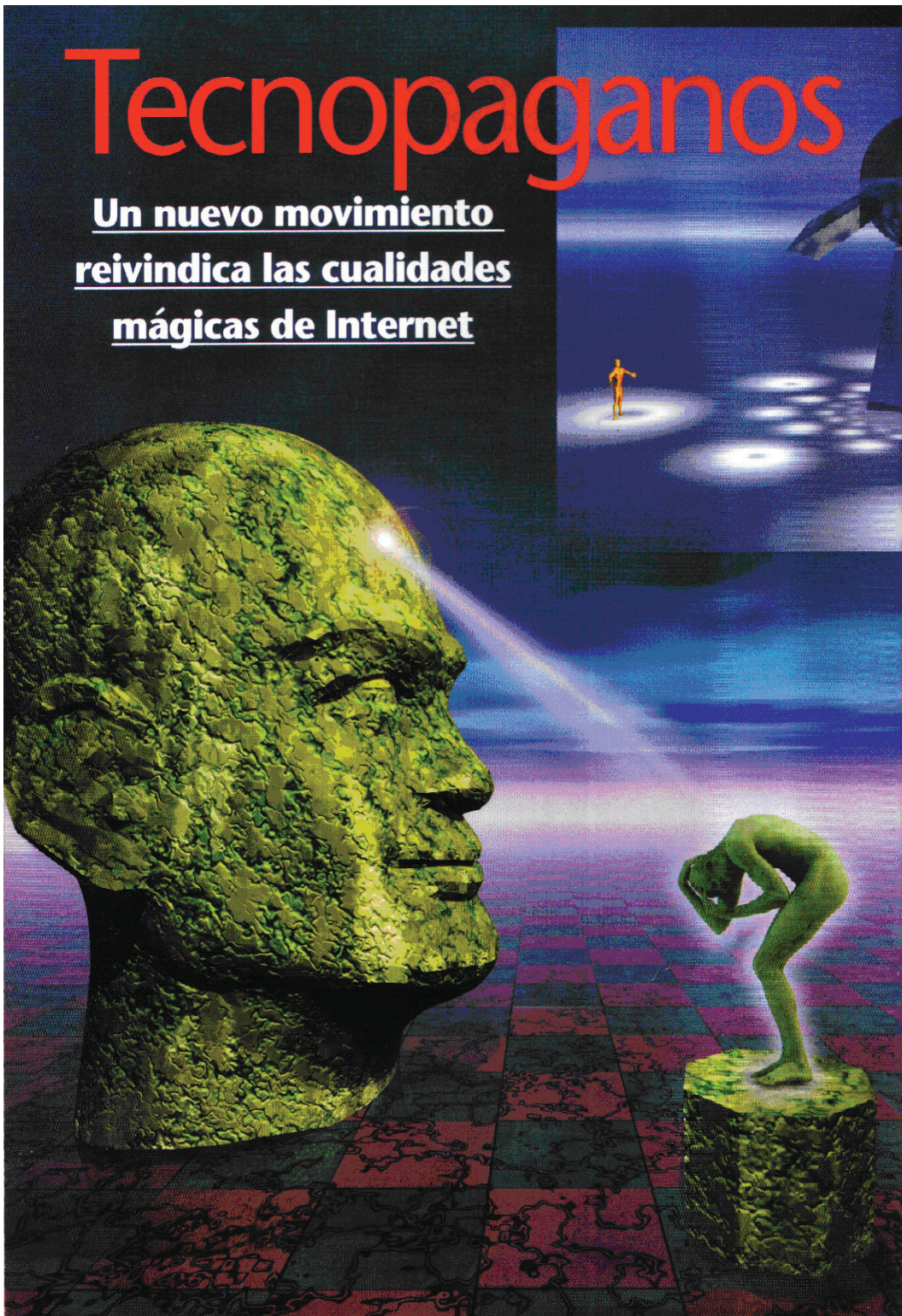
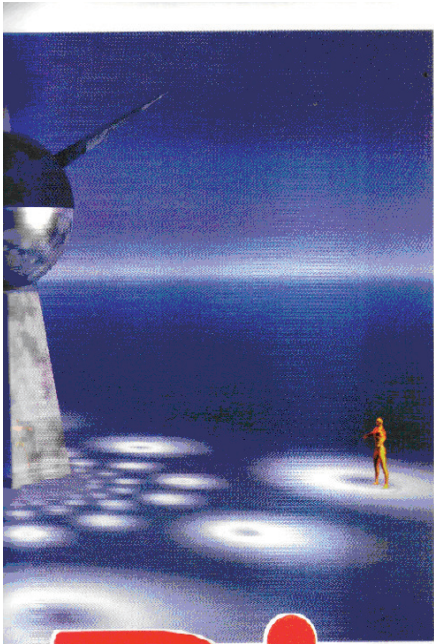


Tecnopaganos

Un nuevo movimiento
reivindica las cualidades
mágicas de Internet





SILVIA NIETO

De un tiempo a esta parte, la Red se está convirtiendo en la Iglesia, el espacio sagrado de una incipiente corriente que bebe esencialmente del neopaganismo, tendencia religiosa que ha experimentado un enorme desarrollo desde la década de los cincuenta. Pero lo que verdaderamente distingue a los tecnopaganos, su originalidad, radica en su profunda imbricación en el universo de lo tecnológico, un ámbito donde los ordenadores son auténticos espejos del espíritu, el ciberespacio, un escenario propicio al renacimiento del plano astral y Hermes, el supremo dios de la información.

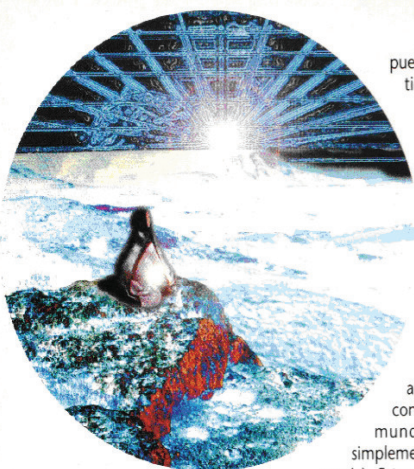
Dioses en el ciberespacio

El hábito divino circula por Internet, transmitado en impulsos eléctricos, en bits de información que recorren las líneas telefónicas de todo el planeta, en lenguaje html (el código con que se escriben las páginas de la Red), en esa irrealidad hiperreal que es el ciberespacio. No nos estamos refiriendo a los millones de destinos Web dedicados a las más variadas religiones, sectas o tendencias espirituales que, después de todo, utilizan Internet como un medio más de difusión, sino a un pujante fenómeno que reivindica la tecnología como puente entre lo divino y lo humano y el espacio virtual como Iglesia, en el más amplio sentido del término: comunidad de fieles y templo. La prestigiosa *Wired*, revista de culto para los adoradores del universo cibernético, desveló la existencia del *tecnopaganismo* en un reportaje dedicado al incipiente fenómeno. En su extenso trabajo de investigación periodística se explica su origen en función de un curioso fenómeno sociológico-religioso: al desarrollo experimentado durante los últimos años por el neopaganismo (amalgama de movimientos espirituales desarrollados a partir de los primeros años cin-

cuenta y que reivindica la magia, mitos y dioses de la Europa precristiana) se suma el hecho significativo de su adopción como creencia por un creciente número de profesionales de los campos tecnológicos: programadores, ingenieros informáticos, administradores de sistemas... «Los tecnopaganos—escribió Erik Davis— afrontan una contradicción: son devotos de lo dionisiaco (natural) pero abrazan el artificio apolíneo de las máquinas lógicas». Resolver esta paradoja no ha resultado, sin embargo, excesivamente difícil. «La magia—continúa Davis— es la ciencia de la imaginación, el arte de la ingeniería de la conciencia y el descubrimiento de las fuerzas virtuales que conectan el cuerpo-mente con el mundo físico. Y los tecnopaganos sospechan que esas Antiguas Vías pueden proporcionar algunas herramientas y tácticas útiles en el vertiginoso entorno digital». Frente a la creencia en que la tecnología «deshumaniza» o «desnaturaliza», se proponen argumentos como el expuesto por Andrew Newton en la revista electrónica *Sarsen*: «Si los gnomos habitan la tierra, o son el espíritu de la tierra, entonces, ¿por qué no van a habitar también nuestros ordenadores?» Se ►



Las obras de William Gibson son referencia obligada para comprender el tecnopaganismo. En ellas, lo oculto, lo mágico e, incluso, lo espiritual, han quedado relegados al ámbito de Internet.

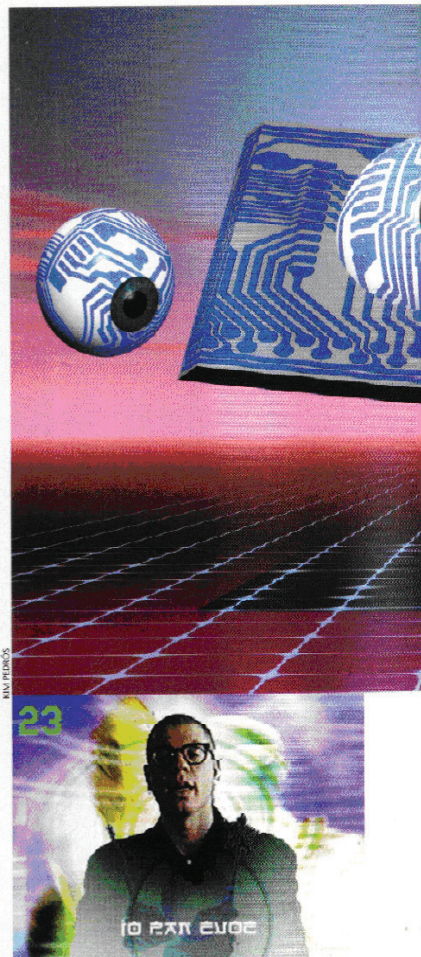


«Si creemos que el universo mágico abarca todas las cosas de este mundo, entonces el PC es sólo un nuevo pórtico hacia la magia»

puede argüir, prosigue el articulista, que los ordenadores han sido fabricados por el hombre y con materiales que han sido alterados, sofisticadamente procesados y que, seguramente, ningún espíritu podría sobrevivir en estas condiciones, «pero —contraargumenta Newton— si creemos que el universo mágico abarca y está en contacto con todas las cosas de este mundo, entonces, el PC es simplemente un pórtico (hacia la magia). Esta puerta nos permite a todos, no sólo el acceso a un universo alternativo, sino a muchos». Sin embargo, justificada mediante este argumento la presencia de los espíritus de la naturaleza en las máquinas, quedaría aún un asunto pendiente: el ritual. ¿Cómo casan los ordenadores con los altares, las velas y toda la parafernalia del culto pagano? «En la esquina este de mi PC tengo una pluma de cuervo, el símbolo del elemento aire. Al sur está el enchufe de encendido del ordenador, símbolo del fuego; al oeste, otra pluma, esta vez de pato, el símbolo del agua y, finalmente, en la esquina norte tengo algo de madera, símbolo del elemento tierra. Así que tengo un altar, un templo, un círculo y una conexión a tierra...» Los druidas, probablemente, hubiesen amado la idea del ciberespacio, apunta Newton, y finaliza: «Qué irónico. Lo que necesitan esas eléctricas criaturas de fuego (los ordenadores) para estar a salvo es, precisamente... una toma a tierra...»

¿UNA RELIGIÓN PARA EL FUTURO?

El verdadero interés de esta tendencia no está, sin embargo, en la adaptación de unas creencias y un ritual específicos a un nuevo soporte, sino a su enorme potencial para convertirse en una religión masiva en el futuro, un futuro marcado por el advenimiento de la Red como universo dotado de geografía, paisaje, lenguaje, pautas sociales y de comunicación absolutamente propios (AÑO/CERO, 75). La propia naturaleza de Internet, su carácter totalizador, etéreo e imaginario, donde cada pieza individual (cada usuario, cada página Web) carece de sentido excepto como parte de una desproporcionada unidad (la Red), la convierten en un caldo de cultivo perfecto para sembrar espíritu. Los ordenadores, creen los tecnopaganos, constituyen auténticos espejos del alma. En cualquier caso, son la entrada a un espacio donde se funden la mente y el espíritu de millones de personas para crear una criatura espiritualmente superior. «Una nueva religión emergerá de nuestro uso de las tecnologías de Realidad Virtual, una nueva expresión de la espiritualidad», leemos en la página Web *City of Bits*, un interesante foro de opiniones heredero del espíritu de Nicholas Negroponte, el principal ideólogo del ciberespacio. »



No falta, en este nuevo génesis, la comunión con los símbolos. En este sentido, por ejemplo, el afán tecnopagano encontraría un paralelismo entre Internet y la Tabla Esmeraldina basándose en la segunda máxima dejada por Hermes Trimegisto: «Aquello que está abajo es como lo que está arriba, y aquello que está arriba es como lo que está abajo, para cumplimiento del milagro de una sola cosa». De la misma forma que nuestro espíritu late en Internet, lo hace también el de la totalidad, la suma, Dios. Internet nos convierte, individualmente, en sucursales de la divinidad, capaces de transformar el espacio virtual con sólo pulsar una tecla.

LLEGA EL CIBERSAMHAIN

El primer gurú que se ha atrevido a sostener con firmeza militante la antorcha del tecnopaganismo es Mark Pesce, a quien, por cierto, el propio ciberespacio debe mucho, pues es el coinventor del estándar VRML, gracias al cual es posible visualizar imágenes 3D (tridimensionales) en movimiento a una veloci-



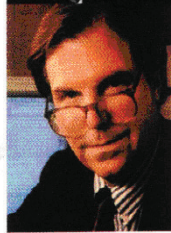
En la página anterior, debajo, Mark Pesce, el gurú más sólido del tecnopaganismo. Sobre estas líneas y a la izquierda, estética rave, un movimiento que considera chamanes a los disk-jockeys. Debajo, un zippie o hippie tecnológico.

dad y con una calidad muy razonables a través de Internet. Convertido al paganismo tras sus etapas como católico, protestante y agnóstico, su discurso teológico bebe de fuentes tan diversas como Aleister Crowley, Pierre Teilhard de Chardin, William Gibson (el novelista por antonomasia de los «conectados», inventor del término ciberespacio), o el movimiento *rave* (tendencia musical y paracultural que considera chamanes a los *disk-jockeys* de las discotecas). Pesce no es un charlatán. Siempre enfascado en proyectos que permitan obtener la tridimensionalidad del entorno virtual, participa en numerosas conferencias y escribe ensayos-manifiesto donde lo tecnológico se funde con lo antropológico, lo social, lo mágico, lo religioso... En uno de ellos, Pesce afirma que «en el universo de la conexión infinita, la única ontología posible es mágica; la realidad es aquello que se ha invocado, el mundo es conforme a la voluntad». Quienes conozcan la obra de Crowley habrán recordado, sin duda, aquellas palabras del ocultista inglés y precursor del neopaganismo más radical: «la magia es la ciencia y el arte de conseguir que los cambios sucedan de acuerdo con la voluntad». Pesce lo lleva a su terreno sin complejos, al igual que hace con el gran historiador de las religiones Mircea Eliade cuando afirma: «Es en el espacio sagrado donde surge todo el espacio. Sin él, el ciberespacio no habría podido surgir». En cierto modo, Pesce también ha contribuido a sacralizar Internet. Hace cuatro años, mientras trabajaba en el desarrollo del VRML, decidió investigar cómo podía ser utilizada la Red para crear un espacio «en el cual un ser humano pudiera reflejar su propia naturaleza sagrada». De ahí surgió la idea del

CyberSamhain, una versión multimedia e interactiva de la festividad celta del 1 de noviembre, el día en que las puertas entre el mundo humano y el de los espíritus se abren y queda inaugurado el invierno, el reinado del dios Cemunnos (AÑO/CERO, 93). El ritual ideado por Pesce tuvo lugar, simultáneamente, en el ciberespacio y en el espacio real. Se utilizó VRML para modelar un círculo sagrado, donde se marcaron los puntos cardinales. También se creó un altar con objetos que representaban los principios divinos femenino y masculino. En cuanto al diseño del ritual, contó con la participación de varios practicantes del paganismo. Todo el espectáculo fue grabado con cuatro cámaras de video y transmitido en tiempo real a través de Internet. «Creo que los ordenadores pueden ser tan sagrados como lo somos nosotros –defiende Pesce– porque encarnan nuestra comunicación con los demás y con las *entidades*, es decir, la parte divina de cada uno que invocamos en el espacio virtual». La ceremonia del *CyberSamhain* desveló, no obstante, un curioso hecho: muchos de los asistentes concedieron un mayor valor religioso al hecho de la conexión cibernética que al ritual que se realizó en el escenario físico.

TECNOCHAMANES AL SERVICIO DE LA DIOSA

«Yo invoco a la remota explosión que generó el helio/ Yo invoco a las estrellas ardientes que hicieron surgir el neon/ Yo invoco a la Diosa, dadora de naturaleza, dadora de tecnología, señora de la física ▶



Arriba, collage que ilustra el ambiente rave. Debajo, Nicholas Negroponte, pensador que ha desarrollado el concepto de «hombre digital».

cuántica y espíritu de los circuitos/ Bendito sea este láser de helio neón/(...)/Bendito también este suministro de energía/(...)/Que pueda avanzar, caliente y fuerte, como un antílope sobre la llanura/Deja a su rayo coherente enseñarnos el camino/Déjanos recordar la forma de ser como el rayo: brillantes, directos y coloridos/Bendito sea este nuevo láser/(...)

El texto anterior ilustra concisamente el esqueleto de la nueva percepción del mundo espiritual. Perteneces a un seguidor del movimiento *rave*, Ted Edwards, quien se autodenomina «sacerdote tecnopagano» lo que da a entender que se trata de un *disk-jockey*, ya que dicho movimiento juvenil otorga a éstos la cualidad de chamanes, al inducir en sus seguidores estados modificados de conciencia mediante la utilización de música electrónica específicamente diseñada para tal fin, sonidos encaminados al trance cuya percepción se materializa en una «danza estática».

Otra oración tecnopagana que circula por la Red reza: «Agradecemos a la Diosa de la Tecnología el habernos dado la habilidad de *ravear*. Deseamos que, a través del ritual *rave*, podamos utilizar la tecnología para proporcionar a las personas del mundo la paz a través de la danza. Finalmente, deseamos que la Diosa de la Tecnología reciba nuestro éxtasis mientras *raveamos*, como una ofrenda y una celebración de su omnipotencia».

El technochamanismo explora las formas de colaboración entre lo abstracto y lo físico. Para muchos de sus seguidores, constituye una revolución espiritual que puede cambiar el mundo. Sus cuatro puntales

básicos son la paz, el amor, la unidad y el respeto. Así, el *rave* se ha convertido para muchos tecnopaganos en su perfecta herramienta de ritualización: ordenadores y discotecas, música electrónica y baile-comunidad, trascendencia y diversión. En su forma original, el *rave* está relacionado con el consumo de ciertas drogas y el *body-art*, es decir, tatuajes, *piercing*, escarificación (decoración de la piel que se realiza mediante profundos cortes en la misma)...

Una muestra más de los intentos por fundir los espacios tecnológico y espiritual lo encontramos en las ceremonias que, bajo el nombre de *San Francisco Full Moon*, se realizan en dicha ciudad norteamericana. Según sus promotores, dichas ocasiones «funden las celebraciones tradicionales basadas en patrones lunares con música electrónica. Estas fiestas reflejan el deseo de la gente por situar la tecnología en un contexto espiritual». Bajo la luna llena, danzantes inspirados realizan bailes rituales sobre un fondo musical electrónico que pretende «amplificar la energía mística de la luna llena, en armonía con los sonidos de la naturaleza».

CREAR EN COMUNIDAD

En un artículo publicado en el World Wide Web por André Manta y Luiz Henrique Sena y titulado *Las afinidades virtuales: Sociabilidad en la videoconferencia*, los autores reseñan la convivencia, en la era del hombre digital, de los elementos arcaicos y el desenvolvimiento tecnológico. «Comunidades como los *zippies* (una versión *cyber* de los hippies de los años 60), por ejemplo, mezclan esoterismo y nuevas tecnologías», explican los autores. «Surge de ahí una nueva expresión de la cibercultura, o tecnopaganismo, colaborando para poner fin a la moderna escisión existente entre la cultura y la tecnología y la dicotomía entre lo sagrado y lo profano. Para los tecnopaganos, el ciberespacio está investido de un aura mágica, potenciadora de las dimensiones lúdicas, eróticas, hedonistas y espirituales. Entrar en este mundo inmaterial es como un ritual, donde la trascendencia de la materia y la búsqueda de lo espiritual son metas que deben ser atendidas». En ese espacio, participativo por definición, no podían faltar foros de discusión ciberreligiosa. Con esta voluntad ha nacido *Techspirit-L*, que pretende explorar las implicaciones de la tecnoespiritualidad. Entre sus propuestas, descubrir los experimentos espirituales que pueden utilizar como vehículo a la Red, organizar rituales, colaborar con ciberchamanes y, sobre todo, intercambiar experiencias. Después de todo, esa «alucinación consensual» que, en palabras de Gibson, es Internet, está abierta a todos, incluidos los dioses. ■

MÁS DATOS EN INTERNET:

The Spirit of Raving

<http://hyperreal.org/raves/spirit>

Introducción al technochamanismo

<http://www.personal.kent.edu/~ssamuel/spirit.html>

Mark Pesce

<http://www.hyperreal.org/~mpesce/caiia.html>

Tecnopaganismo y technochamanismo

<http://www.connect.ie/Inc/Gala/TECHNOSH.html>

Techspirit

<http://www.spiritweb.org/Spirit/techspirit.html>