

# IMAGEN, IMPUNIDAD INFORMÁTICA Y AUTOGNOSIS

Margarita Schultz

Universidad de Chile

## 1. *El crimen perfecto*

**RE** Filósofos como Hegel y psicólogos como Piaget, plantearon, cada uno desde su perspectiva, que el individuo se conoce progresivamente en sus rasgos más íntimos en la medida en que puede ampliar sus interacciones con el medio.

La posibilidad de producir acciones sin vestigios ‘empíricos’ en el ‘cyberespacio’<sup>1</sup>, en situaciones simuladas, proporciona un terreno de praxis donde aquella idea puede ponerse a prueba. El medio informático provee un ‘banco de pruebas’ ideal para las simulaciones de situaciones diversas. Se origina, entonces, una discusión de claros matices éticos. Se teme que lleguemos a anular el sentido humanista de la responsabilidad por los actos. Porque si allí, en el espacio ‘virtual’ es un *simulacro* la inmoralidad, lo moral puede serlo también. ¿Se mantendrán las fronteras éticas bajo esas condiciones?

Simulacro es un término que alude a esas imágenes ‘de pantalla’ —simulaciones de mundos de acuerdo con la Realidad Virtual (VR)— cuya materia prima son las relaciones numéricas de los programas informáticos. La noción de ‘simulacro’, por cierto, puede aplicarse a toda la historia de las imágenes artísticas; es el caso de las ficciones visuales, literarias, teatrales, cinematográficas, entre otras<sup>2</sup>.

Ejemplo sencillo de la familiaridad que tenemos con simulacros, es la simulación

---

<sup>1</sup> ‘Cyberespacio’ es uno de los tantos términos que se están acuñando para nombrar elementos, cualidades, rasgos del universo del discurso de la informática. Se trata en ese caso de nombrar el espacio cybernético correspondiente a las imágenes informáticas, a Internet, al espacio de la realidad virtual. Muchas de esas denominaciones son aplicaciones metafóricas, como ‘virus’, ‘supercarretera’.

<sup>2</sup> Por cierto que en el conjunto de las disciplinas artísticas cabe diferenciar una tipología del modo como el simulacro artístico simula su objeto. No es lo mismo un retrato que representa a una persona que un actor que representa a un personaje. En este caso último hay una mediación más importante: el actor con su físico y su personalidad. La discutida expresión Realidad Virtual se ha popularizado con motivo de las experiencias informáticas. Sin embargo, desde la idea de ‘simulacro’ es predicable respecto de toda realidad artística.

teatral de personajes, situaciones, tiempos y lugares. Los cuadros de Salvador Dalí nos han habituado, asimismo, a esos grandes espacios inquietantes ‘simulados’. ¿Cuál es el énfasis que aportan los simulacros informáticos en comparación con los simulacros a que nos ha habituado el arte? Examinemos el asunto.

Se vaticina de modo agorero: “todas las perversiones serán ensayadas en esa realidad que no es real y por lo tanto no deja huellas”. ¿No es, acaso, lo que han soñado asesinos, delincuentes de todos los pelajes? Los detractores de la tecnología informática ya vienen agitando sus fantasmas. ¿Están equivocados?

Los heraldos apocalípticos prevén una pérdida de la comunicación real entre las personas. El amor de la pareja será reemplazado por el sexo virtual, el trabajo, por el teletrabajo, creador de humanoides apéndices de ordenadores.

Doy algunos ejemplos, a cotinución, donde se sostiene esa posición frente al problema:

“Allí el acto de pensamiento queda indefinidamente diferido. La cuestión del pensamiento ni siquiera puede plantearse, al igual que la de la libertad para las generaciones futuras: atravesarán la vida como un espacio aéreo, atados a su asiento. De igual manera, los Hombres de la Inteligencia Artificial atravesarán su espacio mental atados a su *computer*. El Hombre Virtual, inmóvil delante de su ordenador, hace el amor por pantalla y da sus cursos por teleconferencia. Se vuelve un paralítico físico, pero sin duda también cerebral” (Jean Baudrillard: “El Xerox y el infinito”, en *La transparencia del mal*, 1991).

En una obra anterior de Theodor Roszak, *El culto de la información* (1986), leemos:

“¿Es prudente comprometer a la sociedad en medida tan grande con una tecnología tan vulnerable a las averías, los errores, el sabotaje y la manipulación delictiva? (...) En la actualidad, lo que se pretende es injertar el microordenador en el mayor número posible de aspectos de la vida cotidiana, de tal modo que dentro de poco nuestros hogares, lugares de trabajo y escuelas también dependerán de la información electrónica. Sin un suministro constante los niños no podrán aprender, será imposible hacer balances, concertar citas, pagar los impuestos... posiblemente la cena no llegará a la mesa”. (Theodor Roszak: “Los mercaderes de datos”. *Ob. cit.*).

Esa subordinación a los computadores tiene otras consecuencias, fuera de la dependencia funcional y los riesgos que ello entraña. Se ‘anticipa’ que se producirá la pérdida del sentido de lo real, del espacio y del tiempo. Sin embargo, cuando se toma la ficción por realidad se pierde, más bien, el sentido de lo irreal. En todo caso el sentido de la realidad procede de un contraste, de nuestra capacidad para reconocer

simultáneamente uno y otro terreno. Ante lo real, se trata de saber simultáneamente de lo 'otro', con esa intuición que en presencia de la **figura** reconoce, advierte, el **fondo**. Otro tanto debe suceder con el opuesto, lo irreal o ficcional. Se requiere de plasticidad para pasar de un dominio a otro.

Pero, si nos hacemos dependientes, adictos, de los simulacros informáticos ¿perderemos el sentido del contraste entre real e irreal? ¿Se trata, más bien, del pánico de mentes hiperbólicas? Los líderes de la Inteligencia Artificial expresan un optimismo tan marcado como el pesimismo de sus contrincantes.

El siguiente pasaje corresponde al libro *Ser digital* (1995), de Nicholas Negroponte, fundador y director del Laboratorio de Medios del MIT (Massachusetts).

Mientras que los políticos luchan contra el peso de la historia, una nueva generación va emergiendo del paisaje digital, libre de gran parte de los viejos prejuicios. Esos chicos han sido liberados de las limitaciones de la proximidad geográfica como única base para la amistad, la colaboración, el juego y la política de buen vecino. La tecnología digital podrá ser la fuerza natural que impulse a los hombres hacia una mayor armonía mundial. (...) Disciplinas y empresas que antes estaban en todo separadas, comienzan a colaborar entre sí en lugar de competir. Está apareciendo un lenguaje común, antes inexistente, que permite a la gente entenderse más allá de toda frontera.

En todo caso, la polémica intelectual está en su apogeo. Vuelve a inquietar el mito del Golem, la criatura que contraría las previsiones del creador.

## 2. *Antecedentes de un contraste: realidades y simulacros*

Recordemos que el arte ha creado mundos virtuales, criaturas vivientes en lo irreal<sup>3</sup>. El arte ha exigido a sus receptores poner paréntesis a la realidad, imprescindibles para acceder a la ficción. Ha requerido que la ficción muestre sus hilachas para reconocerla como tal y no caer en alucinaciones.

El espacio 'virtual' —término **discutible** generalizado—, como espacio del simulacro, es diverso al de las ficciones artísticas, al menos, en un sentido preciso: el espacio informático contiene todos los **posibles**. Los contiene de un modo diferente a aquél en que, para un pintor, una tela 'en blanco' contiene imágenes potenciales. La

<sup>3</sup> En un sentido analógico puede decirse que toda obra de arte es un Golem para su creador. En sentido débil, porque escapa de su dominio; en un sentido más apretado, porque a veces desde la voz de los críticos, se vuelve contra su creador.

distancia temporal y manual es más amplia entre los posibles y los reales pictóricos. Es un asunto de realización, no de calidad estética. Sin embargo influye en la producción misma. La simulación informática de comportamientos, objetos, mundos, por la facilidad tecnológica que aporta puede cumplir con eficacia mayor la concreción de esos **posibles** imaginarios. Estamos, tal vez, en uno de esos puntos de fricción —o articulación— entre lo cuantitativo y lo cualitativo. La herramienta tecnológica está más cerca de la velocidad de la imaginación y facilita la concreción de imágenes.

La realización informática de los *posibles* artísticos no es diferente —en lo funcional— a la de otros comportamientos imaginarios. Allí, en ese espacio, todo se puede hacer y deshacer: una fórmula casi mágica. Esto dicen recientes experiencias: espásticos logran marcas atléticas, impotentes copulan felizmente, tímidos resuelven situaciones de riesgo. ¿Asesinos potenciales cumplirán sus sueños, lo harán violadores reticentes? ¿Es suficiente eso de estar “escrito en la arena” de la virtualidad informática para invalidar las barreras éticas del humanismo, automáticamente, como si nunca hubiesen existido?

Cada nueva tecnología es objetada, casi por hábito, en la medida en que atañe a los cambios sociales y artísticos. Creo que existen pesimismo ‘por costumbre’ y optimismo ‘por costumbre’. Ambos entrañan riesgos. Es tan larga la cuenta de transformaciones artísticas rechazadas en su momento que resulta ocioso recordarla en detalle. También se objeta esta nueva tecnología, en todas las direcciones imaginables, desde lo ‘postural’ (ergonómico) a lo estético, desde lo psicológico a lo ético. La admiración indisimulada por el logro tecnológico mismo va acompañada por un rechazo de tipo moral.

Pero, hay que indagar sobre las distinciones válidas entre disfrutar estéticamente con un crimen teatral y ser un asesino en el ciberespacio. Aristóteles en su momento confiaba en la ‘catarsis’, en la realización imaginaria de pasiones sin consecuencias empíricas, sin efectos reales<sup>4</sup>. Uno de los efectos de la contemplación de las tragedias debía ser la ‘purificación’, una sublimación de la vivencia en la contemplación. En ambas situaciones —teatro y ciberespacio— no quedan huellas fácticas. Sin embargo, la moralidad ¿está en las huellas visibles o en las intenciones? ¿Los dramas de Shakespeare (maestro en eso de desnudar los peores conflictos morales de los seres humanos) dejan rastros fácticos? ¿Pero, no cabe pensar que las cyberacciones dejan marcas psíquicas que pueden llegar a repercusiones fácticas? ¿Descubro en esa exploración ‘virtual’ que soy capaz de asesinar? Más aún, ¿descubro el placer de realizar actos que siempre me parecieron deleznales, sólo porque interactúo impu-

---

<sup>4</sup> Aristóteles: *Poética*.

nemente con las imágenes y me pruebo y compruebo con ellas? ¿Hay una ética diferente nacida de la impunidad?

El tema no es banal. La tecnología informática ha surgido para dar solución a simulacros de combate, disfrutó luego con la simulación de objetos desde las bases numéricas, llegó a grados notables de traducción a lenguaje digital de realidades cualitativas empíricas (formas, luces, texturas, movimientos). La informática comenzó a explorar la realidad virtual (VR), a transformar al espectador en un manipulador, en un interactor, en un actor dentro de situaciones en esos espacios.

Algo cambió con la incorporación de la Realidad Virtual (VR). Ahora las cosas no tienen la inocencia estética (en el sentido de ‘contemplación desinteresada’) que tuvieron en su momento cuando sólo estaban ‘afuera’ en la pantalla del ordenador. Ahora, esos fenómenos del espacio cibernético donde el individuo se siente incorporado intervienen reactivamente debido a su intervención. Ahora se teme.

¿Habrá que ver, en cambio, las cosas con los criterios de la catarsis aristotélica? ¿El actuar en los espacios virtuales nos redime, más bien, de realizaciones ofensivas en el mundo fáctico? Hacer y deshacer en el espacio virtual puede no ser el término de las responsabilidades éticas. En lugar del cepo de la soledad, se logra la apertura de la interacción comunicativa a distancia<sup>5</sup>; la chance de creación colectiva sin las barreras del espacio empírico (Internet). En lugar de imaginar situaciones en cuadros al óleo o en esculturas diversas que se deben ‘realizar’ cada vez, para acceder perceptualmente a las intuiciones artísticas imaginadas, el artista puede dejar que su imaginación ‘descarrile’. Puede hacerlo todas las veces que él estime válidas, en docenas de pruebas que no dejan más huellas que el registro deseado.

¿Conducirá esto al reemplazo de la pintura, el lienzo, el olor a óleo<sup>6</sup>, trementina, el volumen de la pasta, las espátulas y pinceles, los trapos de limpiar? En 1816 (pronto se cumplirán doscientos años!) Nicéphore Niepce produce la primera fotografía en papel, en negativo. Cuando apareció la fotografía se temió por la desaparición de la pintura... Sin embargo, muchos pintores la emplearon en su momento como instrumento de trabajo para la creación.

<sup>5</sup> Un ejemplo interesante, al respecto, es el proyecto —ya en marcha— de informatizar las escuelas públicas en Chile para lograr (entre otras metas educativas) la interacción entre niños de las distintas regiones del país. Hasta ahora separados por las distancias, la falta de medios para trasladarse, la falta de iniciativas para tomar contacto y conocer a sus congéneres (otros miembros de su ‘generación’). Una revista de ensayos de Chile (*La cuerda floja*, M. Schultz y O. Aguilera) entra en Internet sin censura y es recibida de igual modo en otros países, procedimiento generalizado, por otra parte.

<sup>6</sup> Las investigaciones en materia de simulación digital están reproduciendo también las sensaciones olfativas más finas, para el realizador digital.

### 3. *Entusiasmo y alerta, difícil convivencia*

El espontáneo deslumbramiento que provocan las capacidades de la tecnología informática en todas sus áreas de acción obliga a meditar sobre el destino de lo humano. “A meditar”, antes que a vaticinar estragos. Corresponde pensar en la posición de la persona en este gran organismo inmediato, la Tierra; en su relación con los otros humanos, los otros animales, los otros organismos vivientes. Se han desarrollado, a partir de la informática, acciones concretas y conscientes de defensa ambiental que antes no existían. Son imaginables, también, acciones concretas de defensa ‘humanista’ vinculadas a la relación individuo/computador. El estudio distribuido y solidario sobre el ‘genoma’ humano no se podría llevar a cabo sin computadores, al menos con la necesaria velocidad que ese proceso requiere, cuando la lentitud de la experimentación y el cálculo tradicional deben leerse como ‘impedimentos’.

Me parece importante tomar en cuenta, en el proceso de la polémica, que los laboratorios en el ‘cyberespacio’ deberán hacer posible la creación de nuevos medicamentos y probarlos en organismos virtuales. Ello es preferible, en lugar de continuar con sacrificios de cientos de animales en nuestras gloriosas universidades, o en laboratorios de centros privados de investigación de drogas curativas (¿que se prueban con humanos del Tercer Mundo?). La simulación informática de la erupción de un volcán (el Etna) ayudó a salvar una ciudad. ¿No es ésta la emergencia de una nueva ética?