

ARTICULOS

CIBERESPACIO: REINVENTANDO¹ LA METÁFORA DE LO HUMANO

Vanessa Fonseca González²

Tiempo, espacio y causalidad son solo metáforas del conocimiento con las que nos explicamos las cosas.

*Friedrich Nietzsche.
El Filósofo, 140.1872.*

La pregunta sobre el humanismo está íntimamente ligada con las metáforas que las distintas sociedades en diferentes momentos han utilizado no sólo para comprender las relaciones con su entorno, sino también para estructurar su visión sobre sí mismas. En la Edad Media, el topos del microcosmos y el macrocosmos no sólo servía para reconocer en el mundo los principios de la analogía y la similitud como articuladores de las «realidades» naturales y divinas, sino que permitían una vía de interpretación de esas dos instancias en una visión totalizadora en la que la Trinidad se presentaba como metáfora por excelencia. Por otro lado, el humanismo renacentista aliviado ya de la metáfora anterior, y entusiasmado con una nueva -el hombre- se aventuró a explorar y a inventar bordes y límites por los que transitara su renovada humanidad.

Hoy, más allá de las discusiones sobre las antologías del presente posindustrial o posmoderno, enfrentamos igual que en otros momentos históricos, un cambio de metáfora que no debe ser entendido solo como un cambio cosmetológico. Nos decía MacLuhan hace ya algún tiempo que se debían entender los medios como prolongaciones, de los sentidos: la rueda fue la extensión del pie; el libro, del ojo; la ropa, de la piel; los sistemas y circuitos electrónicos, del sistema nervioso central.

Se podría agregar que cada prolongación de los sentidos modifica la forma de pensar, actuar y la manera de percibir el mundo. En este sentido, se crean en cada cambio de metáfora nuevos universos significativos -o por lo menos tenemos el alivio de haberlos olvidado para ilusionarnos con ellos como novedosos...

¹ Tomado de Tópicos del humanismo. no.30 (ene. 1998)

² Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva, Universidad de Costa Rica

Todo cambio de metáfora entonces supone un cambio radical en el proceso de conocimiento. La modernidad ha soñado al hombre desde el humanismo del Quattrocento hasta el antropomorfismo del siglo XIX, pero el agónico siglo XX frente a la pregunta sobre ese solitario animal simbólico parece, por primera vez titubear ante lo que antes parecía obvio.

Las nuevas tecnologías no sólo nos perturban con su mimesis inquietantemente eficiente de nuestras tareas habituales sino que, como la serpiente frente a Eva nos plantean una nueva tentación en el ocaso del siglo y nos preguntan: ¿Quisieran parecerse a nosotros? Para una humanidad huérfana de Dios, la trascendencia se plantea en otra parte... no precisamente en el Paraíso.

La modernidad prolífica en valores y límites, en taxonomías y en verdades plenas había sido devota de las categorías de tiempo y de espacio, de identidad y de cuerpo en tanto borde que posibilitaba la mismidad y la otredad. Si enfrentamos con la llamada posmodernidad un cambio de metáfora es porque ya estas metáforas modernas se nos van decolorando y las vemos naufragar en la sintomatología propuesta por Ibhñ Hassan: Indeterminación, Fragmentación, Descanonización, Cultivo de superficies, Hibridación, Carnavalización.

El cambio de metáfora supone una descentralización del orden racional y centralista de la modernidad, más que repensar, supone despensar; de ahí que el olvido, la memoria y la nostalgia sean precisamente tres de sus topoi. La modernidad había sido pensada desde la metáfora del libro como extensión del ojo. La posmodernidad, por el contrario, parece privilegiar la simultaneidad a la linealidad del paradigma anterior. La polifonía y la heteroglosia definen espacios alternativos y la proliferación y pérdida del sentido de ubicuidad aceleran las identidades fragmentadas.

La metáfora de los sistemas y circuitos electrónicos, a propósito del sistema nervioso central despiensa al sujeto como una racionalidad, como un ente. El sujeto de la posmodernidad es una puesta en escena, un performance y ha encontrado su Nirvana en el espacio cibernético.

Entendida desde la antigua metáfora de la divinidad, el ciberespacio está en todas partes y sin embargo no está en ninguno. Permite la navegación infinita en océanos de informaciones para los que no existe carta marina posible. Todo punto de llegada es punto de partida, no hay revés ni derecho, los botones de *back* y *forward* no son más que viejas y fosilizadas nece(si)dades a las que nos aferramos para hacernos la ilusión de que en el desplazamiento hay progreso o de que en la penetración hay profundidad. No hay Ariadna que nos salve, el Minotauro es el Laberinto mismo.

Cultivo de superficies por excelencia, la experiencia del hipertexto amenaza la pretensión moderna de las causas y los efectos, de los principios y los fines. A cada paso, como Odiseo, el cibernauta se ve tentado a dejar su curso inicial, por las artes de alguna Circe que palpita en las zonas calientes

que va superando. Más que navegar, en el ciberespacio se erra. Se está a la deriva a pesar de tener acceso a miles de puertos, porque cada llegar es, a su vez, partir.

Los destinos llevan sólo a sí mismos y a todos los demás al mismo tiempo.

Paradoja del espacio sin espacio y del tiempo múltiple, el ciberespacio requiere de una complicidad simbiótica entre el navegante y su sistema de cómputo. En épocas anteriores, lo humano se había defendido desde la oposición frente al animal. Bastó que llegara Darwin para que esta pretenciosa metáfora palidciera. Con la industrialización, el hombre se opuso ferozmente a la máquina fascinado y celoso a la vez de su eficiencia, fuerza y precisión. Hoy la relación del hombre con su computadora lejos de escenificar los antiguos muros que mantenían la su humanidad inmaculada, tienden a confundirse cada vez más con su equipo. En este sentido afirma Deborah Lupton: *Las características que presenta nuestra relación con las computadoras se diferencian muchísimo de otras tecnologías que utilizamos (...) Los usuarios invisten ciertos aspectos individuales y culturales cuando «dan sentido» a las computadoras y el uso de estas debe ser visto como algo que contribuye en la construcción de las imágenes y experiencias que los individuos tienen de sí mismos y de sus cuerpos.*¹

Tal y como señala Lupton más adelante, existe un reforzamiento discursivo que se realiza desde diversas áreas como la publicidad o la misma tecnología informática. Esta simbiosis se manifiesta en las metáforas virales para referirse a ciertos problemas, a la proyección de sentimientos y actitudes hacia los sistemas de cómputo atribuyéndoles voluntades, a la relación de amistad, de odio o de amor entre el usuario y su equipo, etc. Sin embargo, quizá lo más significativo es que es esta simbiosis la que le permite al usuario para trascender las categorías de tiempo y espacio. ¿Existe un cuerpo en el espacio cibernético? ¿Tendremos que replantear, desde la noción de cuerpo en el ciberespacio, una versión más adecuada de humanismo?

Los medios como extensiones del cuerpo ... frase aguda de MacLuhan que hoy más que nunca nos enfrenta con el abismo de nosotros mismos. Si la Red de redes se extiende como un sistema nervioso, nosotros desde una álgida terminal en algún lugar del no lugar intentamos desesperadamente desplazarnos a pesar de nuestro cuerpo. El cibernauta se asfixia en su envoltura carnal. Agrega Lupton que *una utopía central del discurso en torno a la tecnología informática es el potencial ofrecido por las computadoras para que los humanos escapen de su cuerpo (...)*²

El viaje por el ciberespacio, la interacción con juegos de vídeo que requieren de cascos o guantes le recuerdan al peregrino que su cuerpo necesita alimento o descanso o simplemente le es un obstáculo. El cuerpo entendido como flujo de información, el cuerpo cibernético como presencia informática bien puede entenderse desde el mayor de los erotismos.

Los Chats, el IRC son espacios de representación de este erotismo que nos parece tan novedoso, pero que bien puede confundirse tanto con las historias de los diarios de Anais Nin, como con la poesía mística de San Juan de la Cruz. Unos caracteres en una pantalla, dos frenéticos digitadores provocando reacciones somáticas: La palabra acaricia tanto como una mirada o como una mano. El cuerpo, inscrito desde el lenguaje reacciona a lo simbólico. El erotismo es un fenómeno discursivo. No hay deseo ni goce sin el Lenguaje. El cuerpo del cibernauta más limitado, no necesita del intercambio de fotos ni de vídeo para imaginar, para desear lo único que necesita es la palabra y la ilusión del otro en un espacio sin espacio. Podrá pedir referencialidades, pero el riesgo siempre existe. El cibernauta es un errante. Un viajero sin destino y un eterno ilusionado que se da venia para equivocarse.

Douglas Kellner propone en su libro *Media Culture* la posibilidad de leer a los profetas de la posmodernidad como Jean Baudrillard como ficción y a los escritos cyberpunk de Bruce Sterling y de William Gibson como teoría social. Y es que la literatura de ciencia ficción de los ochenta ya nos hablaba de vidas en línea, de dinero electrónico, de guerras de la información, de piratas y cowboys en el ciberespacio. Es precisamente Gibson en su *Neuromancer* de 1984, ganador de los premios HUGO, NEBULA y PHILIP K. DICK, quien nos define el ciberespacio como: *Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de operadores autorizados en cada nación, por niños que aprenden conceptos matemáticos... una representación gráfica de datos abstraídos de las memorias de cada computador en el sistema humano. Complejidad impensable. Líneas de luz que vagan en el no lugar de la mente, agrupaciones y constelaciones de datos. Como las luces de la ciudad retrocediendo...*³

En este sentido, tal y como lo señala M. Keith Booker, *el espacio cibernético es una especie de metáfora espacial convencional que le permite a los usuarios de computadoras visualizar más fácilmente sus movimientos en la vasta y compleja red de programas y bases de datos que constituye el ambiente telemático e informático del mundo ficcional de Gibson.*⁴ La metáfora del ciberespacio, como toda metáfora está en función de un proceso de conocimiento, de una metodología de aprehensión -o mejor- de interpretación de la realidad. Plantearla tal y como lo hace Gibson como una alucinación consensual apunta a la poiesis presente en todo fenómeno cognoscitivo entendido no como la revelación de una verdad fija y eterna -tal y como lo pensaba la modernidad- sino más bien como lo que Lakoff y Johnson denominan una racionalidad imaginativa: *La razón supone categorización, implicación, inferencia. La imaginación, en uno de sus muchos aspectos, supone ver un tipo de cosas en términos de otro lo que hemos denominado pensamiento metafórico. La metáfora es así, racionalmente imaginativa. Dado que las categorías de nuestro pensamiento de todos los días son en gran medida metafóricas y nuestro razonamiento de cada día lleva implicaciones e inferencias metafóricas, la racionalidad ordinaria es imaginativa por su propia naturaleza.*⁵

Y con la resemantización del cuerpo en tanto flujo de datos, también se replantean las identidades. La identidad modular, la identidad fragmentada, es la carta de juego de este nuevo teatro del mundo. El cibernauta oscila entre el anonimato y la construcción perenne de sí mismo. Se dice que la posmodernidad es el fin de los metarrelatos de la modernidad: democracia, igualitarismo, libertad, verdad, etc. La gran narración de la posmodernidad, si existe, es la posibilidad de contarse a uno mismo una y otra vez de manera siempre diferente. Como en los juegos de vídeo se le ofrece al jugador la posibilidad de crear su propio personaje y escoger profesión, personalidad, tendencias morales, habilidades, etc.

La identidad ya no es la abstracción inmóvil que alucinó la modernidad. El cibernauta experimenta el vértigo de una identidad transgénica, desgarrando los límites de su temporalidad espacialidad y sexualidad. Afirma sus identidades étnicas, culturales o sexuales en espacios sin localización, en comunidades virtuales que le ofrecen mayores elementos de identificación que sus propios vecinos.

Existen comunidades cibernéticas. Cuando se entra a un canal de conversación en tiempo real, se produce toda una dinámica de socialización. A las semanas o meses de estar en relación con este tipo de prácticas, entramos a un canal y nos saludan o nos preguntan por nuestra vida cotidiana. ¿Cómo enfrentar desde las teorías tradicionales de la comunicación esta nueva dimensión de las comunicaciones interpersonales? No conocemos a nuestros interlocutores, probablemente nunca lo hagamos, no existe la denominada comunicación «cara a cara», sin embargo, ¿quién se atrevería a decir que no es comunicación?

El anonimato que suponen las comunicaciones mediadas por computadoras precisamente permite -tal y como afirman Myers y Reid- que *los participantes valoren el anonimato porque crea oportunidades para inventar versiones alternativas de uno mismo y para involucrarse en formas de interacción nunca antes experimentadas.*⁶

En el ciberespacio no sólo se reconfigura la noción de cuerpo como límite o de la identidad como modelo para armar, sino que las prácticas comunicativas que posibilita exigen de nuevas perspectivas teóricas o metodológicas para estudiarlas. Se quedan cortos los métodos tradicionales de análisis sociológico o comunicativo para enfrentar lo que algunos autores han dado en llamar la clase virtual. El ciberespacio es, en este sentido, un reto teórico, un nuevo mundo por explorar para las ciencias sociales.

La realidad virtual de ese espacio sin espacio reconfigura también las nociones de límite. Las comunidades virtuales trascienden no sólo las fronteras nacionales o continentales. Más allá de las fronteras entre países, se atraviesan los bordes culturales y étnicos. Las comunidades virtuales son transterritoriales pero a su vez translingüísticas y transculturales. El cibernauta se desapega de su territorio, de su región para formar parte de

una comunidad global. La frase ser ciudadano del mundo es hoy más realizable que nunca.

El ciberespacio ha servido de infraestructura para la globalización. Si entendemos por procesos de globalización lo que Appadurai considera como *un conjunto de flujos no-iso mórficos de personas, tecnología, finanzas, imágenes, información e ideas*.⁷ Se extiende tanto a la vida social, como a los espacios de entretenimiento, trabajo o fuente alternativa de información. Las corporaciones desarrollan ventajas competitivas antes jamás pensadas. Tal y como se habla de comunidades virtuales, bibliotecas virtuales, etc. Así también podemos experimentar la versatilidad de algunas corporaciones virtuales en las que las limitaciones de tiempo y espacio son simplemente metáforas del pasado.

Tal es el caso de Bob Cameron y su esposa Peggy quienes enseñan, desarrollan y venden telefonía digital o tecnología ISDN, que formará parte de la infraestructura que posibilitará un menor costo para hacer más accesibles los videoteléfonos que en un futuro desplazarán tanto a los modems como a los teléfonos convencionales. Bob ha formado una corporación virtual con una compañía taiwanesa de alta tecnología llamada LODESTAR TECHNOLOGY. Hace "Beta testing", probando nuevos productos telefónicos ISDN y monitoreando problemas de software. La alianza estratégica le ofrece múltiples ventajas al cliente en términos de servicio. Una llamada que puede entrar hacia el término del día laboral en la zona este u oeste de nuestro continente, tendría que esperar, si recurriera a una compañía tradicional, por lo menos al día siguiente para empezar a recibir el apoyo técnico. En este caso. Un prediagnóstico elaborado por Bob y su esposa desde su casa en Tennessee puede dar con la causa y solución del problema. De no ser así, un e-mail o fax hacia Taiwán posibilita que mientras los Cameron duermen, un grupo de expertos japoneses continúe trabajando sobre el problema que será resuelto, para el cliente a la mañana siguiente cuando regrese a su trabajo.⁸

Este ejemplo de cibertiempos y su incidencia en los negocios globales no sólo reconfigura las maneras de implementar ventajas competitivas, también apunta a un replanteamiento de las condiciones laborales. Las jornadas nocturnas en algunas actividades y sectores pueden llegarse a oscurecer frente a estas nuevas opciones.

El ciberespacio como metáfora es también la nueva utopía del fin de siglo. La tecnotopía que envuelve el ciberespacio, la realidad virtual, la cyborización creciente de nuestros cuerpos tiene su lado de ensueño, pero se debe considerar que como toda metáfora, su fin es interpretar eso que llamamos realidad y al hacerlo quizá estemos alcanzando los límites del humanismo que hemos conocido hasta ahora.

¿Si el ciberespacio es una nueva metáfora, supone esto también que reinventemos al hombre que se inserta en ella? El hombre como medida de todas las cosas, nos queda estrecho en la posmodernidad.

Replantearse el humanismo en los umbrales del siglo XXI es probablemente una de las preguntas más álgidas de fin de siglo. Hasta hoy el humanismo fue modelo por seguir, hasta la metáfora del ciberespacio, la fragmentación de las identidades y la cyborización de los cuerpos, la noción de hombre era un concepto límite que nos definía en una plácida clasificación que nos oponía con toda claridad a los animales y a las máquinas.

Prótesis, implantes, microcomputadoras en el cerebro, reconstrucciones de huesos y articulaciones ya no son parte de un film de ciencia ficción. Hoy el organismo humano es colonizado por la tecnología y nadie se cree menos humano por tener un lente dentro del ojo o un marcapasos o un microcomputador dentro de su cuero cabelludo que haga reaccionar a un oído rebelde. Tampoco se sienten menos auténticos los miembros de la clase virtual, habitantes de comunidades sin espacio y de identidades más allá de toda exigencia moderna.

El humanismo es una respuesta de la civilización a lo que considera un orden apropiado. El humanismo no debe ser medido como una esencia por recuperar, ni objeto de defensas trasnochadas. El humanismo es un discurso y como discurso es eminentemente ideológico, en el mejor de los sentidos, es decir, metafórico. Si como decía Borges, la historia universal es la historia de la diversa entonación de algunas metáforas, llegó la hora de desentonar la modernidad.

No es un afán de cambio por el cambio lo que debe llevarnos a un neohumanismo. Si en la historia el hombre ha entonado diversas metáforas ha sido con el único fin de sobrevivir. Desde el Australopitecus hasta el horno ciberneticus nuestra capacidad simbólica nos ha permitido convertir una piedra en un arma y ver en el ciberespacio una ventaja competitiva con el propósito de apoderarnos de la exterioridad, buscando en el poder otra de las metáforas más fosilizadas-como diría Nietzsche.

El humanismo fue para la modernidad su estrategia de sobrevivencia. No se podía soñar con el progreso si no se conquistaba el mundo y el espacio. El hombre era la medida de todas las cosas. Hoy sin cuerpo, sin espacio y sin tiempo tenemos que empezar a resonar al hombre ya no como límite sino como horizonte. Reinventarse es quizá una de las tareas más difíciles. Pero reinventarse es una estrategia para sobrevivir.

De plantearse, un neohumanismo no se puede pensar desde la modernidad. Por eso no proponemos inventar el poshumanismo. Seguiríamos aquella última metáfora -la causalidad- de la que nos advertía Nietzsche en el epígrafe. Sería pensar la posmodernidad en términos de un después. Más bien deberíamos plantearlo, quizá como lo vislumbró Jameson, como es aún. Y es desde ese aún como conjuración de la metáfora del tiempo que nos lo dividía en pasado presente y futuro que podríamos esquivar la trampa de pensar la historia como linealidad y como progreso. Es desde ahí que nos podemos resonar en el Eterno Retorno de lo mismo para entonar la metáfora del hombre una vez más.

NOTAS

1. Deborah Lupton. *The Embodied ComputerUser* en **Cyberspace**, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment (ed.) Mike Featherstone y Roger Burrows. Londres: Sage. 1995. p. 99.
2. **Op. cit.** p. 100.
3. William Gibson. **Neuromancer**. Ace Books: New York. 1984. p. 51.
4. M. Keith Booker. *The Cyberpunk Fiction of William Gibson*. En **Arizona Quarterly Review**. Vol. 50. Núm. 4. Winter. 1994. p. 66.
5. George Lakoff y Mark Johnson. **Metáforas de la vida cotidiana**. Madrid: Cátedra. 1991. pp. 235-236.
6. Nancy K. Baym. *The Emergence of Community in Computer Mediated Communication*. En **Cybersociety. Computer Mediated Communication and Community**. London: Sage. 1995. p. 153.
7. Mike Featherstone. **Undoing Culture. Globalization, Posmodernism and Identity**. London: Sage: 1995. P. 118.
8. Dan Thu Nguyen and Jon Alexander. *The Coming of Cyberspace and the End of Polity* en **Rob Shields (ed.) Cultures of Internet. Virtual Spaces, Real Stories, Living Bodies**. London: Sage. 1996. pp. 106-107.