

Imagen de un cyborg o un humano aparente:

Propuesta reflexiva a partir de la lectura en paralelo del Manifiesto Cyborg y Blade Runner

Image of a cyborg or artificial human being:
 Reflective proposal from the parallel reading of the Cyborg Manifesto and Blade Runner

ICONOFACTO / Páginas 99 - 113

Sebastián Uribe Aguilar sebastián.uribe@upb.edu.co Aspirante a Doctor en diseño por la Universidad de Barcelona. Diseñador gráfico Universidad Pontificia Bolivariana. Profesor Titular Universidad Pontificia Bolivariana – Facultad de Diseño Gráfico. (Medellín-Colombia)

Artículo recibido el día 16 de julio de 2008 y aprobado por el comité el día 10 de septiembre

RESUMEN

El Diseño en la red involucra visualizar y comprender el mundo en donde navegan las personas. Este ejercicio de observación, en el que está inmerso el diseñador, plantea para la disciplina nuevos modelos de conocimiento. No se puede prever hacia qué lugar se desplazan las identidades a través de la red, en quién (o qué) decidirá convertirse cada persona y cómo esto transformará su contexto y ámbito cultural. Por tal razón, es absolutamente necesaria una reflexión desde el diseño, ya que deberá abordar, a corto plazo, las dificultades de diseñar en y para estos entornos.

PALABRAS CLAVE: Nuevas tecnologías, diseño, imagen, red, cine, transformaciones del medio.

ABSTRACT: Network designing means visualizing and understanding the world where people navigate. This observation exercise, in which the designer is immersed, leads the discipline to think about new models of knowledge. The place where individuals will move to through the net, the person or thing navigators will decide to become, and the way this will transform their cultural context and sphere cannot be foreseen. Therefore, reflection from the design point of view is extremely necessary, since it must approach, in the short term, the difficulties of designing within and for these environments.

KEY WORDS: New technologies, design, image, network, film, environmental transformations.

INTRODUCCIÓN

El constructo de esta reflexión propone realizar una lectura paralela, desde el diseño, entre la película *Blade Runner* y el Manifiesto *Cyborg* de Donna Haraway. Cada uno de estos documentos ha tenido un recorrido independiente y en ámbitos completamente diferentes; sin embargo, sus visiones y deseos sobre el futuro merecen un análisis conjunto desde las bases profundas de sus reflexiones. Si Haraway plantea una postura inmersa en el deseo positivo de una utopía aceptada y asumida, el guionista de *Blade Runner* coloca al protagonista (Deckard) justo en una utopía negativa donde la realidad transcurre en términos opuestos a los de una sociedad ideal, es decir, en una sociedad opresiva, totalitaria e indeseable ¿el diseño querrá participar en la construcción de estos escenarios para la marginación, para la deformación del cuerpo y para la desaparición de lo humano en el ser humano?

En esta misma línea, el contenido de este texto al partir de la observación de que el sujeto pensante recorre la ciudad, real o aparente, en busca de aquello que lo define como persona, como ser humano, plantea que si la ciudad donde se desenvuelve es real, éste la vive y la sujeta, se la aprende, se define en ella como una persona que se sujeta a sus objetos, imágenes y vestimentas. En cambio, si recorre una ciudad aparente, como la web, se escribe y describe, enmarcándose, definiéndose, dibujándose. Por ello, al saber las implicaciones de esta relación de dependencia e influencia mutua, entre contexto y sujeto, se propone un convenio tácito que consiste en que si este entorno en el que se desenvuelven los sujetos es simulado o aparente, es preciso considerar todas las responsabilidades que conlleva la creación de mundos y la réplica y la suplantación de identidades, dado que en un entorno de estas características, el sujeto representa el mundo y el mundo define al

sujeto. El diálogo se abre, el significado queda expuesto, la identidad se hace borrosa.

Por tanto, la creación en el ámbito del diseño web, también tiene implícita una responsabilidad inmensa respecto a la relación y al diálogo fluido entre el humano y la máquina porque proyectar, en general, implica estudiar los contextos en donde deambulan las personas, exige ponerse en su lugar, pensar en el otro y aventurarse a su mundo con proyectos que logren establecer un proceso de comunicación correcto entre ellos.

Dicho lo anterior y dado que este artículo intenta poner bajo estudio el Manifiesto *Cyborg* de Haraway y la película *Blade Runner*, se propone una actitud de lectura diferente. Inicialmente se hace una presentación corta tanto del Manifiesto como de la película, aun que esto puede no ser suficiente porque sobre ellos existe suficiente literatura como para hacer libros completos¹³.

DONNA HARAWAY Y SU MANIFIESTO CYBORG

Haraway dice que su Manifiesto *Cyborg*¹⁴ es una contribución dentro de “la tradición utópica de imaginar un mundo sin géneros, sin génesis y, quizás, sin fin” (Haraway, 1991: web). Dicha premisa es fundamental para el desarrollo de las posiciones ideológicas de la autora. No obstante, para el enfoque comparativo que se desea dar a este texto, debe ser leído dentro del ámbito web y alejado, en lo posible, del político. El ideal común que se defiende en la web, de igualdad, de eliminar fronteras, de continuo fluir, es parecido a lo expresado y puesto de manifiesto por Haraway en tributo al ideal feminista. Al ser leído así, se crea el enlace necesario para esta reflexión.

El desarrollo de este artículo busca introducir al lector en conceptos como el de ideación y apariencia dentro del ámbito de creación web y, en el mismo sentido, hacer precisiones sobre el uso del término *cyborg*, el cual es comprendido generalmente como un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, que se utiliza con frecuencia para designar a una criatura medio orgánica y medio mecánica que tiene intenciones de mejorar las capacidades del organismo-base utilizando tecnología artificial. Esta visión del *cyborg* se queda corta. Parafraseando a Haraway, éste también debería ser comprendido como una criatura tanto de realidad social como de ficción. Aún más, si para principios de los 90 ya se recomendaba ampliar la visión y aceptar la posibilidad de un humano expandido a través de la tecnología hoy, casi 20 años después, se le debe considerar como un hecho para asumir las responsabilidades adquiridas por la aparición de la web en la mayoría de las acciones realizadas durante el diario vivir.

Haraway plantea que la realidad social se compone por aquellas formas creadas a partir de las relaciones sociales y de cómo se viven éstas. Además, considera que la comunidad en general da mucha importancia a las construcciones políticas y que con ello los movimientos internacionales feministas han construido lo que llama “experiencia de las mujeres”. Apoyada en esta afirmación señala que esta situación ha puesto al descubierto, para el común de esta sociedad, un objetivo crucial y colectivo que es la esperanza de construir un irónico mito político alrededor de la imagen del *cyborg* que representa a la mujer de los 90.

Es importante aclarar que para esta reflexión, alrededor de las premisas de Haraway, interesa sobre todo su posición crítica, no feminista sobre el *cyborg*, es decir, como materia de ficción y experiencia viva, no como personajes de la literatura de ciencia ficción contemporánea que, según la autora, a finales del siglo XX, en un momento mítico fueron emparentados y dibujados como representaciones de la mujer, como invenciones, cruces figurados y creados a partir de máquina y organismo. Este texto propone ampliar esta concepción del *cyborg* y no aplicarlo solamente a las mujeres, sino a todo el conjunto de personas, de seres humanos. ¿Será que hoy en la web, las personas son la imagen de un *cyborg* o un humano aparente?

En el Manifiesto de Haraway, un *cyborg* representa una imagen condensada de imaginación y realidad material. Estos dos conceptos, en conjunto, estructuran cualquier posibilidad de mutación real, de reproducirse a sí mismos a partir de las reflexiones del otro. La relación desarrollada hasta el momento entre máquina y organismo ha sido de guerra fronteriza, quién gana a quién, quién reemplaza a... Este trabajo de Haraway es, en palabras de ella misma, «un canto al placer en la confusión de las fronteras y a la responsabilidad en su construcción». (Haraway, 1991: web).

¹³ Para cubrir el interés del lector dinámico, este artículo tiene asociada una página web en la que se puede ampliar la información y extender los análisis a otros ámbitos que bien pueden ser el complemento interactivo y multimedial necesario para el desarrollo de las reflexiones, aunque estos recursos no son indispensables para la comprensión del texto. Se pone a disposición del lector la página: <http://eseuribe.com/iconofacto-5/>

¹⁴ En la página: <http://caosmosis.acracia.net/?p=508>, se puede encontrar el Manifiesto *Cyborg*, tanto en la versión original inglesa publicada por la Universidad de Stanford, como un archivo RTF en español que se puede descargar gracias a Caosmosis, un sitio web que tiene la intención de ser, en sus propias palabras, “un tipo de abrevadero teórico para la construcción (...) un espacio de discusión en el que diversas ideas puedan encontrarse y dialogar”.

BLADE RUNNER

BLADE RUNNER

Esta película de ciencia ficción estadounidense, dirigida por Ridley Scott, tras su estreno en 1982 se ha convertido en un clásico de la ciencia ficción y en precursora del *cyberpunk*. Como representante del *cyberpunk* pertenece al subgénero de la ciencia ficción, reconocido por su descripción armada a partir de multitud de imágenes y metáforas que reflejan el contraste ente la alta tecnología y el bajo nivel de vida. Mezcla borrosa, casi oscura entre la ciencia de vanguardia, tecnología de punta como las tecnologías de la información y la cibernética, y el desorden social. Un escenario dibujado con altos grados de descomposición o cambios radicales en el orden mundial. Dentro de la literatura *cyberpunk* es fácil encontrar que el relato y la trama central se desarrollan en el ciberespacio, es decir, la acción ocurre en línea. La frontera entre lo real y lo virtual se difumina. Esta conexión directa pero difusa entre el cerebro humano y los sistemas informáticos marca una característica conveniente para la exposición de algunos de los argumentos de este texto.

Para quienes aún no han visto la película, ésta transcurre en la ciudad de Los Ángeles, durante el mes de noviembre de 2019. El guión, escrito por Hampton Fancher y David Peoples¹⁵, es una versión libre de la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*¹⁶ El filme describe un futuro en el que seres fabricados a través de la ingeniería genética, denominados *replicantes*, son empleados en trabajos peligrosos. La empresa encargada de su producción es la Tyrell Corporation que tiene como lema “más humanos que los humanos”. El modelo más avanzado de replicante es el Nexus6 que tiene una gran semejanza física a los humanos y aunque tiene una mayor agilidad y fuerza física que éstos, carece de su misma respuesta emocional y de su empatía.

Blade Runner ha sido considerado un clásico moderno del cine por adelantarse a plantear temas y preocupaciones fundamentales para el siglo XXI como: ¿quién es quién en un espacio en el que no veo con quién hablo?, ¿éste, que me dice esto, es, quién yo creo que es?, ¿puedo esperar algo de quién no da la cara?, ¿puedo confiar en su palabra? Se le ha calificado como una de las películas más influyentes de todos los tiempos, debido a su ambientación detallada y original, que sirve como un hito visual postmoderno, pero es su temática de decaimiento social, de inteligencia artificial, de paranoia y su narración sobre aquellas líneas ocultas entre realidad y virtualidad, las que le han otorgado el título de película *cyberpunk*. «Los personajes del *cyberpunk* clásico son seres marginados, alejados, solitarios, que viven al margen de la sociedad, generalmente en futuros distópicos donde la vida diaria es impactada por el rápido cambio tecnológico, una atmósfera de información computarizada, ubicua y la modificación invasiva del cuerpo humano». (Person, 1998)

¹⁵En <http://www.geocities.com/Hollywood/Boulevard/7920/guion-br.html>, está disponible una transcripción del guión el cual contiene el relato introductorio y la huida de la ciudad. La versión en español fue transcrita por Jack Moreno y en inglés por Brian Silverman. En la página está publicado como la versión 3.0.9 y al final se reseñan los principales errores de doblaje de la película.

¹⁶¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? (título original: *Do Androids Dream of Electric Sheep?*) es una novela corta, perteneciente al género de la ciencia ficción, escrita en 1968 por Philip K. Dick (1928-1982). Este libro está disponible en la página de la Escuela de Filosofía Universidad ARCIS de Chile, en formato PDF para estudio académico: <http://www.philosophia.cl/biblioteca/dick/runner.pdf>

¹⁷Estos tres fragmentos seleccionados de Blade Runner: The Final Cut (2007) se pueden ver y comentar en: <http://eseuribe.com/iconofacto-5/>

Si bien Blade Runner y la novela de Dick tienen algunas diferencias sustanciales, poseen un fondo común que se desarrolla en el impreciso límite entre lo artificial y lo real, un discurso sobre la decadencia de la vida y la sociedad, que aborda diversos problemas éticos sobre los *cyborgs* que bien vale la pena reflexionar. Una de las escenas seleccionadas para este análisis muestra como es necesario para los Blade Runner (cazadores de recompensas) aplicar un test de empatía llamado Voigt-Kampff para diferenciar a los humanos de los *cyborgs*, el cual mide la actividad cerebral y la dilatación de la pupila como respuesta a los disparadores emocionales. Se supone que los *cyborgs* no pueden sentir empatía puesto que su respuesta emocional es significativamente diferente a la de los seres humanos. Otro de los hechos que refleja esta borrosa línea es la existencia de *cyborgs* tan parecidos a los humanos que pueden hacerse pasar por ellos, parecen sentir y vivir aún mejor que ellos. Además, el escape ilegal de varios *cyborgs* desde otros planetas hacia la tierra, revela en estos una capacidad para desear e imaginar una vida mejor para sí mismos. Aunque se sugiera que no tienen sentimientos de empatía y los humanos consideren que ellos no tienen sensibilidad, los *cyborgs* si tienen sueños, deseos y miedo a la muerte. Parece ser que la pregunta que queda propuesta es ¿por qué mientras los *cyborgs* luchan por conseguir la verdadera felicidad, muchos seres humanos dependen de medios artificiales para experimentar sentimientos o satisfacción? Eldon Rosen de Tyrell Corporation, uno de los personajes de la historia, dice que su empresa produce lo que los colonos desean y se excusa en que si su compañía no hubiera construido modelos cada vez más humanos, otros lo habrían hecho. El diseño gráfico debería preguntarse si se conocen los riesgos que existen cuando se desarrollan imágenes para la apariencia.

EXPOSICIÓN DE LA ESTRUCTURA DEL TRABAJO

El trabajo se desarrolla siguiendo el esquema propuesto por Haraway en el Manifiesto *Cyborg*: Construir un irónico mito político: la imagen del *cyborg* y el *cyborg* como mito de identidad política. Además, para ilustrar los eventos y los elementos de reflexión se escogieron tres fragmentos del guión de Blade Runner fundamentales en el argumento de esta exposición¹⁷. Para iniciar los paralelismos se plantean dos preguntas: ¿es posible un “...sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado”? (Haraway, 1991: web), y esto se corresponde con la pregunta planteada por Philip K. Dick en el título de su libro: “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?”.

Los argumentos se desarrollan de la siguiente manera: Tres apartes, cada uno con doble título. El propósito de ello es enfrentar dos perspectivas del mismo hecho. Luego se presenta y se abre la ventana a cada tema a partir de extractos del Manifiesto de Haraway, seguidos por un fragmento del guión de Blade Runner que contesta y equilibra las posiciones argumentativas que se desarrollan en el contenido del apartado. A la par, se van ofreciendo vínculos a algunos anexos presentados y desarrollados en las secciones de la página web complementaria.

CONSTRUIR UN IRÓNICO MITO POLÍTICO / RUPTURAS LIMÍTROFES CRUCIALES

«...un mundo así podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tiene miedo de su parentesco con animales y máquinas ni de identidades permanentemente parciales ni de puntos de vista contradictorios». (Haraway, 1991: web).

La descentralización de los países como naciones y de algunas instituciones de control en las propias ciudades no ha sido un resultado exclusivamente formal; obedece a una reacción en contra de las jerarquizaciones verticales, a la necesidad de autodeterminarse o excluirse; es producto de la marginación social y de la exclusión de la que son víctimas los pequeños segmentos de población diferenciada, señalada y convertida en "especial".

Una facción de ciudad es un trozo de naturaleza compleja donde lo social, lo político, lo tecnológico, lo económico, lo cibernético, lo estético y lo ético, constituyen la trama. Un pedazo de ciudad es ciudad en términos relativos. Es ciudad para aquellos que la recorren y la habitan, definiéndose a sí mismos en el contexto e ideología que adoptan y asumen. Alfons Cornella, director de infonomía.com, lo explica muy bien en su artículo *Hacia las naciones transversales de uno mismo* en el cual expone que hoy en día "los ciudadanos más avanzados (tómese este término como se quiera) ya no son de un solo lugar. Las etiquetas (tags) que los caracterizan son múltiples. Pertenecen a distintas tribus" (Cornella, 2007: web). Algunas de esas etiquetas son idiomáticas, otras científicas, otras de aficiones y otras representativas de sus sueños. Actualmente, quienes pertenecen a la red se autodeterminan como miembros o simpatizantes de un sinnúmero de grupos o facciones. Sólo

hace falta mirar Facebook para ver la cantidad de relaciones que se construyen entre personas, lugares, eventos e, incluso, para considerar los múltiples íconos y símbolos que los determinan y definen. Estar registrado en Facebook, una comunidad inmensa formada por más de 70 millones de personas, hace que la población de países como Venezuela, Perú, Argentina o la misma Colombia se vea pequeña. Si se pudiera considerar a Facebook como un país ocuparía el puesto 18 en el ranking mundial de población, por encima de otras naciones como España, Italia, Reino Unido o Francia. También YouTube, Blogspot, Flickr, Myspace e Infonomía son mundos que representan los intereses y los gustos de quienes los integran y les permiten conocerse y reconocerse en ellos. Esto es una liberación, porque si la red de relaciones dependiera de las fronteras físicas del propio país y de los acuerdos que éste construye con otras naciones, como en el caso de Colombia, la movilidad estaría condicionada y limitada y la posibilidad de aislarse, excluirse o designarse libremente sólo vendría determinada por el vínculo con los demás países.

Como parte de las reflexiones expuestas, éste bien podría ser un diálogo de ideas entre el Manifiesto *Cyborg* y *Blade Runner*:

«...la frontera entre lo animal y lo humano» (Haraway, 1991: web)

«Deckard: Está viendo la televisión. De repente, se da cuenta de que una avispa le sube por el brazo.

Rachael: La mataría.

(...) [El tiempo discurre en el despacho de Tyrell]

Deckard: Una pregunta más. Está viendo una obra de teatro. Tiene lugar un banquete en el que los invitados se deleitan con un aperitivo de ostras vivas. El primer plato consiste en perro cocido". (Fancher y Peoples, 1982: web)

«...la diferencia entre lo natural y lo artificial» (Haraway, 1991: web)

«Deckard: Los replicantes son como cualquier otra máquina: pueden ser un beneficio o un peligro. Si son un beneficio, no es asunto mío.

Rachael: ¿Puedo hacerle una pregunta personal?

Deckard: Claro.

Rachael: ¿Nunca ha retirado a un humano por error?

Deckard: No.

Rachael: En su posición, eso es un riesgo..."¹⁸ (Fancher y Peoples, 1982: web)

«...los límites entre lo físico y lo no físico» (Haraway, 1991: web)

"[Roy muere. La paloma sale volando hacia el cielo. Aparece Gaff]

Deckard (voice-over): No sé por qué me salvó la vida. Quizás en esos últimos momentos amaba la vida más de lo que la había amado nunca. No sólo su vida: la vida de todos. Mi vida. Todo lo que él quería eran las mismas respuestas que todos buscamos: de dónde vengo, a dónde voy, cuánto

tiempo me queda... Todo lo que yo podía hacer era sentarme allí y verle morir."¹⁹ (Fancher y Peoples, 1982: web)

El ser humano está frente a un acuerdo social cuyos signos, íconos y símbolos, provienen de un código cultural y esto hace que las posibilidades de lectura de una misma imagen varíen según cada individuo. Como lo dice Barthes:

«Es como si la imagen fuese leída por varias personas, y esas personas pueden muy bien coexistir en un solo individuo (...). En una misma persona hay una pluralidad y una coexistencia de léxicos: el número y la identidad de estos léxicos forman de algún modo el idiolecto de cada uno» (Barthes, 1986: 42)

Este campo común de los significados de connotación, es el de la ideología. Una para cada sociedad porque cada grupo determina qué significantes adopta y qué significados acepta. «La retórica aparece así como la parte significativa de la ideología» (Barthes, 1986: 44). Las retóricas varían según su sustancia (en un caso el sonido articulado, en otro la imagen, el gesto, etc.), pero no necesariamente por su forma. Es incluso probable que exista una sola forma retórica, común, por ejemplo el sueño, la literatura o la imagen.

¹⁸Ver fragmento en escena 01: <http://eseuribe.com/iconofacto-5/>

¹⁹Ver fragmento en escena 02: <http://eseuribe.com/iconofacto-5/>

LA IMAGEN DEL CYBORG / CONSTRUCCIÓN DE LA APARIENCIA

“El cyborg es una especie de yo personal, postmoderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar” (Haraway, 1991: web)

“Deckard: Ella es una replicante, ¿no es así?
(...) [Tyrell, esquiva la respuesta y deja que Deckard concluya solo]

Deckard: ¿Ella no lo sabe?

Tyrell: Está empezando a sospechar, creo.

Deckard: ¿Sospechar? ¿Cómo puede no saber lo que es?

Tyrell: El comercio es nuestro objetivo aquí, en la Tyrell. Y nuestro lema, «más humanos que los humanos». Rachael es un experimento, nada más. Empezamos a percibir en ellos extrañas obsesiones; después de todo, son expertos emocionalmente, con unos años para almacenar las experiencias que usted y yo damos por supuesto. Si les obsesiamos un pasado, creamos un apoyo para sus emociones y, consecuentemente, podemos controlarlos mejor.

Deckard: Recuerdos, usted habla de recuerdos²⁰. (Fancher y Peoples, 1982: web)

La percepción, los modelos y las teorías del funcionamiento del cerebro se revolucionaron debido a la identificación de procesos cerrados en la red de neuronas cerebrales, que interfieren en la percepción. Esto indicó que la percepción que se tiene de la realidad no proviene de información directamente externa, sino que se retroalimenta con señales propias del cerebro y con resonancias. Así pues, parece que la percepción y la actividad productiva cerebral no son fácilmente diferenciables, y que la imagen del mundo la construye, en gran parte, cada individuo. Percibe creativamente. Ve lo que quiere ver.

Así como la percepción de la realidad está condicionada por la información interna, también los recuerdos y los conocimientos adquiridos durante la vida. Igualmente en el caso de las tecnologías relacionadas con el hipervínculo y el diseño de información, su apariencia está condicionada por la representación de sus escenarios y ambientes, contribuyendo a las múltiples perspectivas de la realidad y a la diseminación del sentido que se construye en ellos. De esta forma, transforman y condicionan la idea de identidad. Aquellos roles claramente diferenciados, ahora son cambiantes y móviles en sus interactores, gracias

al deseo y a la voluntad de conocimiento y de aprendizaje permanente. En otras palabras, las tecnologías del hipervínculo, más cercanas al pensamiento narrativo y a la percepción creativa, invitan a la valoración de los relatos locales, a la recuperación de la voz de los otros o, en palabras de Barthes, al “lectoautor”, a la recuperación de aquellos que han sido escondidos, negados o desconocidos en la historia oficial. Invitan a la reivindicación de las minorías pensantes que al estar conectadas constituyen una masa reconocible, reconocida y visible, que se escribe y describe, se lee e identifica, todavía sin forma, todavía sin fuerza política, pero que se expresa a través de la red con un lenguaje común: el texto, la imagen y el sonido. El concepto de doble ciencia de Derrida aporta un aspecto más: no sólo se trata de analizar textos, imágenes y sonidos de otros (sus contenidos y sus formatos), sino de escribir y diseñar los propios.

El mundo del hipervínculo, como parte de otros escenarios electrónicos (televisión, videojuegos, Internet, etc.), es un mundo en el que las generaciones jóvenes han sido autodidactas. Ellos y ellas han aprendido, por su cuenta, a zannear en la televisión. a programar

CYBORG

con las consolas de los videojuegos o a utilizar los CD interactivos multimedia, por lo cual manejan tales tecnologías con mucha mayor facilidad que las generaciones adultas. Estos nuevos entornos exigen de las personas, en general, un esfuerzo por aprender y por desarrollar las habilidades necesarias para actuar en ellos y del diseño un esfuerzo por facilitar el diálogo, en igualdad de condiciones, entre todos los interactores. Es decir, todos requieren aprender, actualizarse y participar en procesos de innovación permanente, de actitud cambiante.

Estos cambios son muy dramáticos dentro de los entornos relacionados con el hipervínculo ya que se transforman y se despliegan en diversos ámbitos de interacción en línea y/o fuera de ella, a través de ventanas que se abren a diversos espacios de comunicación, conocimiento y expresión. Es obvio que todo tipo de personas puede participar individual o colectivamente en dichos escenarios, puede explorar (se), promoviéndose una reconstrucción del yo, descentrado y diseminado, que produce una suerte de recreación del ser humano, para dar paso al nacimiento de interactores o *cyborg* modernos. Los múltiples puntos de vista dan lugar a una nueva cultura de la simulación, de la apariencia (como una característica de la cultura informática), que genera la visión de una identidad múltiple pero integrada, cuya flexibilidad, resistencia y capacidad de júbilo están relacionadas con tener acceso a los diversos yo. Es decir, en dichos entornos se utilizan las ventanas como una forma de ubicación en varios contextos y, en cierto sentido, de estar presentes en todos ellos en el mismo momento. Cada una de las diferentes actividades tiene lugar en una ventana. Así que se puede decir que la identidad en el ordenador es la suma de una presencia distribuida.

²⁰ Ver fragmento en escena 01: <http://eseuribe.com/iconofacto-5/>

¿ESTO NO ES FICCIÓN?

Una serie de nuevas tecnologías modifican profundamente la estructura y las propiedades de dicho entorno sensorial, tanto por lo que respecta al espacio como con respecto al tiempo. La importancia filosófica de algunas tecnologías de la información y la telecomunicación proviene de que afectan a propiedades fundamentales de los seres humanos. (Echeverría, 1999:35)

Echeverría llama tercer entorno a aquel contexto afectado por tecnologías que producen mutaciones en las características fundamentales de los seres humanos que deambulan en él. En dicho entorno las confrontaciones con la tecnología, al mismo tiempo que chocan con el sentido de identidad humana, generan una cierta afinidad con ella. Dentro de la cibernética, las personas viven en el umbral entre lo real y lo virtual, inseguros del equilibrio, inventándose como sujetos sobre la marcha. Desde una perspectiva Derridiana se podría decir que en los ambientes contruidos a partir de hipervínculos siempre se aplica una doble sesión, una doble escritura sobre el yo, abriéndose una interesante posibilidad para pensar y transformar, no sólo la relación consigo mismos, sino con otros, diferentes.

Si se retoman las palabras de Rocío Rueda Ortiz: «La reconstrucción del yo en las tecnologías del hipervínculo hace que nada se pueda afirmar como el absoluto, como el verdadero yo». (Rueda, 2003:401). Al mismo tiempo que se acepta la diversidad interna, se llegan a comprender las limitaciones del propio ser. No se puede confiar en lo co-

nocido o por conocer, nada se comprende por completo, ni el mundo en línea, ni el de fuera, ni siquiera a un individuo dentro o fuera de estos entornos. Cuando la identidad se definía como algo único y sólido era relativamente sencillo reconocer y censurar lo diferente. Pero ahora, al poseer un sentido más fluido del yo, se permite una mayor capacidad para el reconocimiento de la diversidad. Actualmente se hace más fácil aceptar el despliegue de los personajes inconscientes y los de otros, quizá porque no se tiene la obligación de clasificar o de juzgar los elementos de la multiplicidad. No hay obligación de excluir lo que no encaja.

¿El diseño tiene aquí cabida? ¿Podría ayudar en la configuración de las nuevas y múltiples identidades? ¿Podría dar visibilidad a las personas y a sus mundos? ¿Será que lo único y verdadero a alcanzar, es una subjetividad que se despliega y se oculta? Seguramente, el diseño gráfico tendrá que dar presencia visual a aquello que se reconoce y se diferencia, a aquello que es y, al mismo tiempo, se niega y se multiplica. Claro está, tendrá que hacerlo, si quiere participar de un contexto que permite humanos aparentes o *cyborgs* en diálogo constante con otros.

CYBORG MITO DE IDENTIDAD POLÍTICA / IDEALIZACIÓN Y DESAFÍO

«La cultura de la alta tecnología desafía esos dualismos de manera curiosa. No está claro quién hace y quién es hecho en la relación entre el humano y la máquina. No está claro qué es la mente y qué el cuerpo en máquinas que se adentran en prácticas codificadas» (Haraway, 1991: web)

“Deckard: ¡Implantes! Esos no son sus recuerdos. Son los de algún otro; los de la sobrina de Tyrell [pausa] Está bien... un mal chiste. He hecho un mal chiste. Usted no es una replicante. Váyase a casa ¿De acuerdo? [pausa] No, no, de veras, lo siento. Váyase a casa. [Pausa] ¿Quiere una copa? Le serviré una. Voy por ella.

[Rachael mira la foto y la tira. Sale corriendo del apartamento. Deckard recoge la foto y la observa]

Deckard (voice-over): Tyrell hizo un buen trabajo con Rachael. De una foto sacó una madre, que ella nunca tuvo, y una hija que ella jamás fue. Se supone que los replicantes no tienen sentimientos, y que tampoco los tienen los Blade Runners. ¿Qué demonios me estaba pasando? [pausa] Las fotos de Leon tenían que ser tan falsas como las de Rachael. Yo no entendía por qué un replicante coleccionaba fotografías. Quizá eran como Rachael, necesitaban recuerdos. [Deckard sale al balcón y observa la ciudad]²¹

(Fancher y Peoples, 1982: web)

El imaginario social o realidad acordada se entretiene a partir de los sentidos y significaciones propias, al relacionarse con cada cultura, sin territorio, en movimiento permanente, en el ir y venir del ser al no ser. Se construye una nueva identidad, como el lenguaje en su juego constante de expresión a través de las imágenes y los objetos. Del mismo modo, esa nueva identidad hace uso del principio de alteridad. Otro distinto a sí mismo, otro diferente, diverso; otro que, incluso, no puede comunicarse consigo mismo, porque no habla el mismo lenguaje; otro que tiene una experiencia del mundo diferente.

La negación o aceptación del cuerpo como corporeidad, como lugar de construcción y reconstrucción cultural, como lugar de lenguaje, como lugar para los símbolos y por imágenes representado, la reducción del cuerpo a un hecho biológico, lleva a que se piense que lo interior y lo exterior no puedan reconciliarse.

«La gran paradoja radica en que... en nombre del valor universal de la lógica, se cometen actos de profunda irracionalidad con aquellos que no son lógicos, es decir, que no son racionales, como es el caso de otras formas de vida no humanas.» (Noguera, 2004: 22)

Pero en la web la corporeidad está dada por la imagen, por el texto y el sonido. Este nuevo yo (y no tan nuevo) se relaciona de una manera particular con esta nueva tecnología (no tan nueva). Ya lo señalaba en 1997 Sherry Turkle al de-

²¹Ver fragmento en escena 03: <http://eseuribe.com/iconofacto-5/>

cir que «...nuestras nuevas relaciones tecnológicamente enmarañadas nos obligan a preguntarnos hasta qué punto nos hemos convertido en cyborgs, mezclas transgresoras de biología, tecnología y código». Y no se debe olvidar que Turkle escribía esto justo en el momento en que se consolidaba internet y se expandía a través del “circuito integrado” de Haraway: el ordenador personal. Quizá la reconstrucción de lo humano que surge de la relación entre ciencia y tecnología, se ve presente en la relación humano-máquina, entre lo mecánico y lo vivo. Tal vez la distancia tradicional entre la gente y las máquinas empieza a fracturarse pues se reconoce que el ordenador tiene memoria pero no es del todo una mente, que es inanimado pero interactivo y con alguna capacidad de aprendizaje o reproducción de procesos. Es un objeto a fin de cuentas, un mecanismo, pero actúa e interactúa y si se desconoce al interactivo del otro lado hasta parece, en cierto sentido, tener conocimiento. Se enfrenta a cada persona con un cierto sentido de parentesco, con una apariencia prestada. El interactivo o cyborg, a través de las comunidades virtuales, encuentra un contexto totalmente nuevo para la reconstrucción de la identidad humana en la era de Internet. Son espacios de aprendizaje sobre el significado vivido de una cultura de la simulación. ¿Será la web un mundo separado en el que las personas se pierdan en superficies de luz y opacidad o el diseño designará las formas visuales en donde lo real y lo virtual se pueden hacer permeables, donde cada uno tenga el potencial para enriquecer y expandir al otro?

Ser diferente es ser otro, y ser otro sólo es posible desde un yo, que mira a los otros como otros que son. El yo sólo puede ser yo en la medida en que los otros pueden ser otros. El ser no es propiedad de un yo – sujeto (...), sino de un nosotros, que acepta en su seno al yo y a los otros como nos-otros”. (Noguera, 2004: 258)

Sherry Turkle en 1997 quizá sugería que los diseñadores pueden asumir el papel del antropólogo que ayuda al interactivo o cyborg cuando regresa a casa desde una civilización foránea, creando en la virtualidad las formas en que el viajero puede retornar al mundo real mejor equipado para comprender sus artificios. Sin embargo, se puede observar que la realidad y la virtualidad se reconstruyen entrelazándose continuamente. Es allí donde se hace absoluta-

mente necesario estudiar el hipervínculo por parte del diseño, pues éste se incrusta como parte de sus procesos de proyectación. Los ciudadanos de la web tienen permitido generar escenarios virtuales en donde interactúan presencias digitales (avatares) controlados por personas, quienes pueden moverse, acercarse, gesticular, intercambiar objetos digitales (imágenes, textos, sonidos, mensajes...). Esto hace pensar que la escena del mundo en red se convierte en una especie de teatro, donde los humanos aparentes o sus imágenes de cyborg interactúan a través de sus respectivas identidades visuales o cuerpos electrónicos (avatares). La retórica de la imagen, la ruptura del remedo y la doble escritura propuesta por Derrida, parecen sugerir que estos asuntos sólo se refieren a un ámbito del lenguaje y aunque han sido concebidos inicialmente para la perspectiva de una interacción real, cuando se ven desplazados al contexto de la virtualidad y hacia los mundos de la simulación y apariencia, dicha teoría debe ser complementada por las reflexiones surgidas a partir de la experimentación proyectual, sobre la cual el diseño tiene mucho que aportar y, de hecho, necesita hacerlo.

Estos mundos en la web se parecen mucho a los juegos de salón y de mesa relacionados con el rol, donde se asumen e imaginan distintos personajes, acciones y escenarios que pertenecen a esa forma de comunidad, antecedente de los chats y blogs. Los juegos de lenguaje basados en texto, como los chats, blogs y los de rol, son una forma novedosa de literatura escrita en colaboración, pues los jugadores son autores de sus historias y, al mismo tiempo, son creadores de contenido mediático. En este sentido, participar en un mundo virtual como la web tiene mucho en común con la escritura de guiones, el arte de la actuación, el teatro de la calle o el teatro improvisado. Sin embargo,

estos lugares entregan algo más. Mientras los jugadores participan se convierten en autores no sólo de texto sino de ellos mismos, construyen nuevas identidades a través de la interacción social. Sus cuerpos se representan a través de su propia descripción textual, de manera que los obesos pueden hacerse delgados, los guapos pueden hacerse comunes, los torpes pueden hacerse interesantes. Philip K. Dick en su libro *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* le permite a Rachael una reflexión bastante interesante:

«No te puedo ayudar porque he bebido demasiado. De todos modos, ya conoces la verdad, la dura, irregular y resbalosa superficie de la realidad. Yo soy solamente una observadora y no intervendré para salvarte. No me importa que ganes tú o Roy Baty. Quiero estar yo misma a salvo —abrió mucho los ojos—Dios mío, siento empatía por mí misma. Y no quiero ir a ese derruido edificio suburbano...» (Dick, 1968: web)

A pesar de que Rachael es consciente de su corporeidad dada y del afecto que tiene por Deckard, se descubre a sí misma sorprendida por querer estar a salvo, por querer su vida más que la de él y se maravilla de su identidad prestada, la cual no le incomoda para sentir empatía por ella misma. Se acepta como cyborg y prefiere su existencia en ese cuerpo, que su pérdida. Tal vez esto sirva para reflexionar, como interactivo o cyborg moderno, sobre la posibilidad que se tiene de reconciliar las presencias tanto en la red como fuera de ella, y desde la disciplina y la academia, para aceptar la responsabilidad que el diseño tiene en la construcción de esas identidades y de los mundos en donde se desenvuelven, al facilitar a otros distintos y diversos la reconstrucción de sus cuerpos a la medida de sus deseos y ambiciones. De esta forma, el diseñador gráfico también podría sorprenderse ya que parece ser el más indicado para acercarse a las personas, humanos aparentes o imágenes de cyborg, las herramientas con las cuales rehacerse, recrearse, ensimismarse... ¿Existe el deseo de que los otros sean otros, qué se pierdan en sí mismos? cuando se sabe que para ser otro hay que reconocerse a sí mismo entre otros que, en libertad, son ellos y otros. La identidad no es propiedad de uno, es un constructo de todos como comunidad, como colectivo. El desafío es idear un yo compartido que se descubre y se desenvuelve, sorprendido en sí mismo, en el mundo que desea moverse y existir con libertad.

HUMANO

CONCLUSIONES

Después de estas reflexiones y de los conceptos expuestos, surgen cuestionamientos como ¿qué contiene qué? y ¿qué representa a? Para conducir un argumento final se propone una nueva pregunta adicional que en 1993 el Grupo μ formuló y en la cual se sugiere que en el plano del contenido el paisaje que se ve ¿constituye una unidad?, y los árboles, las rocas, las olas ¿no serían, entonces, más que componentes? ¿o la unidad es la roca, que se integraría en un mensaje complejo con sus vecinos, la ola, el árbol...? A pesar de que este planteamiento se formula sólo desde el plano del contenido, cuestiona también asuntos en relación con la armonía entre elementos diversos y por ello sería conveniente, aunque igualmente arriesgado, plantear conclusiones. Para ello se toma como apoyo la primera ley o ley de la extensión señalada por McLuhan en 1990, en la que indica que cada tecnología expande o amplifica algún órgano o facultad de la persona. En el mismo momento en que el medio, entorno o contexto tecnológico extiende alguna de sus capacidades, simultáneamente envejece algún otro comportamiento o relación o medio. Del mismo modo, recupera o recuerda alguna conducta particular olvidada. Todo esto ocurre porque los medios o canales de comunicación son absolutamente móviles. En el instante en que se reacciona a los cambios causados por uno de ellos, la persona es transformada por su mensaje, entonces no puede más que adaptar su percepción a ese entorno, contextualizándose.

El interés del hombre de crear mundos, de reproducir la vida misma con todo aquello que está a su alcance, hace de la tecnología y de los medios unos aliados idóneos para

este objetivo. La recreación, la simulación y la suplantación son experiencias en sí mismas cotidianas y realizables dentro y fuera de un ordenador, que le permiten a cada persona extender los límites de su universo conocido, sólo que en este proceso está recuperando y sacrificando algo de sí misma, como en el juego de roles de la vida diaria.

«Hacer modelos se ha convertido en una forma de expresar ideas. Escribir código puede ser una forma activa de proponer visiones y formas de entender el mundo. Escribir nunca ha dejado de ser simular» (Ortiz, 2004: web).

En el mismo sentido, McLuhan planteó, en un momento de lucidez prematuro, que más que la extensión o la traducción del sistema nervioso central a la tecnología, se trataba de la transferencia de la propia conciencia al mundo digital. De esta manera, se forma una red que se piensa a sí misma en términos de red: una red metaconsciente. Éste es el momento preciso para descubrir los modelos contenidos en las metáforas, para extender la mirada sobre aquello que ofrezca narrativas a manera de navegaciones vivas y para participar activamente en los diálogos sumergidos entre las comunidades súper comunicadas.

Las reflexiones hasta aquí planteadas son inestables, relativas y pasajeras, pero seguro que son necesarias en la transición hacia las nuevas realidades que ofrecerá el tercer entorno. ¿Qué pasará cuando el diseño de imágenes descuidadas de humano y máquina, de biología y cibernética, produzca comunidades de organismos vivos organizados conviviendo en el tercer entorno, o cuando no se hable ya de interdisciplinariedad, sino de nuevas ciencias integradoras de tecnología, diseño y ficción? ¿El diseño gráfico es consciente de la

actual reflexión? ¿Es la academia conciente de la importancia del diseño de cuerpos a partir de la imagen? Esto plantea nuevos paradigmas de conocimiento. El salto aún está por darse. En quién (o qué) se convertirá cada humano y cómo se transformará su cultura, será algo que se podrá medianamente influir, prever y decidir desde el tipo de reflexiones aquí expuestas. El salto al vacío y a la incertidumbre tendrá que ir acompañado de un andamiaje y de unas herramientas conceptuales provenientes justamente de la complejidad, lo cual implica que éstas serán provisionales, complejas, ambiguas y objeto de permanente construcción y reflexión. Abordar dicho paradigma deberá ser un objetivo a corto plazo.

La identidad no existe en sí, objetivamente como tal. La identidad es ante todo un imaginario social que le da sentido específico y razón de ser al ser físico, a las tipologías del ser social, que son representaciones para el colectivo. Dar una mirada a la ciudad desde el exterior, como en Google Earth, es construir una imagen de red, es invitar a la comunidad a una tarea de educación ciudadana que abre puertas hacia una nueva responsabilidad. La web es una ciudad simulada en una red de relaciones sociales, a través de una pantalla. Para diseñar en ella y para ella, es importante comprender e interpretar la web como ciudad en flujo, como ciudad de actores y escenarios que surge en los diálogos urbanos, en las tramas comunicacionales que permiten la construcción de lugares significativos aunque efímeros. El interactor debe asumir los roles sugeridos por una *cibersociedad*, debe ser representado por identidades no aparentes pero diversas que permitan recrear sus mundos de interés. Estos *cyborgs* modernos son personas que se escriben y se representan a sí mismos, mientras deambulan y recorren la ciudad, real o aparente, en busca de aquello que los define, como seres humanos. Si el mundo en el que se desenvuelve está bien diseñado, éste puede vivirlo y sujetarlo, se lo aprende, se define en él como una persona que se sujeta a sus objetos, imágenes y apariencias, enmarcándose, definiéndose y dibujándose. Escribiéndose y describiéndose en una ciudad en red que se ensimisma.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barthes, R. (1986): Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces. Barcelona, Paidós.
- Cprnella, A. (2007): "Hacia las naciones transversales de uno mismo", extraído el 15 de agosto de 2007 de <http://www.informia.com/ifa/articulo.php?id=120&if=54>.
- Dick, P. K. (1968): ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?, extraído 2 de mayo de 2008 de <http://www.philosophia.cl/biblioteca/dick/runner.pdf>.
- Echeverría, J. (1999): Los Señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno. Barcelona, Ediciones Destino.
- Fancher, H., Peoples, D. (1982): Transcripción en Castellano del Guión de Blade Runner (Transcripción MORENO, Jack 2008), extraído el 16 de mayo de 2008 de <http://www.geocities.com/Hollywood/Boulevard/7920/guion-br.html>.
- Groupe μ (1992): Tratado del signo visual. Para una retórica de la imagen. Madrid: Editorial Cátedra.
- Haraway, D. (1991): "Manifiesto Cyborg: Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista Finales del Siglo XX", extraído el 20 de mayo de 2008 de <http://caosmosis.acracia.net/wp-content/uploads/2008/04/manifiesto-cyborg-rtf>.
- McLuhan, M., McLuhan, E. (1990): Escritos Esenciales. Barcelona, Paidós.
- Nogera, A. (2004): Estéticas Ambientales Urbanas Complejidades ambientales y magmas expresivos de la vida urbana, en II Seminario Internacional Sobre Medio Ambiente Urbano. Universidad Nacional de Colombia sede Manizales. Manizales, 14 al 16 de abril.
- Ortiz, S. (2004): "De la relación a la invención", extraído el 2 octubre de 2007 de http://moebio.com/santiago/textos/relacion_invencion/.
- Person, L. (1998): Notas hacia un Manifiesto de Postcyberpunk, extraído el 20 de mayo de 2008 de <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>.
- Rueda Ortiz, R. (2003): Para una pedagogía del hipertexto: Una teoría entre la deconstrucción y la complejidad. Tesis para optar al título de doctor. Universidad de las Islas Baleares. Palma de Mallorca, España.
- Scott, R. (2007): Blade Runner: The Final Cut [DVD]. Warner Bros.
- Turkle, S. (1995): La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós.