



Nuevos entornos
nueva carne

Reconfiguración y
personalización
tecnológica de la cultura



Naief Yehya



CÁTEDRA
EUSEBIO FRANCISCO KINO SJ

**Nuevos entornos,
nueva carne
Reconfiguración
y personalización
tecnológica de la cultura**

**Nuevos entornos,
nueva carne**
Reconfiguración
y personalización
tecnológica de la cultura

Naief Yehya



CÁTEDRA
EUSEBIO FRANCISCO KINO SJ

Yehya, Naief

Nuevos entornos, nueva carne : reconfiguración y personalización tecnológica de la cultura / N. Yehya. -- México : Sistema Universitario Jesuita : Fideicomiso Fernando Bustos Barrena SJ, 2017.

104 p. (Cátedra Eusebio Francisco Kino SJ)

ISBN: 978-607-8528-30-1 (Ebook PDF)

ISBN de la colección: 978-607-8528-08-0 (Ebook PDF)

1. Pornografía 2. Sexualidad 3. Buscadores (Información) 4. Negocios en Internet 5. Páginas en Línea 6. Internet 7. Realidad Virtual 8. Tecnologías de Comunicación e Información - Aspectos Sociales y Culturales - Tema Principal 9. Comunicación Masiva - Aspectos Sociales y Culturales 10. Cultura Informática - Aspectos Sociales y Culturales 11. Cambios Sociales y Culturales 12. Tecnología y Sociedad - Tema Principal 13. Sociología de la Cultura - Tema Principal 14. Sociología de la Comunicación I. t.

[LC]

302. 23701 [Dewey]

Luis José Guerrero Anaya

Coordinador de la colección

Lourdes Cortina

Diseño gráfico de la colección

Rocío Calderón Prado

Diagramación

1a. edición, Guadalajara, 2017.

DR © Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente
Periférico Sur, Manuel Gómez Morán 8585, Col. ITESO,
Tlaquepaque, Jalisco, CP 45604.

DR © Universidad Iberoamericana Ciudad de México.

DR © Universidad Iberoamericana León.

DR © Universidad Iberoamericana Puebla.

DR © Universidad Iberoamericana Tijuana.

DR © Universidad Iberoamericana Torreón.

DR © Universidad Loyola del Pacífico.

DR © Centro de Estudios Ayuuk–Universidad Indígena Intercultural Ayuuk.

ISBN: 978-607-8528-30-1 (Ebook PDF)

ISBN de la colección: 978-607-8528-08-0 (Ebook PDF)

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	7
I. CIBERESPACIO, MUNDOS IMAGINARIOS Y MEGAMERCADO DIGITAL	11
Mito y poder	11
Ciencia e insatisfacción espiritual	13
Espacio, ciberespacio y memoria	18
Las máscaras del ciber-yo	20
Desinflando la utopía	21
II. EFICIENCIA PARA PERDER EL TIEMPO	23
El cibernauta de Pavlov	23
La ciencia de las interrupciones	25
Abundancia y adicción	27
III. MÁS QUE UNA NUEVA ECONOMÍA	31
Tres gigantes planetarios	31
La blogósfera	46
El lado no tan oscuro de la cultura popular	52
Nuevas mentes no humanas	61

IV. TRAGEDIA Y NARCISISMO	63
DE LA PERSONALIZACIÓN DE LA TECNOCULTURA	
Espectáculo, pornografía, tortura y narcisismo	63
Teléfono caliente	66
La revolución será podcasteada	71
Cuerpos desincorporados	72
V. PORNOGRAFÍA Y UTOPIA EN LA SOCIEDAD CYBORG	75
La concepción tecnológica inmaculada	75
Infección y promesa de la Nueva Carne	78
Estética–fetichismo de la tecnología	83
La mujer y la Nueva Carne	85
Desincorporar el placer	87
El imaginario pornográfico y la Nueva Carne	89
Representación sexual y cyborgización	90
BIBLIOGRAFÍA	95



INTRODUCCIÓN

La presente colección de ensayos consiste en una serie de conferencias y cursos en un estado evolucionario superior, ya que han sido actualizados, corregidos e integrados en un solo texto. El tema gira entorno a la ansiedad, insatisfacción y aspiraciones que produce nuestra relación con la tecnología. Este es un libro de transición en muchos sentidos. Por una parte, es un paso de la palabra hablada al papel y, por otra, es una transición de un interés por las tecnologías *cyborg* a uno por la tecnocultura en general, así como es también un cambio de enfoque de la transformación tecnológica del cuerpo a la del medioambiente en una mediósfera.

Mi anterior libro sobre el tema, *El cuerpo transformado*, era un recorrido por la realidad y fantasía de la milenaria obsesión humana de mejorar nuestra calidad de vida, *corregir* los errores de la naturaleza, fortalecernos y, eventualmente, derrotar la condena de la mortalidad que pesa sobre nuestra existencia al emplear tecnologías para modificar el bagaje fisiológico y biológico de diversas especies microbianas, vegetales y animales, incluyendo al Hombre mismo. Si bien este texto concluye con un capítulo dedicado al *cyborg*,

aquí me he concentrado en el impacto de nuestras extensiones tecnológicas, en particular digitales, es decir, en las articulaciones sociales que proveen los teléfonos celulares, las computadoras y la Internet, principalmente. Esta es una consideración crítica del poder de estos tentáculos —que parecen tener un alcance ilimitado en el tiempo y el espacio— para crear una ilusión de omnipresencia, o de poder detener el flujo del tiempo con un mínimo esfuerzo.

Pero si bien estas tecnologías podrían hacernos sentir como superhéroes, también debemos tomar en consideración el precio que debemos pagar por su asistencia, por convivir rodeados de su interminable concierto, de sus inescapables interrupciones, de sus continuas demandas de atención, de su presencia como depósitos de información animados e inconscientes. Si a esto añadimos su potencial adictivo, sus ominosas distracciones y su cualidad de poder atrofiarnos la memoria y algunas otras funciones mentales, estamos ante un arsenal de dispositivos que sin duda nos están cambiando, y no siempre en el mejor sentido. La transición de liberación a dependencia a veces sucede en un parpadeo.

El libro comienza con algunas percepciones relacionadas a esa prodigiosa herramienta que es la Internet, un medio de comunicación, de información, de vínculo, y a la vez un espacio, un territorio, donde podemos reinventarnos y crearnos identidades alternativas. Brevemente se ofrece una perspectiva histórica de la ideología que hizo posible semejante invento y que le dio su carácter y singularidad. Pero también se propone que al enfrentarnos a una realidad que parece ofrecer una aparente infinidad de posibilidades, es muy fácil perder de vista los puntos de referencia que nos

determinan como individuos. El tercer capítulo está consagrado a tres fenómenos, tres empresas que se han tornado en auténticas constelaciones del ciberespacio: Google, Yahoo! y la Wikipedia. Asimismo, se aborda aquí la importancia de la blogósfera, un territorio de debate, difusión y propaganda con una libertad extraordinaria. El capítulo culmina con una reflexión en torno a los méritos ocultos de la cultura popular, en particular con la programación televisiva. El cuarto capítulo es particularmente relevante para mi propuesta ya que trata acerca de la obsesión con la personalización de las tecnologías que nos rodean y acompañan. Esta es una interesante manifestación de una curiosa empatía y *conexión* sentimental que establecemos con la tecnología, y la forma en que estos dispositivos están siendo diseñados para cumplir con la ilusión de ser entidades que anticipan y satisfacen nuestros deseos.

La última parte de este libro es un regreso al tema de los *cyborgs*, así como a otro asunto sobre el que he escrito ampliamente: la pornografía. Aquí la relación de la tecnología adquiere una connotación extremadamente íntima. Por una parte se expone la función del deseo sexual como motor de la invención tecnológica y por otra, el surgimiento de la Nueva Carne, el cuerpo reprogramado, *rescatado* de su propio metabolismo y entregado a las virtudes de la terapia, ya sea mediante vacunas que lo protegen de infecciones y enfermedades o bien por operaciones quirúrgicas que no tienen otra finalidad de embellecerlo. La Nueva Carne es una concepción híbrida del ser en el que tanto la cultura como la *natura* cooperan para crear una entidad nueva, un ser en red, conectado de múltiples formas a su entorno. El libro culmina con un análisis del discurso pornográfico y la

forma en que esta narrativa se ha insertado en nuestras relaciones con la cultura para crear una obsesión tecnocultural, lo que significa que la tecnología alcanza un nivel epidémico, domina toda actividad e impone modelos de vida dependientes de la adquisición de artefactos y novedades.

Partes de estos textos aparecieron publicados en forma de artículos en *La Jornada Semanal*, *Letras Libres* y algunas otras publicaciones, sin embargo, han cambiado tanto con el tiempo que me resultaría difícil señalar precisamente su origen. Por otro lado, los capítulos dos, tres y cuatro de este libro son parte de los cimientos de mi libro: *Tecnocultura: el espacio íntimo transformado en tiempos de paz y Guerra* (Tusquets, Barcelona, 2008).

Para terminar quiero agradecer al Sistema Universitario Jesuita (SUJ) de México y al Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO) por haberme invitado a participar en la prestigiosa Cátedra Eusebio Francisco Kino. Muy especialmente quiero agradecer a Luis José Guerrero y a Tere Jiménez, por su extraordinaria generosidad y amabilidad al considerar mi trabajo para ser presentado en esta institución. Asimismo, debo agradecer las atenciones de Hilda Elena Hernández y de todos los maestros, alumnos e invitados que asistieron o atendieron virtualmente a esta serie de conferencias que tuvieron lugar en Guadalajara y Torreón.

Brooklyn, a 11 de septiembre de 2008.



I. CIBERESPACIO, MUNDOS IMAGINARIOS Y MEGAMERCADO DIGITAL

MITO Y PODER

Todos los pueblos que se han convertido en imperios en la historia de la humanidad han logrado un equilibrio óptimo entre la ciencia y la religión, al desarrollar una cosmogonía en la que pueden convivir en armonía mitos y tecnologías: los primeros para adoctrinar, inspirar, estimular, controlar y atemorizar a las masas y las segundas para llevar a cabo las grandes obras agrícolas, arquitectónicas y bélicas necesarias para generar riquezas en exceso, así como para impresionar a sus aliados e intimidar y someter a sus vecinos.

Cada cultura ha tenido su propia concepción del universo y del espacio físico y espiritual. Mientras algunos pueblos se han inclinado más hacia lo metafísico, otros han sido fundamentalmente materialistas. No obstante, como señaló Mircea Eliade,¹ ni siquiera las sociedades más seculares son capaces de liberarse de la carga religiosa. El mejor ejemplo de esto es la propia cultura occidental

¹ Eliade, Mircea. *The sacred and the profane*, Harper & Row, Nueva York, 1961 (en español: *Lo sagrado y lo profano*, Labor, Barcelona, 1983).

contemporánea que, por una parte, tiene el orgullo de haber concretado incontables proezas científicas y tecnológicas y, por otra, vive un estridente renacimiento de varios fundamentalismos.

Independientemente de la manera en que entendían el universo, la mayoría de las tradiciones reservaba alguna región del mismo para lo sobrenatural, ya fuera en las zonas remotas que se ocultaban más allá de los océanos o en las inalcanzables cumbres nevadas, en los cielos o en las profundidades infernales de la tierra. En el medievo se reconocía que existía un universo etéreo paralelo al universo físico, habitado por divinidades como ángeles, vírgenes y querubines. En la imaginación medieval, Dios residía en el imperio celestial, más allá de las estrellas, fuera del espacio y el tiempo. Pero al surgir la visión de un universo infinito en el siglo XVII, la cual viene de la mano de la filosofía mecanicista (enfocada en las acciones y reacciones de los cuerpos en el espacio físico), el espacio de lo sagrado comenzó a contraerse hasta desaparecer.

A partir del renacimiento, la cultura europea se lanzó a descubrir y conquistar todos los rincones de la Tierra. Gracias a un arsenal de prodigiosas herramientas tecnológicas fue posible elaborar mapas de los océanos, los cielos, el sistema solar, la vía láctea y, en fechas recientes, se han podido observar galaxias y nebulosas lejanas. Además de la inmensidad del cosmos, el hombre ha explorado el espacio microscópico y subatómico, está en camino a descifrar el genoma humano y se avanza en el descubrimiento del funcionamiento del cerebro humano. Así, esta era se diferencia de todas las otras en que gracias a la exploración y la

cartografía se ha expulsado a los arcángeles, almas, demonios y dioses de sus recintos.

CIENCIA E INSATISFACCIÓN ESPIRITUAL

Pero a pesar de haber adquirido una enorme cantidad de conocimiento del mundo, el universo, la materia y el espacio, la ciencia no ha logrado satisfacer las necesidades de quienes buscan sentido a las grandes preguntas de la existencia. El reduccionismo científico rechaza todo aquello que no puede ser demostrado mediante el método científico y por tanto frustra profundamente a los creyentes. Por el contrario, aunque las ciencias progresan de manera vertiginosa y en algunos casos, como en el de la astronomía, se encuentran en una verdadera edad de oro, las personas no ven en ellas satisfacción para sus necesidades espirituales. Esto se traduce en una presencia cada vez más relevante de la religión en la política y la cultura, así como una auténtica explosión de sectas, nuevos credos y cultos.

En esta atmósfera de inquietud mística y progreso tecnológico apareció, al parecer de la nada, un entorno novedoso por completo, un nuevo territorio que no se parecía a nada conocido y que fue a denominarse ciberespacio, término creado por el escritor de ciencia ficción, William Gibson, en su novela visionaria *Neuromancer*² y que define como: “una alucinación consensual”. Gibson era entonces neófito en materia de computación, pero imaginaba a las bases de datos como estructuras de luz “en el no-espacio

² Gibson, William. *Neuromancer*, Ace, Nueva York, 1984 (en español: *Neuromante*, Minotauro, Barcelona, 1997).

de la mente”, como complejos laberintos fluorescentes en el estilo de las imágenes del filme *Tron* (Steven Lisberger, 1982), como pirámides, rombos y cubos luminosos donde se ocultaban los grandes secretos de las corporaciones que gobernaban al planeta. Esta visión metafórica y cargada de ironía de la ciencia ficción se convirtió en el ideal y en la inspiración de la cultura cibernética de las últimas décadas del siglo XX.

Michael Benedick definió al ciberespacio entre otras cosas como

[...] un universo paralelo, creado y sostenido por las computadoras y líneas de comunicación del mundo... como una geografía mental, común, construida por consenso y revolución, canon y experimento; un territorio infestado de datos y mentiras.³

El ciberespacio se concebía en un inicio como un territorio situado “dentro de la computadora” y, más tarde, como un dominio localizado en la red digital de comunicaciones que hoy en día buena parte de la humanidad ha adoptado como parte integral de su vida. Esta red que surgió en 1969 como un vínculo entre dos institutos de investigación, uno en la University of California en Los Ángeles (UCLA) y el otro en Stanford, subvencionados por el ahora extinto Advanced Research Projects Agency (ARPA),⁴ del Departamento de la Defensa estadounidense.

³ Benedikt, Michael (ed.) *Cyberspace: first steps*, MIT, Cambridge, 1992.

⁴ Institución creada el 7 de febrero de 1958 y rebautizada como DARPA el 10 de febrero de 1996.

En 1980, esta incipiente red, denominada entonces ARPANET, se abrió al público y comenzó a ser usada para toda clase de actividades. Como han repetido hasta el agobio los pregoneros de las virtudes del ciberespacio, como Nicholas Negroponte y el desaparecido Michael Dertouzo: partiendo de la nada, un puñado de ingenieros, *hackers* y científicos crearon un espacio que no estaba hecho de átomos sino de *bits* y *bytes*, unos y ceros, un lugar en el que no se cumplían las leyes de la mecánica newtoniana ni relativista ni cuántica ni las más elementales normas de la oferta y la demanda; un lugar que, como apuntó la investigadora del Human Interface Technology Lab de la Universidad de Washington, Nicole Stenger, “es como Oz, podemos llegar a él, pero no puede ser localizado”.

A principios de la década de los noventa, uno de los argumentos más escuchados del ciberespacio era que daría lugar a una verdadera realidad virtual, a un medio inmersivo, al que accederíamos de cuerpo entero, equipados con lentes, guantes o trajes especiales con electrodos que traducirían nuestros movimientos en información; que conectaríamos directamente nuestro sistema nervioso a la máquina mediante implantes cerebrales. Imaginábamos que en cuestión de una década podríamos “encontrarnos” con gente situada en cualquier parte del mundo y establecer con ellos una variedad de relaciones, incluso del tipo íntimo y sexual. Este sueño no se ha cumplido y la realidad virtual fuera de usarse para ejercicios militares y simuladores de vuelo ha quedado, por lo menos por ahora, confinada casi exclusivamente al nicho de las tecnologías del cine de ciencia ficción (junto con los *jet packs*, el videoteléfono, los sirvientes robots y los coches voladores).

Lo más importante es que, en la imaginación de millones, el ciberespacio se convirtió en un “sustituto tecnológico para el espacio sagrado que ocupaba el cielo o en un espacio donde la psique podía liberarse del reduccionismo científico”, como apunta Margaret Wertheim. Así, mientras el *world wide web* de la Internet crecía de manera vertiginosa, a ritmo de miles de páginas mensuales dedicadas a los intereses más diversos, los foros del USENET se multiplicaban para ofrecer miles de espacios de discusión y puntos de encuentro y, en general, crecía de forma exponencial el número de usuarios–visitantes, podemos imaginar que lo que en realidad se estaba creando era una versión digital de la Nueva Jerusalén.

Según Wertheim, “el sueño de una comunidad global, es una de las principales fantasías de la ‘religión’ del ciberespacio”.⁵ Esta especie de ciberreligión, más que referirse a un sistema organizado de dogmas y creencias, se refiere a una re–ligación con lo inmaterial, corresponde a un credo heterodoxo que fusiona mitos, ciencia y fantasías de *comic* y ofrece al cibernauta la posibilidad de redimirse, de alcanzar la sabiduría, de encontrar el amor, de crear una especie de vínculo con lo divino, de satisfacer todas sus aspiraciones materiales e incluso de reinventarse una o más personalidades alternativas. Con su aparente caos, este sistema de creencias o criptoculto de la red promete tres poderosas ilusiones:

⁵ Wertheim, Margaret. *The pearly gates of cyberspace*, W.W. Norton, Nueva York, 1999, p.25.

- ▶ La utopía de la inmortalidad en la forma de eventualmente hacer *download* de la mente al chip.
- ▶ La trascendencia y la liberación del caos terrenal, de las limitaciones físicas, del dolor y de la descomposición de la carne al escapar a la inmaterialidad digital.
- ▶ La omnisciencia, al ofrecer una *summa* de la sabiduría humana, gracias al encanto de Google y otros poderosos buscadores digitales de información.

Como escribe Wertheim, la promesa de la Internet es que a través de la red podríamos todos volvernors uno con el todo. Nadie, o muy pocos, se dicen fieles en un sentido estricto a estas creencias, pero millones las adoptan sin cuestionamiento alguno y el hecho de que la tecnología de la Internet sea cada vez más opaca e inasible para los no especialistas inyecta una noción de lo sobrenatural al ciberespacio. La religión digital tiene la característica, quizás única en la historia de las religiones, que no busca imponer dogmas morales ni reglas de conducta y tan solo invita a participar en un mínimo de rituales para alcanzar el paraíso, no después de la muerte sino en paralelo a la vida.

El más claro ejemplo del fanatismo delirante que pueden generar las casi religiones que a menudo entrelazan ciencia ficción, ufología, cultura pop, misticismo y la Internet, fue la secta Heaven's Gate, cuyos miembros cometieron suicidio masivo ya que pensaban dar el salto al "nivel superior al humano" con la ayuda de una nave espacial.

En otro nivel, quizás no superior pero sí más pragmático, miles de personas pensaron alcanzar el paraíso terrenal con la ayuda del ciberespacio, pero no buscando ahí a

Dios sino invirtiendo desafortadamente en acciones de “alta tecnología” en la bolsa de valores. De esa manera ayudaron a crear la célebre *burbuja de los dot coms*. Un sueño de riqueza y poder que terminó de manera abrupta cuando se desplomaron las acciones que habían sido infladas de forma artificial. Miles de fortunas multimillonarias en papel se evaporaron de repente y muchos quedaron en la ruina en uno de los colapsos más estrepitosos de la historia de la bolsa de valores.

La Internet es un espacio que literalmente hace eco a la frase bíblica: en el principio fue la palabra, ya que se trata de un medio creado con texto, en forma de programas de cómputo, y que funciona gracias a protocolos, que son intercambios de series de caracteres entre computadoras. Es un territorio que es imaginado como una estructura bidimensional, una red, aunque debido a la multiplicidad de posibilidades que permiten que un sitio se conecte con docenas o cientos de otros sitios a través de hipervínculos, se trata de una compleja estructura pluridimensional en continuo flujo, crecimiento y evolución.

ESPACIO, CIBERESPACIO Y MEMORIA

El *world wide web* es en cierta forma una puesta al día del *ars memoria*, la antigua técnica mnemónica de asociar ideas con características arquitectónicas reales o imaginarias para crear bases de datos mentales. San Agustín, Séneca, Cicerón y muchos otros colosos intelectuales desarrollaron su prodigiosa memoria al relacionar objetos con textos y datos. Durante el medievo el *ars memoria* fue adoptado por la iglesia para enseñar y recordar a un público iletrado la

vida de Cristo, los horrores del infierno o las bondades del paraíso. Así, algunas iglesias y las catedrales son verdaderos mapas de la memoria que refieren a los pasajes más significativos de la Biblia. La saturación de iconos e imágenes en los templos responde a una organización espacial de la información que torna cada visita en una inmersión dentro de las páginas de la Biblia.

Los iconos e *hyperlinks* o hipervínculos del *web* son el equivalente de los elementos usados en esta técnica para evocar memorias y añadir información relacionada al tema tratado. Con la diferencia de que los iconos e *hyperlinks* son símbolos o inscripciones que a la vez son botones operativos, imágenes y palabras capaces de provocar acciones, invocaciones casi infalibles que funcionan como palabras mágicas.

Wertheim escribe: “Cuando uno está en línea la cuestión de donde se está no puede responderse de manera total en términos físicos”.⁶ Cuando una persona está en línea se establece una dualidad entre cuerpo y mente, que por su versatilidad y riqueza difícilmente podría compararse con la que producen otras actividades que implican un “desplazamiento mental”, como ver la televisión, jugar videojuegos o hablar por teléfono. La principal diferencia entre el ciberespacio y los demás medios electrónicos es que, como apunta Eric Davis, el primero es: “un entorno interactivo compartido, un ‘espacio espiritual’ electrónico que atrae a la psique posmoderna tanto para encontrarse como para reinventarse a sí misma”.⁷

⁶ *Ibidem*, p.41.

⁷ Davis, Erik. *Techgnosis*, Three Rivers, Nueva York, 1998, p.192.

Es un hecho que nuestro cuerpo físico no se mueve pero nuestra presencia es *real* dondequiera que nos lleve nuestra navegación o bien nuestro cibernavegación: un término que más que referirse a viajar o a desplazarse de un punto a otro, se refiere a un deporte de alta segregación de adrenalina, sensorial, que requiere de gran equilibrio y concentración para deslizarse de un lado a otro sobre azarosas olas. En cierta forma, tanto el surfista como el cibernavegador se enfrentan a emociones y peligros apenas realizando sutiles movimientos corporales.

LAS MÁSCARAS DEL CIBER-YO

Si algo es relevante en el ciberespacio es que se trata de un universo creado gracias a la intervención de miles de personas, es un ejercicio no centralizado de imaginación y creatividad colectiva sin precedente. La Internet es el espacio donde la apariencia física del cibernavegador carece de importancia, la carne es irrelevante y el individuo puede reinventarse a través de la palabra. En ese sentido también este entorno electrónico se asemeja al paraíso, ya que en línea es posible erradicar los pecados al reescribir la historia personal y darnos un número incontable de nuevas oportunidades.

La red es un espacio que hace desaparecer las distancias y que, como ha dicho Sherry Turkle, funciona como prodigioso laboratorio social de experimentación; es un instrumento versátil para ayudarnos a expandir y entender nuestra identidad, así como nuestra relación con las extensiones tecnológicas del ser. La red sirve para cuestionar el sentido mismo de la realidad y nos hace evocar las palabras

de Paul Virilio: “La realidad es adquirida, generada por el desarrollo de las sociedades”. La Internet es el caldo de cultivo para la multiplicidad de identidades, para que cada quien se ponga una máscara y actúe un papel y al hacerlo descubra algo nuevo de sí mismo. Millones de cibernautas hacen malabares con sus personalidades alternativas, las que cambian como se circula por distintas ventanas de Windows o de Mac.

Ahora bien, interpretar diferentes roles no es lo mismo que cambiar identidades y de hecho la fantasía de reinventarnos personalidades, así como la de tener romances en línea, puede hacernos más difícil resolver conflictos en el ciberespacio. Lo que es cierto es que una vez que las ciberpersonalidades comienzan a tener vidas independientes y ciberromances, las complejidades y los conflictos se expanden al mundo material y son capaces de generar conflictos y tener un grave impacto emocional en la vida real.

DESINFLANDO LA UTOPIA

Los defensores a ultranza del ciberespacio lo imaginan como un entorno democrático y democratizador, como un ámbito sin jerarquías donde las grandes corporaciones y los individuos pueden competir en igualdad de circunstancias, un espacio de debate en el que, como en un ágora, se puede encontrar solución a cualquier problema. Muchos han querido ver en el espacio virtual una república utópica, a la que algunos denominan Cyberia e imaginan como una nación del futuro capaz de unirnos bajo el sello de la solidaridad y el deseo del bien común.

Por desgracia y a pesar de sus singularidades, el cibespacio comienza a reflejar las dinámicas sociales y económicas del mundo material, las amenazas, las frivolidades y el podredumbre del mundo de los átomos. Pero la mayor decepción es que a pesar de contar con este medio prodigioso vivimos aún en una era desgarrada por cientos de conflictos y guerras de baja, mediana y alta intensidad.

Más que orden y armonía, la red de redes parece añadir elementos de incertidumbre a nuestras vidas, como escriben Ziauddin Sardar y Jerome Ravetz⁸ en la introducción del libro *Cyberfutures. Culture and politics on the information superhighway*:

Nuestra tecnología está ahora verdaderamente fuera de control; nuestra ignorancia de sus consecuencias completamente empantana nuestro conocimiento. Impotencia e ignorancia, combinadas con la intoxicante fantasía masiva de Cyberia, hacen única a esta revolución entre todas las que ha experimentado la humanidad.

La tecnología nunca aparece en el vacío y si bien es posible que tenga lugar una revolución tecnológica popular, en la que las personas se apropien y desarrollen los medios de producción y reproducción, en general son las grandes corporaciones las que recuperan el control tras el caos, restauran el orden de dependencia y consumo al cual las personas deben someterse.

⁸ Sardar, Ziauddin y Jerome Ravetz (ed.) *Cyberfutures. Culture and politics on the information superhighway*, New York University, Nueva York, 1996.



II. EFICIENCIA PARA PERDER EL TIEMPO

EL CIBERNAUTA DE PAVLOV

Siempre que recibo un correo electrónico, mi computadora emite un sonido suave de campana, cada vez que lo escucho, cambio de pantallas inmediatamente con reflejos pavlovianos para ver qué llegó a mi buzón de correo. La gran mayoría de las veces se trata de *spam*: invitaciones a eventos que no asistiré, promociones de medicinas, hormonas, esteroides y vasodilatadores baratos. Por supuesto que no faltan las promesas de extender la longitud o diámetro de cierto apéndice.

Así, incontables veces durante el día detengo lo que sea que esté haciendo para revisar correo, buscar algo en la Internet o bajar música con el *software* de Limewire. Mi día de trabajo pasa así entre incontables saltos de pantalla para dejarme una sensación de haber perdido de manera irreparable el tiempo, y no creo ser el único que trabaja de esa manera. Recientes experimentos, como el descrito por Clive Thompson en su artículo “Meet the life hackers”,⁹

⁹Thompson, Clive. “Meet the life hackers”, en *The New York Times Magazine*, 16 de octubre de 2005.

han demostrado que en una típica oficina moderna el trabajador rara vez puede concentrarse por periodos mayores de 11 minutos en una sola cosa e invariablemente su atención pasa el día rebotando entre procesadores de palabras, hojas de cálculo, correo electrónico y una constelación de aplicaciones y sistemas de comunicación personales y corporativos.

Parecería que la comunicación y la información se han tornado en la contaminación del espacio laboral, intelectual y administrativo. No obstante, la relación es más compleja que eso. En una primera instancia podemos decir que estas constantes llamadas e invocaciones de seres humanos y no humanos son una forma de adulación que tiene el poder de alimentar nuestro ego.

Eso podemos verlo con frecuencia, como por ejemplo cuando un teléfono celular suena mientras su propietario se encuentra en una cola o cualquier lugar público, donde todo mundo es tratado con indiferencia. Muchas veces parecería que en esos momentos el sujeto resplandece y de pronto se distingue del resto de la masa humana anónima. La persona recupera por unos momentos su individualidad y hasta su humanidad al sentirse necesitado. Por supuesto, la sensación es pasajera y quizás cada vez menos apreciable y valorada. Los espacios públicos donde se permite el uso de celulares disminuyen día con día. Sea como sea, este tipo de estímulos que tienen el poder de confundir y borrar distinciones entre lo personal y lo público eran prácticamente inexistentes hace medio siglo.

LA CIENCIA DE LAS INTERRUPCIONES

Las interrupciones tienen su propio campo de estudio, una ciencia que comienza hace más de un siglo con la aparición de los operadores de telégrafo. Ellos fueron los primeros técnicos en el campo de la información y la comunicación, que trabajaban realizando tareas altamente estresantes, mecanizadas y repetitivas en las que la precisión era indispensable y determinante. Poco después del nacimiento del invento de Samuel Morse, el 24 de mayo de 1844, no fueron pocos quienes entendieron que interrumpir a los operadores de telégrafo podía provocar errores.

El progreso en diversos campos de la tecnología acentuó la necesidad de desarrollar mecanismos y sistemas que ofrecieran información importante y en ocasiones vital al operador de algún tipo de maquinaria o tecnología, sin distraerlo demasiado. Un ejemplo es el caso de los controles de un avión, los cuales no deben interferir con la tarea del piloto, pero deben ser alta y rápidamente legibles como para ser consultados con un breve vistazo.

La computadora, la Internet y las demás tecnologías que nos rodean no solo ofrecen la posibilidad de realizar numerosas tareas de manera simultánea sino que en cierto modo nos empujan en esa dirección y, dado que la pantalla en general no permite ver más que una o dos aplicaciones a la vez, nos obliga a cambiar de ventana, a saltar de un programa a otro y, al hacerlo inevitablemente interrumpimos el trabajo que estamos haciendo.

Tenemos la ilusión de que podemos realizar varias actividades al mismo tiempo y por tanto ser más eficientes, pero la realidad es que esto resulta difícil debido a que mientras

nos permiten hacer una multitud de tareas también nos bombardean con numerosas interrupciones.

Se ha demostrado que entre más grande es la pantalla, el usuario medio que corre varias aplicaciones a la vez optimiza más su trabajo. No obstante, la pantalla será siempre un obstáculo y un cuello de botella. Esto lo saben los diseñadores de los *sets* de ciertos programas informativos, como algunos en el canal noticioso CNN o en la cadena británica ITN, los cuales cuentan con escenarios equipados con inmensos monitores del tamaño de muros en los que se puede mostrar a la vez docenas de imágenes e información variada.

La liberación de la pantalla ha llevado al sueño de usar interfases holográficas (como en la cinta *Reporte minoritario* de Spielberg, 2002) o bien al tornar nuestro medio en emisores, transmisores, controles de información y entretenimiento, esto llevaría a las últimas consecuencias el proceso de disolución de la computadora, una máquina que, desde su nacimiento hasta los años ochenta, ocupaba a veces edificios enteros o por lo menos salas amplias, pero que en los años noventa pasó a ser una máquina de escritorio y hoy puede caber en el bolsillo.

Pero la verdadera desaparición de la computadora consiste en que la Internet es hoy la computadora; poco a poco la PC y la Mac se tornan obsoletas dejando su lugar a simples terminales–interfases. Ya no es importante guardar en nuestros discos la información que requerimos porque podemos consultarla en las computadoras de los clientes, proveedores y prestadores de servicios. El principal obstáculo para que llegue el tiempo de la oficina sin papel está en nuestra nostalgia y no en la tecnología.

ABUNDANCIA Y ADICCIÓN

Las interrupciones en cierta forma se han tornado en la esencia del trabajo y, de hecho, podemos separarlas entre aquellas realmente nocivas, que tan solo son distracciones, y otras que nos benefician al aportar elementos que sirven para el trabajo que estamos realizando. Según la investigadora Mary Czerwinski, quien trabaja para Microsoft, el verdadero problema no son las interrupciones en sí mismas sino que 40% de las personas interrumpidas se quedan divagando en otras direcciones y no regresan a la tarea que los ocupaba antes.

Eric Horvitz, también de Microsoft, está desarrollando sistemas expertos de inteligencia artificial que pueden aprender, por lo menos en teoría, a estudiarnos y a encontrar la mejor manera de interrumpirnos, espiándonos, aprendiendo nuestras rutinas, reconociendo nuestros ritmos de trabajo para identificar estrés (escuchándonos, observándonos y registrando el número de teclas que tocamos por minuto, los saltos que damos entre programas, el tiempo que dedicamos a determinadas tareas). Esto tiene implicaciones fabulosas en términos de eficiencia, pero a la vez consecuencias aterradoras en el sentido de las posibilidades de control que adquiere quien tiene acceso a las observaciones de nuestra máquina.

Por supuesto que es muy complicado, si no imposible, crear con la tecnología existente un sistema experto que pueda reconocer en nuestros silencios que estamos angustiados, aburridos o inmersos en una importante reflexión. Un programa semejante tiene por objetivo detectar patrones, que es algo que las computadoras hacen muy bien,

esto es predecir comportamientos, lo que significaría en cierta forma leernos la mente (o por lo menos crear la ilusión de hacerlo); algo que muy probablemente harán cada vez con mayor precisión, por lo menos en el ámbito regulado de la oficina.

En el mejor de los casos este tipo de programas servirán para dar lugar a una nueva generación de artefactos de información y comunicación (infocom) que operen con inteligencia, tacto y hasta buenas maneras. En un mundo menos idealizado y por tanto más realista, podrían dar lugar a nuevas y más opresivas formas de control, vigilancia y terror: a un panopticon que estará instalado en nuestro escritorio y tendrá extensiones que llevaremos en el bolsillo, un mecanismo capaz de vigilar cada movimiento e intuir cada idea y antojo.

Estas mismas distracciones son en buena medida lo que hace al espacio virtual tan fascinante y atractivo. La Internet ofrece durante las 24 horas de los 365 días del año un incesante diluvio de estímulos, sugerencias, insinuaciones y promesas, algunas de las cuales parecen irresistibles, como puede ser el atractivo de interactuar con otras personas en cualquier rincón del planeta, poder comprar los productos y servicios más insólitos y exóticos, acceder (en muchas ocasiones de manera gratuita) a información valiosa, controvertida y hasta prohibida. A través de la red podemos invertir en la bolsa de valores, visitar casinos que nunca cierran sus puertas y en los que casi cualquiera puede apostar en una mañana la casa y la herencia de los hijos y, por supuesto, podemos recorrer un vasto universo pornográfico capaz de hacer palidecer hasta al más osado aventurero de la sexualidad.

Hoy sabemos de manera intuitiva que casi todo se puede adquirir en la Internet, que cualquier urgencia, curiosidad o interés puede ser satisfecho en línea, ya sea a través del descomunal bazar que es *ebay*, el *mall* virtual que es *amazon.com* o en cualquiera de los miles de puestos o megacentros comerciales que pueblan el ciberespacio. Esta cornucopia de recursos, que van de lo vital hasta lo superfluo, ha engendrado nuevas necesidades, obsesiones, temores y certezas. Sin embargo, también ha dado lugar a nuevas patologías culturales como la ciberortografía, la cibernataxis y la epidemia de neologismos que dominan las comunicaciones virtuales y parecen evolucionar de la escritura a una comunicación que usa casi exclusivamente mnemónicos y emoticones. O bien, patologías psicológicas, como la adicción a la Internet o adicción virtual, un desorden que, según los autoproclamados expertos en la materia, afecta a un número entre 6% y 10% de cibernautas.

Estos eTerapeutas y eSicólogos no se refieren a adicción como cuando usamos el término de forma coloquial, al referirnos a una pasión exagerada por algo, sino que lo entienden como una auténtica dependencia, que puede ser tan destructiva como el alcoholismo, el tabaquismo o la drogadicción, es decir que asumen que el “enlínealismo” crea de alguna manera un desequilibrio químico. Algunos de los ciberadictos eran ya adictos a la pornografía o al juego, no obstante este medio les hace mucho más accesibles sus objetos del deseo. En lo referente al juego, a finales de 2005 más gente apostaba dinero en casinos digitales que en toda la historia de los casinos. Tan solo en los Estados Unidos (donde paradójicamente estos negocios son ilegales), 12 millones de personas están jugando por dinero

en cualquier momento y las ganancias generadas por esta industria naciente ya se encuentran cerca de los 10 mil millones de dólares.

El 25 de diciembre de 2005 se reveló en el *New York Times* que las casas de inversión más prestigiosas, como Golden Sachs, Merrill Lynch y Fidelity, tienen cientos de millones de dólares invertidos en acciones de casinos virtuales que tienen su base de operaciones en Costa Rica o Gibraltar.

La adicción no se reduce a los vicios tradicionales sino que también concierne a los juegos de video que se juegan de forma inmoderada, a bajar música o películas por carretadas, a las impertinentes consultas compulsivas de valores en el mercado accionario o del clima o de las noticias de última hora. Asimismo, se considera adictos a quienes participan sin control en subastas o en foros virtuales de *chateo*. Son ahora motivo de preocupación los *blackberries*, los *treos* y demás asistentes digitales personales (PDA, por sus siglas en inglés), que han dado lugar a una adicción generalizada y más amplia a la tecnologías de infocom. Ahora bien, hay muchos psicólogos que se oponen a aceptar que la ciberadicción es una enfermedad real y la consideran tan solo un malestar de moda más, una expresión de nuestra obsesiva cultura tecnológica.



III. MÁS QUE UNA NUEVA ECONOMÍA

TRES GIGANTES PLANETARIOS

GZE

Una y otra vez nos maravillamos por las increíbles proezas tecnológicas y económicas que ocurren como rutina en la Internet, para ejemplo basta mencionar al fenómeno del buscador Google, sin duda el más popular y, en gran medida, el más eficiente de su tipo. Gran parte de su éxito se debe a su desafío al emplear, con obstinación y en contra de toda certeza implícita, una página extremadamente sencilla de texto exclusivo. Google dio lugar a un verbo: “googlear”, que es sinónimo de buscar en la red y para muchos ha pasado a ocupar el lugar de I Ching o de la Cábala, como un oráculo con poderes casi mágicos al cual consultamos por igual para saber dónde comprar zapatos, para conocer el significado de la teoría general de la relatividad o para ver si encontramos fotos comprometedoras de la persona que acabamos de conocer.

Así, Google es a la vez índice académico, diccionario (*Define*), detective, calculadora, mapa del mundo, guía de consumo, proveedor de pornografía especializada, almacén

de recetas de cocina, Celestina digital y *egoteca* privada. Como dijo la tecnogurú Esther Dyson: “Con Google todo es conocible ahora”.¹⁰

La empresa cuyo lema es “No seas malo” desafió la lógica convencional de un medio saturado de pirotecnia visual y auditiva con un diseño minimalista que es hoy el estándar de la industria. La empresa fundada en 1998 por dos estudiantes de Stanford, Serge Brin y Larry Page (ambos incluidos en la lista *Forbes*¹¹ de las personas más ricas del mundo, en mayo de 2008, Brin ocupaba el lugar 32 y Page el 33, con fortunas de 18.6 mil millones de dólares), utiliza una tecnología que en teoría puede revisar el equivalente de una pila de papeles de 112 kilómetros de altura en medio segundo, ofrece alrededor de 250 millones de búsquedas al día (en febrero de 2003)¹² y cuenta entre otros servicios con un ojo en los cielos que puede “ver” cualquier ciudad de cualquier país con su servicio Google Earth, un sistema con el que la búsqueda virtual se extiende literalmente al espacio geográfico.

Ahora bien, no hay que hacerse ilusiones, el algoritmo de búsqueda de Google ordena los resultados por su popularidad y no su importancia, veracidad o eficiencia, por lo que sus resultados pueden ser inútiles para nuestras búsquedas. Por desgracia, Google se usa de manera compulsiva para salir del paso en toda clase de trabajos escolares y muchos lo utilizan para realizar investigación con preten-

¹⁰ Hochman, David. “In searching we trust”, en *The New York Times*, 14 de marzo de 2004.

¹¹ http://www.forbes.com/lists/2008/10/billionaires08_The-Worlds-Billionaires_NameProper.html .

¹² <http://searchenginewatch.com/reports/>

siones serias. En cualquier caso, es casi siempre el primer lugar al que recurrimos cuando estamos en duda, lo cual no tendría nada de malo si no fuera porque también muchas veces es también el último lugar al que recurrimos.

Google también aspira “subir” a la red la información codificada de todos los genes conocidos así como sueña con tener una base en la luna. Lo más asombroso es que el valor de esta empresa es equivalente a 30 veces el del periódico *The New York Times*, el diario que considerado como el registro histórico de Estados Unidos y en cierta forma del mundo. Google es el medio más importante con que contamos hoy para saber acerca de nuestra propia cultura. A la vez, quizás ningún otro medio resume con tanta contundencia la vacuidad de la cultura contemporánea, lo cual pone en evidencia el hecho de que docenas de millones de búsquedas incluyen la palabra *sex* o el nombre Paris Hilton.

La aportación más importante de Google es haber cambiado la cultura y haber transformado nuestra actitud hacia la información en general. En el pasado, con dificultad hubiéramos contratado a un detective para sondear los antecedentes, historial, costumbres o hábitos de una o un joven que conocimos en una fiesta, así como era raro buscar el significado o la etimología de una palabra o los orígenes del nombre de una calle. Sin embargo, Google ha logrado sacudirnos una actitud (que hoy percibimos como) pasiva al darnos herramientas para perseguir de manera agresiva lo que nos interesa.

No es que Google haya rescatado a la civilización del marasmo de la abulia, pero sí podemos valorar el hecho de que estimule nuestra curiosidad y que nuestras búsquedas

cotidianas no se limiten a apretar sin cesar el botón de canal del control remoto en espera de un milagro televisivo.

Asimismo, al contender con un universo de información en bruto y sin clasificar, nos ha enseñado a buscar mejor lo que nos interesa, a enfocarnos, a extraer la esencia de los conceptos y discriminar lo que no es indispensable. Además, con todo lo fascinante que pueda ser este recurso, debemos tener en cuenta que se trata de una creación reciente, un engendro cuya historia ni siquiera llega a los tres lustros, un medio que está en su infancia (aunque en la era digital el tiempo fluye de manera vertiginosa) y que aún está en proceso de definirse.

Por su simple magnitud y por el uso rutinario que damos a los productos de esta empresa, es claro que sus decisiones corporativas nos afectan. Dos ejemplos son significativos de lo que Google representa. El Departamento de Justicia de Estados Unidos de América exigió, desde agosto de 2005, a varias empresas que tienen buscadores en la Internet, como Yahoo!, MSN y Google, que entregaran datos acerca del tipo de búsquedas sometidas por sus usuarios y las páginas de la *web* que incluyen en sus resultados. La justificación es que se trataba de poner en efecto la ley en contra de pornografía en línea. El Departamento de Justicia pedía una lista de términos tecleados en los motores de búsqueda a lo largo de una semana no especificada, lo cual representa decenas de millones de búsquedas y una lista de un millón de direcciones de páginas de la Internet elegidas al azar de diversas bases de datos. Con el pretexto de perseguir crímenes, el gobierno estadounidense estaba lanzando una ambiciosa cacería de brujas y una estrategia de intimidación sin precedentes. Google rechazó la petición y optó por defender la

privacía de sus usuarios en la corte, en cambio Yahoo! y MSN accedieron y entregaron la información solicitada.

Por otro lado, Google, en su ambición de entrar al mercado chino, introdujo una versión de su buscador diseñada para complacer al gobierno de Beijing, en la que censura toda información que este considere inapropiada, como toda mención al Dalai Lama, a la defensa de los derechos humanos y a la masacre de la plaza de Tiannanmen, entre otros tópicos.

Así, una empresa que estuvo dispuesta a correr serios riesgos y desobedecer al gobierno por defender a los estadounidenses, estaba dispuesta a vender sus principios cuando se trataba del pueblo chino y su apetitoso y gigantesco mercado. No olvidemos que también Yahoo!, Google y MSN colaboraron con el gobierno chino para que pudiera apresar a varios disidentes que habían estado expresando su inconformidad con el régimen en sus blogs.

YAHOO!

La Internet ha introducido servicios que nunca hubiéramos imaginado necesarios o posibles antes de la era de la red. Un ejemplo que no podemos ignorar es Yahoo!, una empresa que lo mismo ofrece cuentas de correo electrónico gratuitas, de las cuales ya hay más de 400 millones en uso (y desde que devoró a Hotmail es el sistema de correo más usado en el mundo), carteleras cinematográficas en numerosas ciudades, juegos, grupos de discusión, direcciones para llegar a muchos destinos y docenas de elementos que constituyen lo que se ha dado en llamar un portal. En 2004, Yahoo!

alcanzó un valor de mercado de 53 mil millones de dólares y producía ingresos semanales de 90 millones de dólares.

Las páginas de Yahoo! cuentan como la principal presencia de una sola empresa y eso equivale a 13% de todas las visitas a páginas en la Internet. Yahoo! adquirió algunas viejas glorias de la industria, como los motores de búsqueda Inktomi, AltaVista y Overture, para constituir su propio motor de búsqueda, el cual ahora compite con Google en eficiencia y velocidad. También absorbió al innovador y popular sistema Flickr, el cual permite almacenar, *postear*, comentar y compartir fotos en la Internet (en la actualidad hay más de mil millones de fotos que cualquiera puede ver).

Yahoo! ha tratado de diferenciar sus servicios de lo que ofrece Google al dividir su sistema de búsquedas en tres partes: la primera es la búsqueda pública en la *web*, en la que diferentes personas que buscan la misma cosa recibirán los mismos resultados; la segunda consiste en buscar cosas en la propia máquina, con tecnología semejante a la búsqueda que hace el programa *spotlight* en el sistema operativo X de Mac, y por último tiene una búsqueda social o comunitaria la cual depende de la información recibida por otras personas.

Yahoo! es una empresa que tiene la meta de crear “comunidades inteligentes”, de establecer vínculos virtuales entre usuarios, redes de dependencia y confianza (a la manera en que funcionan las recomendaciones de otros lectores en amazon.com o de los consumidores en epinions.com) que inviten al usuario a pasar más y más tiempo en Yahoo! Esto esperan lograrlo al ofrecer servicios en línea de calendario, agenda y guía de compras, entre otras, cosas

para que el usuario mude sus referencias y vínculos vitales a la red. Esto parecería atractivo pero resulta difícil tener mucha confianza en una compañía que ante la primera oportunidad de traicionar a sus usuarios se rindió a las absurdas exigencias gubernamentales.

Por toda la utilidad que puede ofrecer este sistema, es paradójico que el usuario requerirá siempre de un dispositivo digital de infocom para acceder a sus propios archivos de lo cotidiano, lo personal y lo íntimo. Esta propuesta dista mucho de ser la primera de este tipo, la diferencia radica en que quienes lo han intentado antes no contaban ni remotamente con una comunidad del tamaño que tiene Yahoo!. Los ejecutivos de esta empresa consideran que contar con cientos de millones de usuarios les dará la masa crítica necesaria para arrastrar a millones más. Es decir, que sus clientes se vuelven de pronto su riqueza y sus principales proveedores de “contenido” y una población descomunal produce de forma inevitable nuevos e inesperados fenómenos sociales.

WIKIPEDIA

Uno de los fenómenos más interesantes que ha engendrado la red, debido a su capacidad de permitir que una comunidad virtual comparta el conocimiento, es sin duda la Wikipedia, o enciclopedia libre, un sitio que recibe más *hits* o visitas que el *The New York Times* y *USA Today* juntos. Cuando esto se escribe, la Wikipedia ocupa el noveno lugar en el índice Alexa,¹³ lo cual es asombroso debido a

¹³ <http://www.alexa.com/>

que alcanza ese puesto entre sitios multimillonarios como Google, Yahoo!, YouTube y FaceBook, entre otros.

Esta es una obra en permanente proceso de construcción, que se pretende una “enciclopedia gratuita que cualquiera puede editar” y que, al momento de redactar ese texto, contaba con 2’317,858 artículos en su versión en inglés, más de 350 mil en español y 10 millones de artículos en sus 253 ediciones. Para cuando el lector termine de leer este párrafo, el número habrá aumentado varias veces.

La Wikipedia fue creada y lanzada el 15 de enero de 2001 por Jimmy Wales y Larry Sanger. Más que un recurso informativo, que sin duda lo es, su más formidable aportación es que se trata de un mecanismo para cuestionar la jerarquía intelectual y la validez de la academia en la era digital. Cuando comenzó la Wikipedia era un experimento entre la anarquía y un “estado rousseauiano de la naturaleza digital”, como escribió Sanger.¹⁴ La intención era que los colaboradores fueran atrevidos y la idea era solo ver qué sucedería. La primera regla de la Wikipedia era: “Ignora todas las reglas: si las reglas te ponen nervioso y te deprimen y te quitan las ganas de participar en *wiki*, entonces ignóralas por completo y continua con lo tuyo”. Hoy hay reglas escrupulosas para mantener el decoro, así como advertencias y recomendaciones para mantener la neutralidad, para que se publique nada más lo que se considera relevante o meritorio de ser conservado.

El invento de Wales y Sanger no tardó demasiado en cobrar vida propia y en tornarse en una especie de colmena

¹⁴ http://meta.wikimedia.org/w/index.php?title=Talk:Is_Wikipedia_an_experiment_in_anarchy

pensante, por lo que en cierta forma ellos perdieron la autoridad para establecer un sistema de gobierno y control eficiente. Esta ausencia de una jerarquía convencional es sin duda su mayor aportación y principal riqueza. Hay usuarios altruistas, denominados editores (alrededor de 17,000 participantes regulares con y sin credenciales académicas), que incorporan y editan con minuciosidad miles de artículos sobre los temas más variados y se esmeran por dar legitimidad al contenido del sitio.

La Wikipedia funciona con una lógica seudoevolutiva, que dicta que a la larga solo la mejor información se conservará y la mala irá extinguiéndose. En un artículo en el *Village Voice*, Rachel Aviv señala que mientras las enciclopedias tradicionales hacen la pregunta “¿quién sabe?”, la Wikipedia pregunta “¿a quién le importa?”.¹⁵ Este es un cambio muy relevante en el paradigma dominante.

La palabra *wiki*, viene del hawaiano y quiere decir rápido, pero el wiki también es un tipo de programa en un servidor que permite a los usuarios crear y editar con facilidad el contenido de páginas de la *web* usando cualquier navegador. Esta tecnología, inventada por Ward Cunningham hace más de una década, nació de la certeza de que “nadie tiene las respuestas correctas”.¹⁶ Por supuesto, la idea de una obra de referencia de contenido abierto presenta numerosas complicaciones. El ideal de la democratización del conocimiento es sin duda una poderosa motivación pero siempre presentará un serio problema de

¹⁵ Aviv, Rachel. “Mondo Wikipedia”, en *Village Voice*, 11–17 de enero de 2006.

¹⁶ *Ibidem*.

confiabilidad. ¿Cómo garantizar la calidad del contenido de un sitio que ha sido manipulado por manos desconocidas, a menudo anónimas (identificados por seudónimos, nombres de pantalla o a veces solo por su Internet Protocol Address, IPA) y tal vez no especializadas?

Sin embargo, este dilema se debe a que aún creemos en los dogmas del conocimiento previos a la edad digital. Si de algo podemos estar seguros es de que las certezas del pasado parecen cada día menos relevantes en el tiempo de la Internet. La naturaleza igualitaria de un sistema en el que la información no está validada por profesionales, expertos o por gente que garantiza sus afirmaciones con su prestigio, un puesto o el reconocimiento de otros colegas, da lugar a desacuerdos y conflictos que parecerían irresolubles.

Esto no ha restado el interés, impacto o utilización de la Wikipedia sino que, por el contrario, en un gran número de búsquedas de los temas más diversos la Wikipedia aparece en los lugares más prominentes (casi siempre entre los cinco primeros sitios).

Cada página de la Wikipedia tiene cuatro lengüetas: artículo, discusión, editar la página e historia. De tal manera podemos leer solo el contenido, enterarnos si hay algún debate al respecto del asunto, aportar nuestros propios cambios y ver cuándo ingresó y cómo ha evolucionado el artículo en el tiempo.

Los cimientos de la Wikipedia son obras prestigiosas en el dominio público, como la *Enciclopedia Británica* de 1911; el *Diccionario de biografía griega y romana*, de William Smith de 1849; la *Nuttall Encyclopedia*, editada por el reverendo James Wood (no confundir con el actor) de 1907; la *Cyclopædia* de Ephraim Chambers de 1728, y

muchas otras obras clásicas de referencia. Esta sólida base sirvió como magneto para atraer a muchas mentes instruidas y generosas. Enriquecer este proyecto con su sabiduría, ingenio e investigación era participar en algo importante que además de útil resultaba divertido. En muchas ocasiones, el proceso se volvía un diálogo entre editores, otras un debate y a veces se tornaba en una competencia.

De ahí que colaborar es una especie de juego en potencia adictivo: se visita el sitio con frecuencia para construir, insertar, añadir, cambiar o corregir artículos, y luego uno sigue regresando para ver qué han hecho los demás, para cerciorarse de que nadie haya borrado, dañado o “cubierto de graffiti” su trabajo. Nicholson Baker escribe:

Todos los grandes éxitos de internet —el correo electrónico, el chat de AOL, Facebook, Gawker, Second Life, YouTube, Daily Kos, World of Warcraft— tienen un componente más o menos adictivo, te enganchan porque son medios de socialización solitaria, te la pasas visitándolos, curioseando, como harías con una fiesta ruidosa que tiene lugar en el piso de abajo mientras tratas de dormir.¹⁷

Algunos temas controvertidos son objeto de continuos cambios y, a veces, vandalismo. Para imponer un poco de orden se impuso una regla que determina que para poder editar un artículo una persona tiene que tener una antigüedad como miembro de por lo menos cuatro días. Si bien

¹⁷ Baker, Nicholson. “The charms of Wikipedia”, en *The New York Review of Books*, 20 de marzo de 2008.

esto no elimina a los bromistas, tramposos y saboteadores, por lo menos limita los arrebatos vandálicos espontáneos. Ahora bien, podemos considerar que algunos de estos actos de destrucción a veces son más que eso y que en realidad son ejercicios de interferencia cultural o *cultural jamming*, una especie de provocaciones, *performances* digitales o estrategias de subversión política en contra de una variedad de blancos por una diversidad de motivos. Lo que es innegable es que no hay mejor crítico de la Wikipedia que la Wikipedia misma. Nadie ha reconocido mejor sus deficiencias, las plagas vandálicas que la afligen (han identificado 23 formas de vandalismo) ni sus inconsistencias.

Asimismo, este sitio da lugar a incontables discusiones y flameos (los intercambios de insultos en la red se denominan *flaming* o flamazos y las guerras de insultos: *flame wars* en torno a numerosos asuntos controversiales como el problema palestino, la independencia del Tíbet o la guerra en Irak. Temas como estos desatan acalorados cuestionamientos sobre la veracidad de los datos considerados, así como rabiosos debates sobre política, historia y filosofía.

Al ser cuestionado sobre el proceso que usa la Wikipedia, Wales respondió que lo que cuenta no es quién escribe el artículo que se incluye sino el proceso. Añadió que en el futuro la gente se preguntará cómo pudo creer en los artículos de la *Enciclopedia Británica*, escritos por una sola persona y revisados solo por dos o tres editores.¹⁸ Por supuesto existiría el peligro de que un modelo como el de la Wikipedia se convirtiera en una caricatura cultural, si las

¹⁸ Stross, Randall. "Anonymous source is not the same as open source", en *The New York Times*, 12 de marzo de 2006, p. BU 5.

opiniones de toda clase de diletantes lograran imponerse sobre las certezas históricas y científicas, si la holgazanería intelectual pudiera aplastar al trabajo serio y consciente. Sin embargo, la cooperación de la comunidad de *wikipedistas* ha demostrado que un proyecto no piramidal puede funcionar y dar resultados asombrosos.

Siempre habrá quienes consideren este experimento como un fraude y vean con desprecio toda la empresa. Pero parte de la fascinación de la Wikipedia es su carácter amateur y heterogéneo, su tono neutro, genérico y solemne que a menudo oculta mal que un artículo, por ejemplo acerca de *Star Trek (Viaje a las estrellas)* fue escrito en un inicio por un fanático, o el del asesino serial John Wayne Gacy fue creado por un lector obsesivo que quizás ha pasado la vida investigando el tema y ahora tiene por fin un espacio donde verter un conocimiento altamente específico que hasta ahora parecía inútil.

Este servicio gratuito, que no requiere de suscripción alguna ni pide requisitos de ningún tipo para compartir su sabiduría, ha engendrado bajo el sello de Wikimedia su propia agencia de noticias, Wikinews (así como Wikinoticias); un servicio de libros de texto y manuales gratuitos para estudiantes, Wikibooks; un diccionario, Wiktionary; una biblioteca de acceso libre, Wikisource; un directorio de especies, Wikispecies, y una colección de citas, Wikiquote.

En particular, Wikinews es un experimento temerario, ya que se propone como una especie de agencia noticiosa colaborativa. Aquí, como el material son noticias y la actualidad, hay presiones temporales que van a determinar la validez de la información y la eficiencia del servicio, a dife-

rencia de la Wikipedia donde las correcciones, contribuciones y ediciones a un artículo pueden llevarse a cabo durante años y no hay una fecha límite de entrega. Además, el compromiso fundamental es con la neutralidad, una meta difícil de cumplir cuando los articulistas son desconocidos.

La Wikipedia es un proyecto sin fines de lucro, en el que incluso su fundador, Jimbo Wales, se presenta a menudo como un voluntario más. Dentro de la comunidad Wikipedia, para algunos Wales es un héroe, mientras para otros es un déspota, algunos lo ven como un monarca benévolo y unos más como un gurú digital. Pero su fama y prestigio ha rebasado los márgenes del ciberespacio y se ha convertido en una especie de celebridad internacional, aunque él mismo prefiere definirse como un revolucionario, como alguien que quiere “crear y distribuir una enciclopedia gratuita de la más alta calidad posible a todas las personas del planeta en su propio idioma. Eso es quien soy. Eso es lo que estoy haciendo. Esa es la meta de mi vida”.¹⁹ Su creación no tiene un solo comercial, patrocinador corporativo ni fondos inyectados por representantes de intereses especiales. El proyecto depende de donativos, en general pequeños (45,000 individuos donaron 30 dólares en promedio, a fines de 2007). El presupuesto de operación pasó de 2.2 millones de dólares en 2007 a 4.6 millones en 2008. El personal asalariado de la empresa pasó de nueve a 15 en 2007.

Hoy, numerosos *wikipedistas* creen en la naturaleza descentralizada y los principios no comerciales de este

¹⁹ Cohen, Noam. “Open-source troubles in Wiki World”, en *The New York Times*, 17 de marzo de 2008.

proyecto, por lo que se entregan con pasión a perfeccionar este recurso que parte de la certeza de que el conocimiento es algo mutable, que la historia no solo es aquello que ha sido escrito por los ganadores de las batallas ni por las instituciones dominantes y que la tecnología ofrece un medio para apropiársela o por lo menos da un espacio para confrontar nociones y dogmas retrógradas. A la vez, la Wikipedia es una de las más obvias expresiones de lo que se ha dado en llamar el culto del amateur.

El origen mismo de la Wikipedia es objeto de una acalorada pelea entre sus propios fundadores. Wales contrató a Sanger cuando aún era estudiante de doctorado en la Universidad de Ohio State, para que editara artículos de enciclopedia sometidos de forma voluntaria por varios académicos para Nupedia, una enciclopedia en línea que Wales puso junto con otros servicios en el portal Boomis que lanzó en 1998. Boomis no fue un gran éxito y en 2001 Wales y Sanger decidieron darle un giro a la Nupedia al convertirla en una enciclopedia de fuente abierta a la que Sanger bautizó como Wikipedia. En 2002 Sanger renunció y desde entonces él y Wales siguen peleando al respecto de quien le dio a este proyecto su naturaleza abierta.

La Wikipedia ha sido condenada por numerosas instituciones educativas. Incontables profesores y escuelas prohíben a sus estudiantes utilizar este recurso en sus investigaciones y, sin embargo, es usada de forma compulsiva. En una entrevista, Wales dijo:

Siempre hemos dicho que la Wikipedia no debe usarse como una fuente de consulta para tesis académicas, por la misma razón que tampoco la

Enciclopedia Británica debe usarse para eso. Además, está la cuestión de que la Wikipedia es una obra inconclusa que se escribe en vivo, cualquier página puede ser imprecisa en determinado momento. Al mismo tiempo, sabemos que la calidad general de la Wikipedia es extremadamente alta y por eso no nos preocupa.

A pesar de sus deficiencias y limitaciones, esta es la obra de referencia más útil y quizás completa de la historia. Pero si esto no fuera suficiente, también su vitalidad y convulsiones internas la hacen un medio cultural fascinante. A estas alturas es imposible prever qué sucederá en el futuro a este sitio que crece fuera de control. No es impensable que caiga en el olvido, que se mantenga como una curiosa anomalía alrededor de la cual giren las obsesiones de unos cuantos miles de cibernautas o puede volverse el canon del conocimiento.

LA BLOGÓSFERA

Ningún análisis de los fenómenos sociales engendrados por el *World Wide Web* estaría completo si no se mencionaran los *weblogs* o blogs, que son páginas de la red actualizadas con frecuencia, en las que los autores ingresan textos, fotos o cualquier otro medio de forma cronológica inversa (lo más reciente aparece primero), como si se tratara de un diario. Los blogs aparecen y se popularizan a mediados de la década de los noventa. El fenómeno comenzó como una herramienta que servía para publicar en la *web*, la

cual en un inicio trató de venderse como un sistema de comunicación interna para empresas, pero al no funcionar comercialmente, sus autores decidieron ofrecerlo de manera gratuita por la Internet para que cualquiera creara páginas personales con una casi total libertad y sin censura.

Un blog es tal vez el medio de expresión electrónica más fácil de usar. No hace falta saber programar ni conocer lenguajes como *java* o *html*, es más, ni siquiera se requiere saber usar un procesador de palabras como Word para poder publicar un blog. Hoy hay docenas de compañías como Blogger.com, Blogspot.com, Blogdot.com, y en español bitacoras.com y morroblog.com, entre otros, que ofrecen herramientas de una simplicidad apabullante para crear blogs. Ahora bien, mientras hay quienes imaginan al blog como el medio más prodigioso y revolucionario que ha engendrado la era digital, otros no pueden más que verlo como un artefacto frívolo para que adolescentes solitarios describan su malestar existencial.

A menudo el enfoque de los blogs es muy personal, el tono es informal y el lenguaje coloquial, si no de plano adolescente. Los blogs representan un territorio límite entre lo privado y lo público, entre el deseo compulsivo de comunicar y la obsesión egoísta de creer que la intimidad propia puede interesar a los demás. Pero finalmente esas motivaciones están en el origen de la literatura y las artes.

Una moda curiosa ha sido una oleada de ex esposas (y en menor grado esposos) que publican blogs sobre sus divorcios, buscando en el ciberespacio un foro para sus quejas, acusaciones burlas o provocaciones. Esta tendencia alcanzó prominencia y apareció en la primera plana de *The*

*New York Times*²⁰ cuando Tricia Walsh Smith comenzó a escribir acerca del marido que la abandonó, el empresario teatral Philip Smith. El nivel de agresión de la mujer alcanzó tales proporciones que fragmentos del blog fueron incluidos en varios noticiarios televisivos. Parece asombroso que más de 55 mil personas leían con regularidad las furiosas acusaciones de la señora Walsh, ex de Smith.

Los blogs pueden ser confesionarios ridículos o espacios de introspección trivial expuestos a los ojos de cualquier curioso, pero también pueden ser medios de información sorprendente o de narrativa de gran calidad. La cultura del blog se ha desarrollado de manera vertiginosa y hoy la blogósfera es compleja, vibrante y diversa. Mientras la mayoría de los blogs reciben visitas (*hits*) accidentales, unos cuantos han adquirido tal popularidad que son capaces de atraer patrocinadores corporativos y, por tanto, generar ingresos.

Los blogs han resultado muy útiles como sitios para obtener información sobre temas, actividades o personalidades, como foros de debate político, de industrias específicas o bien en casos de desastre en que los medios convencionales no pueden operar o se encuentran colapsados, como fue el caso del huracán Katrina, el tsunami del océano Índico de 2004, el ciclón de Myanmar del 3 de mayo de 2008 o el terremoto de Chengdu, China, del 12 de mayo de 2008.

La mayoría de los blogs cuenta con numerosas ligas a otras páginas, con lo que crean interesantes redes de

²⁰ Kaufman, Leslie. "When the ex writes a blog, the dirtiest laundry is aired", en *The New York Times*, 18 de abril de 2008.

información que pueden enriquecer cualquier reflexión o búsqueda, abrir conversaciones y estimular la aparición de comunidades virtuales ligadas por intereses comunes. Además, muchos blogs son interactivos ya que permiten al lector comunicarse con el autor, publicar ahí mismo sus comentarios o réplicas y crear espacios para la discusión.

En un momento en que la Internet amenaza convertirse en un demencial *megamall* virtual, en un centro comercial estandarizado, homogéneo y monótono, los blogs aparecen como una alternativa para combatir el avance voraz de las empresas gigantescas de información y entretenimiento, cuya ambición es apropiarse de las páginas y portales con mayor tráfico y potencial económico. El blog es una herramienta que promete al individuo conquistar de nuevo el ciberespacio y permite que miles de voces puedan expresarse en la red.

Gran parte de los blogs están hechos de textos independientes, reflexivos o descriptivos, que pueden parecer artículos periodísticos, comentarios íntimos, apuntes editoriales, recetas de cocina o epístolas. En ocasiones, los autores entretienen fragmentos de ficción, poesía y otros géneros dentro de una narrativa abierta. Muchos académicos comienzan a considerar al blog como un género literario, emparentado con formas experimentales como la ficción interactiva, el hipertexto y la poesía cinética, según señala atinadamente Scott Rettberg, en su blog.²¹ Este académico propone que si bien el blog, como otras formas de creación electrónica, no puede considerarse un género literario, podemos verlo como un género formal, cuyas obras tienen en común una

²¹ <http://caxton.stockton.edu/BlogOnBlogs/>

serie de elementos técnicos, pero difieren profundamente en contenido, enfoque e intereses.

A la ya de por sí gigantesca oferta de blogs, se han sumado nuevas formas de expresión y comunicación como el Twitter (el sistema de *microblogging* limitado a mensajes de 140 caracteres, que desató una pequeña revolución durante el terremoto en China de mayo de 2008, ya que numerosos usuarios comenzaron a enviar mensajes en este servicio durante el propio terremoto), fotoblogs (flickr.com), videoblogs, audioblogs y podcasts (transmisiones de radio caseras distribuidas por la Internet en formato mp3, con la intención de ser escuchadas en iPods y aparatos semejantes).

Más allá de la vitalidad y el potencial del universo de los blogs, estas páginas se han tornado en muchas partes del mundo en una alternativa a los medios informativos tradicionales. De acuerdo con el Pew Internet and American Life Project, más de uno de cada diez estadounidenses tienen *weblogs* (una cifra que se cuadruplicó entre 2004 y 2008), de los cuales una ínfima parte son obra de periodistas o escritores profesionales y el resto son escritores amateurs que quieren comunicarse).

Numerosos blogs compiten hoy contra los servicios noticiosos de las cadenas televisivas, los canales informativos de la televisión por cable o satélite e incluso los medios impresos. Casi todos ofrecen visiones partidarias de las noticias y los temas de actualidad, con lo que muchas veces predicen para los convencidos, aunque hay blogs que tratan de ofrecer periodismo balanceado e incluso reportajes de investigación.

Algunos blogs son vías de expresión de ideas contestatarias, provocadoras o extremas debido a que en el ciberespacio la censura es casi inexistente. No obstante, algunos *bloggers* han terminado presos en Irán, Arabia Saudí, Malasia, China, Corea del sur y Estados Unidos (en el caso del periodista *freelance* y blogger Josh Wolf, quien se negó a revelar sus fuentes en un caso de abuso policial y fue enviado a prisión), entre otros países, por atreverse a criticar o reportear al margen de los canales oficiales.

Aparte de su orientación ideológica, los *bloggers* han cambiado las relaciones de poder de los medios estadounidenses. Como evidencia del reconocimiento que han alcanzado tenemos que hay *bloggers* que ya son acreditados en diversos actos, como en las convenciones republicanas y demócratas, así como en las elecciones presidenciales de 2004. También el canal informativo CNN cuenta con un espacio diario en el que se monitorea la blogósfera.

Es ingenuo pensar que unos cuantos blogs podrán liberarnos de los monopolios que controlan la información y la propaganda, pero es un hecho que estas voces a veces irónicas, disidentes, comprometidas o desparpajadas pueden crear fisuras en la sólida armadura de los medios establecidos. Hay blogs que han asumido la labor de criticar a los medios tradicionales y de cuestionar las razones de su cobertura, sus influencias y desviaciones. Resultaría irónico que un medio usado en su mayoría para confesiones adolescentes se transformara en un poderoso *vigilante* de la honestidad de los medios informativos y por tanto en defensor de la democracia.

EL LADO NO TAN OSCURO DE LA CULTURA POPULAR

En general, la mayoría de las personas coincide en creer que hay un lado positivo y otro oscuro en estas tecnologías. Asimismo, es razonable pensar que los efectos secundarios de la red son de carácter moral, social y político. La creencia popular también dicta que la Internet ha llevado al hogar un diluvio de amenazas reales e imaginarias: las tentaciones pornográficas, el gusanillo del juego, enfebrecidas provocaciones consumistas, robos de identidad, acoso infantil por parte de depredadores sexuales y paidófilos, así como la seducción de cultos y sectas.

También tenemos que muy marginalmente la red es usada como herramienta para adiestrar terroristas, reclutar militantes para grupos nazis y mártires dispuestos a autoinmolarse en nombre del Islam. Pero el efecto de estos fenómenos negativos es reducido, a pesar de que los grandes medios, en su siempre exaltado afán de provocar miedo, quieran presentarlos como epidémicos y abundantes. El 4 de marzo de 2007, el programa de la cadena CBS *60 Minutes*²² presentó un reportaje dedicado a lo que llamaron “jihad.com”. Ahí, el general brigadier John Custer, jefe de inteligencia en el comando central a cargo de Irak y Afganistán, declaró: “No hay duda que Internet es el medio más importante para la radicalización de la juventud islámica”. La afirmación es fantástica proviniendo de un experto, ya que de acuerdo con su visión el problema es el

²² Pelley, Scott. “Terrorists take recruitment efforts online, Scott Pelley on the use of the Internet to recruit jihadists”, en CBS News, *60 Minutes*, 4 de marzo de 2007, consultado en <http://www.cbsnews.com/stories/2007/03/02/60minutes/main2531546.shtml>

mensajero. Es decir que, según él, la culpa de la radicalización no la tienen dos guerras de ocupación estadounidenses en el mundo islámico, ni las matanzas, abusos y depredación causada por los invasores, sino los sitios del *web* dedicados a difundir mensajes islámicos extremistas, imágenes de la guerra y mensajes de los mártires. Por tanto, en el mundo de fantasía de Custer, bastaría con cerrar esas páginas y el reclutamiento de suicidas y guerrilleros terminaría o sería limitado en gran medida.

Podemos imaginar que siguiendo esta lógica, en décadas anteriores hubiera bastado cerrar las fábricas de papel para debilitar o inmovilizar al vietcong, a los sandinistas o la guerrilla salvadoreña. Para enfatizar el punto, el general Custer dijo: “Yo veo jóvenes de 16, 17 años, que han sido adoctrinados en Internet llegar al campo de batalla. Los capturamos, los matamos todos los días en Irak y Afganistán”. Difícil imaginar que con declaraciones semejantes *60 Minutes* no sea considerado como un medio para el reclutamiento de jihadistas.

Ahora bien, hay otras amenazas de la Internet que muchos ven como peligros más cercanos e inminentes y a los que en general se responsabiliza por —lo que algunos perciben como— una masiva estupidización de la cultura. Casi cualquiera piensa que la televisión, los juegos de video (los dos grandes magnetos del público joven, uno extremadamente pasivo y el otro obsesivamente activo) y el cine de acción contaminan, deterioran y reducen el nivel intelectual de la cultura popular. La realidad, como lo

demuestra Steven Johnson,²³ es mucho más compleja. Este autor propone que el efecto es el opuesto y que en realidad la cultura popular contemporánea nos está volviendo más inteligentes.

En esencia tendemos a pensar que los juegos de video son el máximo ejemplo del síndrome de gratificación instantánea que aqueja a nuestra cultura, que son la actividad idónea de una era con serios problemas de déficit de atención, que son entretenimientos que inducen una conducta obsesiva, que transforman a quienes los juegan en *zombies* catatónicos y carentes de emociones. Quienes nunca los han jugado a menudo piensan que son una forma de entretenimiento absurdo y peligroso —algunos ciertamente lo son. Al hablar de jugar nos referimos a pasar horas y horas con los controles en la mano y los ojos pegados a la pantalla, no solo probar unos minutos los movimientos de un personaje o reconociendo un terreno virtual. Juzgar un juego sin haber experimentado el placer, la angustia y la frustración que produce es como criticar una película observando al público en un cine. Hay sicólogos que afirman que inmediatamente después de jugar juegos violentos, la gente tiene comportamientos, sentimientos e ideas agresivas, lo que es un resultado muy cuestionable en su valor. Aunque con dificultad se puede negar la influencia, por lo menos inmediata, de los juegos de lucha libre o de combate de artes marciales o incluso de las frenéticas escapadas en *Grand Theft Auto*, donde el protagonista atropella, asesina y destruye autos a voluntad hasta ser ejecutado o atrapado

²³ Johnson, Steven. *Everything bad is good for you*, Penguin, Allen Lane, Londres, 2005.

por la policía. Pero el rechazo a los videojuegos no es tan distinto al desprecio que sentían generaciones anteriores por el jazz, el rock, el rap, el cine o la televisión.

Sin embargo, cualquiera que haya dedicado su tiempo a jugar algunos de los juegos más exitosos y populares, sabe que en realidad la gratificación en el universo de los juegos no es ni remotamente instantánea. Los juegos exigen enormes dosis de paciencia y muchas habilidades y destrezas que no pueden considerarse negativas ni patrimonio de holgazanes. Johnson señala que la cultura popular hoy en día está en general inclinada hacia la producción y el consumo de materiales complejos que estimulan las facultades cognitivas de las personas. Algunos programas televisivos, ciertas películas y varios juegos de video sin duda ofrecen nuevas formas de entrenamiento mental que a la vez de ser entretenidas son efectivas y poderosas. Esto resulta difícil de creer para quienes apreciamos la cultura de los libros, la música y el arte, pero la evidencia es bastante convincente.

Hoy es aceptado que los juegos desarrollan la coordinación entre las manos y la vista, pero ese no es el único atributo, ni el más importante. Más allá de los juicios y evaluaciones morales que se puedan hacer a determinados juegos, tenemos que en general aun algunos de los juegos más violentos, como el mencionado *Grand Theft Auto*, *Halo*, *Quake* y *Doom*, crean intrincados universos autosuficientes, los cuales el jugador debe recorrer descubriendo las reglas, los objetivos y las características del juego. Una de las innovaciones es una generalizada ausencia de manuales.

En general el jugador inicia el juego apretando todos los botones y controles a su disposición para ver qué sucede, a través de la prueba y error (en un entorno seguro, donde

los errores no nos cuestan lesiones, dinero o la vida) el jugador va descubriendo el juego o, como señala el famoso diseñador de juegos Will Wright, autor entre otras cosas de *SimCity* y *The Sims*, el usuario va creando un modelo en función de la evidencia empírica que va recogiendo y que luego refina para dominar el universo en que tiene lugar el juego.²⁴ Wright explica que este es un sistema de resolución de problemas distinto a la aproximación lineal que se ofrece en las escuelas, pero asemeja el método científico de observación, formulación de hipótesis, experimentación y análisis. Se trata de una forma de aprendizaje novedosa y enriquecedora, aprendizaje accidental o por experiencia, que nos enseña “a ser” y no “acerca de”.

Precisamente eso es lo que hace a los juegos de video tan atractivos, que el jugador no piensa que está siendo sometido a una lección. De hecho, como escriben John Seely Brown y Douglas Thomas, “en cuanto la experiencia se vuelve explícitamente educativa, la tarea consiste en desarrollar habilidades compartimentalizadas y pierde su poder para permear los patrones de comportamiento y la visión del mundo del jugador”.²⁵

Los juegos de video se construyen en lo que se ha dado en llamar el “espacio de las posibilidades”. En las narrativas convencionales, la historia planeta una serie de acontecimientos, mientras que en los videojuegos podemos explorar las opciones alternativas. Las acciones y elecciones del jugador crean muchas tramas que pueden ser singulares.

²⁴ Wright, Will. “Dream machines”, en *Wired*, abril de 2006, p.111.

²⁵ Seely Brown, John y Douglas Thomas. “You play world of warcraft? You’re hired!”, en *Wired*, abril de 2006, p.120.

Además, es importante mencionar que los juegos más populares, contrario a lo que se piensa, son juegos intelectualmente complejos y socialmente relevantes, como los mencionados *SimCity* y los *Sims*, así como los juegos que parten de la historia o los mitos para plantear problemas de estrategia, combate o lógica como *Age of Empires* y *Age of Myth*, en los que no hay violencia explícita. Otros juegos muy exitosos tienen temas deportivos y están hechos con un nivel de detalle y precisión deslumbrante.

Los juegos de video no intentan competir con la literatura ni con el cine sino que se trata de experimentar una historia y resolver problemas usando varias habilidades, desarrollando los poderes de observación, memoria, concentración, reconocimiento de patrones y comprensión narrativa. En este caso, la narrativa no se refiere a una secuencia de acontecimientos sino de tareas. En el cine, la historia es el resultado de las acciones de los personajes, en los videojuegos la historia es el resultado de las acciones del jugador. Quizás, el principal atributo que tienen estos productos es que obligan al usuario a tomar decisiones, a elegir caminos y recursos, así como a analizar objetivos de largo y corto plazos, además de que estimulan la autoestima, la creatividad, las habilidades para vivir en comunidad y para resolver problemas. Cuando se popularizaron las computadoras y todo mundo comenzó a tener acceso a una PC, imaginábamos que estas máquinas mejorarían nuestras habilidades matemáticas, sin embargo, hoy es más probable que nos ayuden a mejorar nuestras habilidades sociales.

Johnson señala que el pequeño secreto de los juegos de video es que uno pasa más tiempo frustrado, ansioso, furioso y angustiado que divertido. La paradoja es que aún

así la satisfacción que brinda el concluir un nivel del juego o solucionar un acertijo hace que el jugador termine encantado, enganchado y muchas veces divertido. De hecho, hay quienes creen que parte de la fascinación que provocan los juegos de video radica en que estimulan el sistema de recompensas del cerebro, el que depende de las interacciones del neurotransmisor dopamina con ciertos receptores específicos del cerebro.

En una entrevista en la revista *Playstation* del mes de febrero de 2006, Hideo Kojima, uno de los diseñadores de juegos más importantes de la industria y el creador de la exitosa serie *Metal Gear*, señaló que la principal diferencia entre una película y un juego es que en el segundo se ofrece un servicio. Para él los videojuegos no son arte ni tratan de fascinar a una persona sino que la intención es que cientos de usuarios puedan gozar del servicio que ofrece el juego. Así como un coche debe poder ser manejado por diferentes personas, un juego debe ser entendido, accesible y divertido para cualquiera. “El arte es lo que se exhibe en los museos, ya sea una pintura o una escultura. Lo que yo hago es dirigir el museo —debo determinar cómo ilumino las cosas, dónde pongo las cosas y cómo vendo los boletos”. Para Kojima su función radica en inventar la arena, ofrecer las herramientas y crear las condiciones para el jugador, lo cual es equivalente a preparar la tela, las pinturas y los pinceles para el que compra el juego. Ahí es donde entra en acción el “segundo procesador”, en palabras de Wright: la imaginación del jugador.

Mientras el cine y la tele nos piden que suspendamos la incredulidad y sometamos el imaginario para asimilar

la creación de un autor (aunque esto a su vez tenga como meta estimular nuestra imaginación), muchos videojuegos permiten al jugador participar en la invención y creación de un mundo, con lo que el juego se vuelve una forma de expresión colectiva e interactiva. Los videojuegos avanzan ahora personalizándose, aprendiendo poco a poco del jugador, observándolo, ajustándose solos a su nivel de juego, desafiándolo con pruebas hechas a la medida de sus habilidades, motivando su creatividad, consintiéndolo y provocándolo.

Podemos afirmar que los videojuegos son el equivalente de la ópera en la era digital, ya que son obras complejas y multidisciplinarias que parten de una trama abierta e incorporan diseño gráfico, programación, música, comunicación con otras personas y con seres maquinales para crear personajes y provocar una diversidad de emociones.

El dominio más apabullante de la cultura popular es por supuesto la televisión, la aplanadora del intelecto y las emociones que responsabilizamos de la mayoría de los males sociales. Pero de manera semejante a los juegos de video, buena parte de las series televisivas estadounidenses que se ven e imitan en casi todo el planeta han aumentado en complejidad y riqueza narrativa en los últimos años, lo cual es obvio en series dramáticas muy populares, como *Los Sopranos*, *Lost*, *The Wire*, *Los expedientes X* y *24*, las cuales son verdaderos prodigios estructurales que desafían al espectador al obligarlo a seguir varios hilos narrativos simultáneos (a veces hasta una decena) que se entrecruzan en el espacio de una hora. Estas son series que obligan al espectador a esforzarse a encontrar conexiones, a seguir

subtramas aparentemente inconexas y a buscar sus vínculos, así como a tolerar y entender ambigüedades. Estas series tienen la característica de que pueden ser vistas numerosas veces ya que cada vez que se vuelven a ver revelan nuevos elementos.

De manera semejante podemos enumerar comedias (*sitcoms*) y programas cómicos de calidad de la tele abierta y el cable, como *Los Simpson*, *Seinfeld*, *Frasier*, *Curb Your Entusiasm*, *Da Ali G Show* y *Will and Grace*, entre otras, en la televisión estadounidense reciente, los cuales desafían certezas y provocan al público con propuestas transgresoras.

Johnson va más allá en su observación y rescate de la cultura de la televisión, por lo que incluso recupera los atributos de algunos *reality shows*, como *Survivor*, *The Apprentice*, *The Mole* e incluso *Big Brother*, los cuales en cierta manera operan como juegos de video en los cuales los personajes participan en juegos cuyas reglas van descubriendo a medida en que compiten contra otros participantes igualmente desconcertados y obsesionados con la fantasía del premio, así como con la propia celebridad que promete aparecer en un programa televisivo. Estos programas considerados chatarra, ofrecen un elemento que no tienen los juegos de video: en vez de personajes digitales aquí los protagonistas son seres humanos con vitalidad emocional, temperamentos impredecibles, deseos y reacciones erráticas o caóticas. En lugar de varias narrativas tenemos numerosas relaciones entre los personajes. Aquí no basta responder preguntas con velocidad y precisión, como en los viejos programas de concursos, sino que se requiere

de eso que Daniel Goldman denominó “inteligencia emocional”, y que se define como la habilidad de evaluar de manera apropiada una situación social al descifrar las señales no verbales que da la gente y al responder a ella de manera eficiente.

NUEVAS MENTES NO HUMANAS

No hace falta tener acceso a estadísticas, censos o análisis para saber que en las últimas décadas la mediósfera se ha transformado de manera enloquecedora, que la explosión de los medios de comunicación, cómputo y reproducción ha alcanzado todos los rincones de la cultura, muchas veces con efectos positivos, pero en ocasiones con consecuencias catastróficas.

El mantra actual es que vivimos una cultura de saturación y que estamos perdiendo el control de nuestro entorno. ¿Pero quién puede negar las ventajas que nos proporcionan nuestras herramientas digitales? Nos hemos rodeado de herramientas para minimizar esfuerzos y maximizar recursos, por supuesto en el camino hemos elegido sacrificar gran parte de nuestro tiempo, dinero y esfuerzo a estas mismas aplicaciones. Tal vez el efecto más impactante de la mediósfera es que ha resucitado un extraño sentido de lo intangible, de lo inexplicable y de lo divino.

Estamos en un momento histórico en que las cosas comienzan a responder, en que nuestras computadoras, enseres domésticos, autos o juguetes de nuestros hijos comienzan a poblar una categoría novedosa: la de los obje-

tos animados pero no vivientes, alertas pero no conscientes, inteligentes pero no racionales. Esta nueva ciberecología ha dado lugar a una especie de animismo electrónico en el que los objetos que nos rodean dejan de ser meras extensiones sobre las que proyectamos nuestras necesidades y deseos, para tornarse en las entidades con las que deberemos compartir la mediósfera y que tal vez habrán de heredarla.



IV. TRAGEDIA Y NARCISISMO DE LA PERSONALIZACIÓN DE LA TECNOCULTURA

ESPECTÁCULO, PORNOGRAFÍA, TORTURAYNARCISISMO

Una de las características que hacen diferente a la línea aérea Jet Blue de sus competidoras con mayores presupuestos, flotas y experiencia es que, en vez de someter a sus pasajeros de la clase turista a las típicas (y ofensivas al paladar y la digestión) charolas de comida de avión, se ofrece una modesta bolsa de cacahuates o de frituras (orgánicas) y un refresco. A cambio de esta austeridad alimenticia, cada asiento cuenta con su propia televisión instalada en el respaldo del asiento de enfrente, con servicio (limitado) de canales por satélite (*DirecTV*) y juegos de video. El argumento de venta de Jet Blue es que a pesar de que se trata de una línea que ofrece tarifas muy económicas, cada viaje puede ser una experiencia personalizable. Este atractivo dio lugar a un espectáculo inédito en la historia de los medios. El 21 de septiembre de 2005, un Airbus A320 de esta línea despegó del aeropuerto Bob Hope de Burbank, California, a las 15:17 con destino a Nueva York, pero apenas levantó el vuelo el tren de aterrizaje frontal quedó irremediablemente atascado, con las ruedas perpendiculares al cuerpo

de la aeronave. No era posible continuar el viaje y el riesgo de aterrizar era grande. Entonces los canales de noticias CNN, MSNBC y Fox News de la televisión por cable y satélite cambiaron su programación para consagrar su tiempo de aire a la situación del avión. Mientras, la cadena CBS interrumpía sus emisiones con boletines de última hora para dar información de lo que ocurría con el vuelo.

En un principio, los responsables de la programación de esos canales no pensaron en 146 televidentes potenciales que se sentirían involucrados en ese reporte: los 140 pasajeros y seis integrantes de la tripulación del 292. De esa manera los pasajeros de ese vuelo pudieron ver en sus pequeñas pantallas personales la cobertura en vivo de su predicamento convertido en morboso infoentretenimiento para el público televisivo. Ante el azoro del mundo, el piloto estuvo sobrevolando el cielo de Los Ángeles durante casi tres horas, para consumir la mayor cantidad de combustible, y luego se dirigió al aeropuerto internacional de Los Ángeles, debido a que cuenta con pistas más amplias y servicios de seguridad más modernos que los demás aeropuertos de la zona. Algunos reportes señalan que diez minutos antes de intentar su aterrizaje el piloto apagó el sistema de televisiones, aunque otros dicen que lo hizo “bastante tiempo antes”, para censurar las imágenes de una posible catástrofe. Durante el tiempo que duró el episodio, los canales que cubrían los hechos interrumpieron lo que parecía un drama de vida o muerte con los cortes comerciales regulares. Cuesta trabajo imaginar lo que debieron haber sentido los pasajeros al ver que CNN “los abandonaba”, que interrumpía la transmisión para ir a un anuncio de seguros de vida, cereales o viagra.

Por fortuna, la maniobra fue un éxito y nadie salió lesionado. Después, varios pilotos y expertos declararon que ese tipo de aterrizaje de emergencia no era tan peligroso, que había poco riesgo para los pasajeros y que era posible aterrizar incluso sin el tren de aterrizaje de la nariz. Se supo después que un incidente semejante había tenido lugar en febrero de 1999 en Columbus Ohio y que en años anteriores el airbus A320 había tenido por lo menos siete casos de problemas con el tren de aterrizaje. De haber revelado esa información mientras se desarrollaban los hechos, quizás el espectáculo hubiera perdido emoción, tal vez se habría tornado trivial y las televisoras hubieran perdido parte de su auditorio.

Los pasajeros tuvieron la singular oportunidad de ser espectadores y víctimas potenciales de un accidente de aviación que se desarrollaba en un *tempo* casi cinematográfico. Muchos viajeros declararon después que lo que más les asustó fue verse en la televisión. Esto resulta interesante ya que el motivo principal de su ansiedad fue convertirse en espectáculo y no el desperfecto en sí.

En sus vuelos regulares las aerolíneas censuran la mayoría del contenido sexual así como el lenguaje obsceno de las películas que se exhiben en sus naves, pero en especial eliminan todas las imágenes de aviones en peligro de sus funciones en el aire. En esta ocasión, en la era del post 9-11, el entretenimiento a bordo era un improvisado *reality show* en el estilo de *Survivor* o *El sobreviviente*, que bien podría haberse llamado *¿Habrá algún sobreviviente?*, en el que la suerte de los participantes involuntarios estaba por completo fuera de su control.

Mientras la cámara seguía al avión, los comentaristas y expertos especulaban acerca de lo que podría suceder. Si algo mantenía hipnotizado al espectador (dentro y fuera del avión) no era el supuesto valor informativo de la transmisión (el cual era mínimo) sino la posibilidad de ver una catástrofe sangrienta en vivo, sin trucos ni censura.

El show del vuelo 292 se convirtió en un espectáculo que, retomando al multicitado Jean Baudrillard, podríamos llamar pornográfico, no en el sentido de representación gráfica de actos sexuales sino porque establecía una relación totalmente transparente entre el espectador y el espectáculo, en la que la representación era disimulada detrás de elementos sobrepuestos (los genitales en la porno) que opacan todo matiz narrativo y someten al espectador a un obsesivo discurso monomaniático. De esta manera se añaden dimensiones al espectáculo que hacen al objeto mediatizado más real que el objeto real, por tanto hiperreal. Mientras en la pornografía: “el sexo está tan cercano que se funde con su propia representación” (Baudrillard *dixit*), a bordo del vuelo 292 la perspectiva también se colapsó confundiendo al avión con su imagen.

TELÉFONO CALIENTE

La aventura del vuelo 292 resulta entonces un espectáculo pornográfico carente de sexualidad, pero si de algo no hay escasez en la mediósfera es de sexo. La saturación es tal que ya ni siquiera podemos dejar las imágenes sexuales en casa sino que nos siguen a dondequiera que vayamos y se han convertido en el telón de fondo de la cultura de la primera parte del siglo XXI. La pornografía es un género que históri-

camente ha estado en la vanguardia tecnocultural, abriendo brecha tanto en el terreno de la tecnología como en la ética, el comercio y la moral. El impacto cultural de la tecnología está vinculado de forma intrínseca con la pornografía, ya que desde la época de la revolución francesa ha servido como un poderoso motor de la innovación tecnológica.

Pornografía es tecnología de información y comunicación más sexualidad. La pornografía es por definición una forma de expresión transgresora, que fascina, agrede y despierta una inmensa curiosidad. Cada vez que aparece un medio de difusión cultural (ya sea la imprenta, la foto, el cine o la Internet) la posibilidad de que este pueda ofrecer material erótico estimula su desarrollo, uso y popularización.

Millones de personas utilizan teléfonos celulares y dispositivos portátiles, como el iPod y demás reproductores de archivos digitales, equipados con micro pantallas para ver fotos personales, películas, videos familiares y toda clase de cortos caseros. Para este medio se producen de manera profesional video clips musicales, noticieros, episodios de programas televisivos, caricaturas y minifilmes. Varias empresas en diversas partes del mundo se dedican a producir y distribuir fotos y videos pornográficos diseñados para estos reproductores portátiles. Por supuesto, existe demanda para los servicios que ofrecen contenido o material sexual “para llevar” en estos aparatos de mano, ya que sitios de la Internet, como www.xobile.com, que venden una amplia selección de películas XXX, hetero u homosexuales, que van del exhibicionismo “vainilla” de *Playboy* y *Penthouse* hasta la crudeza compulsiva, tumultuosa y amateur del porno *gonzo* (un estilo de cinematografía en la que el propio cineasta

y su equipo suelen involucrarse en la acción frente a la cámara), obtuvieron ingresos cercanos a los mil millones de dólares en 2005 y se espera que en 2010 la cifra alcance los cinco mil millones de dólares.

Estos filmes de dos minutos se venden en formatos para “bajarse” (*download*) o para ver en *stream video*. No olvidemos que los monitores más grandes de estos dispositivos miden alrededor de 4.5 centímetros, es decir que están limitados a ofrecer apenas unos 90 milímetros cuadrados de placer. Resulta extraordinario pensar en la tarea proteica de la imaginación que logra excitarse con un espectáculo digno de un circo de pulgas, un *show* exhibicionista que casi podría caber en una estampilla.

Las micropantallas reemplazarían entonces a las revistas escondidas en el último cajón del escritorio y a las cabinas privadas de los *pornoshops* y *masturbódromos* de las grandes urbes occidentales, con lo que se multiplicarían las posibilidades autoeróticas del baño público, el cubículo, el restaurante, el parque y por supuesto el auto. Podemos suponer que así como ahora está prohibido teclear mensajes de texto mientras se conduce, pronto deberán aparecer leyes que regulen el uso de pornografía de bolsillo mientras se maneja.

Es de esperar que si alguien carga pornografía en el bolsillo, con independencia de la novedad que puede ser, lo hace porque no es capaz de separarse de ella o bien porque quiere compartirla con alguien más. No es lo mismo exhibir entre los amigos fotos de Pamela Anderson, Jenna Jameson, Jessica Simpson o alguna otra belleza, que confesar a los compañeros del trabajo los fetichismos o las fantasías eróticas más privadas.

La realidad es que estos secretos íntimos, aparte de las sesiones de alardeo entre amigos, rara vez causan orgullo y más bien suelen ser motivo de vergüenza, complejos e inseguridad. Por lo tanto, parece evidente que quien lleva consigo muestras de su pornografía personal (aquella que suele consumirse en la soledad) lo hace con fines masturbatorios y corriendo siempre el riesgo de que caiga en manos extrañas por accidente o por malicia.

Ahora bien, la pornocelular está muy lejos de ser lo más grave que le ha sucedido al teléfono, a la pornografía o a la cultura popular. De hecho podemos decir que tendrá efectos positivos ya que en gran medida esta relación impulsará a los consumidores a exigir que la calidad de las imágenes en las pantallitas de sus celulares e iPods sea mejor, que aumente el tamaño de la memoria, que se universalice la comunicación entre dispositivos y que se ofrezca una mayor variedad de películas.

Convertir el teléfono en tele de bolsillo es tan solo un uso más que hemos añadido al teléfono portátil, un invento que hasta hace poco era en sí mismo un prodigio que había revolucionado al mundo. Hoy la posibilidad de comunicarnos a distancia en todo momento y en casi cualquier lugar es un acto que asumimos como natural. De tal manera, el celular forma parte de lo que llamamos las tecnologías transparentes, aquellas tan integradas a la cotidianidad que pasan casi inadvertidas, que casi son invisibles.

Por eso siempre esperamos más de esa extensión del ser, queremos que haga más por nosotros, que llene más necesidades imaginarias (como tocar música o dejarnos leer libros electrónicos) o por lo menos que sea más versátil y personal. Esta última es la palabra clave: la democratización, por su

abaratamiento (relativo), de las tecnologías portátiles las ha llevado a ser comunes y corrientes, lo cual en las sociedades consumistas (afectadas por el virus de la hipervelocidad y las leyes de la obsolescencia) es inaceptable.

Lo común y corriente debe ser cambiado por lo extraordinario y único. De ahí la urgencia por remplazar teléfonos cada seis meses e iPods cada semana, así como la euforia por adquirir imágenes (“tapices”) originales, tonos musicales, fragmentos específicos de canciones, voces de celebridades, sonidos cómicos u onomatopeyas curiosas para instalarlos en los celulares y hacerlos reflejar gustos y deseos, para volverlos extensiones de la individualidad como la ropa de marca o los tatuajes.

La compulsión frenética de imprimir nuestro sello en los objetos tecnológicos es una manifestación de nuestra vanidad, lo cual no tiene nada de novedoso pero sí ha alcanzado proporciones perturbadoras debido a la versatilidad y omnipresencia de la tecnología digital. Desde hace décadas las computadoras personales ofrecen la posibilidad de reflejarnos y de poder ser convertidas en monumentos a nuestro ego, pero esas máquinas pertenecen al ámbito de lo privado.

En cambio los teléfonos celulares, las agendas electrónicas, los *blackberrys* (también conocidos como *crackberrys*, por ser altamente adictivos), las *laptops*, las *palmtops* y demás están hechos para usarse en espacios públicos, por lo que son símbolos de estatus que se ostentan de manera semejante a la joyería. La modelo-actriz-fenómeno Paris Hilton desató una fiebre tecnoglamorosa con su teléfono Sidekick II, Swarovski incrustado con cristales. No menos exitosas han sido las fundas, forros y estuches para teléfono

celular de Anna Sui (de 300 dólares) y Zac Posen (de 499 dólares), el teléfono Samsung decorado por Diane von Furstenberg (de 300 dólares) y el Siemens Escada (de 900 dólares). Parte de la mística de estos aparatos y sus elegantes envolturas consiste en que, en cuestión de unos cuantos meses, se convierten en chatarra obsoleta de la misma manera en que lo hacen los teléfonos más baratos.

LA REVOLUCIÓN SERÁ PODCASTEADA

Quizás ningún otro aparato portátil ha desatado una obsesión semejante a la producida por el iPod, el reproductor de audio y video que puede almacenar archivos de todos tipos. Estos herederos del ancestral *walkman*, de Sony, tienen la capacidad de crear no solo ambientes sonoros, personalizados y ambulantes sino también de cautivar nuestra atención visual y aislarnos de todo estímulo del exterior y la realidad. Debido al enorme poder de almacenamiento de memoria que tienen estos dispositivos, se trata de auténticos catálogos de los gustos, intereses e idiosincrasia de sus propietarios.

Independientemente de que el portador guarde imágenes pornográficas en el disco de su iPod, que en caso de caer en manos ajenas lo puedan avergonzar o incriminar por sus deseos eróticos, esta pequeña máquina puede cargar la historia emocional, los itinerarios culturales, las memorias más preciadas y el imaginario idealista de su propietario en forma de música, programas de radio (en forma de *podcasts*), fotos personales y todo tipo de archivos.

En cierta forma, el iPod y sus similares nos acercan a las fantasías del padre de la cibernética, Norbert Wiener,

quien en 1964 escribió que en teoría era posible “telegrafiar” o transmitir el patrón completo de un cuerpo humano al reducirlo a impulsos eléctricos codificados, que podrían ser enviados por un cable y reconstituidos como materia al llegar a su destino. Un iPod del futuro podría ser usado para almacenar nuestra “esencia” y transportarla a un nuevo recipiente para trasmigrar nuestro ser a un cuerpo nuevo, como propone Hans Moravec.²⁶

CUERPOS DESINCORPORADOS

Volviendo al tema de las experiencias extracorporales, es posible imaginar que para los pasajeros del vuelo 292, ver imágenes de su avión flotando a la deriva con una especie de signo de exclamación colgando de la parte inferior de la cabina tuvo que ser una delirante experiencia de desincorporación. Quizás los viajeros en ese vuelo evocaron el famoso cliché de quienes dicen haber tenido experiencias cercanas a la muerte en las que se ven a sí mismos, como si su espíritu abandonara su cuerpo. Los viajeros podían ver su lento naufragio, como si fueran ajenos a él, como si se tratara de una de tantas tragedias distantes a las que CNN dedica unos cuantos minutos semanales.

Los habitantes de la mediósfera invertimos enormes cantidades de tiempo y dinero en personalizar nuestras tecnologías, lo cual refleja nuestra desesperada ansiedad no solo de controlar sino de hacer nuestras e imprimir nuestra huella en las máquinas que nos rodean día a día, de las que

²⁶ Moravec, Hans. *Robot, mere machine to transcendent mind*, Oxford University Press, Nueva York, 1999.

en general no entendemos nada y de las que a menudo somos dependientes por completo.

Manipulamos elementos cosméticos y superficiales de las extensiones que en muchos casos nos dan sentido y son fundamentales para nuestro quehacer, pero en general somos pasajeros, casi rehenes de nuestras tecnologías. Nuestra situación es paralela a la de los pasajeros del vuelo 292, quienes podían cambiar de canal, apagar el monitor o concentrarse en las imágenes de su dilema sin que eso tuviera efecto alguno en lo que sucedería en la pista de aterrizaje.

El extraño episodio mediático del vuelo 292 resulta una atinada metáfora del estado de la cultura contemporánea en una era en que vivimos obsesionados por entretenernos hasta la muerte. En un tiempo de guerras, enormes catástrofes naturales y patológica indulgencia política, estamos demasiado ocupados reprogramando nuestras preferencias en el teléfono celular / cámara digital / televisión de plasma / *gameboy* como para darnos cuenta que nos hemos vuelto parte de un espectáculo y el *show* en cuestión es una trágica película de desastre.



V. PORNOGRAFÍA Y UTOPIA EN LA SOCIEDAD CYBORG

LA CONCEPCIÓN TECNOLÓGICA INMACULADA

Desde los orígenes de la cultura, el hombre ha soñado con manufacturar seres animados, artefactos inteligentes capaces de comunicarse, tener voluntad, hacernos compañía y, sobre todo, liberarnos de nuestro destino al trabajar para nosotros como esclavos obedientes, cuyo sometimiento no nos provoque culpa alguna. Así, de las fantasías de hombres de barro, maíz o bronce pasamos a las obsesiones de poblar el universo con automatones, robots y replicantes serviciales. El relato seminal que en la actualidad articula nuestra relación con estos engendros fantásticos es *Frankenstein o el moderno Prometeo*, de Mary Shelley. Esta es la historia de un joven científico que, gracias al conocimiento del cuerpo humano y de ciertas tecnologías arcaicas, es capaz de crear vida o, más bien, re-crearla a partir de partes muertas, pero una vez que lo ha hecho se arrepiente y reniega de su obra. El triunfo tecnológico se vuelve una derrota ética y moral.

Si bien por una parte hay un elemento de blasfemia en el acto de Víctor Frankenstein, ya que como Prometeo ha usurpado el poder divino, su verdadera transgresión es

que se ha apropiado del poder reproductor femenino en una perversa “concepción inmaculada”. Los avances en la década de los noventa en materia de genética, microelectrónica, nanotecnología, ingeniería de tejido y la colisión de las tecnologías digitales de la información con la biología, ha hecho posible erradicar enfermedades congénitas, mejorar las funciones del cuerpo, perfeccionar a la especie, manipular nuestra evolución y en algún punto producir / engendrar nuestra propia descendencia tecnológica, inteligente y consciente, es decir dar lugar a una perversa concepción inmaculada.

Estos anhelos están cimentados en la concepción del cuerpo como una máquina cuyas partes pueden ser remplazadas y su rendimiento mejorado. El monstruo de Frankenstein es una fantasía científica y es el resultado de esta misma concepción del cuerpo: al devaluarlo, reduciéndolo a un ensamblaje de partes animadas por una especie de motor, el hombre manifiesta su poder sobre la materia, la vida y ese concepto ambiguo que denominamos el espíritu.

Quizás en un futuro no muy distante se materialice el sueño de fabricar a un ser consciente y entonces el hombre comparta la tierra con otra u otras especies creadas con nuestra tecnología y con la ayuda de algún inexplicable chispazo de conciencia, como el que transformó a una variedad de primates en *homo sapiens*. Lo que es cierto es que, como en la novela de Mary Shelley, una vez creada esta nueva forma de vida, su simple existencia cuestionará todas nuestras certezas y pondrá en tela de juicio nuestro papel

privilegiado como autoproclamados amos de la tierra. El monstruo, más que ser el hijo de Frankenstein, es su doble, contraparte y rival. El científico y el engendro están obsesionados mutuamente y su relación es excluyente. Después de terminar al monstruo, Víctor no podrá reestablecer su relación con el resto del mundo, y tampoco será capaz de comunicarse con el engendro, ya que a pesar de que éste logra aprender a hablar nunca llega a tener un nombre y su creador, quien sería su único interlocutor, nunca accederá a escucharlo.

Es impredecible la relación que mantendremos con estos “hijos de nuestra mente”, lo único que podemos hacer es recordar que la última vez que dos especies inteligentes compartieron la tierra fue hace más de 25 mil años, cuando humanos y neandertales caminaron de manera simultánea por la superficie del planeta. El resultado fue que los neandertales quedaron extintos y sobrevivió la especie más astuta y con la mejor tecnología. No es improbable que en este nuevo encuentro de “culturas” seamos nosotros quienes tengamos la desventaja tecnológica.

En un parpadeo histórico, el hombre está en proceso de adquirir la inquietante capacidad frankensteiniana de crear algo semejante a la vida y de transformar todo lo viviente, incluyéndose a sí mismo. Esta enorme responsabilidad es una fascinante promesa y un peligro gigantesco, que hace que obras como *La Eva futura*, dejen de ser materia de especulación fantasiosa y se transformen en las herramientas de reflexión que puedan rescatarnos de nuestras propias invenciones.

INFECCIÓN Y PROMESA DE LA NUEVA CARNE

Max Renn (James Woods), un inescrupuloso ejecutivo de un canal marginal de televisión por cable, descubre una oscura transmisión aparentemente originaria de Malasia, que consiste en la proyección ininterrumpida (con casi nula producción, y prácticamente cero valores estéticos) de torturas, mutilaciones y asesinatos de carácter sexual. Renn es el protagonista de la cinta de culto clásica *Videodrome* (1983), de David Cronenberg, y su fortuna cambia de manera brutal tras dar con lo que se imagina será una mina de oro: el entretenimiento perfecto para un público desensibilizado, morboso y obsesionado con el realismo artificial.

La transmisión, que hoy quizás pasaría inadvertida entre las series de telerrealidad como *Survivor*, *Big Brother*, *Fear Factor*, *Extreme Makeover* y demás, era en realidad una especie de Caballo de Troya, y sus imágenes ocultaban emisiones de energía capaces de afectar poderosa e irreversiblemente la mente al sumergir al individuo en un universo de alucinaciones. La Nueva Carne en cuestión era un producto secundario de una devastadora infección mediática, una colonización de la mente realizada a través de imágenes contaminadas. El individuo expuesto a estas visiones era víctima de un extraño contagio, un escozor crónico de la imaginación que era capaz de afectar la percepción de la realidad.

La idea de que las imágenes pueden corromper la carne y transformar al individuo en monstruo ha sido explorada en una diversidad de historias de horror y fábulas morales; está presente en la mitología griega, con la historia de la

gorgona Medusa, capaz de convertir en estatua a quien mirara sus ojos. Asimismo, esta idea está presente en la pesadilla puritana que supone que quien ve pornografía o imágenes impuras se transforma en una bestia sexual, y recientemente la tenemos en los cuentos de terror nipones de la serie *Ringu* o *El aro*, de Hideo Nakata (1998, 1999 y 2000), así como sus secuelas, precuelas y *remakes* (Verbinski, 2002 y Nakata, 2005), en las que el simple acto de ver una película condena al espectador a una muerte espantosa.

Por supuesto, esta Nueva Carne (de inducción ocular) es simbólica y cumple con la función de ser una proyección física de malestares y angustias culturales. No obstante, hay otra Nueva Carne, una real y material, resultado de la proyección de símbolos en el cuerpo y de la mitificación de la tecnología. Esta Nueva Carne se refiere a la naturaleza híbrida del cuerpo humano, a la interacción de la cultura con el físico y a la carne forjada por la tecnología. La Nueva Carne es la materia prima del *cyborg*, es decir de los organismos cibernéticos autorregulados que fusionan lo orgánico con lo manufacturado y lo biológico con lo racional. El *cyborg* se caracteriza por ser producto de la historia y la cultura; por ser tecnología, arte e individualismo; por ser una obra inconclusa que se fabrica de fuera hacia adentro y que mantiene un diálogo interno entre sistemas tecnológicos y su organismo.

El *homo sapiens* es una especie única por su capacidad de transformar su entorno, así como por su extraordinaria resistencia y tenacidad para sobrevivir a los medios hostiles, aún en las circunstancias más difíciles. La aplicación del conocimiento, la memoria y la astucia a problemas concretos dio lugar al *homo faber*, el hombre que hace herramien-

tas y crea una cultura al dejar un legado a sus descendientes, que estos a su vez incrementan con sus propias creaciones. Más tarde, la aceptación de un nuevo orden tecnológico en que la frontera entre la herramienta y el ser comienza a volverse difusa dio lugar al *homo cyborg*, el ser que incorpora sus utensilios y que es incorporado por su tecnocultura.

Así, un *cyborg* es un hombre que sobrevive gracias a un corazón artificial, una persona con una prótesis, alguien que utiliza lentes para ver de lejos, un anciano minusválido que toma docenas de drogas para mantener el cuerpo en funcionamiento, un atleta que se inyecta testosterona y esteroides al punto de convertirse en una montaña de músculos o alguna mujer que altera su apariencia con cirugía plástica. La mayoría de los hombres hoy somos habitantes de la sociedad globalizada *cyborg*, en la cual aun los seres no modificados o con cambios mínimos (como los que ocurren al recibir las vacunas de la infancia, que reprograman el sistema inmunológico contra diversas enfermedades) son parte de un organismo cibernético que los engloba.

La Nueva Carne puede ser producto de un esfuerzo por volver al cuerpo a una “normalidad”, por restablecer la calidad de vida o bien puede ser un intento por mejorar, ya sea en términos de rendimiento físico, atlético, sexual o estético. La Nueva Carne puede ser deseable por necesidad, ambición o simple vanidad. Numerosas modificaciones corporales, que pueden ser brutales y riesgosas, carecen de beneficios en el sentido estricto. Los cambios de sexo, los implantes de senos y la liposucción son algunos de los procedimientos que se realizan de manera rutinaria con la finalidad idealizada de transformar al ser en algo mejor.

Como escribe Sven Lindqvist, con estas operaciones el individuo reconoce una “vergonzante” exigencia: “Quiero ser hermoso”. Esta simple afirmación, equiparable al sueño del físicoculturista de querer intimidar al exhibir su musculatura, es transgresora ya que aparte de su intrínseca frivolidad va en contra de nociones elementales de autoaceptación y respeto al cuerpo.

El desafío que conlleva la Nueva Carne es contradecir no solo viejas normas sociales sino también llevarle la contraria al discurso populista hollywoodense, en el que la vanidad siempre es castigada, así como a la narrativa de las telenovelas, donde la pobre, fea y buena termina conquistando al guapo millonario, mientras la bella ambiciosa es humillada.

Cualquier entidad viva modificada, mejorada, extendida o afectada por la cultura (desde una célula cuyo ADN ha sido manipulado hasta el planeta tierra entero, concebido como Gaia, un sistema tecnobiológico en frágil equilibrio) puede ser un *cyborg*. En cambio, la Nueva Carne es el camino a una nueva especie humana e implica una ruptura con la tradición, los tabús, lo viejo, la biología y la evolución. El filósofo Fabián Giménez Gatto la define como: “la corporalidad desnuda ante la caricia abyecta del metal, la somática antiutopía postindustrial presente en el imaginario cultural del cruce de milenios”.

La Nueva Carne es a la vez la adopción, en la mayoría de los casos voluntaria, de una condición híbrida, es una toma de posición ante la vida, una actitud de desafío y una perturbadora ruptura con la esencia de lo que a menudo consideramos que nos hace humanos. No por nada Renn grita: “¡Larga vida a la Nueva Carne!” , antes de darse un tiro

en la cabeza, en una sicótica paráfrasis de la fórmula: ¡El rey ha muerto, viva el rey!

De esa manera, Renn renuncia a la *vieja carne* en favor de un nuevo envase, que puede o no ser artificial, pero que será distinto al original. La Nueva Carne aparece como si se tratara de una enfermedad, Renn trata de combatirla pero al final es derrotado y termina aceptado su nueva condición. La transformación de Renn es semejante a la de otros monstruos clásicos de la literatura y el cine. También evoca a buena parte de los súper héroes de cómic, quienes deben sus poderes a mutaciones que los convierten en seres privilegiados pero los margina de sus semejantes al tornarlos, la mayoría de las veces, en benefactores esquizofrénicos, antisociales y paranóicos.

La Nueva Carne está relacionada con la noción, hasta cierto punto reaccionaria, de que el encuentro entre tecnología y anatomía puede tener resultados inesperados y trágicos, como sería la conversión, debido a la radiación nuclear, de una insospechada e inofensiva lagartija en un gigantesco Godzilla que destruye Tokio a patadas, pisotones y chorros de fuego radiactivo.

La actitud de Renn evoca, toda proporción guardada, a la decisión de algunos fanáticos del arte corporal extremo de tatuarse el rostro, hacerse la lengua bífida, seccionarse el pene en dos, instalarse tornillos en el pecho o cuernos de titanio en las sienes, insertarse balines bajo la piel, cortarse estéticamente para dejar cicatrices decorativas o mutilarse de alguna otra manera definitiva y radical. Estas marcas neoprimitivas o postribales son más que una renuncia a las normas estéticas de la modernidad, ya que representan una declaración de guerra contra el “decoro” aceptable, los

dogmas de salud y belleza dominantes. Al adoptar la lógica de la Nueva Carne, el individuo escapa a la dictadura de la imprevisibilidad de la evolución darwiniana y da un paso hacia la apropiación de eso que se ha denominado la evolución participativa.

ESTÉTICA—FETICHISMO DE LA TECNOLOGÍA

El *cyborg* incorpora elementos de la mediósfera tecnológica y a su vez él es incorporado al entorno. Esto puede imaginarse en el futuro en forma de dispositivos de la Internet intercraneal que nos permitan vivir conectados en línea a otras mentes, bases de datos, así como recursos informativos, analíticos y de cómputo. Ya en la actualidad tenemos a miles de personas que son adictos a sus *blackberrys* y otros dispositivos de comunicación portátiles que les permiten vivir conectados de forma permanente a una microcomunidad, recibiendo mensajes, hablando o navegando en la red mientras caminan, comen, tienen sexo y duermen.

De tal manera podemos decir que en esta era las fronteras tradicionales que delimitan lo público y lo privado, así como al individuo y a la masa, pierden sentido. Para el *cyborg*, lo que cuenta no es tanto la identidad como sus relaciones con los demás y con lo demás. La Nueva Carne es una materia porosa, una sustancia traslúcida que más que aislar a la psique del hombre le permite establecer nuevos contactos, combinaciones y simbiosis con el mundo exterior.

La tecnología es en esencia una colección de instrumentos inanimados, pero cuando deja de estar subordinada a cumplir tareas específicas y está rodeada de mitos, tenemos

la aparición del monstruo de Frankenstein, como propone el teórico R.L. Rutsky. En la modernidad, la tecnología ha demostrado ser expansiva, mutable y autogenerada; parecería una fuerza con vida propia que se alimenta de las ilusiones y fantasías que produce entre la gente. La tecnología es también un proceso que ha logrado penetrar en todos los ámbitos de la vida y la cultura, adquiriendo enorme complejidad, volviéndose un fenómeno en apariencia autónomo y fuera de control, que se rige con una lógica de sustitución compulsiva de productos y de consumo voraz.

El momento histórico en que esto sucede se ha denominado singularidad tecnológica, que el escritor Bruce Sterling define como aquella “en que vertiginosos avances rebasan la capacidad humana de comprensión y todo nuestro conocimiento y experiencias se tornan inútiles como puntos de referencia para el futuro”.²⁷ Rutsky señala que cuando la tecnología alcanza ese nivel epidémico se torna tecnocultura, con lo que se refiere a que la tecnología domina toda actividad e impone modelos de vida dependientes de la adquisición de artefactos y novedades.²⁸ La tecnocultura es el producto de la tecnociencia globalizadora, la cual Donna Haraway define como: “el diario de viaje de las circulaciones socio técnicas, enlazadas, heterogéneas y distribuidas que vuelven al mundo una red denominada global”.²⁹

²⁷ Sterling, Bruce. “The evolution will be mechanized”, en *Wired*, septiembre de 2004.

²⁸ Rutsky, R.L. *High techné. Art and technology from the machine aesthetic to the posthuman*, University of Minesota Press, Minéapolis, 1999, p.153.

²⁹ Haraway, Donna. *Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan@_Meets_Oncomouse™*, Routledge, Nueva York, 1997, p.12 (en español: *Testigo Modesto@Segundo Milenio. HombreHembra Conoce Oncorato'n©: feminismo y tecnociencia*, UOC, Barcelona, 2004).

LA MUJER Y LA NUEVA CARNE

En su novela *La Eva futura* (1885–1886), Auguste Villiers de l'Isle–Adam cuenta que un prodigioso inventor, a quien llama Thomas A. Edison, ofrece a su amigo, el aristócrata Celian Ewald, fabricarle una réplica de su amada, la hermosa pero frívola, Alicia Clary. Edison crea un androide (o ginoide) electromagnético con la promesa de que será “más idéntica a Alicia que ella misma”. Esta novela influyó a Fritz Lang y a otros creadores quienes exploraron las posibilidades de una Eva artificial y poblaron la imaginación popular con hembras fantásticas, desde María de *Metrópolis* (Lang, 1927), hasta Rachel, la replicante Nexus 6 de *Blade Runner* (Scott, 1982) que ignora su propia naturaleza.

La era digital ha dado a luz a incontables ginoideas inmatrimiales como las divas del *webcam* que posan y se “relajan” día y noche en sus departamentos para ofrecer visiones a través de la Internet de su privacidad convertida en espectáculo voyeurista a cambio de una módica suma mensual. También han proliferado cientos de divas pop artificiales o modelos GC (generadas por computadora), impresionantes bellezas sintéticas hechas con miles de polígonos digitales que amenazan sustituir a las modelos humanas en un futuro cercano. Algunas de estas mujeres inmatrimiales tienen clubes de admiradores, supuestamente cantan e incluso ofrecen establecer platónicas relaciones románticas (de sexo súper seguro) que pueden pagarse con cualquier tarjeta de crédito o al sistema *paypal*.

Estas féminas son la Nueva Carne del deseo, seres que prometen sustituir el temor de lo impredecible con la certeza de lo mecánico, lo reparable, lo controlable. Edison

ofrecía manufacturar una máquina para amar y ser amada, ya que como apunta Victoria Nelson, todo mundo “se enamora de la proyección objetificada de su propia alma”,³⁰ pero podemos intuir que lo que prometía en realidad era la sexualidad perfecta, la ilusión de enamorarse del propio reflejo o bien del lado femenino y oculto de uno mismo. Las féminas mecánicas, electrónicas o virtuales, más que seres independientes son criaturas que funcionan como máquinas de placer ideal o son engendros demoníacos capaces de seducir al hombre, corromperlo y tornarlo en una máquina obsesiva. Se trata casi de extensiones del hombre o prótesis masturbatorias que cumplen con funciones limitadas.

La Nueva Carne arrastra consigo una poderosa carga de glamour y trasgresión, pero podemos imaginar también que las personas que viven en estado vegetativo, conectados a respiradores artificiales, máquinas de diálisis y tubos de alimentación o de gastrostomía endoscópica percutánea son *cyborgs* atados a una vida de dolor o de inconsciencia.

Un caso interesante, por haber ocupado el interés mundial por semanas, es el de Terry Schiavo, una mujer que quedó en estado vegetativo permanente en 1990 y se convirtió en celebridad involuntaria, ya que fue usada como marioneta de carne por la derecha conservadora en su batalla contra la eutanasia y el derecho al aborto. Schiavo (cuyo apellido de casada resulta tristemente apropiado debido a que significa “esclavo” en italiano), fue objeto de un apasionado debate y de numerosas iniciativas por parte

³⁰ Nelson, Victoria. *The secret life of puppets*, Harvard University, Cambridge, 2001.

de sus padres, de individuos, grupos religiosos y laicos, el Congreso y el propio presidente de Estados Unidos, para tratar de impedir que su marido (quien era su guardián legal) le retirara el tubo de alimentación e hidratación que la mantenía con vida. Schiavo murió el 31 de marzo del 2005, 15 días después de haber sido desconectada.

Esta mujer icono, incapaz de recuperar el conocimiento, de sufrir o gozar, es un ejemplo notable de la Nueva Carne usada como argumento político en la dinámica de la sociedad *cyborg*. En Schiavo se proyectaron las fantasías ideológicas y religiosas de la extrema derecha, la cual manufacturó una historia de hadas cibernéticas donde era imaginada, contra toda lógica, evidencia o razón, como una víctima que agonizaba y suplicaba en silencio ser reconectada.

DESINCORPORAR EL PLACER

Las grandes revoluciones tecnológicas del pasado, como la invención de la escritura, el desarrollo de las telecomunicaciones o la creación de la computadora, no solo representaron un enorme progreso social sino que estos inventos también permitieron la trasmigración o *desincorporación* de ciertas cualidades y habilidades intrínsecas al hombre (como son la memoria, el cálculo matemático e incluso la comunicación o expresión de ideas) a dispositivos tecnológicos. Algunos de los artefactos que hemos convertido en nuestras extensiones también nos permiten establecer nuevos vínculos con el cuerpo. Uno de los ejemplos más contundentes de esto es la manera en que la tecnología define y determina

nuestra sexualidad, al grado en que a menudo lo que nos excita no son los cuerpos desnudos ni los sexos expuestos sino las imágenes y representaciones pornográficas, a partir de las cuales interpretamos las situaciones reales para hacerlas coincidir con nuestras fantasías sexuales. Así, el acervo pornográfico personal a menudo sirve para mediar entre la imaginación y los genitales. Este fenómeno se debe en gran medida a nuestra fascinación / obsesión con la fotografía y en mayor medida el cine.

La profesora de estudios cinematográficos, Linda Williams,³¹ señala que desde sus orígenes el legado del cine ha sido crear una nueva percepción del cuerpo en movimiento que se resume en cuatro puntos:

1. Pensar en el cuerpo como si fuera un mecanismo, con cada vez más frecuencia.
2. Cuestionar que el ojo sea capaz de observar con precisión los mecanismos del cuerpo.
3. Construir mejores máquinas de observación para medir y registrar los movimientos corporales.
4. Vincular el espectáculo visual provocado por los cuerpos en movimiento con una sensación de placer.

Estos factores han influido de manera poderosa en la *cyborgización* de la cultura, ese anhelo de fusionar el organismo con la máquina para trascender las limitaciones de la especie y eventualmente la muerte.

³¹ Williams, Linda. *Hardcore*, University of California, Berkeley, 1989.

EL IMAGINARIO PORNOGRÁFICO Y LA NUEVA CARNE

Desde los orígenes de la cultura, el hombre ha fabricado copias, evocaciones, imitaciones e interpretaciones de los genitales y de toda clase de actos sexuales en diferentes materiales y formatos. Más allá del uso original que estos objetos pudieran tener (religioso, decorativo, ritual), podemos intuir que también excitaban y tal vez encendían el deseo carnal de nuestros antepasados. De tal manera, las representaciones sexuales se usaban (de forma clandestina o no) para estimular la libido o para obtener autosatisfacción, incluso antes de que la pornografía fuera inventada.

La pornografía como la conocemos nace alrededor de la era de la revolución francesa y, más que definir imágenes de actos sexuales, en realidad constituye el ejercicio del poder de prohibir. A lo largo de la historia, las elites temen que su hegemonía y poder se vean amenazados por los efectos que pueda producir en el pueblo el conocimiento prohibido, ya sea de naturaleza política, social o sexual. La pornografía aparece debido a que se inventan las tecnologías (la imprenta, el daguerrotipo, la fotografía, el cinematógrafo) que permiten la masificación de imágenes censuradas, con lo que materiales reprobables para las clases poderosas comienzan a circular fuera de control, como una epidemia cultural (semejante en gran medida a lo que ocurre hoy con la Internet). Sin embargo, la pornografía requiere para existir que haya políticas y mecanismos de estigmatización, censura, represión y castigo por parte del poder (religioso o laico) ya que de no tener este carácter clandestino y prohibido, las imágenes, en su mayoría, pierden su poder trasgresor y excitante.

El marqués De Sade es sin duda el principal visionario y profeta de la Nueva Carne. De Sade exploró todas las posibilidades sexuales que le ofrecían las tecnologías de la época. Él anuncia la desintegración del viejo orden corporal y la llegada del *cyborg* como el ser proteico que puede liberarnos de las limitaciones del cuerpo y satisfacer al desencantado hombre moderno al llevar al extremo todas las posibilidades sexuales del cuerpo y al utilizar la filosofía de la naturaleza (léase ciencia) para despojar al sexo de magia, solemnidad o pureza; esta es una condición indispensable para la aparición de la pornografía. En sus frenéticas descripciones de actos y coitos, De Sade recorre las posibilidades que ofrece el cuerpo y más allá de explorar fetichismos exóticos propone prácticas sexuales atroces, como empalamientos, evisceraciones, mutilaciones diversas y trasplantes dementes.

El enorme interés que han provocado en los lectores, a lo largo de los siglos, estas prácticas grotescas y la entrega absoluta a los placeres más destructivos, revelan nuestra fascinación primigenia por el horror corporal, representan una renuncia a los valores que hacen posible la supervivencia de la especie y son el medio por el cual el Divino Marqués reniega de la cultura y clama: “¡Larga vida a la Nueva Carne!”

REPRESENTACIÓN SEXUAL Y CYBORGIZACIÓN

La pornografía moderna ofrece por lo menos cinco maneras para *cyborgizar* al espectador y al protagonista:

- ▶ La Nueva Carne tiene control remoto. Este género ofrece una promesa fascinante para los sueños de la modernidad: la satisfacción instantánea y el placer automático. El espectador es objeto de la mediatización de su sexualidad ya que no solo sincroniza su orgasmo con las imágenes sino que convierte a la cámara y la pantalla en extensiones genitales, mientras que se apropia de los botones de avance rápido, retroceso y pausa como puntos *exoerógenos*.
- ▶ Reprogramación visual. La pornografía es el género que invariablemente es juzgado por los supuestos efectos que tiene en el espectador. De ahí que muchos la consideren un peligro social capaz de engendrar monstruos sexuales, violadores, adictos al sexo y depredadores incontrolables. Si bien está demostrado que la porno *per se* no tiene ese poder, en la sociedad este género es considerado como un casi mecanismo de programación del individuo, capaz de provocar comportamientos indeseables y transformar al espectador en una especie de *zombie* tecnológico.
- ▶ Protagonismo *cyborg*. Cuando hombres y mujeres realizan actos sexuales frente a la cámara de manera profesional, no lo hacen para satisfacer sus propios deseos sino para estimular a un espectador imaginario, a un ojo electrónico deshumanizado. El trabajo del actor o modelo de la pornografía comercial tiene más semejanzas con el desempeño atlético o con las funciones productivas de los animales de granja que con el trabajo de actuación. En la porno toda sensación que no sea estrictamente física no tiene mucha utilidad. Actuar es mentir y por tanto eso contradice el dogma

elemental de la pornografía: la exhibición hiperrealista del funcionamiento de la plomería genital. Aunque por supuesto la mayoría de las narrativas de la porno comercial ocurren en un universo fantástico del deseo perpetuo y de la sexualidad siempre disponible. El protagonista de la pornografía es un símbolo del rendimiento sexual óptimo y eficiente, un semental de la satisfacción. Por tanto debe cumplir con ideales estéticos a la moda y para esto casi todos los actores y actrices deben modificar sus cuerpos a través de la tecnología. Así, la industria porno es una especie de fábrica de clones, una industria de la Nueva Carne poblada por *cyborgs* manufacturados por la cirugía plástica, horas de gimnasio, testosterona, depilaciones, hormonas, sustancias anabólicas e incontables procedimientos de belleza. Dada la uniformidad física de los protagonistas de la pornografía dirigida al mercado masivo o *mains-tream* de hoy, resultan casi heroicos aquellos y aquellas que se mantienen en el negocio sin haber alterado su cuerpo.

- ▶ Rendimiento garantizado. La química juega un papel importante en el espectáculo pornográfico, ya que de forma rutinaria se emplean una variedad de sustancias químicas, como drogas vaso dilatadoras (Viagra, Cialis, Levitra) que permiten mantener erecciones por varias horas, así como se recurre a productos que aseguran incrementar la producción y el espesor del semen.
- ▶ El cyborg sexual doméstico. Situados a medio camino entre el espectador y el protagonista de la porno están los entusiastas de la pornografía amateur, quienes no tienen motivación económica para su cyberexhibicio-

nismo y su uso de las cámaras va más allá de ser un simple accesorio, ya que la tecnología es el elemento central e indispensable de su repertorio sexual. El pornógrafo amateur puede ser imaginado como una nueva especie, un individuo que es parte de un megaorganismo biomaquinal, el que a través de la distancia y el tiempo entrelaza cuerpos, secreciones, lentes, pantallas, redes de telecomunicaciones y cámaras. El fanático del sexo digital doméstico es un neo Max Renn que se “dispara” con su cámara de video (mientras participa en una estrambótica orgía de vecinos sobre el diván de la sala familiar), al tiempo en que aúlla: “¡Larga vida a la Nueva Carne!”

BIBLIOGRAFÍA

- Aronowitz, Stanley; Barbara Martinsons y Michael Menser (comps.). *Techno science and cyber culture*, Routledge, Nueva York, 1996 (en español: *Tecnociencia y cibercultura*, Paidós, Barcelona, 1998).
- Bailey, James. *After thought, the computer challenge to human intelligence*, Basic Books, Nueva York, 1996.
- Bender, Gretchen y Timothy Druckrey (comps.). *Culture on the brink. Ideologies of technology*, Bay Press, Seattle, 1994.
- Bloom, Amy. "Generation RX", en *The New York Times Magazine*, 12 de marzo de 2000.
- Brockman, John (comp.). *The third culture*, Touchstone Books, Nueva York, 1995 (en español: *La tercera cultura*, Tusquets, Barcelona, 1996).
- Brook, James y Iain A. Boal (comps.). *Resisting the virtual life. The culture and politics of information*, City Lights, San Francisco, 1995.
- Bukatman, Scott. *Terminal identity. The virtual subject in postmodern science fiction*, Duke University Press, Durham / Londres, 1993.

- Bullough, Vern L. y Bullough Bonnie. *Crossdressing, sex and gender*, University of Pennsylvania Press, Filadelfia, 1993.
- Clark, Andy. *Natural born cyborgs*, Oxford University Press, Nueva York, 2003.
- Clynes, Manfred E. y Kline, Nathan S. "Cyborgs in space", en Habels Gray, Chris (ed.), *The cyborg handbook*, Routledge, Nueva York / Londres, 1995.
- Critical Art Ensemble. *Flesh machines. Cyborgs, designer babies and the new eugenic consciousness*, Autonomedia, Brooklyn, 1998.
- Davis, Erik. *Techgnosis*, Three Rivers, Nueva York, 1998.
- Davis-Floyd, Robbie y Joseph Dumit (eds.). *Cyborg babies, from techno-sex to techno-tots*, Routledge, Nueva York / Londres, 1998.
- Dawkins, Richard. *The selfish gene*, Oxford University Press, Nueva York, 1976 (en español: *El gen egoísta*, Salvat, Barcelona, 1986).
- Dery, Mark. *Escape velocity. Cyberculture at the end of the century*, Grove Press, Nueva York, 1996 (en español: *Velocidad de escape: la cibercultura al final del siglo*, Siruela, Madrid, 1998).
- Drexler, K. Eric. *Engines of creation. The coming era of nanotechnology*, Anchor Books, Nueva York, 1987 (en español: *La nanotecnología: el surgimiento de las máquinas de la creación*, Gedisa, Barcelona, 1993).
- Drexler, K. Eric; Chris Peterson y Gayle Pergamit. *Unbounding the future. The nanotechnology revolution*, Quill William Morrow, Nueva York, 1991.

- Fishlock, David. *El hombre modificado. Un estudio de las relaciones del hombre con las máquinas*, FCE, México, 1969.
- Freedman, David H. *Los hacedores de cerebros*, Andrés Bello, Santiago de Chile, 1994.
- Garis, Hugo de. “The 21st century artelect, moral dilemmas concerning the ultra intelligent machine”, en *Revue Internationale de Philosophie*, Bruselas, 1990.
- Gordon, Joan. “Yin and yang duke it out”, en McCaffery, Larry (ed.), *Storming the reality studio*, Duke University Press, Durham.
- Habels Gray, Chris (ed.). *The cyborg handbook*, Routledge, Nueva York / Londres, 1995.
- Hayles, N. Katherine. *How we became posthuman, virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*, The University of Chicago Press, Chicago / Londres, 1999.
- Haraway, Donna J. *Simians, cyborg, and women, the reinvention of nature*, Routledge, Nueva York, 1991 (en español: *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinvención de la naturaleza*, Cátedra, Madrid, 1995).
- *Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan©_Meets_Oncomouse™*, Routledge, Nueva York, 1997, p.12 (en español: *Testigo Modesto@Segundo Milenio. HombreHembra Conoce Oncorato'n©: feminismo y tecnociencia*, UOC, Barcelona, 2004).
- Hillis, W. Daniel. “Close to singularity”, en Brockman, John (comp.), *The third culture*, Oxford University Press, Nueva York, 2000.

- Huyssen, Andreas. "The vamp and the machine: technology and sexuality in Fritz Lang's *Metropolis*", en *New German Critique*, otoño / invierno, 1981.
- Johnson, Steven. *Interface culture*, Basic Books, Nueva York, 1997.
- *Everything bad is good for you*, Penguin, Allen Lane, Londres, 2005.
- Kelly, Kevin. *Out of control. The new biology of machines, social systems and the economic world*, Addison Wesley, Reading, 1994.
- Kroker, Arthur y Michael A. Weinstein. *Data trash: the theory of the virtual class*, Saint Martin Press, Nueva York, 1994.
- Kurzweil, Ray. *The age of spiritual machines, when human computers exceed human intelligence*, Viking, Nueva York, 1999 (en español: *La era de las máquinas espirituales*, Planeta, México, 2000).
- Landa, Manuel de. *War in the age of intelligent machines*, Swerve, Nueva York, 1991.
- *A thousand year of nonlinear history*, Swerve, Nueva York, 1997.
- Levidow, Les y Kevin Robins (comps.). *Cyborg worlds. The military information society*, Free Association Books, Londres, 1989.
- "Soldier, cyborg, citizen", en Brook, James y Iain A. Boal (comps.), *Resisting the virtual life. The culture and politics of information*, City Lights, San Francisco.
- Levins, Hoag. *American sex machines. The hidden history of sex at the U.S. Patent office*, Adams Media, Holbrook, 1996.

- Levy, Steven. *Artificial life. A report from the frontier where computer meets biology*, Vintage Books, Nueva York, 1992.
- Lewontin, Richard C.; Steven Rose y Leon Kamin. *Not in our genes. Biology, ideology and human nature*, Pantheon Books, Nueva York, 1984 (en español: *No está en los genes: racismo, genética e ideología*, CONACULTA / Grijalbo, México, 1991).
- Lovelock, James. *The ages of Gaia: a biography of our living Earth*, W.W. Norton, Nueva York / Londres, 1988 (en español: *Las edades de Gaia: una biografía de nuestro planeta vivo*, Tusquets, Barcelona, 1995).
- Masters, William H. y Virginia E. Johnson. *Human sexual inadequacy*, Little Brown, Boston, 1970 (en español: *Incompatibilidad sexual humana*, Inter-Médica, Buenos Aires, 1972).
- McCaffery, Larry (comp.). *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*, Duke University Press, Durham / Londres, 1991.
- Mentor, Steve. "Witches, nurses, midwives, and cyborgs", en Davis-Floyd, Robbie y Joseph Dumit (eds.), *Cyborg babies, from techno-sex to techno-tots*, Routledge, Nueva York / Londres, 1998.
- Minsky, Marvin. *The society of the mind*, Touchstone, Nueva York, 1988.
- Mitchell, Lisa M. y Eugenia Georges. "Baby first picture", en Davis-Floyd, Robbie y Joseph Dumit (eds.), *Cyborg babies, from techno-sex to techno-tots*, Routledge, Nueva York / Londres, 1998.

- Moravec, Hans. *Mind children, the future of robot and human intelligence*, Harvard University Press, Cambridge, 1995.
- *Robot, mere machine to transcendent mind*, Oxford University Press, Nueva York, 1999.
- Morse, Margaret. “What do cyborgs eat? Oral logic in an information society?”, en Bender, Gretchen y Timothy Druckrey (comps.), *Culture on the brink. Ideologies of technology*, Bay Press, Seattle, 1994.
- Oehlert, Mark. “From Captain America to Wolverine. Cyborgs in comic books. Alternative images of cybernetic heroes and villains”, en Habels Gray, Chris (ed.), *The cyborg handbook*, Routledge, Nueva York / Londres, 1995.
- Paglia, Camille. *Sexual personae, art and decadence from Nefertiti to Emily Dickinson*, Vintage Books, Nueva York, 1990 (en español: *Sexual personae, arte y decadencia desde Nefertiti a Emily Dickinson*, Valdemar, Madrid, 2006).
- Penley, Constance *et al.* (comps.). *Close encounters. Film, feminism and science fiction*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1991.
- Plotkin, Henry. *Darwin machines and the nature of knowledge*, Harvard University Press, Cambridge, 1993.
- Postman, Neil. *Technopoly. The surrender of culture to technology*, Vintage Books, Nueva York, 1993 (en español: *Tecnópolis: la rendición de la cultura a la tecnología*, Círculo de Lectores / Galaxia Gutenberg, Barcelona, 1994).
- Rifkin, Jeremy. *The biotech century*, Jeremy Tarcher / Putnam, Nueva York, 1998 (en español: *El siglo de*

- la biotecnología*, Crítica / Marcombo, Barcelona, 1999).
- Sontag, Susan. *The imagination of disaster, against interpretations*, Dell, Nueva York, 1966.
- Stone, Allucquère Rosanne. *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*, MIT Press, Cambridge, 1996.
- Regis, Edward. *Great mambo chicken & the transhuman conditionm science slightly over the edge*, Addison Wesley, Reading, 1990.
- . *Nano. The emerging science of nanotechnology*, Bay Back Books, Boston, 1995.
- Roszak, Theodore. *The cult of information. The folklore of computers and the true art of thinking*, Pantheon Books, Nueva York, 1986 (en español: *El culto a la información. El folclore de las computadoras y el verdadero arte de pensar*, CONACULTA / Grijabo, México, 1990).
- Shermer, Michael. *Why people believe weird things*, W.H. Freeman and Company, Nueva York, 1997.
- Silver, Lee M. *Remakin eden. Cloning and beyond in a brave new world*, Avon Books, Nueva York, 1998 (en español: *Vuelta al edén: más allá de la clonación en un mundo feliz*, Taurus, Madrid, 1998).
- Spigel, Lynn. “From domestic space to outer space: the 1960s Fantastic Family SitCom”, en Penley, Constance *et al.* (comps.), *Close encounters. Film, feminism and science fiction*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1991.

- Springer, Claudia. *Electronic eros, bodies and desire in the postindustrial age*, University of Texas Press, Austin, 1996.
- Tattersall, Ian. "Once we were not alone", en *Scientific American*, vol.282, núm.1, enero de 2000.
- Telotte, J.P. *Replications, a robotic history of the science fiction film*, University of Illinois Press, Chicago, 1995.
- Tipler, Frank. *The physics of immortality: modern cosmology, god and the resurrection of the dead*, Doubleday, Nueva York, 1994 (en español: *La física de la inmortalidad. Cosmología contemporánea: Dios y la resurrección de la muerte*, Alianza, Madrid, 1996).
- Turkle, Sherry. *Life on the screen. Identity in the age of the Internet*, Simon & Schuster, Nueva York, 1995 (en español: *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Paidós, Barcelona / Buenos Aires, México, 1997).
- Warwick, Kevin, "Cyborg 1.0", en *Wired*, febrero de 2000.
- Wiener, Norbert. *Cybernetics or control and communication in the animal and machine*, MIT Press, Cambridge, 1948 (en español: *Cibernética, o el control y la comunicación en animales y máquinas*, Tusquets, Barcelona, 1998).
- *The human use of human beings. Cybernetics and society*, Da Capo Press, Nueva York, 1954 (en español: *Cibernética y sociedad*, Sudamericana, Buenos Aires, 1988).
- Wilson, Edward O. *Consilience*, Knopf, Nueva York, 1999.

- Wong, Kate. “Who where the Neandertals?”, en *Scientific American*, vol.282, núm.4, abril de 2000, pp.98-107.
- Woodward, Kathleen. “From virtual cyborgs to biological time bombs: technocriticism and the material body”, en Bender, Gretchen y Timothy Druckrey (comps.), *Culture on the brink. Ideologies of technology*, Bay Press, Seattle, 1994.

Los celulares, las computadoras y la Internet poco a poco se han ido convirtiendo en nuestras extensiones para relacionarnos al instante con personas que se pueden encontrar al otro lado del mundo.

Este libro es una consideración crítica sobre estos sistemas, que parecen tener un alcance ilimitado en tiempo y espacio y que crean la experiencia de encontramos en casi cualquier parte y de detener el tiempo con un mínimo de esfuerzo, aunque el precio que haya que pagar por ello son las continuas interrupciones a la vida cotidiana que urgen sean atendidas en ese momento, toneladas de información electrónica acumulada con la esperanza de que algún día servirá para “algo” y toda una generación de adictos a esta forma de relacionarse.

En esta obra, el autor analiza cómo la tecnología se ha ido infiltrando a todas las esferas de nuestras vidas, incluso a nuestras relaciones más íntimas, y ha cambiado la libertad que proclama por una dependencia, si no esclavitud, al recurso electrónico.

La colección de libros de la *Cátedra Eusebio Francisco Kino, SJ*, realizada en conjunto por el Sistema Universitario Jesuita y el Fideicomiso Fernando Bustos Barrena, SJ, presenta el producto de los seminarios de la Cátedra, en los que especialistas, académicos y universitarios dialogan en torno a diversas temáticas con el aporte y la experiencia del ser humano y los valores del Evangelio. Los temas giran alrededor de las relaciones entre fe y desarrollo sustentable, fe y cambios sociales, y fe y pluralismo cultural y religioso.



FIDEICOMISO
FERNANDO
BUSTOS
BARRENA SJ

