

La casa de Pandora

Apuntes necesarios para vivir el simulacro de la *segunda vida*, en una u otra realidad

Antolines, Ramsés¹

Resumen

Se toma *La casa de Pandora*, en lugar de la caja mítica, como texto articulador de las propuestas que nacen a diario en lo que hemos dado en llamar la *Intranet*. Esto es, esa suerte de red de redes *intersubjetiva* que se moviliza dentro de Internet y que sirve de soporte para la creación de mundos y vidas alternativas, simuladas, enmascaradas y tan reales para sus usuarios, como para nosotros puede resultar un objeto material cualquiera. Estos ciberespacios están habitados y activos para quien desee superar las barreras que la materia le impone al razonamiento. Nos resulta evidente que estos ciberespacios, estas nuevas identidades y realidades, exigen una renovada *ontoepistemología* que los aborde soslayando cualquier juicio moral propio de todo comienzo de siglo.

Palabras clave: internet, intranet, onto-teo-tecnología, ética tecnológica, simulacros, segunda vida

1 Licenciado en Apreciación Artística y Artes Plásticas. Magíster en Educación, Mención Gerencia Educacional. Profesor Agregado de la Universidad de Los Andes.

Abstract

THE PANDORA'S HOUSE. NECESSARY NOTES TO LIVE THE SECOND LIFE SIMULACRA, IN ONE OR ANOTHER REALITY

It is take The Pandora's house, instead of the mythical box, as an articulator text of the proposals that are raising diary in which we have denominated Intranet. This is, that sort of intersubjective network of networks that is mobilized within Internet and that serves as support for the creation of alternative worlds and lifes, simulated, masked and so real for its users, as for us anyone can be a material object. These cyberspaces are inhabited and activated for anyone that wants to surpass the barriers that the matter imposes to the reasoning. It is evident that these cyberspaces, these new identities and realities, demand a renewed onto-epistemology that tackled them avoiding any moral judgment proper of the beginning of a century.

Key words: *Internet, Intranet, onto-theo-technology, technological ethics, simulacra, second life*

La naturaleza nos ha hecho una mezcla equilibrada de codicia y amor

Freeman Dyson

La Casa de Pandora

Pasó de boca en boca, así de antihigiénico como se escucha y como tantas otras cosas, que la esposa de Epimeteo había sido agraviada.

En los escritos de Efeso (documentos originales que revisé en la Biblioteca de Alejandría) se lee claramente con S y no con J, como se adulteró luego. Así que no fue una caja sino una casa lo que abrió Pandora. Además, en esta casa no se guardaban los males que después plagarían al mundo, dejando en el fondo a la esperanza que, como reza la tradición, resulta ser lo último que se pierde.

No fue así. Esperanza era hermana de Pandora y terminó enredada con Epimeteo, su cuñado. Al verse descubierto, Epimeteo se inventó que la Pandora era frígida y ella, frente a semejante ofensa, terminó por echar a su esposo con su propia hermana incluida, prostituyéndose después hasta convertir su vivienda en el burdel más famoso de Grecia: La Casa de Pandora. Efeso se hizo cliente regular de este lugar de lenocinio y en alguna oportunidad escuchó la historia de Esperanza y su cuñado. De allí el origen del texto La Casa de Pandora. Como tantas otras cosas, ha llegado a nosotros desvirtuado por la carcajada de una J impertinente.

Ramsés Antolines

1. La vida en diferido o en *tiempo real*

Aclarado este punto, es necesario insistir en otro. En estos tiempos de la era *post-enredada* que viven muchos internautas, el mundo y las cosas también se han desvirtuado. O tal vez mejor, *desvirtualizado*. La tecnología ha superado con creces al aparato: el equipo, la carcasa, el software, el hardware y todos sus componentes son parte de una *interrealidad* que llamamos ciberespacio y que tiende a reproducirse en realidades de segundo, tercero o cuarto grado, cuando simulamos ser *otro* para nosotros mismos. Podemos ser quien se nos ocurra con sólo aprovechar las múltiples *oportunidades* que nos brinda la Internet. De hecho, no resultaría un atrevimiento llamarle el *Intranet*, esto es, un tejido de redes intersubjetivas del que surgen múltiples *realidades*, o virtualidades compartidas por quienes merodean los oscuros rincones de sus propias ficciones, enmascarándolas mediante los recursos del ordenador.

Esto nos remite a los señalamientos del filósofo alemán Peter Sloterdijk (1998) respecto a la necesidad de proponer nuevos estatutos ontológicos, epistémicos y hasta legales, al momento de tratar con estos artefactos que se han incorporado definitivamente al mundo de la vida cotidiana. Por extensión, y paradójicamente, la vida tal y como la conocíamos hasta hoy, también ha cambiado.

Poco importa si el primer ordenador ocupaba treinta metros de largo por dos de alto en algún piso de la IBM, que pesara casi treinta toneladas con sus quinientos mil puntos de soldadura hechos a mano. Apenas setenta años después, las bandas anchas, los routers, los microchips y módems inalámbricos gobiernan el planeta, controlan toda información, las comunicaciones, las finanzas y también su destino. La automatización es ya una manera de pensar antes que una forma de operar el computador. Los conceptos trabajo, vida, deseo, han pasado a ser inmateriales y se deshacen frente al ordenador. La enseñanza, la vida, las relaciones se han vuelto inconmensurabilidad, multidisciplinariedad, vértigo, virtualidad convertida en acto; contradicción y paradoja de la tecnología que la sostiene.

De una u otra forma, el presente nos obliga a estar en el futuro y aprendemos a vivir, solapadamente y a tropezones, en esta era de la informática en una carrera desenfundada. Trotamundos de los mensajes de texto, habitamos un espacio en el que la comunicación y

la incomunicación son una misma cosa, y las tradicionales fronteras entre cultura y tecnología, arte y comercio, amor y civilización, ocio y negocio han desaparecido. Trotamundos de muchos mundos tan cercanos como la distancia que hay entre el click de un *mouse* y otro, el mundo de la vida se nos presenta hoy como una variedad vertiginosa de ventanas abiertas en la pantalla de nuestro ordenador. Todas, por lo demás, están a nuestra disposición. Este espacio digital, que supone un público en extremo individualizado, ha reducido todas las oposiciones filosóficas a las que nos ofrecen el botón izquierdo o el derecho de nuestro *ratón*. Todo se nos ofrece al alcance de un golpecito de nuestro dedo índice sobre la superficie *touch* de la piel metálica de esta nueva y seductora tecnología.

El televisor se ha integrado al ordenador y en esta vida en *alta definición* podemos almacenar en un pequeño iPod mucha más música de la que podríamos escuchar en toda nuestra vida. Nos hemos convertido en emisores, receptores, productores, consumidores, destinadores, destinatarios y todo, todo este prodigio en tiempo real. Nunca antes habíamos conocido el *tiempo real*, sólo ahora sabemos que vivíamos en diferido. Mañana es hoy y hoy es ya, el instante, un delicado *click*. La vida en un segundo, *The life in a second*: podemos hablar por el celular al tiempo que chateamos con nuestra pareja virtual y minimizamos nuestra cuenta bancaria, mientras se completa la transferencia bancaria viendo el partido de basquetbol en otra *ventana* que se solapa sobre la que sostenemos una partida de ajedrez con nuestro hijo que, además, hace sus tareas mientras espera por nuestra jugada. Todo en *tiempo real*.

2. El desarraigo

Tal vez nos desarraigue de nuestro entorno: ¿qué es real?, ¿qué es virtual? El desarraigado "...carece de hondas y múltiples raíces afectivas en su nuevo hábitat, porque ha dejado de pertenecer a los círculos o sistemas sociales en que creció. Por tanto, carece del apoyo al que estaba habituado. Se siente solo en un mundo ajeno y hostil" (Bunge, 2003). Bunge se refiere al desarraigo geográfico, pero este término ¿no podría incluir al *desarraigado* que vive extraviado en las redes de la red? "...aún no se dispone de un manual del desarraigo que oriente el diagnóstico" (Op. cit. 2003).

Lo anterior nos lleva, ya no a *the life in a second*, sino bastante más allá.

3. *The second life* o segunda vida

The second life se trata de un mundo virtual al que se accede a través de un portal de Internet. Apareta ser un juego inocente sobre la base del intercambio de roles, pero los niveles de adicción,² patología, psicosis, esquizofrenia y trastornos de conducta, ya son objeto de estudio en centros de salud y prestigiosas universidades del mundo desarrollado.

Inspirado en la novela *Snow crash*, escrita por el *cyberpunk* Neal Stephenson,³ esta *Segunda Vida* no es realmente un juego, como tampoco lo fueron las mascotas virtuales, razón y causa de fuertes depresiones en muchos niños ante la muerte de su aliado cibernético, el famoso *Sparky*.⁴ Esta enajenación de lo hasta ahora considerado como realidad tangible, se verifica de la misma manera en el *comic* transmitido por un canal de cable llamado *Los Padrinos Mágicos*. Una impresionante audiencia infantil ve a su héroe, Timy Turner, permanentemente asistido por estos padrinos mágicos, cuyos poderes provienen de un casco que les ha sido implantado y que los desplaza a una realidad virtual, emplazada dentro del escenario también virtual de la historieta. De tal suerte que la realidad que se les presenta a nuestros niños, se almacena en niveles de virtualidades que se apilan como en un pastel de hojaldre que no dispone de profundidad o esencia. Se trata de escenarios para vidas encadenadas sin criterios o jerarquías que permitan reconocer alguna como más cierta que cualquier otra.⁵

En términos de Jean Baudrillard, estos simulacros dentro de otros simulacros, se presentan bajo diversas modalidades:

-
- 2 En 2005 la Organización Mundial de la Salud (OMS) determinó que el ordenador ha pasado a ser una patología adictiva como cualquier otra.
 - 3 El Cyber-Punk es un género dentro de la ciencia ficción que mezcla las posturas más radicales con el malestar social y la cibernética.
 - 4 En Youtube pudimos asistir al *verdadero* entierro de uno de estos artefactos/mascotas acompañado de su pequeño y apesadumbrado doliente infantil.
 - 5 El *Wii-sex*, uno de los software de hardware *Wii* para el entretenimiento infantil, nos brinda el *paraíso* de sostener relaciones sexuales autoinmunes con una máquina, sin riesgos. El simulacro dentro de otros simulacros ha dejado como un fósil prehistórico y oxidado a las matruskas rusas. A fin de cuentas, estas muñecas no fueron sino objetos materiales, toscos y molestos, que ya no tienen lugar en un mundo cuya realidad se deshace y se re-ensambla en segundos ante la pantalla del ordenador.

- El reflejo de una realidad profunda.
- Enmascara(miento) y desnaturaliza(miento) de una (no) realidad profunda.
- Mascarada de la ausencia de una realidad profunda (o...).
- Un simulacro que no guarda ninguna relación con alguna realidad cualquiera: se trata del propio y puro simulacro (Baudrillard, 1978:35).

Cuando la empresa estadounidense creó en el 2003 el juego *Second Life*, no pudo imaginar sus alcances y consecuencias. Esta representación cibernética del mito literario de la doble vida, del Mister Hyde o el Dorian Grey que escondemos detrás de la fachada de nuestra vida cotidiana, cobra realidad en cada uno de sus usuarios.⁶

Este resultó ser el atractivo de *Second Life*: diseñar tu propia felicidad, el itinerario complejo y completo de una nueva existencia, reformulada esta vez según el criterio de los usuarios. Queda atrás todo fatalismo y depresión, se nos ofrece el final de los fracasos personales y de la insatisfacción. No más responsabilidades molestas en esta obra de teatro virtual en la que el argumento no es otra cosa que las ilusiones postergadas de quien la vive. El sexo desenfadado y sin protección, es apenas una de las múltiples ilusiones que el usuario, transformado en el fantasma de su propia alteridad, puede satisfacer en esta *Segunda Vida*.

Como sabemos, la *realidad virtual* se sostiene sobre un interfaz informático que genera entornos ilusorios y sin soporte físico u objetivo. Existen sólo dentro del ordenador y en la mente del usuario que se ha conectado, "(...) una pseudorealidad alternativa llena de características seductoras", música en directo, conversaciones cara a cara y, como añadido altamente seductor, un espacio tridimensional capaz de generar las sensaciones que espera el tacto (Sempere, 2009). El usuario dispone de la posibilidad de crear nuevos mundos a su gusto y medida, las personas que incluye, ya sean reales o no, pueden interactuar, jugar, hacer negocios, conversar, tener intimidad y, lo que es definitivamente

6 En 1989 Arnold Schwarzenegger protagonizó un film inspirado en un cuento de Phillip K. Dick. En *Total Recall* el protagonista es convencido para que realice un *egotour* hasta el planeta Marte. Su esposa, la actriz Sharon Stone, es parte de este complejo complot con el que la empresa ReKall Inc. pretende destruir, desde un escenario virtual, toda la realidad física y material de su marido seducido.

más importante, pueden vivir una *segunda vida* paralela, esta vez elegida y diseñada por él mismo. Allí tiene otro nombre, otra edad, otro aspecto físico, no hay problemas de peso o medida y se trata de una vida autoinmune, sin riesgo alguno.

Aquí se nos invita a construir nuestra *Casa de Pandora* para vivir en ella. Podemos salir y entrar en ella y ya Esperanza ha dejado de ser una molesta adúltera que viene para incomodarnos. En efecto, la Caja de Pandora pasó a ser, ahora sí, nuestra verdadera Casa: esa que tanto hemos deseado. El usuario puede o no tener familia, no envejece, come, cultiva la tierra y recolecta su dinero, el *linden dólar*, en el *Money Tree*.

Con estas ganancias se pagan viajes a remotos parajes peligrosos, se consumen drogas inocuas, se tienen relaciones sexuales sin dejar de ser *virgen* y la timidez deja de ser una molestia para las más arriesgadas fantasías eróticas. No hay peligros para el usuario, salvo la génesis de ciertas conductas esquizoides en esa otra vida de la que escapa: en la realidad de su cuerpo físico. Insistimos, no es un juego. El último censo realizado en 2009, demostró que sólo en EE UU, *Second Life* cuenta con más de 200 millones de *habitantes*.

De allí que los estrategas del marketing vean en *Second Life* un escenario perfecto para las transacciones financieras reales, para el comercio electrónico. Allí existen tiendas Adidas, Nike, Puma y tantas otras que nos llevan a una pregunta casi obligatoria: ¿Se nos permite creer en una filosofía de, en y dentro de la tecnología?

Respecto del paradigma científico nos dice Eduardo Punset (2000):

Ni me gusta ni me disgusta, es que viéndolo con una cierta distancia me doy cuenta que es un paradigma extraordinariamente fascinante y, precisamente por ese motivo, es más peligroso. Porque te hace creer que con él puedes abarcar toda la realidad.

Este criterio podría servirnos para cruzar el puente entre ciencia-filosofía- tecnología sin vernos muy lastimados al tratar de sobrevivir a las vanguardias tecnológicas que, en este momento, apenas se asoman

a mirar los albores del siglo XXI.⁷ *Second Life*, esta última avanzada de la realidad virtual, escenifica y realiza sus efectos más controvertidos: adicción, ludopatía, individualismo y mercantilismo, se entrelazan con el vacío, la agorafobia, la banalidad y nos permiten afirmar que se ha creado una red dentro de la red. Una *Intranet* donde se navega de una realidad a otra, donde cada comunidad puede crear mundos a su gusto y donde se puede hacer casi todo lo que hacemos en la Internet de la que somos usuarios.

Asombra sólo imaginar que ya existan tecnologías a las que únicamente se accede desde esa *Intranet* en la que se crean estos mundos imaginarios. Estos mundos *reales* emergen en ámbitos cada vez más cerrados y sólo *hackers* u otros *tecnofantasmas* entienden sus rutas de acceso y salida. Tal vez sólo ellos saben lo que aún *no está ocurriendo* ante nuestra mirada.

Las percepciones, los conocimientos, las capacidades de la era analógica se están momificando y han pasado a ser signos arqueológicos de la cultura pre-Internet. La lectura se extingue, la ortografía se atrofia, el lápiz o la pluma no responden a la velocidad del teclado y son instrumentos incómodos o primitivos. El papel en blanco ha dejado de seducir al escritor y el vacío que en otros tiempos le proponía un comienzo para la aventura literaria, ha dado paso a la luz de una pantalla iluminada y autónoma. ¿En veinte años las personas escribirán, teclearán o dictarán a sus microordenadores, a sus teléfonos sin teclado?

La caligrafía es hoy un arte medieval, el amor pareciera una práctica que ha entrado lentamente en desuso y se le sustituye por nuevas *conexiones afectivas* entre internautas. Ya no es amor, en todo caso, sino una curiosa escaramuza sexual. Como lo definió Schopenhauer en su *Metafísica del amor sexual*: el genio de la vida. Un complejo y oscuro asunto que supone la supervivencia de la especie humana. El sexo ya no visto como sobrevivencia y el deseo como creación y procreación, sino como cibersexo hedonista, ególatra y actividad solitaria.

Una vez más el hombre debe elegir: tiene que decidir entre transformar la tecnología en un instrumento de liberación o en convertirse en su esclavo, introduciendo nuevas formas de violencia y sufrimiento (Contreras, 2005).

7 No olvidemos que estamos a principios del siglo XXI y vale la pena recordar las distintas teorías que sostenían las vanguardias de comienzos del siglo XX y las críticas de las que eran objeto.

Second Life es la génesis de un inédito éxodo del ser humano de sí mismo. La era Google parece exigir una nueva onto-teo-epistemología virtual, donde emergen nuevas religiones, cultos y liturgias. Las tentaciones se mueven a velocidades vertiginosas y parecen poner en riesgo los límites de la biología humana. ¿Acaso en el ciberespacio vivimos más de una vez? Inquietante pregunta cuando en ese escenario podemos ser uno y muchos al mismo tiempo. ¿Cómo imaginar un criterio ético en estas circunstancias?

La cuestión o el problema ético aparece cuando el hombre se plantea la aprobación o la censura de sus actos (propios o de sus semejantes). Cuando se pregunta acerca de su conducta respecto de sí como individuo y como miembro de una sociedad donde interacciona con otros (Op. cit. 2005).

Siguiendo al autor de la cita anterior, tomada de su *Bioética, reto de la Postmodernidad*, ¿que ocurrirá con los habitantes de estas cibernaciones que invocan nuevos dioses, donde la reacción del semejante desaparece con un click y sus conductas resultan irrelevantes ante cualquier juicio de valor? Qué futuro se dibuja para nuestra sociedad, donde los jóvenes crecen sin distinciones entre lo bueno, lo útil y lo malo. Si en un video juego quien más asesina es el mejor ¿cómo continúa esta conducta en el barrio, la familia, el callejón con olor a rabia y pólvora?

Aventura tres posibles respuestas:

1. Habrá que encontrar las enormes posibilidades educativas de estas nuevas tecnologías y de la realidad virtual que nos proponen, transformando este vértigo cibernético en oportunidades de crecimiento. Para esto hay que asumir que la realidad virtual existe, es un hecho más cercano de lo que imaginamos.

2. La segunda nos la ofrece el Dr. Ricardo Contreras respecto de la clonación: La proclamación de la “muerte de Dios”, con la vana esperanza de un “súper-hombre”, comporta un resultado claro: “la muerte del hombre”. En efecto, no debe olvidarse que el hombre, negando su condición de criatura, más que exaltar su libertad, genera nuevas formas de esclavitud, nuevas discriminaciones, nuevos y profundos sentimientos (Op. cit, 2005).

3. La última, finalmente, nos la canta Rubén Blades en su disco *La rosa de los vientos*: “yo soy de donde nace la rosa de los vientos, la azota el vendaval pero crece por dentro” (Blades, 2005).

Bibliografía

- BAUMAN, Z. (2004). *La sociedad sitiada*. FCE, México.
- BAUDRILLARD, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Kairos, Madrid.
- BUNGE, M. (2003). *Cápsulas*. Gedisa, Madrid.
- CHIAPPE, A. (2008). La posibilidad de un puente sobre problemas actuales de la filosofía de la tecnología. En: *Utopía Praxis Latinoamericana*, No. 46, pp. 41-69. FACES, Universidad del Zulia, Venezuela.
- CONTRERAS, R. (2005). *Bioética reto de la postmodernidad*. Ninfa Ediciones, Mérida, Venezuela.
- DEL DUNO, C. (1989). *La incomunicación*. Nexos editores, Barcelona.
- PUNSET, E. (2000). *Manual para sobrevivir en el siglo XXI*. Círculo de Lectores, Madrid.
- ROSSINA, R. (2000). *Estrategias del desencanto*. Norma, Bogotá.
- SAMPERE, P. (2009). *McLuhan en la era del Google*. Editorial Popular, Madrid.
- SLOTEDIJK, P. (1998). *Normas para el parque humano*. Siruela, Barcelona.
- VÁSQUEZ, E. (1990). *Libertad y emancipación*. Monte Ávila, Caracas.