



NÚMERO 28

ABRIL 2019

BUENOS AIRES

ISSN 1669-9092

CAMBIO DE REALIDAD Y DIGITALIZACIÓN DEL UNIVERSO

MARCO MARIAN (Italia)¹

Resumen:

La técnica representa el primer elemento de la sociedad contemporánea y el sistema

¹ Doctor en Filosofía por la Universidad de Santiago de Compostela (España). Su línea de investigación se centra sobre la filosofía de la técnica y la estética. Actualmente es investigador para un Centro CEPS de la Universidade do Minho, Portugal. Ha publicado *De una teoría crítica de la sociedad a una teoría crítica digital*, editado por la editorial Aracne Editrice, Roma, Italia, 2017.

tecnológico es la base de la condición humana en la era del Antropoceno. El Anthropos se convierte en la víctima de un cambio de realidad, producido por la autonomía de la técnica. La sociedad actual está viviendo una existencia inauténtica y artificial y la cibernética representa el único programa para poder vivir y explorar el mundo. En este ambiente tecnificado el ser humano es considerado como un instrumento para las operaciones informáticas. El progreso tecnológico cree exclusivamente en la vida programada y en la inteligencia artificial. Todos los lados de la existencia humana están invadidos por la automatización y las innovaciones tecnológicas. Jean Baudrillard ha sido uno de los primeros filósofos a poner en evidencia el problema de la digitalización del mundo y de la desaparición de la realidad humana.

Palabras clave: técnica, antropoceno, realidad, virtual, sistema.

Abstract:

Technique represents the first element of contemporary society and technological system is the base of the human condition in the era of the Anthropocene. The Anthropos turns into a victim of a change in his life, produced by the autonomy of technique. The current society is living an inauthentic and artificial life. and cybernetic is yet the only program for living and exploring the world. In this technified environment, human being is seen as an instrument for the informatics operations. Technological progress only believes in programmed life and artificial intelligence. All sides of human's existence are invaded for the automation and technical inventions. Jean Baudrillard was one of the first philosophers to figured out the problem of the digitalization of the world and the dissolution of human reality.

Key words: technology, anthropocene, A.I., reality, human, system.

El filósofo francés Jean Baudrillard es responsable de explorar los comportamientos humanos debidos al cambio en la relación de los individuos con su realidad, siendo considerado uno de los pensadores más importantes del postmodernismo. “Zygmunt Bauman afirmó que Baudrillard ha sido el único filósofo capaz de describir y analizar la experiencia de la condición postmoderna, sus ritmos, rapidez y confusión” (GANE, 2000: 8). Para el filósofo

francés la técnica no es neutra en cuanto impone su ideología y sus modelos responsables de transformar la realidad en códigos, en signos. A través de los signos, los individuos se encuentran viviendo su existencia en el éxtasis de la comunicación y de la reproducción. Ya no estamos en la sociedad del espectáculo de los situaconistas, convertida ella misma en un concepto espectacular. Ya no es el elemento espectacular el que contamina a la realidad, sino que es la contaminación de lo virtual que elimina el elemento espectacular (BAUDRILLARD, 2009: 7). Los individuos ya no son espectadores pasivos del mundo real, sino que son las comparsas interactivas del mundo virtual, consumidores de los productos digitales. Baudrillard confirma la visión del filósofo francés Jacques Ellul, afirmando que el mundo de la simulación neutraliza las oposiciones a través de su total positividad. El medio espectacular ya no ejerce más represión y alienación, sino que engloba a todos los individuos en un proceso de hiperrealización de cada evento, produciendo la sensación de vivir en un mundo de perfección (BAUDRILLARD, 1996: 45).

El mundo del consumo es responsable de borrar las distinciones interpersonales, simulando la diferencia entre los individuos, produciendo de forma industrial esta diferenciación aparente, que en realidad propone modelos estandarizados y generales a los cuales poder conformarse. El sistema técnico produce de forma industrial las diferencias, y esto significa que los seres humanos están inducidos, para diferenciarse de los demás, en elegir un modelo abstracto, una figura de la moda, perdiendo la oportunidad de diferenciarse de forma auténtica y su propia singularidad, adhiriéndose a un simulacro de diferencia codificada, materialmente intercambiable. Cada imagen tiende a la imposición de un consenso, no remitiendo más a objetos reales que pertenecen a un mundo real, sino a objetos significados que hacen parte de un mundo artificialmente construido. El consumo se convierte en un sistema de comunicación, en un conjunto de códigos, a través de un lenguaje miserable, cargado de significados y sin sentido. El lenguaje, codificado de forma binaria, pierde su magia, su dimensión simbólica, su materialidad y multiplicidad, volviéndose inútil. El mensaje principal de los medios técnicos de comunicación es el de consumir mensajes, no transmitiendo ningún contenido con el fin de poder producir una relación social de abstracción, de separación entre los seres vivientes. Los medios técnicos para Baudrillard siguen actuando con un lenguaje más unidireccional, donde no es posible ninguna posibilidad de réplica. El código es el que forma

la última palabra y la primera; su dirección es unívoca. La palabra entonces para comunicarse pasa a través del código, que elimina su “aura” y modifica su sentido. La sociedad del consumo descrita por Baudrillard tiene su fundamento en un sistema de signos sin realidad, irracional, que sirve para perpetuar una ilusión de bienestar continua y de felicidad en la abundancia y en la opulencia. Este puede acercarse al reino de la charla, de la vida inauténtica, descrito por Heidegger en *Ser y Tiempo*. El consumidor tiene la obligación moral de ser feliz y gozar en cuanto productor de sus necesidades. Este tipo de sociedad enseña como consumir, entrenando a los individuos a socializar a través de formas perversas de relación interpersonal causadas por el invento constante de nuevos elementos tecnológicos responsables de crear una alucinación de la comunicación.

Úrsula Franklin en su libro *The Real World of Technology* sostiene y refuerza esta hipótesis afirmando que ya no existe una comunicación entre humanos dado que no existe el elemento de reciprocidad en las nuevas formas de comunicación. La reciprocidad es una forma interactiva de comunicación que sólo se puede actuar entre seres humanos, entre dos partes que interactúan entre sí con el lenguaje, con los gestos, con las expresiones del cuerpo, y con las emociones. Aquí no existe la mediación de un aparato técnico.

La comunicación auténtica, genuina, es la que comporta una reciprocidad (FRANKLIN, 1999: 42). La reciprocidad conlleva igualdad, está basada en el momento, en el instante, en el “Kairos”, no puede ser precedida o programada. En este tipo de comunicación nunca se puede conocer o anticipar el resultado o anticipar su fin. Sin la presencia de la reciprocidad no es posible el entendimiento (FRANKLIN, 1999: 45).

La sociabilidad producida por los medios técnicos representa la pérdida de la relación humana auténtica que se convierte en una relación de signos, en algo que tiene la característica de poder ser consumido. Los individuos entonces tienden a relacionarse de forma rápida y a través de instrumentos que cambian el tiempo de la comunicación, encerrando el momento aurático del diálogo en un “continuum” sin referencia. Ahora, nos dice Baudrillard, “la comunicación ya no pasa por un soporte simbólico, sino que lo hace por un soporte técnico: por ello es comunicación” (BAUDRILLARD, 2009: XLVII).

En el pasaje a lo digital, cada individuo se encuentra aislado en un proceso de comunicación ficticia creada por el sistema técnico. La sociabilidad se convierte en algo calculable, pasando a través de algoritmos, de códigos, de matrices, que la encierran en un sistema aparentemente abierto e indefinido. La figura del otro se borra en este tipo de comunicación virtual, continua y sin referencias reales. El otro es algo que viene a ser producido y forma parte integrante de la producción. La sociedad contemporánea tiende a neutralizar la comunicación a través de sus infinitas posibilidades, transformando la figura del otro en una presencia virtual. Lo real se encuentra sumergido en un sistema hecho por signos, representados en la pantalla y anticipadores de la percepción de la realidad misma. El silencio, característica de la capacidad reflexiva humana, ha sido expulsado; las imágenes y los mensajes tienen que fluir de forma constante. Los seres humanos no están ya más rodeados de otros seres sino de objetos virtuales, que determinan el ritmo de sus vidas.

El filósofo francés está de acuerdo con Ellul, afirmando que el sistema técnico tiene vida propia y se comporta como un organismo en la medida en que se reproduce de forma espontánea, proliferando su ideología de forma natural, escondiendo en su progreso una regresión, un retroceso de lo humano con respecto al universo tecnológico. Estamos situados frente a la desaparición de la fisicidad de los elementos por una abstracción del signo operada por el mecanismo digital. La ruptura con la condición material de los elementos reales se entiende como una forma de libertad, en contra del elemento físico, considerado como una prisión del significado. La realidad entonces viene a ser abolida a cambio de una neorealidad, de un proceso de simulación que recubre toda la vida cotidiana. La simulación opera la desrealización, creando un universo hiperreal codificado.

El de la simulación es un universo hiper-desrealizado, totalmente manipulable. La realidad se produce a sí misma sin tener relación con el mundo exterior, engendrando un mundo de matrices a través del ordenador, un universo de lenguaje matemático y entidades abstractas, como descrito también en *El sistema técnico* de Ellul. Esta forma de ilusión se propone el objetivo único de des-realizar lo real. No se trata de una simple desrealización del mundo sino

de su realización. Por expresarlo en términos del propio Baudrillard, “la realidad ha sido expulsada por la realidad” (BAUDRILLARD, 1996: 15).

Es así como la neorealidad digital, artificial, está sustituyendo a la realidad originaria, quitándola del medio sin medios términos, como si fuese algo molesto. La realidad en sí misma sería ilusión en el sentido de que es arbitraria, secreta, accidental, sin sentido, imperfecta, contingente. Esta es la verdadera ilusión que la técnica quiere eliminar con la alta definición de sus productos. La realidad en origen tiene este estatuto ilusorio. La ilusión que quiere dar la técnica es algo producido, dirigido, mecánicamente simulado, artificial. Baudrillard la define como hiperrealidad, es decir un mundo-copia sin original, un mundo más verdadero de lo verdadero, que representa todo lo que ha sido transformado en imagen, es decir desrealizado, y que ha eliminado a su sombra. La simulación es exceso de realidad, exceso de información, exceso de visibilidad, de transparencia, de luz. El mundo desaparece a causa de la inmediata conversión de cada evento en información digital. La pretensión tecnológica es la de depurar la realidad de sus puntos no cognoscibles por su sistema, de eliminar todas sus referencias, por una reconstrucción de la misma que sale de sus características originarias, convirtiéndose en su exceso, volviéndose irracional, a causa de una demasiada carga de racionalidad.

La creatividad, característica íntima de todo ser humano (o casi), ya no se entiende como algo que sale de la libre intuición y capacidad artística del sujeto, sino al contrario, de algo que el individuo puede construir en base a los recursos y direcciones predeterminadas que el programador y las máquinas dejan a su disposición. La técnica ha sido estetizada, para tomar el sitio que ocupaba el arte con anterioridad. La mayoría de las imágenes contemporáneas, artes plásticas, video y pintura son imágenes vacías, sin consecuencias, que no dan inicio a ningún tipo de pensamiento crítico y entonces cultural. El pensamiento unidimensional de Marcuse deviene finalmente exclusivo. Es importante recordar que la actividad humana para Marcuse es alienada en cuanto no tiene como fin el libre desarrollo de la persona y está subordinada a una lógica diferente, aquella del beneficio y de la producción. El desarrollo tecnológico tiene una parte esencial en el aumento de la productividad y en la difusión del estado del bienestar, que oculta el factor de la dominación. La bidimensionalidad de la cultura pretecnológica va

perdiéndose. Marcuse habla de cultura unidimensional para introducir la ausencia de tensiones dialécticas y la supresión definitiva de la libertad. La tecnología es el medio por el cual los individuos y la naturaleza se convierten en objetos de una organización sistemática, regulada por la lógica de la productividad y de la eficacia que esconde intereses particulares. Los individuos unidimensionales se conforman y se reconocen con el sistema productivo en el cual viven y esto lleva al concepto de “conciencia feliz” que es la manifestación más evidente de la aceptación del orden establecido y tal aceptación es la forma de vida que aparentemente parece ser la auténtica. El ser humano definitivamente se convierte en un instrumento de la máquina, empieza a perder su autonomía del aparato tecnológico que lo domina.

El pensamiento es conforme a la realidad misma en cuanto se ve empobrecido de elementos que vayan en contra del orden establecido. El individuo a través del medio tecnológico pierde su espacio privado, su interioridad, dejando sitio solo a la esfera pública. La tecnología invade la esfera privada del ser humano, imponiendo productos que llevan consigo las instrucciones sobre cómo vivir, adoctrinando el pensamiento con un ideal de comportamiento unidimensional. Lo real entonces viene a ser un producto de laboratorio, donde, sin embargo, no es posible encontrar una verdadera experimentación. Lo real y lo social van a ser absorbidos por la pantalla, recreados en otro lugar, bajo la forma de imágenes digitales. El mundo pierde su ilusión, convirtiéndose en evidencia. Las tecnologías de la información producen indeterminabilidad, modificando las percepciones de los individuos, arrastrados por una existencia digitalizada en el ciberespacio. El mundo digital, absorbiendo lo real, transforma el universo en algo controlable y a la vista, negando cualquier tipo de transcendencia a su pseudo-realidad. Los individuos viven en un test continuo, hecho de respuestas automáticas. Los medios digitales producen acontecimientos surrealistas, manipulados y producidos por la combinación de códigos, creando el simulacro de una existencia auténtica. La hiperrealidad absorbe las distancias y lo imaginario, para desarrollar su extensión máxima, dando lugar a su consiguiente pérdida. Los individuos postmodernos están totalmente envueltos en la comunicación, virtualmente presentes en todos los lugares y al mismo tiempo ausentes, consiguiendo violar el principio de no contradicción, cometiendo un parricidio (digital) en contra de Parménides. Lo humano en este tipo de alcance de simulación no está ya en oposición a la máquina.

La cualidad que Baudrillard destaca más de la tecnología es su astucia; a través de su proceso vicioso asume el papel de agotar la fe de los individuos en la realidad. La tecnología tiene la función de ficcionalizar el mundo, invadiendo lo humano, penetrar al interior del mismo, destruyendo su corporalidad para intercambiarla con el artefacto tecnológico. La realidad, que era el juego de las apariencias, dotada de elementos opuestos y dobles, ha sido oficialmente asesinada. El crimen perfecto fue destruir la realidad a través de la eliminación de las negaciones, de las ilusiones y de las imperfecciones, que caracterizaban sus acontecimientos. El crimen perfecto consiste en la transformación del mundo en información y en datos; es el exterminio de la realidad. El tiempo de la realidad virtual, denominado tiempo real, se convierte en la absoluta instantaneidad, reduciendo el futuro y pasado en inmediatez. El mundo de los humanos se transforma en un eterno presente. La aparente libertad de elegir la información a través de los siempre más nuevos y sofisticados aparatos tecnológicos conlleva la desaparición misma de la libertad. El ser humano está así iluminado por los circuitos y las redes de comunicación, envuelto en sistemas virtuales cerrados dotados de controles de seguridad excesivos, donde todo está calculadamente protegido y nada es dejado al azar. La razón humana se ve siempre más sustituida por la inteligencia artificial, más eficiente y productiva. La inteligencia artificial es la nueva gran revolución, como afirma el pensador Eríc Saudin (SADIN, 2018: 21), dado que podrá ser la responsable de cambiar la raza humana y modificar a su especie.

La era del antropoceno, en la que los humanos y la tierra han entrado comporta cambios no sólo a nivel climático sino también a nivel existencial.

Los seres humanos están siendo los responsables, a través de la tecnología, de un cambio radical, que disminuye constantemente las cualidades humanas, exaltando aquellas técnicas (como anticipado por los filósofos de la Escuela de Frankfurt y Günter Anders). La era del antropoceno pasa por el reino de lo digital, un mundo hecho de matrices y programas que se basan en una logicidad abstracta para determinar la realidad. El apocalipsis ambiental es también social. El progreso tecnológico se convierte en un fenómeno natural, como las temporadas. Por esto los individuos vienen a ser sustituidos por elementos tecnológicos capaces de

gestionar los *Big Data*, de ejecutar cálculos muy complejos, y de elaborar simulaciones perfectas de la realidad. Los seres humanos han cambiado su realidad interior y exterior. Las facultades del entendimiento y de la razón están siempre más siendo sustituidas por las máquinas inteligentes y el ambiente natural, en constante degrado a causa de la explotación industrial de sus recursos, siempre más artificializado.

Es la época protagonizada por la invención técnica y ya no por el ser humano.

El producto artificial de la humanidad ha salido del control de su inventor y tomado vida propia. Las invenciones e innovaciones tecnológicas han superado el impacto de la acción humana en el ambiente. Ahora es la acción de las máquinas, como organismos autónomos la que actúa en el mundo y deja su marca. La bomba atómica, evento que ha dado inicio a la era del antropoceno, es una invención técnica que representa la pérdida de control de la acción humana sobre sus artefactos. Pérdida de control sobre los efectos irreversibles de dicha invención. Es una época donde lo real ya no tiene distancia con lo virtual, como nos ha enseñado Baudrillard, y los humanos se están alejando siempre más de su condición de humanos. El impacto de la acción técnica sobre la identidad humana es otro riesgo que el ser humano no está calculando en una temporada de evidentes contradicciones.

REFERENCIAS

BAUDRILLARD, J. (1996). *El crimen perfecto*. Barcelona: Ed. Anagrama.

BAUDRILLARD, J. (2009). *La sociedad del consumo*. Madrid: Siglo XXI.

BAUDRILLARD, J. (2009). *La scomparsa della realtà*. Bologna: Fausto Lupetti Editore.

FRANKLIN, U. (1999). *The Real World of Technology*. Toronto: House of Anansi Press.

GANE, M. (2000). *Jean Baudrillard: in radical uncertainty*. London: Pluto Press.

SADIN, E. (2018). *L'intelligence artificielle ou l'enjeu du siècle: Anatomie d'un antihumanisme radical*. París: Echappe.