

Tecnofilias y tecnofobias del mundo actual

NARRACIONES CINEMATOGRÁFICAS SOBRE LA REALIDAD VIRTUAL

Leticia Flores Farfán

En los ya más de cien años de historia del cine¹ podemos encontrar una gran cantidad y diversidad de películas que narran con desbordante imaginación nuestros temores y anhelos con relación al futuro del mundo a partir del impacto que los inventos científicos y tecnológicos tienen y tendrán sobre la naturaleza y la humanidad. Filmes como *Frankenstein*² (James Whale, 1931), basada en la novela de Mary W. Shelley, donde el Dr. Henry Frankenstein da vida a un monstruo con apariencia humana a partir de una retacería de cadáveres; *Alien*, dirigida por Ridley Scott (1969), donde se narra la lucha contra un alienígena que logró introducirse en la nave terrícola cuando ésta aterriza, por órdenes de la computadora central que modifica la trayectoria original, en un lugar más allá de los límites por ellos conocidos; *The Terminator* (James Cameron, 1984) donde Arnold Schwarzenegger interpreta a un *cyborg* asesino que ha sido enviado del futuro para matar al adolescente John Connor a fin de que no pueda liderar la rebelión de los hombres contra las máquinas en el 2029; *Jurassic Park* (Spielberg, 1993, basada en la novela del mismo nombre de Michael Crichton) cuya historia gira alrededor de la construcción de un parque de diversiones con dinosaurios clonados mediante ingeniería biogenética; *Bicentennial Man* (Chris Columbus, 1999) que relata la transformación de

1. Es muy larga la lista de las películas que tienen a la tecnología y su relación con la humanidad como tema. No enunciaremos todas pero, por supuesto, es innegable la importancia de filmes como *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), toda la saga de películas de *Terminator* (1984, 1991, 2003, 2009, 2015), *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990), *The Matrix* (The Wachowskis, 1999), *Minority Report* (Stephen Spielberg, 2002), la saga de películas de *Mission Impossible* (1996, 2000, 2006, 2011, 2015), *Edge of Tomorrow. Live, Die, Repeat* (Doug Liman, 2014).

2. *Der Golem, wie er in die Welt kam* (Carl Boese y Paul Wegener, 1920) es una película muda alemana, conocida en español como *El Golem*, puede ser considerada un antecedente del tema de *Frankenstein*.

un robot mecánico hacia uno biotecnológico a raíz de la creciente libertad que su creatividad e individualidad le permitieron conquistar; o *I, Robot* (Alex Proyas, 2004) donde se da cuenta del riesgo que corre la humanidad cuando las tres leyes de la robótica, que parecieran haber sido creadas para proteger a la raza humana, son subvertidas por la computadora central VIKI al hacer una interpretación particular de la primera ley y obligar a los robots a dominar a los hombres “por su propio bien”; son la expresión de los sentimientos antagónicos de tecnofilia y tecnofobia que los hombres tenemos hacia el tipo de vida que nuestras propias creaciones tecnocientíficas nos procuran.

¿Son justificables nuestros sentimientos de rechazo o aprecio hacia el desarrollo tecnológico? La vida moderna, en sintonía con los cambios culturales provocados por la revolución industrial, apostó por facilitar y hacer más eficiente las actividades cotidianas del hogar y las de la producción en las fábricas y las empresas. El avance tecnológico y científico se orientó a garantizar la producción masiva de bienes para atender la creciente demanda de una población en aumento: se crearon enseres domésticos que facilitaron las labores del hogar, surgieron nuevos medios de transporte y de comunicación (el telégrafo, el teléfono hasta llegar a la televisión y ahora a Internet, abreviatura de *Interconnected Networks*), y la producción industrializada de los bienes de consumo introdujo la automatización de los procesos productivos con consecuencias significativas sobre el papel de los hombres en la gigantesca maquinaria de la ingeniería laboral. *Modern times* (Chaplin, 1936), una de las extraordinarias películas de Charles Chaplin, ha sido considerada un retrato mordaz de los efectos de la vida moderna y de la revolución industrial en plena depresión económica de 1929 y una crítica feroz de la explotación de los obreros y la deshumanización del trabajo en las fábricas por la organización de la producción capitalista³ a partir de lo que Gramsci llamara el “fordismo”,⁴ es decir, la estructuración de la producción a partir del trabajo en cadena que permitió la hiperespecialización de los obreros en una sola de las fases del proceso de producción y la mecanización del proceso productivo con el consiguiente aumento del rendimiento y la ganancia por la reducción de los tiempos de producción.

3. Idea que ya estaba presente en la extraordinaria película alemana *Metropolis* de Fritz Lang filmada en 1924, en donde se retrata el desarrollo de la lucha de clases en el año 2026 y el papel que juega un robot, que tiene la apariencia de María (una mujer obrera del mundo subterráneo donde se encuentra el centro de la producción industrializada al servicio del mundo de los intelectuales que se encuentra en la superficie), en la incitación a la rebelión y la violencia de los obreros contra los intelectuales a fin de justificar la represión y someter a los trabajadores.

4. “Americanismo y fordismo” (1934), perteneciente a sus *Cuadernos desde la cárcel* [goo.gl/b4Ehn7] pp. 201ss.

La famosa escena donde Charlot, preso de una crisis nerviosa, continúa apretando tuercas al grado de pretender atornillar el vestido de una mujer que lleva botones al frente patentiza los efectos de esta enajenación provocada por la hiperespecialización y da cuenta de la forma en que nuestros cuerpos se convierten en una extensión de las herramientas del trabajo plenamente industrializado. El temor que atraviesa ésta y otras tantas historias es la posibilidad de que el hombre quede reducido a un elemento más de la máquina y completamente deshumanizado, que la vida humana quede atrapada en las exigencias de la evolución tecnológica y que se pierda la armadura simbólica del tejido social y la emotividad y racionalidad de las relaciones humanas. En el fondo nuestra peor pesadilla es que las máquinas cobren vida propia y dejen de ser objetos o instrumentos al servicio y bajo el control humano para convertirse en amos de nuestros destinos.

Nuestras resistencias y expectativas actuales con relación a las creaciones tecnológicas, específicamente sobre las tecnologías de la palabra como las llama Walter Ong,⁵ parecieran ya no ser las mismas que aquellas que expuso Platón en el *Fedro* contra la escritura porque mataba el diálogo vivo o las que en 1477 hizo Hierónimo Squarciafico contra la imprenta, cuando argumentó que la “abundancia de libros hace menos estudiosos a los hombres” porque destruye la memoria y debilita el pensamiento. Sin embargo, ¿no son estas críticas las mismas que se le hacen al uso de las computadoras y toda la red de información de la web? Los maestros nos quejamos del continuo “copy paste” que los alumnos hacen de la página del rincondelvago.com o de cualquier otra a la que los lleve la llamada y muy solicitada actividad de googlear.⁶ Pero si a eso le sumamos que los encuentros entre personas se producen hoy en día con mayor frecuencia en una realidad virtual que habita en las pantallas de las computadoras, el Skype, un teléfono celular o cualquiera de las populares tabletas que están a la venta en el mercado quizá podamos afirmar que los antiguos temores de que la tecnología mata el diálogo vivo y provoca el aislamiento de las personas es plenamente vigente. Estas críticas, sin embargo, dan cuenta únicamente de un lado de esta historia.

5. Walter Ong, *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*, FCE, México, 1987.

6. Un análisis interesantísimo sobre Google y las implicaciones políticas, económicas y culturales de este buscador son analizadas por Barbara Cassin en su libro *Googléame. La segunda misión de los Estados Unidos*, Biblioteca Nacional/FCE, Buenos Aires, 2008.

La WebCam si bien no reemplaza la cálida afectividad que permite la presencia física, posibilita un acercamiento con aquél que se encuentra lejos a través de un monitor que habilita una conversación en “tiempo real” y “cara a cara”. Las disputas con relación al impacto que la tecnología tiene sobre nuestras vidas y sobre las consecuencias positivas o negativas que puede tener su uso pueden llegar a grados encarnizados porque normalmente se toma pasionalmente partido por alguno de los extremos de la contienda, a saber, o mucha o nada de tecnología. Nos preguntamos, sin embargo, ¿no es posible que podamos proponer una salida mediada, por ejemplo, la de buscar un equilibrio entre el desarrollo de nuestras destrezas tecnológicas y nuestras habilidades sociales en el mundo físico?

Esa es la pregunta que sirve de hilo conductor a Kenneth Wayne Soyles III en “La teoría del Bing Bang y el uso y abuso de la tecnología moderna”.⁷ Soyles analiza algunos episodios de la serie de televisión *The Big Bang Theory* para mostrar cuáles podríamos considerar actitudes sanas y equilibradas entre tecnología y vida teniendo como paradigma de comportamiento ético la virtud del justo medio aristotélico. Tanto la relación de Raj con sus padres que se encuentran en la India o la de Sheldon y Amy en donde el contacto virtual es complementario al físico son consideradas sanas y equilibradas. Abundan, sin embargo, los contraejemplos como cuando en el episodio *The Barbarian Sublimation*, Penny se obsesiona con un videojuego en línea, *Age of Conan*, a tal grado que deja de bañarse, peinarse y convivir directamente con otras personas hasta el momento en que acepta el flirteo de un virtual Wolowitz en el juego y cae repentinamente en cuenta de que requiere ayuda de forma urgente y cierra la computadora. Pero el ejemplo más extremo de una relación insana entre tecnología y vida, según Soyles, es el de Sheldon en el episodio *The Cruciferous Vegetable Amplification* cuando deja de convivir directa y físicamente con su entorno y lo hace a través un monitor habilitado para moverse en virtud de que afirma “Eventos recientes me han demostrado que mi cuerpo es demasiado frágil para soportar las vicisitudes del mundo. Hasta el momento en que sea capaz de transferir mi conciencia, permaneceré en una locación segura y me relacionaré con el mundo de esta manera (es decir, como dispositivo virtual móvil)”. Lo que hace que Sheldon se aísle del mundo es el carácter aterrador y peligroso del entorno: enferme-

7. Dean A. Kowalski (coordinador), *La filosofía de The Big Bang Theory*, Paidós, México, 2013, pp. 51-64.

dades, violencia, robos, suciedad son los enemigos que Sheldon avizora en el mundo exterior y, por ello, pondera y ensalza las relaciones virtuales.

“Todo es más fácil en la vida virtual, afirma Zygmunt Bauman,⁸ pero hemos perdido el arte de las relaciones sociales y la amistad”. No son pocos los que hoy en día evitan ir a los supermercados, los bancos, el cine o cualquier otro espacio público y realizan todas sus transacciones bancarias, compras y diversión a través de Internet. Y muchos de ellos centran su vida afectiva en las relaciones que entablan a través de las redes sociales sin necesidad de encarar al prójimo en el siempre difícil y complejo contacto físico. Lo que hizo que Mark Zuckerberg ideara la red social Facebook, según Bauman, fue la necesidad de ser popular y tener amigos. Lo que se cuenta, sin embargo, en la película *The Social Network* (David Fincher, 2010), basada en el libro *The Accidental Billionaires: The Founding of Facebook. A Tale of Sex, Money, Genius, and Betrayal*, de Ben Mezrich, Zuckerberg creó una red social, ebrio y en una noche de programación, llamada FaceMash con la intención de calificar el atractivo físico de sus compañeras de Harvard después de que rompió con su novia Erica Albright. El éxito que tuvo FaceMash, independientemente de la suspensión que le impuso Harvard al acusarlo de haber *hackeado* la base de datos de la universidad, llamó la atención de los hermanos Cameron y Tyler Winklevoss quienes querían contratar a un programador para crear una red social para los alumnos de Harvard. Zuckerberg aceptó la propuesta de los Winklevoss y programó, con el apoyo de su gran amigo Eduardo Saverin, lo que finalmente se conocerá como Facebook. La película relata el desarrollo y crecimiento exponencial de esta red social junto con el litigio legal que tuvo que enfrentar Zuckerberg cuando los Winklevoss y Eduardo Saverin lo demandaron por los derechos y ganancias millonarias que generó y genera esta red social. ¿Fue realmente el deseo de ser popular y tener amigos, como afirma Bauman, lo que motivó a Zuckerberg a crear Facebook?

¿Cuál es la amistad que promete Facebook? Uno puede llegar a tener cientos o quizá miles de “amigos” con un simple “Confirm” en el “Friend request” de nuestros muros. Pero, como apuntó Zygmunt Bauman, la realidad virtual empobrece las relaciones sociales y la amistad porque la verdadera amistad, aquella que estructura lazos

8. La reseña de la conferencia se encuentra en Pilar Álvarez, “Hemos perdido el arte de las relaciones sociales” en *El País*, Sociedad, 12 de junio de 2013, [goo.gl/dsXEFL].

de pertenencia muchas veces más fuertes que los de sangre, no puede alcanzarse con un simple “Like” simbolizado con la figura del dedo pulgar hacia arriba indicando aprobación, pues la amistad implica historias entrelazadas, experiencias comunes, disputas y acuerdos, en resumen, una complicidad nacida de la convivencia, la confianza de contar con el otro, la capacidad de alegrarse o entristecerse por las mismas cosas, como señaló Platón con relación a la idea de amistad cívica. Hay, por tanto, algo de ingenuo o cuando menos de inmensa desesperación en pensar que realmente son “amigos” todos los que aparecen en nuestra lista de contactos en el Facebook. “Tengo 422 amigos; aún así, estoy solo, denuncia Gary Turk, un joven escritor y director de 27 años de edad en un video titulado “Look up” que ha sido visto por cerca de 44 millones de personas en Youtube.⁹

Nuestro gran apego al mundo virtual nos hace quedar atrapados en la red, dice Turk, y renunciar a experiencias reales con personas a las que podemos amar y con las que podemos compartir nuestras vidas. Con todos los “amigos” virtuales, afirma Turk, “Hablo todos los días y, sin embargo, ninguno me conoce realmente. El problema reside entre mirar a los ojos o mirar un nombre en una pantalla [...] este medio al que llamamos “social” no tiene nada de “social” porque cuando encendemos nuestras computadoras cerramos las puertas de nuestras casas. Toda esta tecnología que tenemos es una ilusión [...] Es un mundo del interés personal, la imagen personal, la promoción personal [...] Editamos, exageramos, imploramos atención y pretendemos no notar el aislamiento social en el que nos encontramos”. Y así durante casi 5 minutos en los que al final te pide que apagues la computadora, dejes de ver su video “and live life the real way”. Miles de “likes” a favor de la diatriba; otros tantos comentarios en contra de Tuck haciendo ver que el problema no es la herramienta, sino las personas; y una buena crítica de esta visión tan negativa de la generación de *The Matrix* en la parodia de Spencer también localizable en Youtube¹⁰ y en donde, entre otros temas, destaca: 1) sin la web Tuck sería invisible y nadie se hubiera enterado de su video y de los peligros a los que considera nos enfrentamos por estar “atrapados en la red”; 2) la ingenuidad del planteamiento de Tuck con relación a lo maravilloso de las relaciones sociales directas obliga a la pregunta

9. [goo.gl/LAK6oC] [Consulta 1 de diciembre de 2015].

10. [goo.gl/ftKDjp] [Consulta 23 de noviembre de 2015].

“What’s “social” about real life?” El mundo social real, afirma, no es Utopía porque “afuera” no sólo hay “amigos”.

Dos ideas de Umberto Eco¹¹ nos pueden ayudar a comprender la complejidad del problema que se genera cuando se crea una red social virtual para posibilitar incrementar las relaciones sociales no virtuales:

1. Internet es una cosa y su contraria. Podría remediar la soledad de muchos, pero resulta que la ha multiplicado; Internet ha permitido a muchos trabajar desde casa, y eso ha aumentado su aislamiento. Y genera sus propios remedios para eliminar ese aislamiento, Twitter, Facebook, que acaban incrementándolo porque relaciona con figuras muchas veces fantasmagóricas, porque uno cree estar en contacto con una bellísima muchacha que en realidad resulta ser un mariscal de la Guardia Civil... [risas].
2. Internet es como la vida, donde te encuentras personas inteligentísimas y cretinas. En Internet está todo el saber, pero también todo su contrario, y ésta es la tragedia.

Quien afirme que los encuentros virtuales son mejores porque así no te expones a salir a la calle y enfrentarte con un mundo lleno de violencia e inseguridad, Sheldon *dixit*, tendría que recordar la historia de Angela Bennet, interpretada por Sandra Bullock en el filme *The Net* (Irwin Winkler, 1995), una solitaria joven analista de sistemas de cómputo quien una mañana recibe un disco que contiene la clave para acceder a bases de datos protegidas por el gobierno de los Estados Unidos. Al momento en que Angela introduce el disco en su computadora y abre la información sale de su pretendido aislamiento pues deja automáticamente rastro digital de su ubicación y puede ser localizada por sus potenciales asesinos. Este evento pondrá entonces en peligro su vida. Un asesino a sueldo hará hasta lo imposible para acceder a ella, recuperar el disco y después matarla. Como en toda película de suspenso y acción que se precie de serlo, la víctima hará hasta lo imposible para mantenerse viva y no le facilitará a su verdugo

11. [goo.gl/Uiyq5] [Consulta 1 de diciembre de 2015].

la empresa de asesinarla por lo que el sicario, en su afán por atraparla, buscará acorralarla desapareciendo todos sus datos de Internet y creando para ella una nueva identidad como delincuente perseguida por la justicia. Después de pasar por terribles peripecias y luchas a muerte, el bien vence y ella recupera su vida que, valga el aprendizaje, ya no estará tan apegada a Internet. La película pone en escena la vulnerabilidad de las personas en el mundo digital pues a fin de cuentas la identidad de cada uno no es más que una cierta cantidad de información en bases de datos, permanentemente visibles y a disposición, que siempre podrán ser *hackeadas* por la compleja y especializada organización del cibercrimen. Y si algo deja en claro el filme es que cualquiera que habite el ciberespacio no está aislado y puede amanecer un día cualquiera sin un centavo en su cuenta de banco y, lo que es más estresante, sin historia ni identidad. La web no es un espacio precisamente seguro y protegido.

Internet se ha venido desarrollando de manera por demás vertiginosa, bajo la apariencia de una autonomía absoluta y con un crecimiento polimorfo que la libera de la definición de “[...] red de redes computarizadas que empleaban un mismo protocolo de comunicación (el protocolo IP)”, pues en la actualidad, como apunta Saskia Sassen¹², “[...] los portales también conectan a ciertas redes que utilizan protocolos diferentes. Es más, la red no se compone sólo de computadoras conectadas con otras computadoras: hay, además, terminales comerciales, cámaras, robots, telescopios, teléfonos celulares, televisores y otros dispositivos electrónicos conectados a Internet”. Uno puede tener toda su casa programada con aplicaciones que se operan desde el celular, con la voz, desde lejos o desde cerca y que permiten prender las luces, abrir la puerta, encender el horno, en fin, múltiples operaciones que realizamos día a día de manera manual. Pero la omnipresencia de la interconexión en la realidad virtual y nuestra dependencia tecnológica también genera preocupación dado los riesgos que puede conllevar como se nos muestra en un video de *safeinternetbanking.be* cuya trama acontece en Bruselas, Bélgica, y en donde el clarividente Dave invita a transeúntes a entrar a una carpa en donde les leerá la mente para un programa de televisión. Dave va diciéndoles a cada uno todos sus secretos sobre sus aventuras amorosas, sus tatuajes, sus amigos hasta que empieza a hablarles de sus cuentas bancarias, los gastos que realizan, sus

12. Saskia Sassen, *Una sociología de la globalización*, Katz, Buenos Aires-Madrid, 2012, p. 104.

deudas y cada uno va quedando terriblemente sorprendido hasta llegar al clímax del asombro cuando se deja caer una cortina y queda al descubierto que toda la información que les reveló a cada uno sobre sí mismos la obtuvo de la red. “Your entire life is online. And it might be use against you”, concluye el video.¹³

El reclamo de seguridad que viabilizó la vigilancia y el uso de todos los medios de control para dar seguimiento a todas las acciones a fin de combatir el terrorismo que ha entrado en confrontación con el derecho individual a la privacidad. Para dar salida a este conflicto se aprueban leyes de protección de datos e instituciones no gubernamentales para vigilar su cumplimiento. Pero aún hay más. La exigencia de transparencia de la información se amplía a quien hace el registro y a sus formas de llevarlo a cabo. La gente quiere observar lo que los observadores privilegiados observan y así hasta el infinito porque en una sociedad de la desconfianza y del voyerismo todos vigilamos a todos y lo hacemos no ya desde un centro privilegiado como el famoso panóptico de Bentham, sino desde cualquier parte porque la red lo ha hecho todo visible para todos (es cosa de saber buscar en el inmenso y estratificado mar de información de la red).

Pero veamos otra forma de abordar el tema de la identidad en el mundo digital. Tal como lo apuntamos al citar las palabras de Umberto Eco líneas arriba, uno de los problemas a los que nos enfrentamos en la realidad virtual tiene que ver con el robo de identidad; otro muy frecuente, sin embargo, es el llamado *catfish* o el engaño que hacen algunas personas al construirse un perfil falso en el Facebook para presentarse ante los demás con los que se quiere relacionar. Del otro lado de la comunicación virtual puede estar un embaucador, un pedófilo, un asesino, un criminal. ¡Cómo saberlo! si nuestra relación con ese otro se reduce exclusivamente a nuestros intercambios virtuales. Pero habrá que detenernos aquí un momento para evitar falsas reflexiones: la idea de que únicamente el contacto social directo conforma los espacios públicos como verdaderos lugares de comunicación, de intercambio de ideas, de sentimientos, de discusión, de decisión, de pasión, como predica Bauman, es un ideal porque en este mundo real, conformado por miles de millones de personas, como en el de la web, hay tanto personas inteligentes, honestas y comprometidas, como cretinos, hipócritas, estafadores, embusteros, y, al límite, criminales como bien ha destacado Umberto Eco. ¡Cuántos engaños,

13. [<http://goo.gl/5Zt3gG>] [Consulta 1 de diciembre de 2015].

menores o mayores, no se realizan frente a las narices y con la complacencia ciega del engañado/engañada! Siglos de historias de infidelidades le quitan entonces a la comunicación virtual la exclusividad del engaño. Sin embargo, es innegable que en la actualidad las redes sociales pueden ser un medio eficaz para lograr embaucar a alguien.

Pensemos en la película documental *Catfish* realizada en 2007 por los cineastas Ariel Schulman y Henry Joost sobre la relación entre el fotógrafo Yaniv “Nev” Schulman, hermano de Ariel, y Abby Pierce, una niña de ocho años de Ishpeming, Michigan, quien le envió un cuadro donde reproduce una de sus fotografías. La comunicación de Nev con Abby se amplía poco a poco hacia la familia por lo que mantiene contacto telefónico y por Internet con Megan y Angela Wesselman, hermana y madre respectivamente de Abby. Las conversaciones de Nev con Megan a través del Facebook y las llamadas por teléfono van haciendo que se forje una relación romántica. Sin embargo, Nev descubre que unas grabaciones musicales que Megan le envía diciendo que es ella cantando en realidad son de una artista que tiene sus videos en Youtube. Nev comienza a sospechar que le están mintiendo y quiere ya terminar con esa historia pero su hermano lo convence que viajen a Michigan y documenten lo que está pasando. Lo que acaban descubriendo es que todo había sido un invento de Angela quien fabricó perfiles falsos en Facebook utilizando fotos de otras personas y que las pinturas que Nev creyó que eran de Abby en realidad las había pintado ella. Finalmente lo que al espectador le queda claro es que la insatisfacción que Angela tenía por ser madre de dos hijos discapacitados y por no haber podido vivir de otra forma la llevaron a inventarse una vida más agradable que es la que presentó en su perfil. Este documental abrió camino a la serie de televisión del mismo nombre en donde los protagonistas ayudan a las “víctimas” a descubrir quién es el otro/otra con quien mantienen una relación a través del Facebook. El éxito de este *reality show* estadounidense se ha ampliado a otros países latinoamericanos que están produciendo su respectiva versión nacional del engaño por Internet, específicamente sobre historias de personas cuya necesidad de ser queridos y reconocidos les llevó a creer hasta lo inverosímil.

Otra situación mucho más extrema es la narrada en la película *Hard Candy* (David Slade, 2005) en donde Hayley Stark, una vengativa joven adolescente de 14 años (Ellen Page) con enorme habilidad para representar el papel de una niña ingenua e inocente ante un hombre mayor en un *chat online*, hace caer en una trampa mortal perfectamente planeada a Jeff Kolver, a quien acusa de pedófilo y asesino. El filme se desarrolla

con la misma tensión que el *thriller* psicológico *Misery* (Rob Reiner, 1990; interpretada por James Caan y Kathy Bates) y genera ese sentimiento contradictorio de beneplácito y desagrado por aquellos que se erigen como “vigilantes”. Lo que está claro, indudablemente, es que en Facebook, como en cualquier otra red social, uno puede ser víctima o verdugo.

Pero no entremos en el lado profundamente oscuro de la interacción en la red. La web es también e indiscutiblemente una posibilidad extraordinaria para que podamos ampliar el horizonte de nuestro espacio conocido, nuestros saberes y afectividades. Accedemos a la comunicación con otros con los que casi con toda seguridad no tendríamos la oportunidad de cruzarnos en nuestro andar cotidiano y con los que seguramente de cruzarnos mantendríamos una relación cercana. La película *You've got email* (Nora Ephron, 1998), referida por Eva Illouz en *Intimidades congeladas. Las emociones en el capitalismo*,¹⁴ es el relato de una relación romántica virtual que llega a ser muy intensa gracias a que en el mundo cibernético, dice Illouz, no estamos limitados por los reclamos corporales y el Yo puede revelarse de manera genuina, con mayor autenticidad. Kathleen Kelly (Meg Ryan) y Joe Fox (Tom Hanks) mantienen por *email* una relación abierta y honesta en donde se revelan sus secretos, deseos y debilidades aunque no dan ninguna información exacta de sí mismos para que la conversación tenga que ver más sobre lo que piensan y sienten que sobre su trabajo, su familia, etcétera; cuando se conocen en la vida real acaban odiándose y presentando lo peor de sí porque son contrincantes en los negocios e ignoran que son amigos/amantes cibernéticos. El desarrollo de la trama de esta comedia romántica va llevando al espectador a tomar conciencia que para que pueda darse el verdadero amor es necesario superar la etapa de descorporización del amor virtual y dar paso a la emergencia de las emociones y su impacto físico en el amor romántico.

Palmas sudorosas, un corazón acelerado, mejillas enrojecidas,
manos temblorosas, puños crispados, lágrimas, tartamudeo, son sólo algunos
ejemplos de las formas en que el cuerpo está profundamente involucrado
en la experiencia de las emociones, y del amor en especial.

14. Eva Illouz en *Intimidades congeladas. Las emociones en el capitalismo*, Katz, Buenos Aires, 2012 [El original en inglés fue publicado en 2006]. De la misma autora es recomendable revisar *Por qué duele el amor. Una explicación sociológica*, Katz, Buenos Aires, 2012.

15. *Op. cit.*, p. 164.

Si ése es el caso, y si Internet anula o suspende el cuerpo, ¿cómo puede entonces dar lugar a emociones?¹⁵

Para dar cuenta de la relación entre tecnología y emociones Illouz se adentra en el examen de algunos sitios web de citas que prometen, a cambio de una remuneración económica que hace el negocio no poco rentable, encontrarte *online* a tu pareja ideal.

El famoso sitio de citas *eHarmony* está orientado a relacionar hombres y mujeres interesados en una relación de largo plazo y, para ello, te piden contestar un extenso y presuntamente especializado cuestionario elaborado por un psicólogo (en donde se evalúan lo que denominan los “atributos principales” como el temperamento emocional, el estilo social y las características físicas relativas a la sexualidad; y los “atributos vitales” que comprenden tus habilidades de relación social, tus valores y creencias, y tus antecedentes familiares) a fin de poder elaborar el perfil de quién eres verdaderamente y relacionarlo con aquellos otros con los que serías compatible: “Así, a los efectos de conocer a otro virtual, se le exige al yo que pase por un vasto proceso de autoobservación reflexiva, introspección, autoclasificación y articulación de gustos y opiniones”.¹⁶ Las diversas categorías de preguntas de los cuestionarios de estos sitios web de citas como *match.com* y *matchnet.com* buscan que el usuario se defina “objetivamente” (datos sobre el aspecto físico, situación familiar y laboral) como que explicita sus fantasías e ideales con relación a la pareja, al amor, al estilo de vida, a los objetivos a alcanzar. De lo que se trata es de convertir al “yo privado” en una representación pública en un mercado plenamente visible de potenciales parejas disponibles y poder superar la paradójica virtualidad del mundo físico en donde las potenciales parejas afines están ocultas y, por ello dice Illouz, se vuelven virtuales en tanto inexistentes.

Antes de la posible convivencia en persona con el candidato que hayan seleccionado compatible para uno se puede pasar por la desilusión del impacto de la foto, de la voz al otro lado del auricular, del atropellado y torpe desarrollo de la conversación telefónica. El problema de los perfiles virtuales es que son elaborados racionalmente por lo que no permiten que la pareja potencial se aproxime a la experiencia de un enamoramiento real con un ser humano complejo cuyo cuerpo “delata” lo que su razón oculta.

16. *Op. cit.*, p. 168.

“Internet proporciona un tipo de saber que, como está desarticulado y desconectado de un conocimiento contextual y práctico de la otra persona, no puede usarse para aprehender a la persona como un todo”. Pero el punto relevante a destacar sobre estas nuevas formas de experiencias afectivas a través de la *Web* es que las emociones se analizan con base en la lógica de una cultura del capitalismo emocional como lo llama Illouz, se las convierte en entidades visibles que se pueden evaluar, examinar, discutir, negociar, cuantificar, mercantilizar pero en un mundo desconectado de la realidad en tanto integrado al mundo hiperracional de la elección y la información.

Quizá, por ello, en la reciente película *Her* (Spike Jonse, 2013), la convivencia entre Theodore Twombly (Joaquin Phoenix) y Samantha, su futurista sistema operativo que opera como una inteligencia artificial con capacidad para aprender, adaptarse a nuevas situaciones, evolucionar, tener intuiciones y “sentir”, se estructura como una relación entre una pareja humana al punto de que mantiene con Samantha relaciones sexuales y la lleva con él a todas partes para que disfrute un día en la playa o un paseo por la ciudad. La película es a fin de cuentas una historia de amor y desamor. Theodore se enamora de Samantha quien si bien es un sistema operativo es una mujer que aunque carece de cuerpo, evoluciona de tal forma que es capaz de corporizar las experiencias y tomar decisiones autónomas. Samantha, al igual que cualquier persona, irá conformando sus pasiones e intereses a partir de su propia vida y sus relaciones y, por ello, cuando Theodore ya no es la pareja que satisface sus deseos y metas por alcanzar, dará fin a la relación. ¿El film trata realmente de las relaciones de los hombres con las máquinas? Lo que el guionista pone en evidencia es que la representación que hacemos de la tecnología es correlativa a nuestra idea de las relaciones humanas y de lo que esperamos de nosotros y los otros en el juego del deseo que toda interacción humana implica y anhela.

Desde mi perspectiva, una buena cantidad de relatos cinematográficos son la expresión de la necesidad de control total que deseáramos los seres humanos tener sobre los otros seres humanos y, en general, sobre cualquier ser viviente. Es claro el enorme miedo que le tenemos a la libertad, sobre todo a la libertad del otro, a su derecho a decidir, a su capacidad para hacer elecciones que pueden contraponerse a las nuestras y llevarnos por caminos separados. Cuando el Dr. Alfred Lanning, quien es cofundador y trabaja en *U.S. Robots and Mechanical Men*, se da cuenta de la posibilidad de que VIKI (*Virtual Interactive Kinetic Intelligence*), la computadora central, haga una interpretación propia de las leyes de la robótica y se vuelva ama de su creador, decide construir

a Sonny, un robot que, a diferencia de la programación estandarizada de todos los demás robots humanoides que están al servicio de los seres humanos, estará programado para asesinar al Dr. Lanning, a fin de que el detective Del Spooner, investigue sobre lo que sucede en *U.S. Robots and Mechanical Men* y pueda proteger a la humanidad de una potencial falla por autonomía de los sirvientes electrónicos o computarizados en la película *I, Robot*. Del Spooner es parcialmente una máquina dado que cuando sufrió un terrible accidente automovilístico le fue implantado por el Dr. Lanning un brazo cibernético junto con un pulmón y varias costillas. Pero las prótesis que le fueron puestas para sobrevivir no convierten a Spooner en un robot. El detective Spooner es un hombre lleno de desconfianza hacia los robots en razón de la decisión calculada del robot que se presentó al lugar del accidente en donde él se encontraba herido y optó por salvarle en lugar de la joven adolescente también involucrada en el siniestro pero con menores posibilidades de sobrevivir. ¿Cómo pudo el robot dejar morir a una joven mujer? Esa es la interrogante de Spooner quien hubiera deseado que el robot reaccionara con los sentimientos de un humano, y no con el cálculo probabilístico de una computadora, y optara por intentar salvar la vida de una joven con mucho más futuro por delante. Spooner hubiera deseado que a la escena del accidente llegara un hombre; de haber llegado, él estaría muerto. Por otra parte, la sospecha de que Sonny es el asesino del Dr. Lanning hace que la película ponga en el centro de la atención del espectador la pregunta sobre la posibilidad de que esas máquinas programadas, bajo el principio de la obediencia absoluta e incondicional hacia los hombres, puedan acabar dañándolos si interpretan que la mejor manera de proteger al hombre es quitándoles su libertad para que no puedan decidir nada en contra de ellos mismos. El filme deambula entre la afectividad y empatía que provoca Sonny al entrar en complicidad con Spooner y la Dra. Susan Calvin guiñándoles el ojo como gesto de haber comprendido el ardid que debía seguir para liberarse del ataque de los otros robots, al aliarse con los seres humanos contra las máquinas y ayudar a destruir a VIKI y liberar a la humanidad de la opresión robótica. Filias y fobias hacia los robots en toda su expresión.

Pero volvamos a la tesis de Bauman de que “todo es más fácil en la vida virtual” y analicemos la recientemente estrenada película británica *Ex Machina* (Alex Garland, 2015). La historia del filme se centra en la prueba de Turing que Caleb, un programador de la compañía de Bluebook dirigida por Nathan, debe hacerle a AVA, un androide con inteligencia artificial, para mostrar si es capaz de simular o tener un comportamiento análogo al de un ser humano. Caleb llega a un complejo aislado en medio de las

montañas de Alaska para llevar a cabo la prueba en un lapso de siete días. Día a día uno va acompañando a Caleb en el descubrimiento del intricado y complejo mundo de los androides humanos que Nathan ha ido creando y perfeccionando hasta llegar a AVA quien tiene apariencia de una mujer con piel y cabellera, expresiones faciales, capacidad de discernimiento, disfrute e incluso de manipulación, comportamiento sexual femenino porque Nathan considera que la sexualidad es la base de la interacción entre los seres humanos, y un rostro muy al gusto de Caleb porque Nathan sabe de sus predilecciones gracias a las huellas que ha dejado en su selección pornográfica por Internet. AVA acaba seduciendo por completo a Caleb quien la ayudará a salir de su encierro. AVA se libera, mata a Nathan y se va del complejo sin importarle que ha dejado ahí aprisionado a Caleb. La película termina con AVA pasando inadvertida en un cruce de calles lleno de personas. *Blend with the people* por lo que la amenaza se encuentra entre nosotros. Y uno se pregunta: ¿para qué crear un androide semejante a una persona si hay miles y miles de seres humanos con los que uno se podría relacionar? Y se podrá contestar que porque hay mucha gente infame pero aunque la realidad virtual pareciera ser más sencilla, no es suficiente: a) los seres humanos requerimos de los otros y la sociabilidad parece ser una condición irrenunciable y b) el placer corporal reclama materia, contacto entre los cuerpos, cercanía. El gran problema es que hemos querido ser Dios y no aprendimos con Frankenstein (ni antes con Golem). La creación de seres con inteligencia artificial y capacidad para emular el comportamiento humano conlleva el riesgo de lo imprevisible ya que puede pasar con los algoritmos lo que con el DNA de los animales de *Jurassic Park* cuya combinatoria permitió que “la vida se abriera camino” al reproducirse los animales fuera del laboratorio en donde se creía que todo estaba bajo control al “producir” exclusivamente hembras. ¿Realmente creemos que se puede controlar lo imprevisible? ¿Tanto miedo le tenemos a la libertad?

Es indudable que la interacción entre las personas es compleja y muchas veces difícil de enfrentar. Pero la idea de que creando máquinas cuya tecnología emule lo humano pero sin sus sinsabores no es meramente ingenua, sino peligrosa. Toda la cinematografía sobre este tema de la interacción del hombre con la máquina, de los pros y contras de las creaciones tecnológicas no hace sino repetir la amenaza y los temores que ya se anunciaban en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). El replicante Roy Batty habla de un Dios en un cielo biomecánico por lo que no debemos olvidar que dado que todas las creaciones tecnológicas son productos humanos, nada de ellas no es ajeno más allá de nuestras filias y nuestras fobias.