



# Ventanas de distracción y disrupción de la vergüenza prometeica a la digitalidad

Liliana Quintero  
Álvarez Icaza<sup>1</sup>



Recibido: 14/9/2022 - Aceptado: 19/10/2022 -  
Publicado: Abril/2023

Investigadora, editora en arte y medios. Licenciada y maestra en Filosofía por la (UNAM). Co-fundadora del Taller de Investigación del Centro Multimedia (2001-2013). Fue responsable del Programa de Investigación y Experimentación, Media Lab del Centro Multimedia del 2007 al 2012. Co-curadora de la exposición *Sin origen/Sin semilla*. Coordinadora académica del Seminario Internacional de Arte y Tecnología en dos ediciones. Actualmente docente de la Universidad del Claustro de Sor Juana.

## Resumen

El propósito del texto es cuestionar nuestra relación con la tecnología, específicamente como distractora; así como poner en crisis el concepto de Günther Anders de vergüenza prometeica: qué hay detrás de esa idea —que nos ha acompañado durante mucho tiempo— de sentirnos inferiores a nuestras creaciones tecnológicas. Por otro lado, también se busca abrir la reflexión a la digitalidad desde cómo funciona Google, más allá de lo que aparenta. Por último, el texto dialoga con cuatro obras artísticas que invitan a comprender las problemáticas tecno-digitales desde otra perspectiva.

**Palabras clave:** Vergüenza prometeica, interfaz, digitalidad, agencia, distracción

**[en] Windows of Distraction and Disruption: From Promethean Shame to Digitality**

## Abstract

The purpose of this text is to question our relationship with technology, specifically as a distractor; to challenge Günther Anders' concept of Promethean shame, what is behind the idea - which has accompanied us for a long time - of feeling inferior to our technological creations. On the other hand, to open a reflection to digitality from how Google works, beyond what it looks like. Finally, the text dialogues with four artistic pieces, which invite us to understand techno-digital problems from another perspective.

**Keywords:** Promethean shame, digitality, interface, agency, distraction

1. Universidad del Claustro de Sor Juana, México

[liliana.quintero.artec@gmail.com](mailto:liliana.quintero.artec@gmail.com)

[l.quinteroa@universidaddelclaustro.edu.mx](mailto:l.quinteroa@universidaddelclaustro.edu.mx)

ORCID: 0000-0002-0736-5008

¿De qué nos distrae la tecnología?, ¿acaso es condición humana habitar el mundo desde una interfaz? Descartes sembró en nosotros una duda originaria: dudar de todo, excepto de la propia duda. La pisque occidental se erige como un desdoblamiento cuerpo-mente, así, el cuerpo se ha convertido en nuestra interfaz con el mundo: es un armazón. ¿Hemos tomado el camino equivocado? Para el filósofo Günther Anders uno de los problemas radica en cómo el mundo contemporáneo se separa de la realidad y en cómo nos hemos acostumbrado a su crudeza: vivimos en una exacerbación de imágenes que desconfiguran el mundo, lo alejan de la realidad. Nos hemos acostumbrado a vivir bajo una mediación constante. Además, al observar la crudeza desde la mediación, se genera una especie de anestesia que «embotan la mirada». ¿Acaso hemos dejado de ver?, ¿o quizá nos hemos saturado de tanto ver?

Pero ¿por qué construir ventanas de «embotamiento»? No es sencillo hablar del problema de la artificialidad humana, a la vez que implica diferentes disertaciones. La vida está mucho más tecnificada y, simultáneamente, nuestro entendimiento se aleja cada vez más de cómo funciona esa tecnificación: cada vez dependemos de más interfaces, pero pocas veces ejercemos o sabemos ejercer modificaciones directas en sus usos.

Así, este texto intentará proponer una reflexión desde el carácter de «desfase técnico» del filósofo Günther Anders. Para el autor polaco el mundo contemporáneo está estratégicamente condicionado para adquirir una ceguera tal, que es difícil tener conciencia y comprender, ser sensibles a las repercusiones, aun cuando seamos nosotros mismos los principales actores de la devastación. Quizá la adaptación al mundo artificial no sea el problema; quizá lo sea el hecho de que el mundo contemporáneo desde la lógica tecno-científica está regulado por decisiones económicas, es decir, del Mercado capitalista. Por eso sigue siendo pertinente pensar en cómo ese desfase propuesto por Günther Anders se ha hecho cada vez más grande. ¿Acaso será condición humana que se genere un desfase que no nos permita comprender sus posibles consecuencias y resulte imposible controlar y prever sus devastaciones? Por otro lado, me interesa reflexionar desde el ámbito de las prácticas artísticas como formas de interrupción en el discurso para intentar pensar dicho problema desde un ámbito de posibilidad, como ventanas reflexivas para cuestionar desde otro orden del discurso.

### Primera ventana: vergüenza prometeica

La distracción de la réplica artificial ha sido un referente idealizado en la historia del pensamiento occidental, el ser humano no soporta su propia obsolescencia frente a la perfección de sus aparatos técnicos. Günther Anders nos dice que no es azar que el ser humano haya tomado un lugar pasivo frente a la evolución tecno-científica. Es como si el trayecto maquinal tuviera un comportamiento separado de lo humano, o quizá lo que llamamos humano se ha doblegado a la objetivación de la perfección maquinica. La mirada andersiana refleja una clara crítica al entramado militar y técnico con fines bélicos que se logró consolidar en el siglo XX, ya que eso implica poder y un terreno violento y de destrucción. Anders piensa que la técnica es una consigna humana, es aquello que nos configura como humanos<sup>1</sup> y, a su vez, nos avergüenza en nuestra propia condición. Así, afirma que el ser humano está confinado a su propia obsolescencia, la cual ha sido señalada por sus creaciones tecnológicas: el ser humano no ha podido superar la vergüenza de la imperfección ya que ha implantado demasiadas expectativas en el desarrollo tecnológico (2011, pp. 42-65).

El autor polaco argumenta que existe un desfase tecnológico, ya que los dispositivos tecnológicos han alcanzado una cierta autonomía y perfección. Hemos generado la ilusión de que la tecnología es incuestionable, pues está fraguada bajo parámetros de eficiencia y de control, mientras que la condición humana se centra en la vulnerabilidad de nuestra imperfección. Nuestro cuerpo es un buen ejemplo de que el ser humano no se ha modificado en su fórmula obsoleta; aun cuando pueda ser alterado o transformado, sigue atendiendo a la idea de único.<sup>2</sup>

1. Es importante destacar que este concepto ha sido tratado por el filósofo español Ortega y Gasset a partir del concepto de *sobrenaturalidad*. Según el autor, el ser humano no pudo adaptarse al medio natural y así creó una sobrenaturalidad con la cual se puede sentir mejor. Sino que para el filósofo español la técnica adquiere cierta autonomía y advierte que «no solamente es un medio de vida por el hecho de que excluye la relación directa con los elementos naturales o porque modifica aquellos que subsisten, o porque el medio ambiente del hombre no está más que hecho de objetos técnicos, sino incluso por el hecho de que interviene directamente sobre la vida del hombre y le demanda adaptaciones comparables a las que le había exigido primitivamente el medio natural» (Linares, 2008, p. 140).

2. Esto es cuestionable desde la perspectiva de la clonación, pero aun así no se puede hablar de un cuerpo bajo la reproducción industrial. Lo problemático es pensar el cuerpo desde la lógica instrumental. Aunque en este sentido los argumentos de Anders provocan malestar: no se trata del pensamiento de la modernidad (centrado en la razón humana occidental y que llega al límite de su orden y creación), sino que la creación

Sin embargo, para Anders los objetos técnicos han evolucionado y se han adaptado mejor a la transformación del entorno, por lo mismo al ser humano le hubiese gustado ser una máquina.<sup>3</sup>

Si analizamos con cuidado los argumentos de Anders, estos muestran una discusión inversa acerca del pensamiento cartesiano. Señala que el problema radica en que siempre hemos sentido vergüenza de la cosa (2011, p. 45), lo que él llama vergüenza prometeica;<sup>4</sup> a diferencia de Descartes, que había hallado la misma dimensión entre lo hecho por la Naturaleza y lo hecho por la máquina hombre<sup>5</sup>:

El pensamiento moderno después del «yo pienso» cartesiano identifica lo hecho con lo creado, así que le da valor supremo a lo hecho por el hombre. Lo verdadero y lo hecho son recíprocamente lo mismo. Para Descartes, la esfera artificial es la que sostiene la comprensión de la naturaleza. No hay ninguna diferencia entre lo creado por la naturaleza y lo creado por las máquinas, principalmente por la maquinaria humana: entre las máquinas que constituyen los artesanos y los diversos cuerpos que la naturaleza compone por sí sola no existe diferencia y más aún todas

---

técnica adquiere mayor relevancia y el ser humano se afirma desde la vergüenza, lo que significa que es inferior a las máquinas. Confiamos demasiado en nuestros aparatos, ya no somos una máquina que piensa, sino un humano orgánico con carne putrefacta. En este sentido, el cuerpo se presenta como obsoleto, no logra esa perfección ilusoria de la máquina. Queremos ser mentes sin cuerpo. O entes encarnados en máquinas. Otra confrontación sería la perspectiva actual del cuerpo fluido, del cyborg o desde la lógica trans, en la cual el cuerpo no es único, sino que es tránsito, agencia con lo artificial o con su potencia más allá de lo establecido, pero ésa sería otra discusión.

3. Este argumento, aunque es crítico, refleja una visión de fascinación por la tecnología, misma que genera una ceguera: no podemos ver con claridad aquello que nos promete la tecnología, sólo estamos sujetos a su promesa de mejora, pues existe una ilusión de progreso completamente deslindada con el entorno, en este sentido el filósofo canadiense Daniel Jacques propone que «de un progreso real en cuanto a la satisfacción de las necesidades, la parte de la imaginación que conlleva proviene de la promesa de la felicidad subyacente. Para que se pueda justificar toda esa confianza en relación con la técnica, había que demostrar que la felicidad de los hombres depende por completo de la satisfacción de sus deseos» (Jacques, 2003, p. 13).

4. Es como Günther Anders analiza la relación tecnológica y parte del mito de Prometeo, pero muestra que en realidad hay un desfase entre nuestros inventos tecnológicos y la manera en que podemos pensar y controlarlos, por eso habla de que tenemos una vergüenza de nuestra naturaleza defectuosa que nunca podrá alcanzar la perfección.

5. Descartes define que el ser humano es una máquina y en este sentido se revela la centralidad del problema creador/creación y de la hibridación entre ambos.

las cosas artificiales son por ello naturales (De Gortari, 1969, p. 35).

Anders propone un análisis que va más allá de cosificar el mundo, plantea que el ser humano genera una autohumillación por lo hecho. El hombre desea el mundo de la cosa, el hombre se afirma como una construcción de la cosificación. Éste se encuentra avergonzado de no ser hecho desde la perfección maquina (2011, p. 45). La cuestión es que el ser humano no se siente responsable de sus creaciones como lo había analizado la filosofía moderna; por ejemplo, la revolución cartesiana radica en pensar al ser humano como una máquina mecánica, no se refiere a las máquinas como algo ajeno al ser humano, sino que más bien hace máquina al mundo y al mismo humano. Aunque es clara la relación de los antecedentes modernos de la revolución epistemológica de cosificar el mundo, para Anders el problema no está en eso, sino que discute que en el siglo XX se da de una forma distinta, porque es claro que nunca antes se «había emprendido una negación tan total de su forma de ser [*So sein*], una *rejection facti* tan radical como la pretendida en estas operaciones» (2011, p. 59). El ser humano ha tomado un lugar paradójico: siente vergüenza y, a su vez, ha creado una arrogancia de supremacía técnica. «El hombre no se siente responsable de sus creaciones, sino se avergüenza de que ellas sí alcanzaron la perfección y que dista mucho de ellas» (2011, p. 45). Para el filósofo judío es el ser humano quien ha quedado destinado a ser parte funcional de ese sistema de aparatos (2011, p. 48).

Así, el argumento procede de que la transformación corporal y la objetivación del mundo recaen en la idea de que el ser humano renuncia a la mirada antropocéntrica y se erige una mirada *machinaecéntrica*, desde la perfección maquina. Para Anders no se sostiene la idea del *cyborg*, que implica una hibridación máquina-ser humano, sino que siempre existe un sometimiento del ser humano hacia lo maquina, así esta relación está fundada en una autohumillación (2011, p. 61), no existe una agencia entre humano máquina, porque para Anders hay cierta intencionalidad de los medios, por eso no puede haber una sincronía, sino que siempre se advierte una intención instrumental al servicio del imperio maquina. En este sentido se puede equiparar con la idea de una mirada colonializadora —son las mismas máquinas las que han conquistado al ser humano—, que es lo que detecta el pensador como arrogancia, descrita en el concepto de *Human Engineer*, mismo que propone ambas cosas: arrogancia y humildad, hibridación y modestia, la actitud del ser humano es una

autohumillación arrogante (2011, p. 61). «El ser humano se convirtió en Dios para poder convertirse en esclavo de una nueva manera» (2011, p. 62), ahí radica la paradoja de la cosificación del ser humano. Pero existe un riesgo en esa separación idealizada de lo técnico como perfección y lo humano como obsolecente. El problema reside en que no se ha cuestionado el desarrollo tecnológico, ya que desde su fría lógica de eficiencia se ha construido un sistema tecno-científico frente al cual hemos quedado incapacitados, tanto para comprender sus alcances, sus consecuencias y mucho más sus riesgos. Es la arrogancia la que no permite parar su desmedida producción e innovación, pero es la humillación la que nos hace ciegos a su grandeza y perfección. Así, el ser humano se ha convertido en parte de un mecanismo tecnológico y, a su vez, éste ha desarrollado alternativas como parte de su funcionalidad para fomentar la evasión y el entretenimiento, lo cual produce una ceguera y, de tal modo, el desfase se vuelve imposible de eliminar, convirtiéndose el ser humano en una especie de víctima ante su propia creación.<sup>6</sup>

No obstante, esto lo plantea desde la óptica de la carencia, ya que el ser humano padece el estar mal construido, ya que su forma de gestación es imperfecta y desearía poder manipularla, por eso la capacidad técnica le permite rehacer aquello que naturalmente está defectuoso. Anders plantea una *human engineering* al proponer una nueva ingeniería de lo posible que produce nuevas capacidades y condiciones (Linares, 2008, p. 203). Una de las cuestiones más notables para Anders es ésta, el que no existan límites entre los sistemas de control, los fines bélicos y la cultura de entretenimiento de masas. Como advierte el teórico mexicano Jorge Enrique Linares, la preocupación mayor de Anders es la anticipación del desastre para que no se repita:

Así pues el «imperativo categórico» que se deriva de la filosofía de Anders prescribirá evitar la repetición de Auschwitz o Hiroshima para que nunca exista un mundo sin seres humanos, pero tampoco seres humanos que carezcan de una auténtica mundanidad, seres que, incapaces de comprender y responsabilizarse de su propio poder, se aniquilen a sí mismos (2008, p. 236).

### Ventana de distracción: simbiosis maquinas en los usos desobedientes<sup>7</sup> de la tecnología

Dos ejemplos que nos permiten reflexionar sobre la desarticulación del entramado de la máquina y del ser humano son las piezas *Hombre máquina* del programador y coreógrafo Huang Yi (2015)<sup>8</sup> y *Can't Help Myself* (2016) del dueto de Beijing Sun Yuan & Peng Yu<sup>9</sup>. La primera es un ejercicio coreográfico entre Huang Yi y Kuka, un robot industrial diseñado para labores de ensamblaje. Lo particular de la pieza es que Huang Yi desarticuló la programación eficiente para hacerla completamente inútil y crear junto con el brazo robótico una interrelación coreográfica. Lo interesante no es hacer visible una característica humana como bailar de manera mimética —como lo hacen algunos robots japoneses—, sino generar un uso desobediente con un brazo eficiente fabricado desde la óptica de la precisión perfecta. Así, esta obra no sólo es una coreografía, sino que la programación adquiere relevancia, es parte esencial de la pieza: el brazo ya no sirve para lo que fue diseñado, pero su cadencia nos cautiva y es en el bailar en el que se da la agencia simbiótica entre máquina-bailarín. De tal modo, la máquina se hace presente como un acto coreográfico humano y el bailarín es prótesis, pero también es desprogramación eficiente, sacarla de su utilidad para hacer visible nuestra fascinación por la humanidad en las máquinas.

La segunda pieza, *Can't Help Myself*, es una instalación compuesta por un robot industrial diseñado por el dueto de Beijing y ejecutado por la compañía Kuka. El aparato robótico está diseñado para ser torpe, para mostrarlo haciendo una actividad ininterrumpida que nunca realiza de manera eficiente. El robot se encuentra encarcelado en una sala de exposición, intentando repetitivamente limpiar un líquido viscoso, lo cual nunca logra de manera perfecta. En este sentido, se rompe aquello que anunciaba Anders: las máquinas son perfectas. Así, una máquina, en cuyo diseño se muestra la perfección, nos recuerda aspectos muy humanos, sentimos pena por una labor que no puede ser realizada con eficiencia, sentimos empatía por una máquina, pero ¿por qué no sentimos la misma empatía con las personas que realizan actividades como si fueran máquinas y a las que les exigimos esa cualidad maquina?

6. No se refiere sólo en caso de una mirada de víctima, la tecnología implica siempre una agencia, es autogestiva y en algún sentido queda fuera del alcance del control humano.

7. El concepto es sugerido por el teórico Wolfgang Iser.

8. [https://www.youtube.com/watch?v=0-sK-s\\_TzN0&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=0-sK-s_TzN0&t=2s)

9. <https://www.youtube.com/watch?v=ZS4Bpr2BgnE>

## Segunda ventana: huida hacia la digitalidad

Al encontrarnos fascinados por las supuestas promesas que brinda la era digital, olvidamos la lógica instrumental y estratégica con la que ésta funciona —siguiendo a Nicholas Carr, quien encuentra una clara similitud entre la lógica del ingeniero mecánico estadounidense Frederick Winslow Taylor (que logró poner a funcionar a las personas de manera cronometrada y con tareas específicas para desarrollar un trabajo eficiente y generar mayor ganancia) y lo que está sucediendo bajo el escenario de Internet—. La relevancia del diseño que implementó Frederick Winslow Taylor siguió estos pasos:

Primero: desarrolla, para cada elemento del trabajo del obrero, una ciencia que reemplaza los antiguos métodos empíricos.

Segundo: selecciona científicamente y luego instruye, enseña y forma al obrero.

Tercero: coopera cordialmente con los obreros para que todo el trabajo sea hecho de acuerdo con los principios científicos que se apliquen.

Cuarto: distribuye equitativamente el trabajo y la responsabilidad entre la administración y los obreros (1973, p. 149).

Para Taylor, lo esencial era fortalecer las ganancias, mayor productividad, mayor ganancia para el empresario, mayor salario para el obrero y mayor consumo, así se conforma el círculo de producción-consumo perfecto. Lo mismo está sucediendo en Internet, ya que también se sustenta bajo la lógica de mercado, aunque hay ciertas distinciones en lo que se refiere a la forma de operar. Una diferencia es que el trabajo en la fábrica implicaba una razón mecánica, manual, de desempeño físico, ya que era indispensable el control directo con la maquinaria. En Internet el engrane del funcionamiento se invisibiliza, ya que depende de una materialidad flujo, pues se asemeja a una mente colectiva nutriendo un propósito mercantil, pero, a su vez, brinda alternativas de uso que están enfocadas en entretener y proporcionar información hasta el hastío. Cuando usamos Internet no pensamos en que en cada clic se adueñan de nuestra información y eso se convierte en ganancia —interpretación que podemos extraer tras la lectura de los términos de la Política de Privacidad de Google<sup>10</sup>. Formamos parte de una maquinaria de capitalismo cognitivo. A partir de la era global, el paradigma del capitalismo se

fundamenta en capitalizar lo inmaterial (el conocimiento, los procesos culturales), se apropia del bien común y se centra principalmente en las TIC. Así nuestro habitar por la red alimenta y nutre con nuestra información compañías como Google, porque la idea es privatizarlo todo. No hay que olvidar que Internet «es una máquina diseñada para la recogida, transmisión y manipulación eficiente y automatizada de información y sus legiones de programadores pretenden encontrar el método óptimo —el algoritmo perfecto— para desempeñar los movimientos mentales de lo que se ha dado en describir como la tarea del conocimiento» (Carr, 2011, p. 184).

Google se formula desde la lógica de una mente colectiva, el problema es que tiene un fin específico, que, aunque proporcione elementos útiles para los usuarios, finalmente se procura desde una estructura de emplazamiento que controla su propósito mercantil. La empresa se ha convertido en un laboratorio de investigación y experimentación, ha logrado fortalecer una estancia virtual. Uno de sus intereses primordiales es que las visitas sean rápidas y efímeras. La idea es aprovechar una pequeña distracción: en el tránsito de las visitas a los flujos de datos, cuando se hace clic en un anuncio, la información se convierte en dinero. Es una especie de aldea del Rey Midas, sólo que nosotros no disfrutamos de la oferta de oro, sólo alimentamos la maquinaria. Sin embargo, esta experiencia se da desde nuestra intimidad, pues, ante la promesa de que esparcir nuestros datos amplía los horizontes de comunicación, se produce una necesidad cada vez más sofisticada y, al proporcionar nuestra información, ésta se privatiza. «Google nos ha hecho saber que no se dará por satisfecho hasta albergar el 100% de los datos de los usuarios» (Mac Manus et al., 2011, p. 197).

Un ejemplo es la iniciativa de Google en el 2002 de digitalizar libros. Comenzaron con los que ya no se habían reeditado, de manera paralela iniciaron experimentaciones con la construcción de *scanners* que funcionaran mejor y de manera eficiente. Estaban iniciando un proyecto que va más allá de un buscador, su interés radica en controlar la información. Se dieron cuenta de que la información es poder, no sólo en el sentido ilustrado de autonomía, sino de dominio y control, al brindar información personal por cada usuario. «A finales del 2004 la empresa ya contaba con el texto de unos cien mil libros en su banco de datos» (Carr, 2011, p. 198).

¿Pero qué implicaciones tiene esto? Más allá de los problemas generados en las editoriales, algunas de las cuales han trabajado de manera conjunta para ceder los derechos y recibir ganancias, la cuestión es que Google ha

10. Google, «Privacy Policy», <https://policies.google.com/privacy?hl=es>

entendido que el control del conocimiento y la manera de acceder a él es un terreno muy fértil. Su intención es manipular los contenidos, ya que muchos de los libros están fragmentados, con lo que sólo se detectan ciertas frases. Además de tener un equipo de investigadores de neurocientíficos que estudian la manera de leer y el movimiento ocular,

se ha extendido mucho más allá de nuestra capacidad actual para hacer uso de él. La suma de la experiencia humana se está expandiendo a un ritmo prodigioso y los medios que utilizamos para guiarnos a través del consiguiente laberinto hasta dar con lo momentáneamente importante son los mismos a que se recurría en los albores de la navegación en vela (Carr, 2011, p. 207).

El problema es que la red funciona como nuestro cerebro, pero sólo en lo que se refiere a procesar y almacenar información, actúa como extensión de lo que deseamos hacer y se adelanta a encontrar la búsqueda. La inteligencia artificial está al servicio de las corporaciones y la «inteligencia humana se vuelve indistinguible de la inteligencia artificial» (2011, p. 210).

Ya no hablamos de las máquinas humanoides que son más inteligentes que los seres humanos, sino de los sistemas de aparatos cuya inteligencia rige la sensibilidad y nuestros deseos. No es retórica. La forma en la que actúa Google es realmente una inteligencia-protésica-simbiótica que nos incrusta su manera de mirar el mundo. Como advierte Günther Anders: «A los seres humanos les da vergüenza haber nacido en vez de haber sido fabricados» (Linares, 2008, p. 211).

### **Ventana de distracción. Vestigios de humanidad**

Un ejemplo intrigante que nos invita a pensar en la huella humana en la digitalidad es la pieza *The Art of Google Books*, (2011) de Krissy Wilson. A manera de búsqueda arqueológica, la artista norteamericana ha desempeñado una tarea minuciosa de archivo inútil, pero muy sugerente. Ella intenta mostrar los errores detrás de toda la labor titánica que emprende la empresa Google para digitalizar millones de libros, «por ejemplo cuando aparece una mano de quien escaneó la hoja. Evidencia que la digitalización del libro no fue hecha por robots sino por la mano humana» (2017, p. 62). Esta colección de errores nos sumerge en la idea de que, más que una digitalización, son aspectos fotográficos que nos permiten rastrear las minucias de una humanidad casi perdida.

Otro ejemplo es ELIZA (1964)<sup>11</sup> de Joseph Weizenbaum<sup>12</sup>, un programa que generaba una conversación con seres humanos. Sin embargo, más allá de la complejidad tecnológica que implicó para su época, lo interesante del fenómeno es que generaba inmediatamente una empatía con aquellos que lo usaban, incluso sabiendo que era un programa computacional. Al estar conversando con él se disolvía la idea y se convertía en un ente animado. ¿Qué nos brinda ELIZA? El problema es que nos hace caer en una trampa. ELIZA estaba programada para seleccionar el verbo principal de la oración y de ahí generar preguntas a partir de ciertos criterios, con los que nunca se pierde la sincronía y el sentido. Quizá si, cada vez que se le hiciera una pregunta, se volvieran visibles el código y la forma con los que ELIZA genera la búsqueda y la respuesta, no nos sería tan familiar y sería un fracaso —tanto en inteligencia como en empatía—, pero al generar las pautas para una conversación, se simula un auténtico diálogo humano. Por lo tanto, proporciona cercanía, porque interroga sobre nuestra intimidad y en ese momento entramos en un entorno de empatía mental, aun sabiendo que es una máquina, ya que finalmente eso no es lo relevante.

Siguiendo a Weizenbaum, menciona Carr que aquello que nos hace humanos se ha distanciado, hemos sacrificado el vínculo entre nuestra corporeidad, «las experiencias que conforman nuestra memoria y nuestro pensamiento, nuestra capacidad para las emociones y la empatía» (2011, p. 249). El problema de la tecnología y el ser humano es la manera de hacerse uno con ella, no sólo como prolongación, sino que nosotros formamos una base primordial para su funcionamiento relacional, lo que implica que nos comportemos con un carácter estandarizado desde la lógica de la eficiencia de la máquina, pues hemos limitado ciertos aspectos y hemos fomentado otros. «Toda herramienta impone limitaciones, aunque también abra posibilidades. Cuanto más la usemos más nos amoldaremos a su forma y función» (2011, p. 254). Ya Mumford había explorado esta relevancia al advertir cómo un dispositivo tecnológico transforma el acontecer. La modificación de la experiencia es aquello que posibilita la capacidad, pero produce una pérdida. Nicholas Carr expone cómo los mapas cambiaron radicalmente la forma de concebir el espacio.

11. Programa llamado así por Eliza Doolittle, violetera analfabeta que aprende a hablar inglés culto bajo la tutela del profesor de fonética Henry Higgins (Carr, 2011, p. 244).

12. Ingeniero informático del MIT, fue uno de los pioneros en la práctica de generación de *software* para simular inteligencia humana.

La habilidad natural para comprender un paisaje para crear un mapa mental rico en detalles de su entorno, se debilitó. Cuando la gente empezó a confiar en los mapas en lugar de su propio sentido de la orientación de la superficie de su hipocampo dedicada a la representación espacial. Se habría producido un adormecimiento en el fondo de sus neuronas (2011, p. 254).

¿Pero qué quedó adormecido? Será relevante aún reparar en la pérdida. Hay una parte de experiencia, reconocimiento y sensibilidad que no se usará jamás, la cual hemos depositado en un dispositivo tecnológico. El problema que implica la computadora como paradigma que modifica la experiencia humana aún no lo podemos saber en el sentido andersiano de desfase —si el reloj nos modificó al generar un tiempo segmentado—, pero incluso así no hay una vinculación directa. La cuestión de la computadora es que su agencia tiene mayor alcance. A nivel cerebral se relaciona de manera natural y va modificando y actuando de forma sincrónica, por ejemplo:

La hiperactividad crónica de las regiones del cerebro implicadas en el pensamiento social, escribe Mitchell, nos puede llevar a percibir mentes donde no las hay, incluso objetos inanimados. Además, cada vez hay más pruebas de que nuestro cerebro tiende por naturaleza a imitar el estado de otras mentes con las que se relaciona, tanto si esas mentes son reales o imaginarias. Esta simulación neuronal ayuda a explicar por qué nos cuesta tan poco atribuir características humanas a nuestras computadoras y características de las computadoras a nosotros mismos, razón por la que, cuando habla ELIZA, oímos una voz humana (Carr, 2011, p. 256).

Algo interesante es que los llamados objetos digitales nos permiten poner en crisis la idea de sustancia. Su manera de transformación material y de transducción son imperantes, como argumenta el filósofo de la tecnología Yuk Hui, al pensar la historia de la técnica, ya que lo digital abre preguntas distintas.

Pero antes que todo debemos comprender la especificidad de los objetos digitales y desde ahí hacer claras estas conexiones. Quiero regresar de nuevo a la pregunta de lo digital, y proponer que no se logra ver todo el paisaje si se reduce lo digital únicamente al código binario de ceros y unos. Más bien, se debería

comprender lo digital como una nueva técnica de administración de datos, en comparación con lo análogo (Hui, 2008, p. 89).

En este sentido es muy pertinente la reflexión de Yuk Hui ya que propone al filósofo como un interlocutor activo en los discursos de la materialidad digital. No podemos seguir pensando desde una vergüenza prometeica, sino intentar proponer nuevas aristas de pensamientos y de inventiva. Quizá el arte también funcione como ese interlocutor activo, pone de manifiesto eso que la tecnología digital está edificando con nuestras mentes. El problema de pensar los objetos digitales es comprender su manera de interactuar, pero también desde las modificaciones tecnológicas analizar sus modos políticos, cómo es que estamos exteriorizando nuestro mundo:

El estudio de los objetos digitales debe encontrar una nueva relación entre objeto y mente. Más aún, las relaciones entre los objetos digitales y sus relaciones con el mundo no son independientes las unas de las otras. Los objetos técnicos no son sólo símbolos tal y como aparecen en el mundo, ni tampoco son simples herramientas para el uso; sus relaciones internas están materializadas y codificadas, lo cual a su vez condiciona la apertura de mundo. Esto abre muchas indagaciones acerca de una filosofía de los objetos digitales (2008, p. 92).

Como menciona Mumford hemos activado «la fórmula mágica para incrementar automáticamente la provisión del conocimiento científico, pero hemos olvidado la fórmula del maestro para regular o detener el diluvio y por eso estamos a punto de ahogarnos» (2016, p. 285), pero antes de que suceda, tendremos que echar mano de algunas maneras no hegemónicas para reconfigurar nuestras relaciones con la tecnología, con los sintientes y con mayor énfasis con nuestro entorno; abrir las ventanas para que corra el aire y con el impulso integrar nuestro cuerpo como capacidad de escucha. No obstante, no es simple hallar una respuesta. Las prácticas artísticas que proponen formas de visibilidad hacia los terrenos tecnológicos nos invitan a pensar otras posibilidades en sus usos, a pensar quizá desde un ámbito de colectividades. Es imperante actuar desde una mirada inter-relacional, ya no abrir más ventanas de distracción.

Sin embargo, como cierre, propongo una última ventana distractora: abrir una posibilidad de configurar la tecnología desde otra perspectiva y reflexionar sobre su inci-

dencia. Proyectos como el del colectivo mexicano Rancho electrónico (2014)<sup>13</sup> que, desde el impulso de comprender los territorios tecnológicos digitales, construyen alternativas funcionales, artísticas y de convivencia para habitar dichos territorios digitales desde una mirada crítica, creativa y con aras de modificar lo social. Así, fungen como una ventana analógica-digital, ya que transita desde los códigos, pero también entretejen espacios culturales. Rancho electrónico emerge como una pequeña fisura en un mundo que se resiste a seguir caminando sólo desde el horizonte del Mercado.

### Referencias

- Anders, G. (2011). *La obsolescencia del hombre*. Pre-textos.
- Carr, N. (2011). *¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*. Taurus.
- Gortari, E. (1969). *7 ensayos filosóficos sobre la ciencia moderna*. Grijalbo.
- Hui, Y., y Broeckman, A. (2015). *30 Years after Les immatériaux*. Leuphana University / Meson press.
- \_\_\_\_\_. «¿Qué son los objetos digitales?». *Virtualis*, vol. 7, núm. 15 (enero-junio 2007), pp. 81-96.
- Jacques, D. (2003). *La revolución técnica*. Jorale.
- Lemus, A. (2017). *Catálogo Infosphere*. Cenart.
- Linares, J. (2008). *Ética y mundo tecnológico*. Fondo de Cultura Económica/ UNAM.
- MacManus, R. (2011). Store 100% Google Golden Copy. En Carr, Nicholas (Ed.). *¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*. (p. 197). Taurus.
- Mumford, L. (2016). Bacon: la ciencia como tecnología. En *Ensayos interpretaciones y pronósticos* (pp. 273-288). Pepitas de calabaza.
- Taylor, F. W. (1973). *Principios de la administración científica* (1911). Ate-neo.

13. <https://ranchoelectronico.org/>