

Revista de Estudios Sociales
Universidad de los Andes
res@uniandes.edu.co
ISSN (Versión impresa): 0123-885X
ISSN (Versión en línea): 1900-5180
COLOMBIA

2000
Alejandro Piscitelli
SERES HUMANOS ATRAVESADOS POR EL TIEMPO E INCRUSTADOS EN EL
ESPACIO
Revista de Estudios Sociales, enero, número 005
Universidad de los Andes
Bogotá, Colombia

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

Universidad Autónoma del Estado de México

<http://redalyc.uaemex.mx>



Seres humanos atravesados por el tiempo e incrustados en el espacio

Alejandro Piscitelli*

En este artículo, gestado en las fronteras donde las máquinas se trasmutan en personas y viceversa, investigaremos un fracaso (porque los cuerpos kantianos que tenemos se resisten a su desterritorialización), postularemos que el error no estuvo tanto en el proyecto sino en su instanciación, y que la telepresencia podría llegar a mejor puerto; subrayaremos cómo nuevamente son las vanguardias (tecno)-estéticas (y no los críticos y los analistas) quienes mejor entienden en qué consiste el pasaje a lo virtual, y por qué nuestras ideas acerca de lo que es la información, al estar totalmente equivocadas, retrasan esa inevitable metamorfosis. Cuatro temas, cuatro nodos, cuatro ejes, cuatro atractores, cada uno con un enorme peso específico. Cada uno merecedor de un tratamiento más largo, con miríadas de conexiones inexploradas entre sí, y con propuestas abiertas, acerca de cómo la realidad (especialmente la virtual) está-mucho más encarnada y desarrollada en agenciamientos antro-po-maquinales que nuestra capacidad de pensarla.

El fracaso de la oficina sin paredes de Jay Chiat

Todos somos herederos de nuestras lecturas de las épocas mozas. Para algunos fueron las novelas o las historias, para otros aventuras o crónicas científicas. Para quienes jugamos en una época a ser filósofos, esas lecturas fundadoras estuvieron de la mano de los clásicos desde Aristóteles a Martín Heidegger. Y entre los nombres propios con mucha resonancia siempre figura, obligadamente, nuestro amigo Immanuel Kant. Novela o ensayo, tratado o delirio, la *Crítica de la Razón Pura*, obra cumbre de Kant, postula al tiempo y al espacio como formas puras de la sensibilidad. Para el filósofo prusiano no había acaecimiento alguno de la naturaleza sin un marco temporal y espacial preexistente.

Por otra parte experimentos sencillos y reproducibles revelan la importancia subjetiva que el tiempo y el espacio tienen en nuestra vida cotidiana: Desde la valoración diferencial de la lentitud y rapidez en el pasaje del

tiempo, de acuerdo al tipo de actividades placenteras o no placenteras que estemos experimentando, hasta el curioso hecho de que en cualquier experiencia repetitiva donde haya que ocupar lugares fijos, natural y "espontáneamente" la gente tiende a volver siempre al que ocupó la primera vez, revelan algo acerca de las constantes del comportamiento, y, sobre todo, acerca de lo "natural" que nos resulta a los humanos apropiarnos de ciertos espacios y de vivir determinados tiempos.

Hace ya varias décadas, la proxémica micro-disciplina antropológica¹ mostró en qué medida el uso del espacio es un diferenciador antropológico constitutivo, y cómo su ignorancia lleva a problemas y conflictos en las relaciones transculturales, cuando no en las del propio endogrupo. Los antecedentes eran demasiado evidentes como para que especialistas del diseño y publicistas de primer orden como Jay Chiat, uno de los "mandamases" de la famosa TBWA Chiat/Day, (actualmente a cargo de la campaña de Apple *Think different*), quisiera por arte de magia abolir el uso del espacio (personal) en las oficinas de su agencia. Y | sin embargo lo hizo, y así le fue.

Después de menos de un año y medio de llevar a cabo una auténtica operación camboyana de abandono de las paredes de las oficinas, Chiat se dio por vencido, abandonó el increíble edificio en forma de binoculares diseñado por Frank Gehry en Los Ángeles -lo mismo pasó con la oficina en Nueva York diseñada por Gaetano Pesce. Chiat puede ahora declarar -como lo hizo otro célebre filósofo, Edmund Husserl, al fin de su vida hablando de la fenomenología- el fin del abandono del espacio personal, ese largo sueño dogmático, ha terminado.

Chiat justo antes de que la Internet se pusiera de moda, fue el primero en imaginar -y en poner en práctica- oficinas virtuales. Su objetivo era terminar con los cubículos, con los espacios fijos, con las posesiones, con los signos y síntomas de la identidad y la personalidad². Cada empleado entraría a trabajar, buscaría su teléfono celular y su computadora portátil del día y, prescindiendo del papel o de cualquier otro anclaje, se pondría a trabajar.

Delirio o no, es justificable que Chiat tuviera la idea de abolir las paredes. Después de todo fue su agencia la elegida -y quedará para siempre en la historia de la publicidad- para hacer el aviso 7984 de Apple. Molesto

* Profesor-investigador del Departamento de Comunicación, Universidad de Buenos Aires.

1 Edward T. Hall, *La dimensión oculta*, México, Siglo XXI, 1972.

2 S. B. Frank, "Reinventing the architecture of work", en *ID*, Noviembre 1994, págs.47-51; Warren Berger, "Lost in Space", en *Wired*, Vol. 7, No. 2, Febrero 1999.

por la profusión de storyboards y maneras convencionales de trabajar, lo único que le interesaba eran la tecnología y la arquitectura -y con mucha razón-.

Aparte de querer simular estar en la frontera, Chiat quería realmente anclarse en ese horizonte, y sabía que para capturar a los nuevos clientes -arduamente disputados por agencias cada vez más agresivas y tecnológicamente alfabetizadas-, necesitaba un tema estratégico, por lo que la idea de oficina virtual le vino como anillo al dedo.

Su modelo de trabajo fueron supuestamente los campus universitarios, en donde más allá de ir a clases y recopilar información uno podía hacer las tareas en cualquier espacio que se le diera la gana.

Quienes vivieron la experiencia cuentan lo extraño que era tener que muñirse cada día de los elementos mínimos de trabajo, no tener la menor idea de hacia dónde dirigirse para empezar a trabajar. Por eso los únicos espacios cerrados diseñados para los clientes o para grupos de empleados trabajando en un proyecto particular (las aulas), se convirtieron en los rehenes de turno y dieron lugar a peleas risibles entre quienes buscaban hacer cabeza de playa en los ansiados reductos.

Chiat sabía que esto iba a pasar y por ello (con típica actitud del Khmer Rouge) había explícitamente prohibido hacer nidos (ocupar dos días seguidos el mismo espacio), y él mismo se encargaba de hacer las veces de policía espacial desplazando a los irreductibles que querían convertir los espacios públicos en espacios personales. A los seis meses se produjo el hecho más importante de esta historia. Demasiado pronto para tantas aspiraciones de abolir el espacio personal. Así tuvo lugar la contrarrevolución de los empleados, que, cual kantianos empedernidos, empezaron a reinventarse espacios personales. Muchos usaban los baúles de sus coches como armarios. Algunos ejecutivos invadieron oficinas y las mantuvieron como rehenes hasta que los despidieran. La gente empezó a no devolver las computadoras y teléfonos cada noche y los guardaban en sus lockers. Algunos más osados trajeron algunos escritorios. Después llegaron las computadoras de mesa.

No había pasado un año y el experimento hacía agua por todos lados. Chiat insistiría en que el síndrome de pánico de la gente por la pérdida del espacio personal era más que exagerado³.

3 Aunque hubo otros intentos de desarrollar oficinas sin muros (Faltón Mc Elligott; Mad Dogs & Englishment) todos fracasaron hasta ahora. Entre las consecuencias que acarrea esta situación está la de dejar de fantasear con que el mejor lugar para trabajar es la playa y la arena, las palmeras y los cocoteros.

Más interesante -porque nos devuelve de lleno a la noción de organizaciones como sistemas cognitivos y redes de conversaciones⁴-, es como el fracaso de la oficina sin paredes revela que los lazos que constituyen la estopa de la que están hechas las empresas, son mucho más sutiles que los e-mails o las comunidades virtuales. Después de todo seguimos siendo cavernícolas.

Chiat aprendió bastante aunque no lo suficiente. Sigue insistiendo en que la lógica de lo virtual es más que bienvenida, pero que sólo ahora se da cuenta de que la única realidad son las emociones. Pero para él lo único privado siguen siendo las mentes (individuales), con lo que ignora el dictum batesoniano que es el abc organizacional, "los límites de mi cuerpo no son los límites de mi mente".

Así como la experiencia camboyana (eliminación de las ciudades, del dinero y del excedente) terminó en una contrarrevolución casi tan feroz como la revolución que el Khmer Rouge quiso imponer, aquí, si bien con víctimas de otro orden y naturaleza, pasó lo mismo. De acuerdo, la organización son las emociones y el espacio personal es constitutivo de las experiencias afectivas, pero en algún recóndito rincón, ¿no tenía Jay Chiat algo de razón? ¿No se tratará de un profeta traicionado? ¿No habrá que investigar mucho mejor qué es eso de la telepresencia y de la posibilidad de prescindir enteramente de los trabajadores in situ?

¿O mejor, no habrá otras formas de articular la presencia del cuerpo con la telepresencia de las emociones a distancia, las inversiones libidinales teledirigidas y las comunidades virtuales?

La telepresencia y el futuro de los enfoques virtuales inteligentes

La telepresencia es la experiencia provista por un conjunto de tecnologías que permiten a la gente sentirse como si estuviera físicamente presente en un lugar o en un tiempo distinto de su lugar o tiempo real⁵.

La noción de presencia remite al conjunto de capacidades humanas para experimentar el espacio y la experiencia basada en claves psicológicas y fisiológicas. La inmersión sensorial es una precondition necesaria por el sentido de presencia en el mundo virtual.

4 V. Bronstein, J. C. Gaillard, y A. Piscitelli, "La organización egoísta", en J. M. Delgado y J. Gutiérrez (comp.), *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*, Madrid, Síntesis, 1994,

5 Bob Cotton, Richard Oliver, *The cyberspace lexicon. An illustrated dictionary of terms from multimedia to virtual reality*, London, Phaidon, 1994.

Históricamente ya en los años cincuenta hubo experimentos, como Sensorama de Morton Heilig, que quisieron avanzar en esta dirección⁶. Estas experiencias de telepresencia comparten tres rasgos: inmersión física del espectador dentro de las imágenes; la experiencia tiene lugar desde dentro de los cuerpos como punto de vista personal, y los aparatos de interfaz son multisensoriales⁷.

Lo que determinará si la presencia virtual se convierte o no en un poderoso medio popular, no estará dado por la tecnología, sino por el tipo de experiencia que los usuarios logren construir. Sigue siendo determinante para la telepresencia decidir cuáles son los contenidos que deberían ser vehiculizados por los espacios virtuales, que se hace cuando se llega allí, qué tipo de acciones puede tomar un usuario, cómo responde el mundo a lo que uno hace en su seno⁸.

Estamos yendo mucho mas allá (algo que temen absurdamente los críticos) de la simulación en los sentidos mas pedestres de la palabra. Y al doblar al realismo fotográfico, estamos abordando nuevas tecnologías y estrategias de post representación con la creación de entornos reales⁹.

Una de las grandes ventajas de los espacios virtuales es que permiten que los usuarios elijan la apariencia (forma de aparición) como se quieren mostrar, ya sea como humanos, objetos, plantas o lo que quiera imaginarse¹⁰.

Las consecuencias que esta selección tendrá sobre cómo los otros nos ven, sienten y piensan, son incalculables. En la misma dirección va el acoplamiento en películas u obras de teatro de personajes reales con entornos artificiales¹¹. No sólo esto, en la frontera del conocimiento también se ha abierto la posibilidad de hacer más dinámicos los

6 Hubo incluso experiencias muy anteriores que trataban de generar estos entornos como el Panorama desarrollado en Inglaterra hace 200 años, y el *Mareorama* presentado en la Exposición Universal de París en 1900. En ambos casos, inmensos espacios eran cubiertos con pinturas o dibujos (al estilo de *The Truman Show*), que remedaban las escenas originales representadas. Los primeros simuladores de juego datan de 1930, y los primeros ejemplos de simuladores con resistencia física datan de 1950. Prototipos más cercanos a nosotros, de navegación inmersiva virtual, son el *Aspen Movie á Map* de 1970, Los primeros cascos de visión fueron desarrollados por Philco en 1955/6 y los diseñados por Iván Sutherland datan de 1965.

7 Steven Johnson, *Interface culture. How new technology transforms the way we create and communicate*, San Francisco, Harper Edge, 1997.

8 James Bailley, *After thought The computer challenge to human intelligence*, New York, Basic Books, 1996.

9 Philippe Queau, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Paris, INA, 1993.

10 Michael Benedikt *Cyberspace First Steps*, The MIT Press, 1991.

11 Clifford Pickover, *Visions of the Mure. Art, technology and computing in the 21st Century*, New York, St Martins Press, 1994; Janeth Murray, *Hamlet on the holodeck. The Mure of narrative in cyberspace*, New York, Free Press, 1997.

entornos virtuales permitiendo asimismo que los objetos virtuales interactúen entre sí¹².

Otra importante área de trabajo es la grabación y el análisis de la mayor cantidad de información posible sobre los usuarios (desde determinar la dexteridad, hasta la dominancia de los lenguajes textuales o icónicos, permitiendo así una modificación permanente y la recaptura de los entornos virtuales, abriendo la posibilidad a una personalización cada vez mas diferenciada de la interfaz)¹³.

También es destacable el intento de poblar los espacios virtuales con caracteres inteligentes generados por la computadora. El objetivo aquí es desarrollar un tipo de agente interactivo que pueda desempeñar numerosas tareas útiles, navegar inteligentemente a través de los mundos virtuales y también servir de guía a los usuarios. Los museos virtuales serán un destino obligado de estos experimentos. Objetivo nada menor. Lo de Chiat fue pues un paso en falso, la virtualización de los mundos tiene miradas de variantes, y habrá que atenderlas y desarrollarlas con esmero. Pero apenas hacemos una apología de lo virtual, renacen los miedos, los *deja vu*, las críticas facilistas y los cuestionamientos preconcebidos.

El descubrimiento de los mundos virtuales está atizando preocupaciones tan infundadas como las provocadas por el advenimiento de la televisión¹⁴. La

telepresencia y la realidad virtual ofrecen a los usuarios la posibilidad de crear universos personales que otros pueden explorar libremente del mismo modo que los músicos interpretan la partituras.

En el mundo de la información, la telepresencia tiene la ventaja de limitar el filtrado impuesto por los infomediarios (como periodistas y cameramen) El usuario ya no está obligado a ver la realidad a través de los ojos de los demás. Pero sí de recuperar la mirada propia para explorar y apropiarse de lo virtual se trata, nada mejor que un breve recorrido por el mundo del arte.

Viéndonos a nosotros mismos con los ojos del arte

El texto hace ya rato que es impotente para descubrir nuestras *mediamorfosis*. Nuestras "Críticas de la Razón Pura" son *2001 Odisea del Espacio* y *Blade Runner*, nuestros mitos originarios han saltado de los Upanishads y los libros sagrados a *El Quinto Elemento* y *The Matrix*. Pero no se trata meramente de traducción sino de transducción, de cambio de soporte y de función. El poder de la imagen, de los efectos especiales, del morphing, de la escritura digital, está reinventando nuestra ontología¹⁵.

Por ello uno de los mejor lugares donde articular una redefinición del espacio, con una potenciación de la virtualidad, está en la avanzada estética (sólo que ésta ya no se encuentra en los ateliers o en las boardillas sino en la fusión tecno-estética)¹⁶.

A lo largo del siglo XX la visión de la mujer de Manet, la representación de la angustia de Munch, el hombre cubista de Picasso, el hombre psicológico de Kokosha, el hombre Dada de Man Ray o Duchamp, la mujer liberada de Lempicka, el hombre existencialista de Bacon, la personalidad Pop de Warhol o la radicalidad de Acconci, hicieron mucho más para cambiar nuestra imagen de nosotros mismos, las técnicas de presentación, y nuestra relación con el espacio y el tiempo, que toneladas de bibliografía humanista, científico-social, analítica o descriptiva¹⁷.

La pregunta clave hoy (de la cual penden las

12 Este es el marco de los trabajos de Karl Sims que crea espacios generados por computadoras de acuerdo a reglas preestablecidas, como por ejemplo paisajes en donde las plantas aparecen y crecen espontáneamente. Lo mismo están haciendo Mike McKenna en el MIT y Susan Amkraut y Michael Girard con la animación y simulación de movimientos de animales articulados como en *Eurythmy en Menagerie*, Centre Pompidou, 1996. Recordamos con Eliseo Verón (*Efectos de Agenda*, Barcelona, Gedisa, 1999), que la revitalización de los museos es uno de los *movimientos culturales* más fuertes del fin de siglo. Si a fines de la segunda guerra mundial los visitantes de los museos norteamericanos orillaban los 3 millones, 10 años mas tarde ya eran 30. En Europa el fenómeno recién se hizo eco 20 años mas tarde, y en la Argentina recién lo empezamos a vivir en los últimos 2 o 3 años. Para Verón el aumento del consumo de tiempo en museos es paralelo al de consumo televisivo aunque los contenidos de ambos sean incommensurables. Lo único común es la demanda de la gente por variar los patrones de consumo, queriendo tanto de uno como de lo otro. Menciona el caso extraordinario de la mega exposición de Van Gogh en Ámsterdam, cuyas entradas debían ser compradas con 5 meses de anticipación y que traían incluido, no sólo el día, sino incluso la hora de comparecencia. Se trató de un espectáculo para gozar que involucró a decenas de millones de personas. Y contra el cual solo puede competir la TV. Si encima es potenciado por las tecnologías interactivas, los resultados pueden ser fabulosos inesperados.

13 Scott Bukatman, *Terminal identity. The virtual subject in post-modernsdence fiction*, Durham, Duke University Press, 1993.

14 Para un insólito y buen balance en donde se destruyen todos los argumentos más banales y simplistas acerca del carácter generador de violencia de los medios véase Martín Barker, Julian Petley, *III effects. The media violence/debate*, London, Roulledge & Kegan Paul, 1997.

15 John L Casti, *Would-be worlds. How simulation is changing the frontiers of science*, New York, John Wilery & Sons, 1997; Mark Dery, *Escape Velocity. Cyber culture at the end of the century*, New York, Grave Press, 1996; Michael Heim, *The metaphysics of virtual reality*, Oxford, Oxford University Press, 1993.

16 Centre Pompidou, "Actualité du virtuel", Revue virtuelle, CD Rom, 1996; Claudia Giannotti (ed), *Arts telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*, Barcelona, L'Angelot, 1998.

17 Allucquere Roseanne Stone, *Desire and technology at the close of the mechanical age*, Cambridge, The MIT Press, 1995.

redefiniciones del espacio y la virtualidad) es hasta qué punto los cambios tecnológicos (y los sociales disparados por las nuevas tecnologías) permitirán una redefinición radical de la noción de lo humano¹⁸. Y más concretamente ¿cuál es el aporte específico de los artistas tecno-vanguardistas a esta tarea?

La filosofía no tiene respuesta para estos procesos de retroinvención. Los chicos testimonian mejor que nadie estas metamorfosis identitarias. No sólo no ven, ni piensan como nosotros, sino que tampoco tienen una noción de identidad como la que heredamos del sujeto cartesiano y como la que dijimos que el estructuralismo trasformaría¹⁹. Pero desde Lacan a Derrida, desde Levi-Strauss a los nuevos filósofos, esas metamorfosis eran meros efectos textuales. Sólo con el acople con la máquina pasamos de la presunción a la metamorfosis²⁰. El morphing no es mera tecnología, se trata de una auténtica reinvención de la identidad. Para escándalo de los psicoanalistas, hay quienes preanuncian hace mucho tiempo la reinvención química del género humano gracias a la ingestión masiva de Prozac y otras drogas psicotrópicas. ¿Qué puede hacer Freud frente a la vida artificial?, ¿qué le cabe al psicoanálisis en una era en donde la evolución artificial tomará el relevo de la natural? Para bien o para mal, los ingenieros genéticos serán los artistas del siglo XXI²¹. ¿Cómo ven/hacen al mundo los artistas de hoy, no los pintores que hoy tienen 40 o 50 años, no los herederos de las distintas escuelas de mediados del siglo XX, no los clásicos de la vanguardia, sino los chicos y chicas de 20 y 30 años que están experimentando en las fronteras de la realidad y la genética²²?

¹⁸ B. Maszlish, *The fourth discontinuity. The coevolution of humans and machines*, New Haven, Yale University Press, 1993; Hans Robot Moravec, *Mere machine transcendent mind*, New York, Oxford University Press, 1999. ¹⁹ Sherry Turkle, *La Vida en la Pantalla. Construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós, 1998.

²⁰ La ciencia ficción, con ejemplos banales como la invención de personalidades a través del implante de memorias en *Blade Runner*, o el borrado y recolocación de nuevos programas existenciales en *Terminator El vengador del Muro*, anticiparon hace unos años aquello de lo que estamos hablando.

²¹ George Robertson et al., *Future Natural. Nature. Science. Culture*, London, Routledge & Kegan Paul, 1996.

²² Como obras liminares podemos contar *Bear and Policeman* de Jeff Koons en donde la gente, los animales y los personajes de las historietas, se mezclan libre y siniestramente. O el mundo de cabezas humanas y cuerpo de muñecas de Cindy Sherman, o el de los clones impersonales de Katarina Fritsch, o el mundo post-emocional de los artistas de Los Angeles, en donde los padres torturan a los hijos, y éstos hacen lo propio con sus juguetes, como en las obras de Mike Kelley o Paul McCarthy, hasta llegar a un mundo poblado por familias generadas por computadoras cuya perfección se transmuta en locura, como en *Family Romance* de Charles Ray. Entre los artistas más innovadores en esta dirección contamos asimismo a Matthew Barney y a Janine Antony. Véase Centre Pompidou, "Actualité du..."

Post-Benjamniana

Me aburren las obligadas referencias a Benjamín cada vez que se reemprende la crítica actual a la tecnología. Pero hay una cara de Benjamín que nos viste bien. Especialmente su conjetura de que la humanidad siempre se adapta a sus entornos y los reinventa. Así como el cine fue el medio que mejor expresaba las condiciones de la percepción humana en la primera mitad del siglo, los entornos artificiales, la computación y la Internet lo son del nuestro.

Hay una fascinación en la impotencia por controlar la velocidad en la que estamos desterrados²³, y la rapidez de los videojuegos está poniendo en tensión al umbral de percepción fisiológico ubicado entre los 2 y 4 segundos. Las video-instalaciones y montajes tecno-futuristas hacen ya rato que dejaron atrás esos umbrales buscando ver si el cerebro logra funcionar más allá de su nivel de saturación y/o discriminación²⁴.

El espectador de cine, el viajero en un TGC o AVE y el oyente musical, estaríamos en la misma posición, ya no nos estaría dado percibir en cualquiera de estos registros la escala perceptiva humana. Pero si bien es relativamente más fácil aumentar la velocidad de ejecución de una melodía, no es lo mismo hacerlo con el cuerpo como en los movimientos de la danza.

Si bien todo pasa más rápido, cada vez pasan menos cosas, y por lo tanto la atención infinitesimal hacia el cambio generalmente se mantiene inalterada pero sin operar. Aprender a jugar un videojuego veloz generalmente supone, también, un inmovilismo casi absoluto, como si el aprendizaje corriera (al menos en primera instancia) por una captación osmótica. La clave está en el pasaje del taylorismo a las ciencias cognitivas²⁵. Estas se ocupan, mejor que ningún otro saber, de la relación entre hombres y máquinas. Las facultades perceptivas se han convertido en determinantes y estratégicas.

Una atención muy fina, reacciones rápidas y una buena visión de conjuntos amplios de información compleja, se han convertido en el standard. Pero no ya sólo y especialmente en el trabajo, sino también en el arte

²³ James Faster Gleick, "The acceleration of just about everything", 1999.

²⁴ El tiempo de performance de la música clásica se ha duplicado en los últimos dos siglos, y no ingenuamente como podríamos creer por errores de interpretación del ritmo del metrónomo. Ya en 1813 los críticos se quejaban (o alegraban) de que los músicos antiguos entendían como allegro lo que para ellos era apenas un andante

²⁵ Véase el artículo seminal de Peter Drucker, "Beyond the evolution revolution", en *The Atlantic Monthly*, Octubre 1999, <http://wm.theatlanticmonthly.com/tech/tech.htm> que llega por una vía muy distinta a las mismas conclusiones.

y sobre todo en el esparcimiento (como la cultura de los videojuegos enseña y señala).

La ergonomía cognitiva²⁵ está rediseñando a diario las interfaces que nos permiten acelerar nuestra toma de decisión, desembarazarnos de los detalles molestos y recomponer las relaciones hipercomplejas intratables para la descripción textual y a la lógica ortopédica del silogismo y la analítica tradicionales.

En esta genealogía, y en este contexto, la realidad virtual aparece como la forma más radical de revelación de las articulaciones entre personas y máquinas. En este esquema los movimientos humanos, los estados fisiológicos, hasta las ondas cerebrales, pueden ser utilizados como órdenes o controlados por los estímulos de los sentidos.

Las interfaces están directamente conectadas a nuestro cuerpo²⁷, a nuestros sentidos, y en el futuro cercano lo estarán a la piel o incluso al cerebro en forma de chips.

Está abierto el camino a trasplantes del tejido cerebral, a la estimulación o derivación de la actividad neuronal por medio de electrodos, al acoplamiento de neuronas y transistores o a su implante en la cóclea con el explícito objetivo de vincular en forma efectiva la computadora con el cerebro.

En estos mundos de híbridos lo virtual será muy diferente de la mera transformación -a la Chiat- del espacio real, y los sistemas de comunicación y transferencia de datos e información también se abrirán a vanantes no espaciales, que requieren una urgente reconceptualización de la naturaleza de la información.

Rediseñando la información

¿Hasta qué punto es necesario repensar de cuajo la noción de propiedad intelectual y de naturaleza de la información si queremos entender que está pasando (o que nos gustaría que pasase) en la red y sus intersticios virtuales?

La Internet es la más grande fotocopiadora de la historia. Basta poner un bit en sus entrañas (software, noticias, juegos, imágenes, clips de audio o de video), para que inmediatamente el ítem se esparza como una

gota en el océano con la peculiaridad de no diluirse jamás y de conservar su consistencia y granularidad originales.

Todos sabemos las grandes prevenciones que las editoriales del mundo tienen hacia la industria de la fotocopia. Las mismas dudas y lamentos se viven en la red donde la cuestión del copyright (con sus nociones aledañas de codificación, criptografía, control, etc.) amenaza fuertemente la cara anárquica, descentralizada y de interacción horizontal propia de la Internet en sus inicios.

¿Pero qué diablos es la información como para que sepamos que hacer con ella, cómo protegerla de quienes quieren apropiársela, y al mismo tiempo cómo multiplicarla indefinidamente para que cada vez mas gente pueda hacer uso de sus beneficios?

Mas acertadamente que otras veces, John Perry Barlow²⁸ nos da unas cuantas pistas. Sobre todo al ayudarnos a diferenciar la información de las formas previas de propiedad y consiguientemente al revelar su naturaleza no espacial y tampoco real. Para Barlow la información es básicamente, y al mismo tiempo, una actividad, una forma de vida y una relación.

Desempaquetemos tanto oscurantismo o clarividencia. La información como actividad remite a una serie de cualidades más o menos presentidas pero poco valorizadas. La información no es erudición, ese polvo que caía, según Ambrose Bierce en el Diccionario del diablo, de las páginas de un libro apolillado a un cerebro vacío. Es algo que ocurre -batesonianamente- en el campo de la interacción entre mentes, objetos, demandas y deseos.

La información no es algo que se posee sino algo que se experimenta. Sólo nos sirve en el momento de descomprimirla de su código de almacenamiento. Y esta tarea para la cual se requiere no poca sapiencia transcurre en el tiempo.

La información es algo que si sólo se almacena (como los stocks en los inventarios físicos) se apolilla y se muere. Su valor sólo existe en el movimiento, en el desplazamiento, en el traspaso, en la transacción.

La información no se distribuye (por ello es tan anticuada e inútil esa concepción de la Internet como una sistema de distribución pero también la que quiere encorsetarla en una biblioteca virtual). Se mueve como algo mas parecido a lo viviente que a la manipulación de los objetos. No avanza solamente, deja rastros donde se

²⁶ Donald Norman, The invisible computer, Cambridge, The MIT Press, 1999.

²⁷ Para maravillosas fiestas visuales de segunda generación en donde apreciamos estas interconexiones (superando las formas mucho más simples e ingenuas que velamos en El vengador del Futuro o en B Hombre en el Jardín) véase Johnny Mnemonic (1995) de Robert tongo, The Marró (1999) de los hermanos Wachowsky y Existenz (1999) de David Cronenberg.

²⁸ El original esta en <www.eff.org/homes/bdrlow.html>, traducido en la maravillosa edición especial de El Paseante 27/28.

estaciona momentáneamente, y a diferencia de los productos físicos, se transfiere indefinida e incesantemente sin que su dueño original la deje de poseer en ningún momento.

La información como forma de vida nos recuerda ipso facto ese grito de guerra lanzado por Steward Brand en la prehistoria de las redes: la información quiere ser libre. Es un meme (modelos autoreplicantes de información que se propagan a sí mismos por la ecología de las mentes).

Como cualquier otra forma de vida, la información evoluciona para ocupar los espacios de posibilidad de sus entornos locales (los sistemas, las creencias y las culturas circundantes de sus anfitriones, es decir, nosotros)²⁹. Las ideas son voraces y como virus que son, gustan ocupar todos los nichos a su alcance. Algunos memes (compuertas evolutivas) como la propiedad privada o la idea de vida después de la muerte, son tan fuertes que no hay forma de erradicarlos ni de exterminarlos. Instalados en la cadena trófica de las nociones básicas, jamás nos abandonarán y todo intento de someterlos a la policía epistemológica (como le pasó al positivismo) sólo está destinado al fracaso.

La información (al menos a partir de la digitalización) quiere cambiar constantemente. La noción de autor, que tenía un correlato asegurado con el monopolio de los caracteres móviles de la imprenta, se vuelve líquida y sumamente porosa. No tiene acabado ni formato final. No solamente las copias son indistinguibles de los originales, sino que la idea misma de original se va a pique.

En cuanto a la naturaleza relacional de la información la misma se evidencia en el sobreañadido contextual del significado (sin recepción a medida el mensaje es como si nunca se hubiese emitido); el valor de lo que se envía depende mucho más de la capacidad de resignificación del receptor que de la monumentalización de la capacidad emisora.

Como dimensión relacional en el mundo de la información, la familiaridad tiene más valor que la escasez. El software aumenta su valor cuando más difundido está³⁰. La economía de los rendimientos crecientes juega especialmente bien en el caso de la información³¹.

Desde las políticas del shareware a la liberación lisa y llana de la información (como inventó Netscape), un nuevo modelo de negocios se ha establecido en la Internet gracias al aumento de la popularidad que supone el regalo de la información. Pero las ideas -por más que Sarmiento las defendiera tanto- sólo ideas son. Lo que vale no son las ideas sino lo que uno es capaz de hacer con ellas³².

La única forma de proteger una idea o proyecto es ejecutarla. El triunfador (trátese de un escritor o de un marketinero, de un filósofo o de un modisto) es el que tiene la idea más brillante y la pone a circular en el mercado de las diferencias.

Es cierto y nada trivial que el comercio de información muestra que es posible ganar con la venta de las ideas. Pero la única manera de que no se desvaloricen, una vez que empiezan a circular, es si logramos introducir otras nuevas en el mercado, una y otra vez.

La información entonces vale no porque es información, sino porque es nueva información, originalidad, novedad, deslumbramiento, interrupción de lo trivial y corto-círculo con lo habitual.

Incluso -buena constatación de Barlow- hace ya rato,; que la información ha empezado a tener un valor intrínseco- tan fundamental como antaño lo fueron la posesión de la tierra o los medios de producción industriales.

Es llamativo e interesante el que la información no sólo es un medio para adquirir otros objetos, sino mucho mejor es el propio objeto de la adquisición. En la política y en la academia, en la guerra y en los negocios, poder e información cada vez están yendo más de la mano. Hasta los propios medios de intercambio se van modificando al compás de las metamorfosis de la información. Ya es posible no sólo comprar información con dinero (bases de datos, tesis, patentes, instrucciones y recetas, programas) sino que también es posible comprar información con información.

Y así como la célebre canción de los Beatles gritaba a los cuatro vientos que el dinero no podía comprar el amor, es mucho más que probable que dentro de poco tiempo el dinero no pueda comprar cierto tipo de información, que sin embargo, sigue siendo vital para la

²⁹ Richard Brodie, *Virus of the Mind. The newscience of the mind*, Seattle, Integral Press, 1996; Aaron Lynch, *Thought Contagion. How belief spreads through society*, New York, Basic Books, 1996.

³⁰ Que esa modalidad inventó una economía fue el gran mérito de Netscape que logró en menos de 3 años colocar 100 millones de copias de su navegador estrella ocupando hasta un 90% del mercado. Hoy habiendo perdido la guerra de los navegadores frente a Microsoft, el Explorer de Gates detenta más del 50% y el Communicator apenas orilla el 25%.

³¹ Kevin Kelly, *Out of Control. The rise of neobiological civilization*, Reading, Addison-Wesley, 1994.

³² El mundillo intelectual se ha olvidado de esta acepción de la noción de idea como diferencia que hace una diferencia, pero en el mundo de los artesanos y de la industria, la idea sin su materialización no es nada. El divorcio entre ideas materializables y propiedad es precisamente el punto más álgido de transformación de la estructura del capitalismo actualmente. Véase Drucker "Beyond the evolution...".

supervivencia simbólica (que no física) de los seres humanos.

Podemos comprar belleza, prestigio, educación y los placeres de la posesión, pero para ello generalmente recurrimos a medios de pago que no son monetarios. Y por si esto fuera poco existen placeres (de la lectura, del acopio de información, del consumo de datos, del éxtasis de las comparaciones, de la puesta en resonancia de conceptos) que nos brindan placeres insondables y que han generado un mercado de las ideas, la (de)-formación o el infotainment, de un valor altísimo. Tanto es así que estaríamos mas que dispuestos a pagar cifras enormes para consumirlas sino fuera porque podemos refugiarnos en el trueque y vivir a la vera de la economía del don (como todavía pasa en la Internet que supimos conseguir).

¿Qué pasaría si la economía del don (la webonomics) se convirtiera en la economía dominante del futuro?³³ ¿Qué tendríamos que hacer con las nociones tradicionales de rendimientos decrecientes y de economía monetaria que actualmente hegemonizan nuestra comprensión de las transacciones e interacciones en la red?

Para, Barlow³⁴ la ley fue una invención bonapartista enderezada a proteger los intereses de las olas económicas agrícola (posesión de la tierra) e Industrial (protección de las reservas de capital, fuerza humana y maquinaria).

Ambos sistemas económicos eran estables y conservadores y la ley funcionó como un regulador de estabilidad que desaceleraba en lo posible todo viso de cambio. Pero la velocidad de la información (que seduce pero asusta tanto a un Virilio, que inventó una disciplina, la dromología para poder exorcizarla) arrasa con el tiempo de la ley y propone ciertos mecanismos de auto-regulación y de auto-organización totalmente ortogonales con el diseño legislativo tradicional -lo que va mucho más allá de cuestionar o no la noción de protección intelectual.

Para Barlow la economía de la información en ausencia de objetos se basará más en la relación que en la posesión y uno de los mejores ejemplos al respecto es la ejecución en tiempo real. Podría suceder que el concepto de ejecución se ampliara hasta incluir toda la economía de la información, desde las telenovelas hasta los análisis bursátiles. Sólo se pagaría por lo que se ejecute (lectura de

una página; visión de unos minutos de algo).

Resumiendo: el intercambio comercial se parecerá más a la venta de entradas para un espectáculo en continuado, que a la compra de distintos paquetes de lo que se muestra. Y además siempre estarán los servicios donde se paga directamente por la propiedad intelectual del profesional y donde la noción de copyright no tiene mayor sentido.

Por lo que vemos venir, la única forma de proteger a la propiedad intelectual en el futuro dependerá de la capacidad de controlar la relación con el mercado. Y en un mercado cada vez mas clientocéntrico, este control, más que monopolio o coacción, deberá recurrir a la negociación y a la introducción cada vez más intensiva de originalidad, calidad y destrezas -a años luz de lo que tenemos hoy.

Nuevamente la Internet se revela mucho más como laboratorio y como entorno de simulación, que como mercado virtual o extensión de la propiedades del mundo real al digital. No lo olvidemos. Es útil hacer la diferencia y es más que fantástico poder seguir explorando esta metamorfosis de nociones que se creían eternas y definitivas (como las de propiedad intelectual, copyright pero incluso de la ley a secas) que a lo mejor sufren la madre de todos los cambios gracias a la existencia de la Internet.

La inversa del espacio real no es su desposesión, el universo virtual poco o nada tiene que ver con sus manifestaciones actuales a años luz de las potencialidades tecnológicas y narrativas que podemos avizorar, la estética es tanto tecnología paroxística como finalidad sin fin, la información poco tiene de tangible y mucho sí de meme incombustible. El espacio no es lo que era ni tampoco su mera inversión. Lo virtual no es el terreno de la enajenación ni un mero sucedáneo. A seguir explorando, señoras y señores.

BIBLIOGRAFÍA ADICIONAL

de Rosnay, Joel, El hombre simbiótico. Miradas sobre el tercer milenio, Madrid, Cátedra, 1996.

Gershenfeld, Neil, When things start to think, New York, Holt & Company, 1999, Hayles, N Katherine, How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics, Chicago, The University of Chicago Press, 1999.

Logan, Robert K., The fifth language. Learning and living in the computer age, Toronto, Stoddard, 1995.

Picard, Rosalyn, Affective Computing, The MIT Press, 1997.

Resnick, Mitchel, Turtles, Termites and Traffic Jams. Explorations in massively parallel microworlds, Boston, MIT, 1994.

Stock, George, Metaman. The merging of humans and machines into a Global Superorganism, New York, Simon and Schuster, 1993

³³ Evan Schwartz, *Webonomics. Nine essential principles for growing your business on the world wide web*, New York, Broadway Books, 1997.

³⁴ Desde una lectura totalmente diferente pero no por eso menos afín Barlow recorre una camino parecido al hecho por Pierre Legendre ("Le droit comme grand fétiche", en *Jour du Pouvoir*, Traite de la bureaucratie patriote, Paris, Minuit, 1976).