

CIBERCUERPO DE TRANSITO POR LAS "TECNOCIUDADES"

Mgstr. Yonnys Diaz

Resumen:

La presencia de los mass-media en la sociedad actual, ha llegado a convertirse en elementos habitauantes de una no consciencia del poder y la influencia que tienen sobre las sociedades. Recibimos mensajes procedentes de distintos medios de comunicación sin llegar a percibir ni procesar dicha información, y sin advertir la importancia que tienen en la formación de actitudes y valores, fundamentalmente a los jóvenes, que van construyendo su visión de mundo

El teórico McLuhan define a las tecnologías como prolongaciones de nuestros cuerpos, y más aún en el caso de los cuerpos jóvenes, y nuestros sentidos, advirtiéndolo que la conexión física de los mass-media son extensiones de nuestro sistema nervioso.

De manera que los tecnocuerpos, son cuerpos inscritos por y en las tecnologías, en ellos los mass-media representan las extensiones o prótesis del cuerpo humano natural, y en consecuencia el mensaje no puede ser reducido a contenido o información, porque dejaría por fuera la importancia de reconocer en los medios informáticos la capacidad y poder que poseen para modificar las relaciones y actividades humanas.

Los preceptos cognitivos del dominio de la imagen prevén como la tecnología produce unos cambios en la percepción, donde lo orgánico es sustituido por lo cibernético, y lo simbólico a favor de lo imaginario.

Palabras claves: Ciber, tecnología, mass-media, tecnociudad

93

Abstrac:

The presence of the mass-media in contemporary society has hastened the change of the accustomed perspectives of the one who is not conscious of its power and the influence it has over society. We receive messages coming from varied methods of communication without perceiving or processing any spoken information and without noticing the importance the they have in shaping attitudes and values, especially in our youth, which are destroying their view of the world.

The theorist McLuhan defines technologies as extensions of our bodies and more so in the case of young bodies and our senses, warning that the physical connection of mass-media is an extension of our nervous system.

Like the "Tec nobodies," they are bodies engraved/ inscribed by and in the technologies; in them the mass-media represents the extensions or prosthesis of the natural human body, and consequently, the message can't be reduced merely to its content or information, because the importance of recognizing in the informational media the capacity and the power that they have to change human relations and activities would be left on the outside.

The cognitive precepts of the power of the image warning how the technology produces changes in perception, wherein the organic is exchanged is substituted for the cybernetic and the symbolic, for the imaginary.

Key words: Ciber, technology, mass-media, techno-cities

Cibercuerpo de tránsito por las "tecnociudades"

Mgstr, Yonnys Díaz

Cotidianidad de los medios

La sucesión de imágenes que pueblan nuestra cotidianidad, hace patente la presencia de los mass-media en la sociedad actual, de manera que han llegado a convertirse en elementos habitauantes de una no consciencia del poder y la influencia que tienen sobre las sociedades. Recibimos mensajes procedentes de distintos medios de comunicación sin llegar a percibir ni procesar dicha información, y sin advertir la

importancia que tienen en la formación de actitudes y valores, fundamentalmente a los jóvenes, que van construyendo su visión de mundo, en gran medida, a través de los mass-media -los jóvenes, al finalizar la etapa de la Educación Secundaria han pasado ya unas 12.000 horas en la escuela y 20.000 conectados a la tv y a la web-.

Como consecuencia la proliferación y multiplicación de imágenes posibilita la generación de otra realidad, donde la práctica cotidiana de consumo de la mismas, convierte a las informaciones recibidas en visiones fragmentarias gracias a la utilización de computadoras personales, cámaras digitales, teléfonos celulares con dispositivos para fotografías y videos, juegos digitales, junto a la consolidación del video átomo o micro-video (narraciones resueltas en un plano-secuencia) caso de youtube en el que se presentan cortos y videos que van desde lo familiar cotidiano a publicitarios o sucesos urbanos, segmentos de películas o videos comerciales, videos conferencia o, video chat en la web, la porno webcam y en el caso TV en el que destacan los Reality show.

En este sentido, la sociedad se encuentra saturada de todo tipo de imágenes y mensajes audiovisuales. ¿Pero esta fragmentación visual es posible de ser hallada en el entorno educativo tradicional? A través de un paseo por un centro educativo, se observa la ausencia de los recursos



Cibercuerpo de tránsito por las "tecnociudades"

Mgstr, Yonnys Díaz

tecnológicos e informáticos actuales. Se aprecia en ellos la ruptura que el alumnado encuentran entre el mundo en el que viven poblado de imágenes que constantemente le invaden y le transmiten mensajes, y el vacío de ellas en su medio escolar, en el que predomina un lenguaje verbal y en el que la palabra escrita es la gran protagonista. La educación formal prescinde de la tecnología, mientras que en la calle, los recursos de los medios urbanos son profusos y contundentes, penetran, en la mayoría de hogares, a través de la radio, la televisión, telefonía celular y la web.

Tecnología, mass media y cuerpos jóvenes

Con un pronóstico bastante acertado, en la década de los 60, el teórico McLuhan escribió cómo la tecnología y los medios de comunicación intervienen en la modelación de sociedades hacia el futuro, determinando el material cultural juvenil urbano donde el lenguaje fragmentario queda pregnado por la alienación que generan las imágenes audiovisuales.

McLuhan, establece la condición ancestral del hombre como: animal socio-comunicacional por excelencia, antecediéndose a lo que él, posteriormente, llamaría la aldea global. Entendida como una red económica (hegemonía del dólar en los mercados internacionales), donde se habla el mismo idioma (predominio del inglés en la mayoría de los eventos mundiales), y dentro la cual la gente se comunica fácilmente gracias a la tecnología (¿globalización?).

El teórico define a las tecnologías como prolongaciones de nuestros cuerpos, y más aún en el caso de los cuerpos jóvenes, y nuestros sentidos, advirtiendo que la conexión física de los mass-media son extensiones de nuestro sistema nervioso, de manera que la dilucidación de los datos que son transmitidos a través de un medio, y el grado de participación de las audiencias para "completar" al medio, parte de la idea de que es posible distinguir entre medios cálidos y fríos en función de la frecuencia de la "definición". Estas propuestas son delineadas por el autor cuando la explica:

"Alta definición es el estado del ser bien abastecido de datos. Visualmente, una fotografía es una alta definición. Una caricatura es una definición baja por la sencilla razón de que proporciona muy poca información visual. El teléfono es un medio frío o un medio de definición baja debido a que se da al oído una cantidad mezquina de información, y el habla es un medio frío de definición baja, debido a que es muy poco lo que se da y mucho lo que el oyente tiene que completar (...) los medios cálidos son de poca o baja participación, mientras que los medios fríos son de alta participación para que el público los complete". (McLuhan, 1977: 47).

Cibercuerpo de tránsito por las "tecnociudades"

Mgstr, Yonnys Díaz

La incidencia de -participación- y -completación-, es más alta en los jóvenes, por cuanto, son la audiencia que invierten más números de horas en estos artificios comunicacionales.

Los mass-media expande sus predios hasta los límites de los cuerpos jóvenes, en un tránsito que va de lo individual a lo colectivo, en medio de un proceso socio-urbano movilizado desde la Web o la Internet, y que permite prolongar la mente -y el sistema nervioso central, de acuerdo con Bill Gates- ; además, determinadas tecnologías de información, como los teléfonos celulares, los dispositivos GPS, los IPOD, permiten extender al cuerpo, el cual accede a la condición de tecnocuerpo definido como:

[...] un nuevo espacio de realización:- que acude a- la tecnociudad. En la conquista de las ciberurbe incursionan nuevos personajes emergentes, como hackers, crackers, ciberapostadores, voyeuristas de webcam, porno-star de internet, etcétera. La visión de tecnocuerpos extremo comprende cyborgs -anticipados por Donna Haraway. (Islas. 2007: 58)

De manera que los tecnocuerpos, son cuerpos inscritos por y en las tecnologías, en ellos los mass-media representan las extensiones o prótesis del cuerpo humano natural, y en consecuencia el mensaje no puede ser reducido a contenido o información, porque dejaría por fuera la importancia de reconocer en los medios informáticos la capacidad y poder que poseen para modificar las relaciones y actividades humanas.

De allí que, la revolución tecnológica ha dejado de ser una cuestión de medios- como afirma Martín Barbero (2002:06)-, pues ha pasado a ser decididamente una cuestión de fines, es porque estamos ante la configuración de un ecosistema comunicativo conformado no sólo por nuevas máquinas o medios, sino por nuevos lenguajes, sensibilidades, saberes y escrituras, por la hegemonía de la experiencia audiovisual sobre la tipográfica, y por la reintegración de la imagen al campo de la producción del conocimiento. (Martín-Barbero, 2002: 06)

Los preceptos cognitivos del dominio de la imagen prevén como la tecnología produce unos cambios en la percepción, donde lo orgánico es sustituido por lo cibernético, lo simbólico a favor de lo imaginario. Esta percepción genera también un trastorno en la relación del ser con su alrededor denominado sicastenia, la cual se manifiesta,

[...] en un estado donde el espacio "real", cuyas coordenadas son determinadas por el propio cuerpo del organismo, se confunde con el espacio representado o simulado. Incapaz en consecuencia de demarcar los límites de su propio cuerpo, perdido en la inmensa área que lo rodea, el organismo sicasténico abandona su propia identidad para abrazar

Cibercuerpo de tránsito por las “tecnociudades”

Mgstr. Yonnys Díaz

*el espacio más allá de sí mismo, camuflándose en su medio ambiente.
(Olalquiaga, 1991:23)*

La percepción del estado de sicastenia de los jóvenes actuales dentro de la cultura urbana, muestra sus experiencias afectivas, sentimentales, sensaciones y emociones a través de los imaginarios generados por los mass-media. Otra naturaleza creada y simulada en ellos por un estado de desplazamiento, sustentado por las tecnologías, en las que aparece la pérdida del referencial y la percepción del entorno del espacio del tiempo –como argumenta Celeste Olalquiaga- debido a que las conexiones tecnológicas en los cuerpos jóvenes causan otro tipo de referencias directas con sus propios cuerpos y no por el contexto en el que se desplazan.

Como consecuencia de estas pérdidas y nuevas referencias las percepciones encuentran el desarme del concepto de lo real del tiempo y del espacio urbano, al generar nuevas significaciones entre las tecnologías y los cuerpos con los que interactúa.

La simulación y el cuerpo joven

Las tecnologías comunicacionales inciden radicalmente en las personas cuando la propiedad, la frontera y el proceso del cuerpo entran en juego en los estados de sicastenia, por cuanto, en ellos la simulación se establece como modo intertextual ante la ausencia de referencias de primer grado (objetos o acontecimientos).

La simulación va dirigida hacia la representación del origen a través de imágenes y de textos posicionados en la búsqueda de credibilidad, por ende, entendemos que la referencia convencional y el simulacro son reales a la vista de los conceptos de la contemporaneidad. Sin embargo, en ambas superficies de representación, se hace evidente la confusión entre los límites espaciales y temporales que superan a las instancias que diferenciaban a la fantasía de la realidad para abrir una tercera dimensión epistémica: el espacio de la simulación.

En la simulación, la percepción se formula a través de los medios de comunicación (principalmente el uso de imágenes visuales) que descartan todo tipo de distinciones categóricas, sean éstas temporales, geográficas o físicas (en la fusión de lo orgánico y lo tecnológico), de manera tal que los signos deben relacionarse intertextualmente unos con otros para obtener su significación. La simulación nos permite comprender, por ejemplo, como la memoria colectiva contemporánea se encuentra constituida por programas de televisión en lugar de una noción compartida de la historia. (Olalquiaga, 1991:19)

Cibercuerpo de tránsito por las "tecnociudades"

Mgstr, Yonnys Díaz

En esta noción, es clásica la experiencia contada por un profesor de educación media, quien, al preguntar a sus alumnos sobre el conocimiento que tenían sobre algunas novelas de escritores venezolanos, respondían con los relatos de las telenovelas-culebrones, de igual manera no podían tararear canciones completas, pero si los jingles de la mayoría de los comerciales de la radio y la televisión

En cuanto a la formación de los imaginarios, la percepción de los mismos en los muchachos es parcial, los espacios reales se convierten en superficies planas (sin profundidad, ni volumen), para algunos este es un fenómeno cognitivo y explica por ejemplo la frecuencia de accidentes de tránsito de nuestros jóvenes, por la pérdida progresiva, en la percepción, de la espacialidad tridimensional.

Las cámaras y las pantallas digitales se han transformado en las nuevas ventanas del mundo, realidades ancladas y organizadas en una suerte de víctimas de su propia representación. Los habitantes de las grandes ciudades se ven inmersos en un maremágnum de imágenes de anuncios publicitarios, donde se destaca un reduccionismo formal de tal magnitud que sólo vemos reflejos o siluetas iconizadas de los objetos, personas, animales, en una suerte de mito de las cavernas de Platón, donde el referente real se desvanece para darle paso al representado (síntesis gráficas de las marcas comerciales por ejemplo).

98

Lo real como modelo para la representación

Los principios de la representación funcionaron mientras cierta noción de la realidad se hacía patética, en tal caso lo real como modelo para la representación, pero la contemporaneidad, en particular en las áreas urbanas, trajo consigo una desmesurada multiplicación de imágenes, donde se transgrede la noción de esa realidad. Esta situación se intensifica con la penetración cada vez más del video en los quehaceres cotidianos: presencia de juegos computarizados, en sustitución de los juegos tradicionales, la posibilidad de los videos caseros resueltos con cámaras de fotografías digitales, teléfonos celulares con dispositivo para la captura de imágenes, las webcam, las cámaras de seguridad. El video interactúa activamente con los jóvenes, remitiéndose al tiempo y al espacio en relación directa con sus cuerpos, donde propiedad y fronteras del cuerpo se hallan en juego.

A este acontecimiento se agrega como un elemento decisivo la presencia de la publicidad, que promueve la realidad/irrealidad con un referente para los cuerpos jóvenes que sobreviven entre lo permanente y lo evanescente. Esta realidad nos muestra la vulnerabilidad y el sentido de precariedad de la identidad, el cuerpo joven se ha convertido en la ruina de su propia imagen ante la realidad de la banalidad, senilidad, frustración social y deterioro físico, los mass-media nos muestran imágenes immaculadas de salud y felicidad, entidades perfectas y que a última instancia son alternativas

Cibercuerpo de tránsito por las "tecnociudades"

Mgstr. Yonnys Díaz

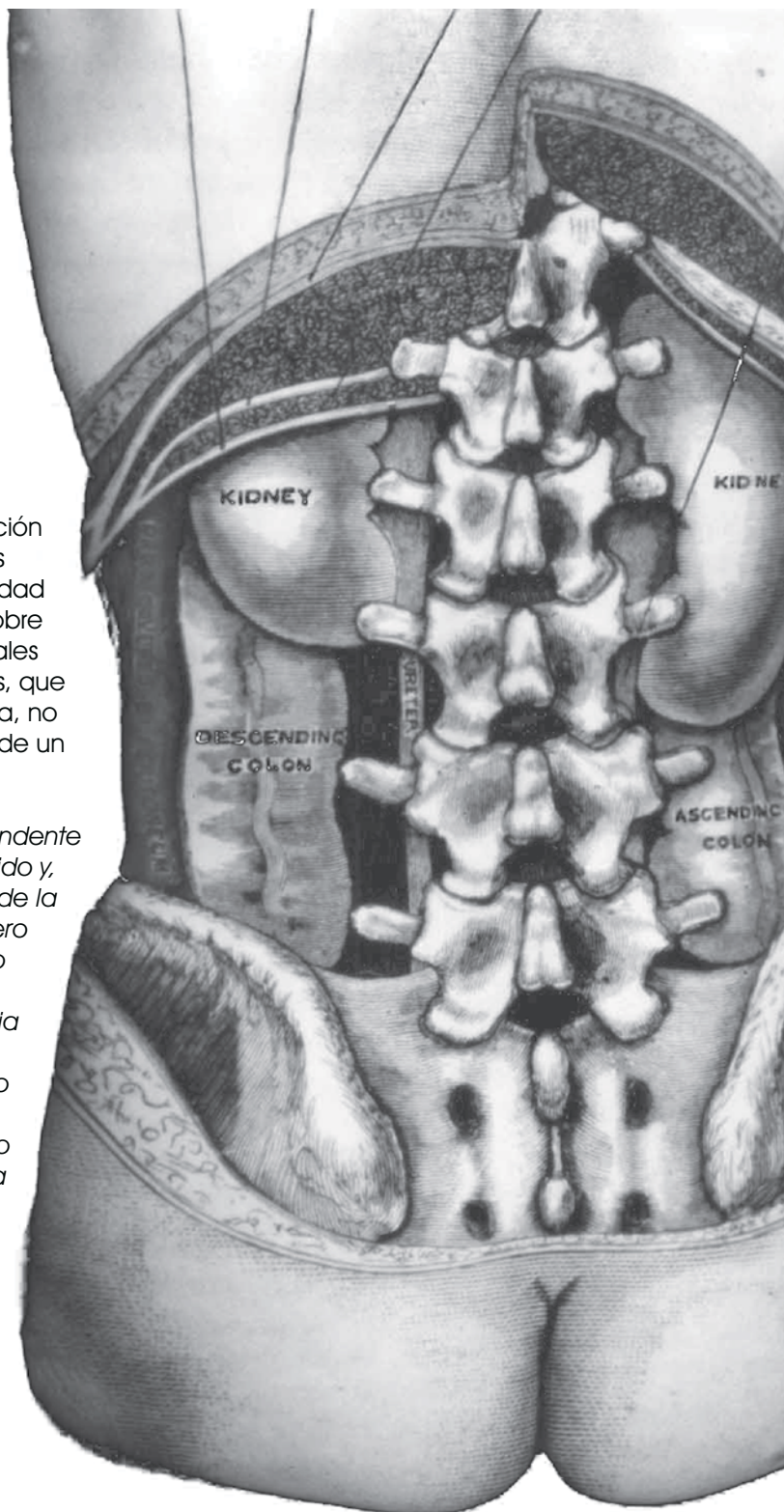
cibernéticas (cuerpos jóvenes orgánicos con partes mecánicas y/o reconstrucciones con cirugías plásticas).

Cuerpo joven e identidad

Resguardar el cuerpo joven es la única garantía de preservar la identidad, donde se entiende, que la calidad de lo humano, es un atributo natural que pertenece al reino de lo orgánico, no importando si el supuesto sea ficción o cinemática en una condición contrapuesta a lo artificial. Todos los relatos nos muestran a una humanidad privilegiada y destinada a triunfar sobre seres de otros mundos, sobre animales (inferiores) y sobre seres cibernéticos, que pese a su superioridad e inteligencia, no doblegan a los humanos, por falta de un corazón (afecto/sentimiento).

La autorización trascendente de interpretación se ha perdido y, con ella, la base ontológica de la epistemología occidental. Pero la alternativa no es el cinismo o la falta de fe, es decir, alguna versión de la existencia abstracta como los informes de determinismo tecnológico que muestran la destrucción del hombre por la máquina o la acción política significativa a través del texto. (Haraway, 2006: 6)

Los organismos cibernéticos del mundo de la ciencia ficción (cuerpo



Cibercuerpo de tránsito por las "tecnociudades"

Mgstr, Yonnys Díaz

tecnológico y orgánico) representan la simbiosis perfecta entre los atributos humanos y la perfección de la anatomía tecnológica. Esta posibilidad prescinde del umbral que hay entre el espíritu y la materia, entre el cuerpo joven y el alma. Hay que destacar que, en la mayoría de casos, estos organismos cibernéticos están dotados de una gran capacidad para asumir la comunicación y la organización, es decir una perversa conexión entre comunicación y control.

En lo conceptual, se muestra un nuevo cuerpo social híbrido, con unos discursos contrarios a su condición de cuerpos jóvenes avanzados, asociados a unos fines conservadores, donde aplican valores familiares, practican la subordinación de la mujer, hay respeto servil a la autoridad, dependen de ciertas jerarquías, además manejan valores imperiales y monárquicos.

Las experiencias, facilitadas por los mass-media, han determinado conductas urbanas que crean otros conceptos culturales, al respecto mencionamos el ejemplo del break dance:

Al crear un baile constituido por movimientos mecánicos que asemejan al movimiento en cámara lenta del video y las películas, simulando interrupciones en la velocidad y consecuentemente en la ilusión del movimiento continuo, los adolescentes negros de Nueva York atraparon la atención del público a nivel mundial. A pesar de limitarse a lo espectacular, estos muchachos pobres de color lograron una sofisticada simulación de la tecnología y convertirse en un objeto de admiración y de imitación, lo cual es una pequeña hazaña para jóvenes que son ignorados o despreciados y cuyas destrezas pocas veces se reconocen. (Olalquiaga, 1991:39).

Otros ejemplos nos remiten a la influencia ejercida por algunas series japonesas creadas para el cine y la televisión, donde se insertan unos organismos cibernéticos que conviven con los humanos o en sociedades robóticas, las tramas o los argumentos descansan en una batalla permanente (carácter bélico), tratando de lograr una supremacía identificada por la toma del poder y la conquista del mundo (Imperio), en algunos casos presentan una gran capacidad de destrucción (violencia fortuita), la protagonizan niños y jóvenes: el caso de los transformers unidades orgánicas que se convierten en vehículos terrestres y aéreos, en una suerte de integración copular se unen para convertirse en un gran robot como expresión ultra secreta de arma letal, provistas con un gran poder de destrucción urbana y terrestre. Los ejemplos más destacados los encontramos con Astroboy (1963), Mazinger Z (1972), Ultraman y otros.

Estos ejemplos nos muestran su influencia en otras prácticas culturales que ha dado como resultado la negación de algunos juegos juveniles tradicionales donde los canticos son desplazados por gritos ofensivos, las danzas y el baile por carreras

Cibercuerpo de tránsito por las "tecnociudades"

Mgstr. Yonnys Díaz

agresivas, los caballitos de maderas, trompos, perinolas, y muñecas de trapo por sendos robots, resueltos en plásticos, muchos con apariencias metálicas, aprovisionadas con componentes mecánicos y dispuestos, bajo una ficción malévolamente, de cualquier cantidad de armas letales y explosivos de guerra.

Cuerpo joven e imagen

La fragilidad marcada y enmarañada por las fronteras espaciales, transparentes, repetitivas y tecnológicas, separadas del cuerpo joven por un panorama de imágenes que ha robado su subjetividad, la cual se encuentra instigada por una tecnología que pone en riesgo la identidad contemporánea que puede decidirse por una disolución compulsiva en el espacio al con-fundirse con el maremágnum de imágenes que fluctúan en el paisaje urbano, levitando indefinidamente en una libertad representada por la falta de un arraigo. Sin un cuerpo, la identidad se adhiere a cualquier escenario como un vestido transitorio y desechable.

La otra opción, la representa la trasgresión de la frontera, evitando el salto al vacío, para alcanzar unas fronteras más amplias que, (...) implica detener esos procesos que han impedido la interacción pacífica de la diferencia, es decir, la fragmentación y la categorización. Estos dos procesos, han reducido por sí sólo la identidad a violentas pulsaciones, un voyeurismo perverso que encuentra su mayor intensidad en la separación última entre el deseo y el cuerpo. Como resultado de esto, la esquizofrenia contemporánea tiende a enfrentar la heterogeneidad con la neutralización, la confusión con la represión y la ausencia referencial con un peso muerto de información, legitimando la vigilancia como el único mecanismo que puede ofrecer control y placer a una cultura perdida en su propio fantasma. (Olalquiaga, 1991:41).

101

En ese sentido, contrariando tal hegemonía, se debe establecer una lucha para evitar: la fragmentación y desaparición del cuerpo, se establecen mecanismos de control de la población: pruebas del VIH obligatorio en la mayoría de instancias públicas y privadas, políticas de represión desproporcionadas para la población adicta a la droga y no así para los distribuidores y mercaderes de la misma, creando zonas de guerra entre la policía y la población civil (violentando los límites entre lo público y lo privado).

Otra lucha la representa establecer donde comienza y termina el cuerpo, acá el ejemplo lo tocamos al tratar el tema de la reproducción, donde se sustituyen los derechos de la mujer por los del feto, o la metonimia que representa el sexo telefónico y la webcam, donde se sustituye el cuerpo por la voz y la imagen.

En la lucha por el territorio literalmente se manifiesta el cuerpo que se desvanece.

Cibercuerpo de tránsito por las "tecnocidades"

Mgstr, Yonnys Díaz

En nuestras ciudades el valor de las personas está por debajo de los objetos, se sustituye el valor de uso por el valor de cambio, cientos de familias, de nuestra ciudad, viven en condiciones infrahumanas por falta de viviendas apropiadas, mientras el gobierno sopesa el valor político de los necesitados, o las casas y apartamentos desocupados esperando una suerte de mercado para su adjudicación.

Hace poco hubo una declaración bien comprometida del gobernador de nuestra ciudad, en torno a las protestas generadas por los estudiantes, quienes manifestaban en contra de la inseguridad y la violencia, que generó la muerte de un dirigente estudiantil, de la Universidad del Zulia, en la ciudad de Maracaibo, y horas después la de un estudiante de criminología de la Universidad de los Andes, de la ciudad de Mérida. Estas acciones dieron como resultado la quema de una unidad de transporte de basura, adscrita a la alcaldía Libertador, las declaraciones del máximo funcionario fueron patéticas: Las muertes de los muchachos pueden tener algún origen y una explicación, pero: la quema de la unidad de transporte de basura, ninguna.

Finalmente debo agregar además, que en la actualidad, la lucha por la integridad y preservación del cuerpo joven se ha fragmentado, por la estatización de los mass-media, que ha generado un proceso de ideologización extemporánea, muy confusa, agresiva, transitoria y controlada, con una carga de temporalidad marcada por iconos descontextualizados, en unos discursos repetidos mil veces y, por lo general, desintegradores y mal conceptualizados.

Bibliografía.

- Colina, Carlos. (2007). Ciudades Glociales. Estética de la vida cotidiana en las urbes venezolanas. Caracas: Ediciones CIPOST.
- García Canclini, Néstor. (1992). Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. México D.F.: Grijalbo
- Mangieri, Rocco. (2006). Tres miradas, tres sujetos. Eco, Lotman, Greimas y otros ensayos semióticos. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Martín Barbero, Jesús. (2002). Globalismo y pluralismo. Montreal: GRISCI
- McLuhan, M. (1977). La comprensión de los medios como extensiones del hombre. México: Diana.
- Olalquiaga, Celeste. (1991). Megalópolis. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Referencias electrónicas <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/687/68720308.pdf>
http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualldata/tesis/Human/Casta%C3%B1eda_HD/enPDF/Cap2.pdf
http://www.avizora.com/publicaciones/reportajes_y_entrevistas/textos_0002/0021_roman_gubern.htm
<http://www.infoamerica.org/teoria/mcluhan2.htm>
Marshall McLuhan: <http://www.marshallmcluhan.com/main.html>
McLuhan, Marshall y Fiore, Quentin. The medium is the message. Bentam books. ...
www.juntadeandalucia.es/averroes/publicaciones/nnttt/imagen.pdf
C:\Documents and Settings\usuario\Escritorio\«Manifiesto Cyborg» de Donna Haraway Todas.htm
Donna Haraway. Manifiesto Cyborg. Publicado el 19 de mayo de 2006 www.myspace.com/federicombo

Mgstr, Yonnys Díaz Leal. Mérida, noviembre 2008