

---

## CIBERGUERRA Y OTRAS FORMAS RARAS DE VIDA DE LA CULTURA DIGITAL A LO DIGITALIZADO UNIVERSAL.

---

Luvin Morales



### Modelo Sociocultural Global

La globalización económica y la consiguiente extensión del pensamiento único, trae consigo la aplicación planetaria de un único modelo de ordenación del territorio (I).

Este fenómeno aunque puede interpretarse de muchas maneras, (debido a que el termino se encuentra en constante transformación), significara una oportunidad de análisis sobre identidad en el diseño, a través del cuerpo como lugar del artificio .

En primer lugar es importante reconsiderar que la progresiva acumulación de mercados, bienes y servicios en torno a grandes empresas multinacionales, estimulada por la llegada de una nueva tecnología en red, capaz de saltar por encima de cualquier frontera, terminó por convertir el patio de operaciones de la economía en un territorio global.

Existen tres importantes mecanismos para el mundo global que van a originar paradigmas sociales en el contorno productivo de la eficiencia, identidad y diversidad, actuando como isomorfismos en la conducta colectiva y en el reconocimiento de la voluntad natural de ser, ellos son:

1. Comercio Global
2. Producción Global
- 3.. Finanzas Globales

En ellos podemos experimentar una serie de acontecimientos proyectales que van a regir un modelo de comportamiento socio-cultural, cargados de algoritmos, permitiéndonos así identificar, que esa visión de diseño global esta regida por:

- Una tendencia a perder el arraigo de la identidad nacional a favor de la identidad y la lealtad a la familia y al entorno social cultural.
- La trasmigración de la cultura es más rápida, libre de impedimentos políticos, de censuras y del obstáculo de la propiedad intelectual.
- Nadie puede impedir la difusión de un producto cultural dentro de sus fronteras.
- Se favorece la “colonización inversa”: productos autóctonos como teleseries o fenómenos sociales son más fáciles de dar aunque siguen siendo minorías.
- El aumento de la población en ciudades prósperas de Asia, África o América permite soñar con la creación de nuevos motores de difusión cultural extramuros de las capitales culturales tradicionales.
- Descubrimiento de múltiples rasgos de afinidad para los pueblos que hablan el mismo idioma.
- Se determina que la cultura global sólo viaja en una dirección: de países ricos a países pobres, pero no a la inversa.
- Se favorece el colonialismo irrespetuoso, como ha ocurrido en la colocación de sex shop de una cadena multinacional en La Meca.

•En la producción cultural prima el concepto de beneficio mercantil, con lo que se reduce la calidad, la variedad y el cuidado a los clientes potenciales que pertenecen a una minoría.

Son estas características socio/culturales de la aldea global que nos indican que el espacio no tiene aun fronteras, un modo en el que Lynch (1976) determinaría refiriéndose a la ciudad, como: “una construcción en el espacio, pero se trata de una construcción en vasta escala, de una cosa que sólo se percibe en el curso de largos lapsos” (2).

Esta determinación nos lleva incluso a realizar una estructura simbólica compleja (considerando el valor a cada uno de los elementos del espacio) percibida en nuestros recorridos, estos símbolos del mundo globalizado están arremetiendo con nuevos estándares cosmopolitas homogeneizados por el diseño, el marketing, telemarketing y la imagen corporativa.

Precisamente, este espacio al cual hago referencia y donde se desenvuelve ese modelo de cuerpo simbólico (que más adelante describiremos) esta cada vez más desarraigado de lo colectivo y en él se da un efecto según el cual el espacio se encuentra en afinidad a la aldea global de Cocooning, del Adolecrán y de un nuevo Zapping más lúdico y formado para la navegación, imbuido de una cultura de la imagen (3).

## Simulación Como Diseño Corporal

El efecto globalizante íntimamente ligado a la voluntad natural de ser (me refiero aquí al hombre contemporáneo) se nos presenta cargado de símbolos alegóricos al éxito y la productividad (hoy más que nunca presentes en “el espíritu de los tiempos”), estos símbolos (aunque de carácter puntual) actúan en esa forma observada de cuerpo global en nodos conceptuales constructivos que le van permitiendo articulaciones y adaptaciones en mundos rutinarios competitivos, -ya que el tiempo y el espacio no son limitantes para la comunicación-, pues precisamente estas dinámicas

sociales son propias del efecto global en las grandes capitales y ellas juegan un papel de intercambios económicos, científicos, tecnológicos y culturales donde se da paso a la coexistencia en espacios reales y virtuales, la sincronía de acciones, el control remoto a tiempo real, las interfaces hombre-animal-planta-robot, y la colaboración a través de las redes.

Precisamente sobre este punto es importante comentar que el desarrollo de tecnologías comerciales de realidad virtual ha permitido alcanzar un nuevo nivel de interacción entre seres humanos y ordenadores, permitiendo a los individuos experimentar un entorno completamente sintético desde perspectivas ajenas o de inmersión, es decir que la tecnología seguirá viajando hacia el cuerpo, reconfigurándolo, expandiéndolo y transportándolo a lugares remotos.

Casi todos los escritores que han contribuido a una de las ediciones de *Women & Performance* opinan que la cibernética, como la sexualidad, es una condición impuesta, no un estilo de vida que se escoge. Están de acuerdo con la conclusión a la que llega Donna Haraway de que “a finales del siglo veinte, el “cyborg” es nuestra ontología, nos da nuestra política”(4). Si eres discapacitado, si usas aparatos sexuales, si utilizas un buzón de voz, tienes dependencia de algún medicamento o has enviado recientemente un mensaje de correo electrónico o tecleado un número en el cajero automático de un banco, entonces también eres un “cyborg”, un organismo que contiene componentes orgánicos y tecnológicos.

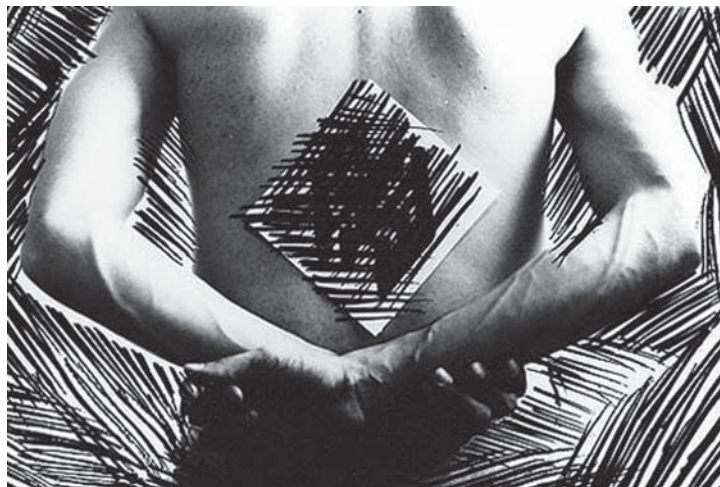
En Internet el cuerpo textual que transmite la Red en línea es preformativo (5) mientras que el cuerpo físico que está al otro lado de la terminal es estable, la moda que vende el ciberespacio como una utopía sin división de género nos hace preguntarnos ¿si realmente estamos cambiando el sujeto del ciberespacio? La respuesta sería muy obvia dentro del discurso tecnológico, el ciberespacio es en sí mismo un escondite al bombardeo publicitario de los nuevos cánones estéticos corporales, donde el cuerpo como simulación del artificio

(sean hipotéticas o no) se rediseña verbalmente a través de este medio de comunicación global, dando lugar a la aparición de los armarios, pero si analizamos más detalladamente esta actitud que nos ofrece un puñado de esta comunidad marginada mayormente encontrada en el lector de hospital: discapacitados, o aquellos pacientes con problemas neuropsicóticos típicos de la globalización; nos plantean un escenario donde la Red no son “sólo palabras” sino un entorno de acción social en el que los sujetos son responsables de lo que afirman y de cómo actúan, y en el que las acciones discursivas pueden desencadenar efectos materiales es decir, cuando todos y todo está representado por palabras en una pantalla, no hay forma de saber si las cosas o las personas son, verdaderamente, lo que parecen.

De igual manera encontramos en este modelo de diseño corporal una tendencia a ver la identidad como una prótesis. Las prótesis son aparatos artificiales que reemplazan las partes del cuerpo que faltan. Esto nos recuerda la expresión “miembro fantasma”. Lo protésico, en cuanto que es un sustituto metonímico, un garfio por una mano, un chip por el cerebro, un aparato de quita y pon por el pené o los senos o cualquier otra parte del cuerpo, es siempre una historia de fantasmas.

El lugar donde visualizo esta identidad protésica el encuentro en los significados que sobre el término se expone en la descripción quirúrgica de su uso y en la decisión a la reparación artificial, en ellos no se especifican si las prótesis deben reemplazar necesariamente un miembro de un cuerpo humano. Tampoco especifican si una prótesis debe volver a transformar el cuerpo en lo que era antes, o si crea una nueva unidad orgánica. Es más, aunque la prótesis se ha convertido en un componente importante de la literatura ciberpunk no es, ni mucho menos, la única provincia de la cultura digital.

Pero las prótesis no son tan sólo figuras de ficción: Cuando a un niño se le trasplanta un corazón de



mono, ¿se le debe considerar como un mono, un bebé humano o una mezcla de ambas especies? ¿Cómo podemos estar seguros de saber cuál es la respuesta a estas preguntas? La trama se va complicando, y los cuerpos van cambiando según la perspectiva desde la que se miran y según qué parte de tu identidad consideres que es una prótesis.

En ese diseño global en el que anteriormente hacíamos referencia, la prótesis es un instrumento primordial a la adaptabilidad de las diversas circunstancias en las que estamos inmersos cotidianamente, su discurso es monosémico con implicaciones externas a la apariencia y que junto con la moda del vestir y su representatividad en los diferentes escenarios de la globalidad complementa una visión y comportamiento de una voluntad de ser propia de nuestros tiempos.

Por tanto la apariencia que es un factor determinante de diseño corporal se encuentra condicionado a manera de fragmento, ella exige unos parámetros de desenvolvimiento rutinario y en éste se condicionan todos los elementos comunicativos de la imagen.

Es una visión constructiva que pertenece a un diseño cargado de mecanismos en torno a la percepción y sensaciones desde un punto de vista material, experimentada a través de las vivencias mayormente visuales, un diseño del cual Lametrí nos avizora en su ya famosa

teoría del s. XVIII del “hombre-maquina” pero esta vez representado en un hombre que configura la contemporaneidad del diseño urbano y la estética en sus diferentes facetas sociales.

Una suerte de percepción como la describe Menene Gras Balanguer en sus relecturas sobre filosofía de la psicología de Wittgenstein “un hombre maquina que configura el hombre contemporáneo y su confirmación puede explicar perfectamente los dispositivos que permiten que nosotros tengamos una determinada percepción de la realidad o mundo sensible y al mismo tiempo que transformemos esta percepción en una producción de significantes y significados”.

Algo contrario a lo que en algunos momentos de la historia de la literatura ficción se imagino, en la construcción y aceptación de ser (porque no existe otra opción) personajes de terror como Doctor Jekyll, Mr. Hyde de Stevenson, Lolita de Nabokov o el Frankenstein de Mary W. Shelley cargados de símbolos que representan fragmentos corporales, atléticos o imágenes descoyuntadas, ojerosas y dolientes en algunos casos criaturas compuestas de piltrafas malcosidas que extienden hacia nosotros sus colosales manos, tal vez para matar, pero sobre todo para pedir, para reclamar nuestra compasión, en ese acto comunicativo despista ese otro elemento constructivo que nos hace ver El Jorobado de Notredame simbolizado en el hecho narrativo de su esencia, aceptada por su voluntad natural de ser y así podemos ir desconstruyendo una posibilidad de opciones inversas a lo que demanda el mundo global, por ejemplo en el mundo virtual con el Hacker, Cracker o el Cibernauta nos perfilan una actitud en posición maquiavélica o modelos al estilo Network donde los estratagemas nos recuerdan diferentes matices antagónicos, personajes en conflicto de grandeza como el representado en el Mago de Hoz que se esconde tras un amplificador de voz e imagen negando aspectos atéticos corporales inmersos en su propia negación de ser, no descontextualiza la astucia de Mario Bros , a pesar de que no corresponde a esa visión de diseño corporal más bien nos recuerda un prototipo

cultural de un espacio urbano tradicional incursionado en el mundo telemático contemporáneo.

Considero que ese diseño del cual destella lo global esta representado por una consideración del tiempo y el espacio constantemente transformable tan irrecognocible en algunos momentos como la ya famosa pregunta ¿quién es Laura Croft de Tomb Raider o el pinochesco personaje central de Inteligencia Artificial que añora un cuerpo humano en un tiempo donde ya no existe. o la negación a la inversa que encontramos en El hombre Bicentenario que añora convertirse en un humanoide, por su experimentación perceptiva a hechos emotivos.

Prototipos de diseño cada vez más sofisticados exponen sus confrontaciones en aptitudes perceptivas globales, así visualizamos el Cyborg en Matriz un volumen recreado en planos paralelos sociales donde su propia sobrevivencia esta relegada a la eficiencia de las estructuras socio/culturales del plano de acción, el Diseño Industrial, de Moda y de Interiores son motivos que complementan las sucesiones de planos que desenvuelven en esa voluntad de ser global, el canon estético a establecer.

A estas odiosas comparaciones en la que el mundo global apunta hacia ese diseño de imagen de cuerpo como signo y como figura en donde se abandona el yo interno, repuntan los avances tecnológicos y científicos y las nuevas vanguardias nos hacen pensar que el cuerpo se expone cotidianamente al performance conformado por artificios y prótesis (donde el espacio trasciende lo museístico) técnicas que lo convierten en el lugar de cruce de la simulación. ■

## Notas:

•Cualidades y defectos de nómada “Territorio”.  
Noción antagónica a los valores del nomadismo; el territorio del hombre será en adelante el tiempo y no ya el espacio: habrá que cultivarlo, enriquecerlo, defenderlo, pero renunciando para eso a identificarse con una tierra.

•La imagen de la ciudad, pag.9

•“Cocooning” o afianzamiento de la tendencia ancestral del hombre, y sobre todo de la mujer, a buscar refugio en un nicho, a protegerse en él, encerrarse y a no querer salir, como sedentarios asediados. “Adolecrán” joven nómada que pasa la mayor parte de su tiempo, tanto libre como escolar, ante la pantalla de televisión, de los juegos de video, del ordenador, del cine imbuido de una cultura de la imagen. “Zapping” conformado para la navegación que para la lógica, para la intuición que para la racionalidad, para la orientación que para la demostración.

•3. Para averiguar más, ir al Cornell’s Artificial Intelligence Law Archives.

•Por supuesto el término inglés performance (interpretación/actuación/rendimiento) está repleto de significados y quiere decir distintas cosas en distintos momentos. Dentro del campo de la tecnología, la palabra inglesa performance (rendimiento) generalmente hace referencia al grado de eficiencia -por ejemplo, el motor rindió (performed) de acuerdo con lo especificado-. En las comunicaciones “la informática de alto rendimiento” (high performance computing) es el término utilizado para describir el cambio que se ha producido en informática, pasando de la utilización de grandes ordenadores principales con procesos independientes a los “procesos paralelos”.

•También existe la creencia popular (y conveniente para la derecha) de que la Communications Decency Act (CDA) existe para mantener Internet libre de

pornografía infantil. Pero lo cierto es que, ese tipo de material, si existiese, ya sería ilegal según las leyes de edición actuales. Para más información [http://www. EFF.org](http://www EFF.org) sobre la Communications Decency Act y sobre lo que la Electronic Frontier Foundation está haciendo a fin de salvaguardar Internet de la histeria del gobierno.

## Bibliografía:

- De Jaques Attali. – Diccionario del Siglo XXI, 1999.
- Gras Balaguer, Mene.- Artículo: “La carnicería, desviaciones del susto y del sentimiento estético”, ponencia presentada en 1999 en el 2do. Simposio Internacional de Estética. Mérida 02 de noviembre de 1999.
- Canter, David. – Psicología del lugar- un análisis del espacio que vivimos. Primera reimpresión. Editorial Concepto S.A. 1997.
- Lynch, Kevin. – La imagen de la ciudad- cuarta edición en castellano. 1976. ediciones infinito. Buenos Aires 1976.
- Aguirre, J. Maria. – La ideología como mensaje y masaje- segunda edición. Caracas 1990
- E. Kac, “Ornitorrinco Río/Chicago: Experiência I”, 34 Letras, n° 7, 80-81 (1990); E. Kac, “Ornitorrinco: Exploring Telepresence and Remote Sensing”, Leonardo 24, n° 2, 233 (1991). Véase también S. Osthoff, “Object Lessons”, World Art n° 1, 18-23 (1996). En la Web, véase <http://www.uky.edu/FineArts/Art/kachome.html>
- J. Burnham, “Robot and Cyborg Art”. Beyond Modern Sculpture, Nueva York, Braziller, 1968, pp. 312-376; J. Reichardt, “Towards the Machine as a Person and Vice Versa on Robots in Art”, in Robots; Fact, Fiction, and Prediction. Middlesex, Penguin, 1978, pp. 48-61; A. Jan, “Survival Research Laboratories”, High Performance 8, n° 2, 1985, 32-35.
- En la Web, véase <http://www.ekac.org/raraavis.html>
- Louise Kamps, “Labia Envy”, Salon Magazine, en <http://www.salon.com/>
- Alison Brooks, “‘We Cannot Win!’ Women and the Ethics of Prenatal Genetic Screening”, en [http://www2.deakin.edu.au/research/research\\_centres/aworc/ALIB.HTML](http://www2.deakin.edu.au/research/research_centres/aworc/ALIB.HTML)