
Interficies de las Comunidades Virtuales.

Director: Dr. Josep M^a Monguet F.
Doctorando: Arq. Felipe César Londoño L.

XV. Aspectos de Contenido que entran en Desuso.

1. Introducción.
2. Los medios tradicionales y las estructuras interactivas.
3. Lo natural y lo artificial.
4. Conclusiones

1. Introducción.

El análisis de los contenidos que entran en desuso implica abordar la problemática del agotamiento de los medios y los flujos de información tradicionales, con el riesgo evidente de afirmar procesos, que como en otros momentos de la historia, se han confirmado equivocados.

Por ello, se hace necesario estudiar la evolución de los conceptos o el rompimiento de viejas rivalidades de, por ejemplo, el arte y la ciencia, los avances en las tecnologías de la comunicación interpersonal como el e-mail que, como se demuestra en los capítulos de la funcionalidad, es uno de los servicios más utilizados de Internet en el momento, o los fundamentos de un humanismo que hoy está en discusión frente al avance de la ciencia y los espectáculos que se transmiten en la sociedad global.

2. Los medios tradicionales y las estructuras interactivas

En el análisis que Eco hace sobre los medios de comunicación recuerda a Platón, en Fedro, cuando Hermes (Theut), presunto inventor de la escritura, presentó su invención al Faraón Thamus, quien elogió la nueva técnica que permitía al género humano recordar lo que de otra forma se habría olvidado. "Mi hábil Theut, le dijo, la memoria es un gran don que debe ser mantenido con continuo ejercicio. Con tu invención la gente ya no se sentirá obligada a ejercitar la memoria. No se recordarán las cosas gracias a su esfuerzo sino por la potencia de un dispositivo externo".¹

"La escritura, dice Eco, como cada nuevo dispositivo tecnológico, puede debilitar las capacidades humanas que sustituye, así como los automóviles nos hacen menos preparados

¹ Eco, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Madrid: Editorial Lumen, 1984, pág. 39. (Título original: *Apocalittici e Integrati*. Editorial Valentino Bompiani, 1965. Traducción: Andrés Bolgar)

para caminar." Hoy, sin embargo, se sabe que esto no es así. Cada nuevo medio trae aspectos positivos y negativos que generan convergencia o rechazo. Los libros, no son instrumentos para pensar, como hoy tampoco lo es el ordenador. Y si antes la gente debía ejercitar la memoria para recordar las cosas, afirma Eco, después de la invención de la escritura, el ejercicio de la memoria sirve para recordar lo que está escrito en los libros.

También recuerda Eco como, más de mil años después, Víctor Hugo describe al sacerdote Claude Frollo en el libro *Notre Dame de Paris* (escrito en el siglo XV, poco después de la invención de la imprenta), quien señala con su dedo, primero un libro, luego las torres y las imágenes de la catedral diciendo: "Esto acabará con ella". Es decir, el libro acabará con la Catedral y el alfabeto acabará con las imágenes.²

Pero, ni el libro sustituyó los símbolos que se representaban en las grandes catedrales, ni las imágenes sustituirán el alfabeto con el televisor, como ya lo anunció el Eco, cuando dijo que la característica principal de una pantalla de ordenador es que alberga y muestra más letras que imágenes y que la nueva generación se acercará al alfabeto más que a las imágenes.³ En una sociedad liberada, sostiene Eco, coexistirán diversas formas de expresión. Por ello no admite la oposición de McLuhan según la cual la galaxia visual ha sustituido a la galaxia de Gutenberg, los ordenadores se irán contra los libros, o la escritura electrónica triunfará sobre la manual. Tampoco admite el concepto de una nueva aldea global electrónica, porque más que una aldea, es una comunidad electrónica de personajes solitarios que interactúan y que reinventan los textos, anulan el concepto tradicional de autoría y eliminan las tradicionales divisiones entre autor y lector.

En el mismo sentido, dice Barthes que, en la civilización de la imagen, ninguna representación visual existe sin las palabras.⁴ La oposición histórica, afirma, no se establece entre escritura e imagen sino entre comunicación icónica y una comunicación mixta, que integra imagen y lenguaje, porque la imagen no queda privada de la palabra sino que se dobla con el lenguaje en lo que denomina "comunicación logo-icónica".⁵

Por todo esto, explorar los objetos culturales y los contenidos que quedarán en desuso con las nuevas tecnologías es una tarea arriesgada, sobre todo en épocas de rápidas transformaciones que impiden observar el pasado con detenimiento y, menos aún, el futuro que llega de forma rápida.

² Eco, Humberto. "Epílogo". En: Nunberg, Geoffrey. *El Futuro del Libro. ¿Esto Matará Eso?* Barcelona: Editorial Paidós, 1998, pág. 303. (Título original: *The Future on the Book*. Turnhout: Brepols, 1996. Traducido por: Irene Núñez)

³ Eco, Humberto. "Epílogo". En: Nunberg, Geoffrey. *El Futuro del Libro. ¿Esto Matará Eso?*, pág. 305.

⁴ Barthes, Roland. *La Torre Eiffel. Textos sobre la imagen*. Barcelona: Paidós Comunicación 124, Ediciones Paidós Ibérica, S. A., 2001, pág. 93. (Título Original: *Oeuvres Complètes*: Paris, Éditions Seuil, 1993. Selección y traducción: Enrique Folch Gonzáles).

⁵ Para profundizar en el discurso "antivisual", desde la filosofía francesa, ver: Jay, Martin. "En el Imperio de la Mirada: Foucault y la denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX". En: Couzens Hoy, David, ed. Foucault. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1988, págs. 193-223.

Lo que surgen, por tanto, son nuevas relaciones que dejan atrás, miradas tradicionales de los conceptos, por ejemplo, en el caso de las relaciones entre el arte y la ciencia. En el siglo XX, y con la entrada de los nuevos medios, es posible afirmar que entra en desuso la separación tradicional entre el arte y la ciencia.

La discusión entre arte y ciencia se asocia al dualismo entre lo material y lo mental. Si lo material se aplica a las leyes de la naturaleza, lo mental se relaciona con el pensamiento del ser humano. Descartes, en el siglo XVII, diferenciaba entre mente y cuerpo, y daba poder a las ciencias y las matemáticas para aplicarlas al universo material. Es decir, contraponía la razón y lo estético, lo matemático y la creación, lo artístico y la ciencia.

En su escrito sobre las "Perspectivas en las Artes y las Ciencias" Oppenheimer imaginaba las dos integradas en un mismo camino y se iba en contra de una ciencia aislada y no compartida. Afirmaba que la especialización en la ciencia es importante para el progreso, pero tiende a ser peligrosa si no se comparte y comunica a sus colegas y no se transmite a nuevas generaciones de investigadores.⁶ De igual forma dice, el arte debe dejar de ser referencial para integrarse más a la sociedad. El artista debe estar ligado a la sensibilidad de la sociedad, a una cultura común y a una comunidad de experiencias que le permita describirla e interpretarla. La ciencia y el arte difícilmente pueden estar separados, afirma Heisenberg,⁷ y sólo el pensamiento puro puede descubrir la escondida armonía de la naturaleza.⁷

Los órdenes jerárquicos también entran en desuso. Como lo afirma Oppenheimer, el mundo es cada día más abierto y ecléctico y esta apertura origina un carácter hacia el aprendizaje de aspectos nuevos que mejorarán la vida del ser humano. Una gran cantidad de personas tienen hoy la posibilidad del aprendizaje abierto y esto ocasiona que "nunca antes de hoy, la diversidad, la complejidad y la riqueza han desafiado con tanta evidencia el orden jerárquico y la simplificación."⁸

Las comunidades virtuales facilitan el rompimiento de las estructuras jerárquicas. Las redes ciudadanas, los foros electrónicos, las discusiones en línea o el gobierno electrónico, son varias de las posibilidades que ofrecen las redes para la democratización, como ya lo han afirmado varios autores.

En el ámbito de los medios de transmisión de información se hace más evidente que, por ejemplo, la comunicación telefónica entra en desuso, a partir de las nuevas posibilidades de transmisión de contenidos que presentan los nuevos medios. La comunicación personal a través del correo electrónico, el uso más corriente de comunicación a través del ordenador fuera del trabajo, afirma Castells, crece en forma exponencial y deja a un lado los contestadores y servicios telefónicos con voz, porque estos han creado una barrera de

⁶ Oppenheimer, J. Robert. "Perspectivas en las Artes y las Ciencias". En: AA. VV. *Ideas que Hicieron Nuestro Tiempo*. Caracas: Monte Ávila Editores, C. A., 1970, pág. 80.

⁷ Heisenberg, Werner. "Ciencia y Comprensión Internacional". En: AA. VV. *Ideas que Hicieron Nuestro Tiempo*, pág. 197.

⁸ Oppenheimer, J. Robert. "Perspectivas en las Artes y las Ciencias", pág. 85.

comunicación que hace al *e-mail* la mejor alternativa para comunicarse en un momento dado.⁹

3. Lo natural y lo artificial.

Las tecnologías de los ordenadores brindan la posibilidad de presentar la realidad de otras maneras. De hecho, la realidad virtual no es otra cosa que una realidad artificial y un simulacro, algo que no existe pero que, gracias al software, transmite la sensación de naturalidad. Los campeones de la realidad virtual y de la simulación por ordenador, afirma, Woolley, "que no son precisamente pioneros visionarios, sino poderosos intereses comerciales- están tratando de hacer real la realidad artificial."¹⁰

En esta línea, Barthes propuso acabar con la ilusión de naturalidad de los medios de comunicación para adornar la realidad, cuando demostraba en *Mythologies* que lo natural y lo real era una construcción política y producto de la historia.¹¹ Así, la realidad artificial revela muchas cosas acerca del "mito" de la realidad, de la manera como se utiliza y se entiende la realidad en la cultura occidental. Las nuevas tecnologías están, por tanto, dejando a un lado el concepto de realidad como tradicionalmente se conoce, para construir una nueva naturalidad más acorde con la personalización de los contenidos. Baudrillard recuerda que el mundo ya no es real, sino que pertenece al orden de la *hiperrealidad* y la simulación y que ya no se trata de interpretar falsamente la realidad sino de ocultar que la realidad ya no es necesaria.¹²

Otra corriente de pensamiento, ésta más reciente, evidencia la crisis entre lo real y lo artificial y confirma el fin del humanismo en una sociedad donde los avances biológicos transformarán las normas de comportamiento humano. En la sociedad poshumanista, los libros van siendo sustituidos por los espectáculos audiovisuales, cuyos contenidos se acercan más a los espectáculos salvajes del Coliseo Romano que a los gabinetes del bibliófilo. Peter Sloterdijk, en *Normas para el Parque Humano* afirma que el siglo XX ha enseñado que la presunta irracionalidad es, en muchos aspectos, más razonable que el exceso de raciocinio, y que la desconfianza ante la irracionalidad está ligada siempre a una aspiración de fiscalizar, controlar y censurar.¹³ Propone que se llegue a la ética a través de una antropología no normativa, porque ése es el único modo de tener en cuenta la parte negativa del ser humano, su incapacidad esencial para asumir responsabilidades.

⁹ Castells, Manuel. *La Era de la Información*, pág. 436.

¹⁰ Wooley, Benjamin. *El Universo Virtual*. Madrid: Acento Editorial, 1994, pág. XVII. (Título original: *Virtual Worlds*. Blackwell Publishers, 1992. Traducción: Rodolfo Fernández)

¹¹ Barthes, Roland. *Mythologies*. Paris: Seuil, 1957.

¹² Una mirada fundamental sobre lo real y lo artificial se encuentra en: Baudrillard en libros como: Baudrillard, Jean. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós, 1993. Así mismo: Baudrillard, Jean. *El Intercambio Simbólico y la Muerte*. Caracas: Monte Ávila Editores, 1980. O: Baudrillard, Jean. *Pantalla Total*. Barcelona: Editorial Anagrama, S. A., 2000.

¹³ Sloterdijk, Peter. *Normas para el Parque Humano*. Madrid: Ediciones Siruela S. A., 2000. (Título original: *Regeln für den Menschenpark. Ein Antwortschreiben zu Heideggers Brief über den Humanismus*. Frankfurt am Maain: Suhrkamp Verlag, 1999. Traducción: Teresa Rocha Barco)

El planteamiento central de Sloterdijk es que son insuficientes los intentos humanistas por amansar las tendencias brutales de los seres humanos. Debido a que éstos son los únicos animales que se organizan en parques e inventan reglas para su domesticación es necesario revisar las normas para operar ese parque humano.

En el fondo, afirma Savater, "la tarea educativa -que Sloterdijk estudia en su teorización inicial por Platón y en el desencanto póstumo heideggeriano- siempre ha pretendido reproducir generacionalmente las pautas reguladoras del autosostenimiento humano. Tal es el proyecto que el siglo XX vio entrar en una crisis que nuestra cultura actual basada en los videojuegos e Internet no ha hecho sino agravar."¹⁴

Si entra en desuso el humanismo del siglo XX, la cuestión, dice Savater, quizá no consiste en cómo salvar ese modelo humanista tradicional sino más bien cómo reinventar lo humano a partir de un nuevo planteamiento persuasivo, que tome en cuenta los avances científicos y tecnológicos futuros.¹⁵

4. Conclusiones.

La tarea de analizar los contenidos que la sociedad actual deja en desuso implica avanzar más allá de los vaticinios (que McLuhan llama la revelación de los "efectos subliminales"), para intentar explorar los conceptos que transforman el pensamiento contemporáneo relacionado con las tecnologías. Esta labor, por supuesto, desborda el objeto de estudio de la tesis, pero se toma en cuenta, sobre todo desde la perspectiva de pensadores, que como Barthes, Eco o Sloterdijk, entre otros, abordan las nuevas relaciones y los nuevos contenidos en la época de la revolución tecnológica y las telecomunicaciones.

¹⁴ Savater, Fernando. "Educar o Domesticar". En: www.chile-hoy.de/sociedad/1200401_domesticar.htm

¹⁵ Para profundizar en la polémica del texto de Sloterdijk, ver también: Assheuer, Thomas. "El Proyecto Zaratustra", en: *Revista de Occidente* N° 228, Mayo de 2000.