

El fetichismo tecnológico en las nuevas tecnologías de la imagen y la informática

AUTORES: Yosnier Rojas Capote¹

Olivia Romero Pacios²

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: yrojascapo.24@gmail.com

Fecha de recepción: 12 - 02 - 2022

Fecha de aceptación: 8 - 04 - 2022

RESUMEN

El presente artículo se propone reflexionar en torno al problema del fetichismo tecnológico en las nuevas tecnologías de la imagen y de la informática, desde el enfoque de los estudios de Ciencia, Tecnología y Sociedad y desde otras tradiciones solidarias que han sostenido el mismo empeño. Tal es el caso del diálogo que proponemos al retomar el pensamiento de Carlos Marx sobre el fetichismo mercantil y su extensión junto con otros autores a la comprensión de los problemas que las nuevas tecnologías de la imagen y las TICs pueden suscitar en la actualidad. El fetichismo tecnológico, en su dimensión ideológico-cultural tiene el potencial de hacernos mirar los efectos alienantes que puedan generar las nuevas tecnologías de la imagen y la informática en el ser humano. En este sentido defendemos la tesis de que la tecnología es una práctica sociocultural y por lo tanto no es solo su aspecto técnico lo que está implicado en su uso.

PALABRAS CLAVE: Fetichismo; Tecnología; Imagen; Virtual, Informática; Internet.

Technological fetishism in the new imaging and computer technologies

ABSTRACT

This article aims to reflect on the problem of technological fetishism in the new image and computer technologies, from the perspective of Science, Technology and Society studies and from other solidarity traditions that have sustained the same endeavor. Such is the case of the dialogue that we propose when returning to the thought of Karl Marx on mercantile fetishism and its extension together with other authors to the understanding of the problems that the new technologies of the image and the ICTs can raise today. Technological fetishism,

¹ Licenciado en Filosofía. Profesor asistente. Facultad de Filosofía e Historia. Universidad de La Habana. Cuba. E-mail: yrojascapo.24@gmail.com, Código ORCID <https://orcid.org/0000-0001-6092-5724>

² Licenciada en Sociología. Máster en Sociología. Investigador Agregado. Dirección de Información y Análisis. Cuba. E-mail: oromeropacios@gmail.com, Código ORCID <https://orcid.org/0000-0001-8890-4300>

in its ideological-cultural dimension, has the potential to make us look at the alienating effects that new image and computer technologies can generate in the human being. In this sense, we defend the thesis that technology is a sociocultural practice and therefore it is not only its technical aspect that is involved in its use.

KEYWORDS: Fetishism; Technology; Image; Virtual; Computing; Internet.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la humanidad ha sufrido una transformación tecno-cultural a gran escala, comparable con la revolución industrial. Uno de los cambios profundos que han experimentado las sociedades contemporáneas está vinculado al auge de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs). Éstas no sólo han trastocado las actividades humanas, desde la manera de vivir hasta la manera de consumir, sino que han situado las bases de desarrollo social y cultural en el conocimiento.

Internet es el último y, en muchos aspectos, la más poderosa de las tecnologías de la comunicación —telégrafo, teléfono, radio y televisión— que desde la segunda mitad del siglo pasado ha eliminado progresivamente el tiempo y el espacio como obstáculos para la comunicación entre los ciudadanos de cualquier parte del globo terráqueo. El uso de internet gestó una sociedad caracterizada por un incalculable acceso al conocimiento y ha propiciado una nueva forma de comunicación y de interacción social: la virtual, que ha sustituido el intercambio cara a cara o la presencia física, penetrándose en todos los espacios, hogares, empresas, corporaciones, instituciones gubernamentales y educativas.

A decir del sociólogo Manuel Castells:

“Internet no es simplemente una tecnología es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de nuestras sociedades, es el corazón de un nuevo paradigma sociotécnico que constituye en realidad la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y de comunicación. Lo que hace Internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad, constituyendo la sociedad red, que es la sociedad en que vivimos” (Castells, 1999).

Es conocida también como la sociedad del conocimiento o de la información, entre otras denominaciones.

Por otra parte Internet ha sido asociada también a las nuevas tecnologías de la imagen (NTI), imágenes síntesis, imagen multimedia, realidad virtual, son conceptos que desde la década de los años 70 y 80 del pasado siglo hasta el presente, ha manejado la literatura científica sobre la imagen-video y de las tecnologías de la información; teóricos de la virtualidad que desde una crítica cultural a la tecnología, -o si se quiere, desde un enfoque tecno-cultural- se

adelantaron con sus intuiciones y reflexiones a muchos de los escenarios que en la actualidad estamos viviendo.³

A diferencia de una reflexión que se deja engatusar por los encantos de las nuevas tecnologías como si estas fueran por sí solas a salvar a la humanidad de todas sus crisis y problemas, creyéndola emancipadora por sí misma de las dificultades culturales, económicas y sociales a las que el hombre se enfrenta en la actualidad, el presente artículo fija su atención en las experiencias límites de la actual revolución tecnológica, buscando una vez más una reflexión pertinente que saque a relucir la cara oculta del progreso. Por mucho que estas nuevas tecnologías constituyan un evidente progreso en la vida del ser humano, la apertura de su uso ha condicionado la aparición de nuevos problemas de diversa índole, pues ha introducido al Hombre en un mundo complejo y sofisticado, que implica decisiones y actuaciones que repercuten en el comportamiento, que reclaman el análisis de su uso desde nuevas perspectivas, que cuestionen y modelen el avance científico y tecnológico en aras de establecer las pautas y normativas que contribuyan y regulen su uso, pues “...sin libertad para criticar la técnica, tampoco habrá progreso técnico”. (Virilio, 1997, p.13)

Tal es el caso del proceso de fetichización y de pérdida de contacto con la realidad que dichas tecnologías han generado en el individuo y la sociedad, que algunos autores han denominado usando una metáfora: *el aspecto fantasmal de la tecnología*, pues, el uso y la aplicación de estas nuevas tecnologías acontecen en un entorno virtual y artificial llamado ciberespacio, que aunque creado por el hombre mismo a partir de su apropiación de la naturaleza real y objetiva, simulan y modelan las actividades y procesos de la vida humana en el ciberespacio. Esto último supone un salto de la realidad sensible y tangible, entendida como presencia y referencia directa de nuestros sentidos con lo que acontece en el mundo, hacia una dimensión virtual-digital intangible que paradójicamente se muestra autosuficiente e independiente de su origen analógico-material. De ahí que muchos de los riesgos y desventajas que comportan las nuevas tecnologías, y en especial el internet, tengan que ver con este tránsito inadvertido de lo real a lo virtual en tanto que la mayoría de los usuarios asumen pasivamente el hecho de que, mientras más tiempo permanecen haciendo uso de estas tecnologías se corre el riesgo de que desaparezcan la presencia y el contacto directo con nuestro entorno natural y humano; así, cada vez más interactuamos y actuamos desde las redes sociales mediante un teléfono móvil o un ordenador, evaluamos y tomamos decisiones (políticas, económicas, sociales e individuales) desde plataformas virtuales que

³ Para una mejor comprensión de estos términos véase “Videoculturas de fin de siglo”. Colectivo de Autores. Ediciones Cátedra, S. A., 1990. Donde una serie de autores de la talla de Jean Baudrillard, Paul Virilio, Colombo, entre otros, se reunieron para reflexionar en torno a los problemas socioculturales a que se enfrentaba la humanidad con el uso de las nuevas tecnologías de la imagen y la informática. Buena parte de estos autores fueron considerados pioneros en el tema de la videocultura, distinguiendo su discurso de otros existentes por una crítica cultural a los medios de comunicación. Crítica tecnológica desde la cultura de la cual se inspiró en gran medida el presente artículo.

la mayoría de las veces desconocemos cómo y con qué propósitos reales fueron creadas. En este sentido, la llamada sociedad del conocimiento podría convertirse en la sociedad del desconocimiento, porque lo primero que debemos conocer permanece oculto para nosotros y nos enteramos de ello cuando ya no podemos elegir o juzgar conscientemente nuestras acciones y sus efectos.

Por ello se considera pertinente reflexionar en torno al problema del fetichismo tecnológico en las nuevas tecnologías de la imagen y de la informática, desde el enfoque de los estudios de Ciencia, tecnología y sociedad (CTS), pero también desde otras tradiciones solidarias que han sostenido el mismo empeño, ya que las CTS nacieron de un diálogo multidisciplinario y de un desafío de conectar culturas y dimensiones que tradicionalmente se creían imposibles de afianzar⁴. Tal es el caso del diálogo que en el presente artículo se propone al retomar el pensamiento de Carlos Marx sobre el fetichismo mercantil junto con el de otros autores acerca de la comprensión de los problemas que las nuevas tecnologías de la imagen y las TIC pueden suscitar en la actualidad.

En este sentido defendemos la tesis de que la tecnología es una práctica sociocultural y por lo tanto no es solo su aspecto técnico lo que está implicado en su uso, pues como bien nos recuerda Pacey en ella están presentes tres dimensiones: *la técnica, la organizativa y la ideológico-cultural*. (Núñez, 2007, p.61)

La dimensión *técnica* se refiere al conjunto de conocimientos capacidades, agilidades técnicas, instrumentos, herramientas y maquinarias, recursos humanos y materiales, materias primas, productos obtenidos, etc.

Por su parte la *organizativa* tiene que ver más con las políticas administrativas, aspectos del mercado, economía e industria; agentes sociales, entre otras.

Y finalmente la *ideológico - cultural*, que acaso sea la que más se haya tenido en cuenta en el presente artículo, ya que en ella nos la tenemos que ver con las finalidades y los objetivos sociales de la tecnología, el impacto social de la misma y su implicación en los sistemas de valores y códigos éticos, el imaginario tecnológico del sujeto, el ideal de progreso, etc.

Para el tema que nos ocupa, el fetichismo tecnológico, la dimensión *ideológico-cultural*, tiene el potencial de hacernos mirar los efectos alienantes que puedan generar las nuevas tecnologías de la imagen y la informática en el ser humano, que constituye el objetivo general de este artículo.

DESARROLLO

Un paisaje tecnológico de la modernidad: La tecnología como imagen del mundo

“Lo asombroso es que no nos asombra” (Morin, 2001, p. 11) así se refería el reconocido filósofo y sociólogo francés Edgar Morin en uno de sus primeros

⁴ Recuérdese todas las variantes que van desde la Bioética pasando por el pensamiento ecologista hasta el pensamiento complejo, dimensiones teóricas que nacieron de una necesidad de enfrentar problemas de la vida emergentes, que no podía hacerle frente el antiguo enfoque tradicional de la ciencia occidental.

libros donde se proponía investigar los encantamientos del cine en el hombre moderno, cuando al estudiar el imaginario cotidiano de esa pantalla de sueños descubría que al igual que la fotografía, el teléfono y el avión, todos invenciones de finales del siglo XIX y principios del XX, pasado solo unas cuantas décadas de su invención, ya su uso se había convertido en algo habitual. Ya ninguna invención nos asombra, experiencia de habituarse en un tiempo y un espacio histórico donde *“Todo lo sólido se desvanece en el aire”*, y ya Marx lo sabía, cuando en *El Manifiesto Comunista* caracterizaba a la época moderna como *“una incesante conmoción de todas las condiciones sociales, una inquietud y un movimiento constante distinguen la época burguesa de todas las anteriores”* (Marx & Engels, 1962, p.25), inquietud y movimiento constante que se expresan en la incesante transformación de los instrumentos de producción, en la constante transmutación de la ciencia en tecnología, pues como bien apuntaba Marx *“la burguesía no puede existir sino a condición de revolucionar incesantemente los instrumentos de producción”* (Marx & Engels, 1962, p.25), instrumentos que a su vez transformarían el entorno natural y social, la forma de relacionarse del hombre con la naturaleza, consigo mismo y con los demás.

Con la industrialización de la producción, -que transformó el conocimiento científico en tecnología desplazándose la ciencia de su antiguo contexto clásico como productora de conocimientos teóricos a una esfera socio-cultural más abarcadora-⁵, se crearon nuevos entornos humanos que aceleraron el ritmo y la temporalidad humana, haciéndose sentir con más profundidad que en cualquier momento de la historia el impacto de la tecnología en la sociedad. Según Marshall Berman la modernidad puede ser vista como *“... un paisaje de máquinas de vapor, fábricas automáticas, vías férreas, nuevas y vastas zonas industriales; de ciudades rebosantes que han crecido de la noche a la mañana, frecuentemente con consecuencias humanas pavorosas; de diarios, telegramas, telégrafos, teléfonos y otros medios de comunicación de masas que informan a una escala cada vez más amplia...”* (Marshall, 2004, p.5)

¿Cómo pueden asombrarnos entonces nuestras propias invenciones si sus constantes transformaciones ocurren de maneras tan aceleradas que no permiten que seamos conscientes de ellas?

De la invención de la rueda a la máquina de vapor tuvieron que transcurrir muchos siglos, sin embargo de la máquina de vapor al automóvil, al avión, de la energía mecánica a la energía eléctrica, que convergió con el motor de combustión interna, tan solo mediaron unas cuantas décadas; de la primera gran revolución industrial a la segunda la imagen del mundo cambió por completo para el hombre, sin embargo, esta imagen pasó de ser una imagen estática a otra en movimiento, y no es casual que de la fotografía al cine se haya transformado por completo el modo de representación que el hombre tenía de sí mismo, el hombre pasó del orden de la naturaleza a la representación y reproductibilidad técnica de esta. Así nos recuerda Walter Benjamin en un

⁵ Para una visión más amplia de los diferentes desplazamientos de la ciencia ver (Núñez, 2003, p.7).

texto que es ya un clásico sobre el tema (Benjamin, 2003), cómo la tecnología impactaba en el arte moderno: *“Hacia mil novecientos la reproducción técnica había alcanzado un estándar tal, que le permitía no sólo convertir en objetos suyos a la totalidad de las obras de arte heredadas y someter su acción a las más profundas transformaciones, sino conquistar para sí misma un lugar propio entre los procedimientos artísticos. Nada es más sugerente para el estudio de este estándar que el modo en que sus dos manifestaciones distintas —la reproducción de la obra de arte y el arte cinematográfico— retroactúan sobre el arte en su figura heredada.”* (Benjamin, 2003, p.41). Esto significa que la representación estética que tiene el hombre de la naturaleza a través de los sentidos pudo ser manipulada y reproducida, la sensibilidad humana, las facultades mismas del ser humano podían ser reproducidas y representadas en formatos nunca antes vistos; industrialización de la visión, pero también automatización de la percepción; tanto la imagen como el sonido podían ser registrados y representados por máquinas. Acaso nuestra falta de asombro provenga de la automatización de la sensibilidad, pues con estas nuevas tecnologías, que vinieron a ser extensiones artificiales de las facultades humanas, no solo se nos dotaron de potenciales para modificar los procesos naturales y físicos, sino también de transformarnos y modificarnos a nosotros mismos, problema este que nos remite a la otra cara de la revolución científico técnica contemporánea *“...la que subyace, la que se encuentra oculta tras los cambios perceptibles y resulta con frecuencia inadvertida: la revolución en el hombre, los modos de concebir y producir el conocimiento y la ciencia misma.”* (Delgado, 2007, p.14) Inadvertida, porque acaso resulte más complejo comprender las transformaciones en el sujeto que en el objeto, en el orden de la representación, de los valores humanos, de la cultura y la moral; en otras palabras, de la relación entre subjetividad y objetividad. Este planteamiento nos lleva entonces al análisis de la ciencia y la tecnología como productos humanos, como objetivaciones humanas que no son independientes de las relaciones sociales que establecemos, tanto la ciencia como la tecnología son productos sensibles del ser humano, y el paisaje tecnológico de la modernidad estaría incompleto si solo aparecen en el cuadro relaciones entre objetos, entre productos tecnológicos, lo inadvertido para el hombre es que él mismo es el creador, el sujeto que le dio vida al objeto.

El objeto conjurado: De las tecnologías clásicas a las no clásicas

Lo que diferencia el paisaje tecnológico de la modernidad industrial a lo que hoy podríamos llamar era post industrial, es que con las nuevas tecnologías de la imagen y la información nos encontramos ante objetos tecnológicos no clásicos.

Mientras que las tecnologías clásicas de las primeras revoluciones industriales podían ser manejadas y controladas por el hombre, quien predecía y diagnosticaba su comportamiento ya que se trataban de objetos cuyas funciones eran netamente mecánicas y funcionaban como sus extensiones musculares; las tecnologías no clásicas de la tercera revolución industrial, o revolución digital como comúnmente se le llama, se van a caracterizar por un

alto grado de incertidumbre e independencia⁶ que se irán radicalizando aún más conforme entramos en los albores de la actual cuarta revolución industrial.

En este sentido se puede distinguir el carácter no clásico de las nuevas tecnologías por su *potencialidad material*, ya que se trata de instrumentos capaces de penetrar y manipular la materia, la energía y la vida a niveles profundos; y por otro lado por su *potencialidad intelectual*, ya que estamos ante artefactos capaces no sólo de generar procesos automáticos con menor intervención del hombre sobre ellos, sino también de imitar o simular procesos lógicos e intelectuales, convirtiéndose así en una ampliación de los sentidos y el cerebro humano a través de medios digitales y electrónicos.

Para ilustrar mejor lo expuesto, algunos ejemplos podrían ayudarnos.

El caso más típico lo tenemos con una computadora, esta viene ya prediseñada con un software que funciona como su sistema operativo en el cual se encuentran establecidos todas sus funciones de base, sin embargo, este sistema no está cerrado, permite que se le añadan nuevos programas o software que traen consigo nuevas funcionalidades, que van a generar, junto con la creatividad del usuario que los utiliza, formas de empleo indefinidas. En este caso estamos ante una tecnología por excelencia no clásica, ya que el usuario de un ordenador no está solamente usándolo como una mera herramienta sino también interactuando con ella, donde sus potenciales materiales e intelectuales se fusionan con el usuario; mientras que la interacción del hombre con las tecnologías clásicas estaban limitadas, con un ordenador estamos ante una herramienta que puede incrementar nuevas posibilidades de uso, lo que nos sitúa en un contexto de incertidumbre entre el hombre y la máquina.

Si con la pantalla del cinematógrafo y más adelante con la televisión asistíamos a una transformación analógica de la imagen del mundo, en tanto lo analógico se entendía como un proceso donde la señal física se encontraba en una relación directamente proporcional con el fenómeno del cual procede, con los nuevos ordenadores la imagen y la representación del mundo sufre una transformación de lo analógico a lo digital, que permite su manipulación gracias a la conversión numérica del lenguaje binario (1, 0), desapareciendo así el origen físico-óptico de la imagen y subordinándose la esfera óptica a la de la modelización y del cálculo (Renaud, 1990, p.19). Lo real se convierte entonces en lo virtual, por lo tanto, los límites o posibilidades de las tecnologías digitales no dependen tanto de un proceso físico-analógico como de un proceso numérico-simbólico, de donde surgen automatizaciones que escapan al control real del objeto, hasta el punto en que el sujeto no solo interactúa con una máquina sino con un entorno virtual que es capaz de simular al real. La

⁶ Debemos todo este análisis de los problemas de nuevo tipo que aparecen con el auge de las nuevas tecnologías, así como la distinción entre objetos clásicos y no clásicos al Dr. Carlos Delgado. Véase la bibliografía ya citada (Delgado, 2007, p.125)

incertidumbre y la independencia de las tecnologías no clásicas se evidenciarán aún más como veremos ahora con el complejo fenómeno de la Internet.

Internet combina la tecnología de la informática con la del mundo de las telecomunicaciones para constituir redes, comunidades o espacios públicos (ciberespacios) de comunicación, información e interacción local, nacional y mundial.

Desde su ordenador millones de personas intercambian mensajes con amigos, profesores o científicos, descargan vídeos, publican fotos, imágenes, participan en foros, tienen acceso a informaciones de todo tipo a escala mundial, solicitan los más variados servicios a domicilio, realizan compraventa de cualquier tipo de productos, se establecen relaciones de trabajo, económicas y hasta pueden entablar una cita. Todo ello en tiempo real y con un alto grado de inmediatez. La incontable cantidad de sitios, información, datos, imágenes, etc., que por ella circulan, la hacen comparable con un mar que no tiene fin, imposible de recorrer en su totalidad, pero donde cada internauta es libre de escoger si quedarse sólo con un chorrito de lo que ofrece o empaparse, pues no hay negatividad ni límites.

Lo cierto es que nos encontramos ante un medio con dimensiones ilimitadas, con un elevado número de canales emisores y aunque mezcla atributos de los medios convencionales, propone opciones versátiles para la apropiación de los mensajes y exige una atención intensa por parte de sus usuarios.

Como se puede apreciar, la Internet es una tecnología que abraza todo el tejido de la vida pública y privada de una sociedad. Se trata de una red global de computadoras que propicia la comunicación entre personas y la creación de redes de relaciones entre personas distantes desde cualquier punto del planeta, lo no clásico en esta nueva tecnología *“...consiste en que la comunicación libre y el control se realizan a través de un medio en el que además de la comunicación entre los agentes sociales involucrados hay una constante y efectiva comunicación entre objetos, inadvertida para la mayoría de las personas que se comunican entre sí, incluso para aquellas que ejercen por estos medios el control.”* (Delgado, 2007, p.125)

El grado de incertidumbre e independencia de internet se acrecienta si consideramos que plataformas sociales como *Google, Facebook, Twitter, Amazon* o *YouTube*, funcionan con algoritmos, protocolos y configuraciones por defecto de sus softwares que no solo nos permiten acceder a todo tipo de información o a interactuar socialmente en la red, sino que además registran y procesan toda nuestra actividad en la red, desde las búsquedas que hacemos hasta los productos que compramos, nuestros gustos y preferencias de toda índole, etc., de modo que cuando hacemos uso de dichas plataformas, además de acceder a la información, nosotros mismos nos transformamos en parte de su flujo y terminamos siendo moldeados y guiados por ella: accedemos a la tecnología, pero ella también accede a nosotros, y es en esta última acción donde corremos el riesgo de perder el control de nuestras propias acciones.

“El desafío es hacer visible la capa oculta y mostrar de qué manera el software cuantifica y mide cada vez más la vida social y cotidiana. El software ayuda a traducir las acciones sociales en lenguaje computacional y viceversa: a convertir el lenguaje computacional en acción social... luego, estas plataformas traducen estas actividades sociales codificadas en directivas programadas, destinadas a guiar el comportamiento del usuario.” (Van Dijk, 2016, p.34)

Al parecer, el grado de naturalización con que hemos asimilado a las nuevas tecnologías ha sido proporcional al incremento y extensión de su uso en todas las esferas de la vida cotidiana; sin embargo, esta naturalización se ha transformado en una especie de sentido común que nos hace olvidar la incertidumbre a la que estamos expuestos cuando un software en virtud de la inteligencia artificial con que fue programado influye en la manera en que nos comunicamos y construimos nuestra identidad.

En la actualidad, este proceso dinámico de acceder y ser accedidos por las nuevas tecnologías, está a punto de transformar el mundo que conocemos a una velocidad y amplitud nunca antes visto, ya que nos encontramos en los albores de lo que algunos autores aseguran es una nueva revolución industrial conocida como *industria 4.0* o *cuarta revolución industrial*⁷, donde diversas tecnologías harán posible la fusión de los sistemas digitales, físicos y biológicos, permitiendo una sinergia y retroalimentación entre las máquinas inteligentes, el hombre y su entorno, sin precedentes en la historia de la humanidad donde la Inteligencia Artificial (IA) jugará un papel activo⁸, lo que supone que estaremos ante una forma superior de dominio y poder sobre la naturaleza, y más cerca de trascender los límites de nuestra finitud. Sin embargo, pese a todos los beneficios que dichos cambios traerían a la humanidad ¿quién puede asegurar hoy que esta nueva revolución tecnológica no vendrá aparejada de una pérdida de consciencia tan exponencial como su ritmo acelerado por alcanzar la trascendencia de los límites humanos? Recientemente, uno de los empresarios y emprendedores más influyentes en el mundo de la innovación tecnológica como Elon Musk⁹, director ejecutivo de las compañías *SpaceX* y

⁷ El ingeniero y economista alemán Klaus Schwab, creador del Foro Económico Mundial, es responsable del término. En su libro *“La cuarta revolución industrial”*, publicado en 2016, describe y analiza las características de la nueva revolución tecnológica, tomando en cuenta las oportunidades que nos brinda pero también sus riesgos y retos. Schwab señala que, a diferencia de las anteriores, esta revolución industrial no se define por un conjunto de tecnologías emergentes en sí mismas, sino que representa la transición hacia nuevos sistemas que se construyeron sobre la infraestructura de la revolución digital, pero con una velocidad, alcance global e impactos en toda la sociedad muy superiores (Schwab, 2016).

⁸ Esta es la tesis del científico e inventor estadounidense Raymond Kurzweil especialista en sistemas de Inteligencia Artificial, quien desde sus libros e investigaciones ha formulado que hacia la primera mitad del siglo XXI tendrá lugar una *“singularidad tecnológica”* gracias al despertar de la Inteligencia Artificial con la que nos iríamos fusionando hasta llegar a un estadio o civilización transhumana donde no existiría una distinción entre la máquina y el hombre, lo real y lo virtual, borrándose así los límites biológicos de la especie. Según Kurzweil se trataría de un periodo futuro *“... durante el cual el ritmo de cambio tecnológico será tan rápido, su impacto tan profundo, que la vida humana se transformará irreversiblemente.”* (Kurzweil, 2012, p.6)

⁹ Para más información sobre la biografía de Elon Musk véase (Vance, 2015)

Tesla Motors, alertaba sobre la amenaza que representaba para nuestra civilización el uso de la inteligencia artificial sin supervisión, pidiendo una regulación legislativa gubernamental para el uso de estas tecnologías incluyendo las de sus propias empresas, alegaba que “[Las máquinas] podrían comenzar una guerra publicando noticias falsas, robando cuentas de correo electrónico y enviando notas de prensa falsas, solo con manipular información... La pluma es más poderosa que la espada... En 20 años no es que no vaya a haber gente al volante, es que no habrá volante directamente”. (Palazuelos, 2017)¹⁰

La dimensión fetichista en las nuevas tecnologías de la imagen y la informática

¿No es acaso un verdadero acto de fetichismo esto de crear objetos no clásicos que simulen virtualmente la realidad? ¿Acaso no estamos en presencia de la última manifestación de crear un sistema lógico capaz de gobernar automáticamente a aquel que lo creó?

Lo que se ha venido diciendo en este artículo apunta a una nueva dimensión del problema que nos plantea en la actualidad la creación y el uso inconsciente e indiscriminado de la tecnología.

Emerge una vez más el viejo problema del fetichismo, pero revestido de nuevas implicaciones y retos para la sociedad actual; pues si en su contexto clásico el fetichismo era visto por Carlos Marx como aquel *proceso de dotar a determinado objeto características que no son propias de su naturaleza, de su esencia, de su constitución en tanto objeto*¹¹, con las tecnologías virtuales y de la información algo similar está sucediendo. La autonomía e independencia que un objeto-tecnológico no clásico puede adquirir nos lleva de golpe al problema del fetichismo tecnológico, pues en la medida que un objeto tecnológico adquiera más autonomía e independencia, es posible que aquel que las creó pierda el poder para intervenir en sus propias creaciones. En estas condiciones la manipulación digital de la vida o si se quiere la edición y creación de una realidad sensible virtual ocupa el puesto privilegiado de "Real", pues qué sentido puede tener hablar con términos tan contradictorios puestos en relación directa como la expresión *realidad virtual*, es como decir que algo no real es real, “*La expresión realidad virtual constituye un oxímoron, una paradoja verbal voluntariamente provocativa, pues está formada por dos conceptos contradictorios y autoexcluyentes, ya que algo no puede ser real y virtual a la vez*” (Gubern, 1996, p.155). Sin embargo, lo que estamos presenciando en la actualidad desafía la lógica clásica que separa a lo real de lo virtual como

¹⁰ Véase además sus declaraciones más recientes en: <https://elcomercio.pe/respuestas/elon-musk-cuando-sera-que-tesla-le-dedicara-un-dia-especial-a-la-ia-inteligencia-artificial-revlti-noticia/>

¹¹ La noción clásica de fetichismo fue propuesta por Carlos Marx en el primer capítulo de El Capital, en el apartado “*El fetichismo de la mercancía y su secreto*”, allí Marx sentó las bases del concepto de fetichismo, pues cuando hacía su crítica a la teoría del valor de la economía clásica inglesa llegaba a la conclusión de que el valor es una relación entre personas, disfrazada bajo una envoltura material, en este caso la mercancía, que asumiendo rasgos que fueran proyectados en el proceso de producción del objeto por el sujeto se le presentaban finalmente en el mercado como objetos dotados de vida propia y con características humanas. (Marx, 1981, p.38)

dimensiones excluyentes ¿con que fundamentos podríamos decir que lo virtual es una ilusión o una simulación de la realidad cuando las tecnologías basadas en la inteligencia artificial cada vez más se acercan a borrar la brecha entre el humano y la máquina? Hoy por donde quiera vemos innovaciones que van desde asistentes virtuales que reconocen nuestra voz, drones y vehículos automatizados, ambientes informatizados donde las cosas se fusionan con las máquinas inteligentes; una casa, una fábrica, la escuela y los entornos más familiares están entrando en simbiosis con la inteligencia artificial.

“Nuestros dispositivos se convertirán en una parte creciente de nuestro ecosistema personal, escuchándonos, previendo nuestras necesidades y ayudándonos cuando sea necesario, aunque no se lo pidamos.” (Schwab, 2016, p.16)

“Aunque no se lo pidamos”, entonces ¿Quién está detrás del timón invisible de la inteligencia artificial?

Por mucho que la ciencia quiera responder a esta pregunta y se refiera a los lenguajes y algoritmos matemáticos computacionales que permiten crear la inteligencia de una máquina, tendremos que reconocer que estamos ante un misterio y que sobre la base de tal incertidumbre debemos tomar consciencia de nuestras propias creaciones.

En todo caso fueron la excesiva matematización y racionalización de la vida, nacidos del ideal de ciencia de la modernidad, los que generaron esta infinita carrera tecnológica o si se quiere obsesión tecnológica por la automatización, hasta el punto de creer que una máquina virtual es más real que lo real, contradicción que salta a la vista pues lo digital es tan real como lo analógico, lo que los diferencia es la intensificación del simulacro, verdadera dosis de fetichismo en esta relación hombre-máquina: cada vez el usuario de un ordenador participa menos del proceso de creación de lo virtual, el software se encarga cada vez más de producir el efecto deseado, de modo que la máquina ocupa el lugar del sujeto y el sujeto el del objeto.

“Con la electrónica y la cibernética como extensiones del cerebro, de alguna manera es el cerebro mismo el que se ha transformado en una extensión artificial del cuerpo, y que por tanto ya no forma parte de él. Se ha exorcizado el cerebro como modelo, para accionar mejor sus funciones. Se ha formado una prótesis en el interior mismo del cuerpo.” (Baudrillard, 1990, p. 28)

Entonces podemos asegurar que no se trata del clásico tópico humanista de la tecnología deshumanizadora, es más bien lo contrario, un aumento de humanización de los objetos tecnológicos lo que estamos presenciando con las nuevas tecnologías. Las fronteras de lo humano y lo no humano hace tiempo fueron trascendidas en la medida en que el hombre fue cediendo más lugar a creaciones de segundo orden o de segunda naturaleza. En este sentido la Internet constituye un claro ejemplo de fetichismo tecnológico, pues los usuarios le otorgan inconscientemente características humanas y sociales a

objetos que si bien permiten comunicación global y en red, en sí mismo no son portadores de esos valores humanos. Como diría Carlos Marx *“Su propio movimiento social cobra a sus ojos la forma de un movimiento de cosas bajo cuyo control están, en vez de ser ellos quienes las controlan”* (Marx, 1981, p.42). Por lo tanto, estamos ante un nuevo antropomorfismo, pues los nuevos objetos tecnológicos escapan al orden natural de las funciones primarias del hombre, ahora las nuevas tecnologías simulan funciones superestructurales *“...ya no son sus gestos, su energía, sus necesidades, la imagen de su cuerpo lo que el hombre proyecta sobre los objetos automatizados, es la autonomía de su conciencia, su poder de control, su individualidad propia, la idea de su persona.”* (Baudrillard, 1969, p. 128).

Desde siempre el hombre ha proyectado su propia imagen sobre objetos o funciones de objetos en el mundo exterior, este proceso de antropomorfismo comenzó desde que hace treinta mil años en las cavernas de Lascaux aparecieran las primeras imágenes virtuales creadas por el hombre (Rheingold, 1994, p. 393), pero cuando ese objeto, cosa o herramienta simulan procesos cognitivos del hombre las consecuencias son mayores, ya que el hombre no sólo le cede capacidades físicas e intelectuales a ese objeto, sino también emocionales y morales, verdadero problema de este fetichismo tecnológico, que no se diferencia tanto del fetichismo mercantil, en tanto la publicidad y las marcas de cualquier mercancía se encargan de vender no un objeto sino características humanas que encarnan estos objetos.

Con razón, una de las preocupaciones más actuales de la UNESCO, se derivan del acelerado ritmo con que las nuevas tecnologías e internet están siendo transformadas por la inteligencia artificial. Se trata del *“Consenso de Beijing sobre la inteligencia artificial y la educación”* que fuera aprobado durante la *Conferencia internacional sobre la Inteligencia Artificial en la Educación* que tuvo lugar en Beijing del 16 al 18 de mayo de 2019, en donde se expresa una de las preocupaciones que ha sido objeto de estudio en el presente artículo:

“También afirmamos que el desarrollo de la inteligencia artificial debe estar controlado por el ser humano y centrado en las personas; que la implantación de la inteligencia artificial debe estar al servicio de las personas para mejorar las capacidades humanas; que la inteligencia artificial debe concebirse de manera ética, no discriminatoria, equitativa, transparente y verificable; y que el impacto de la inteligencia artificial en las personas y la sociedad debe ser objeto de seguimiento y evaluación a lo largo de las cadenas de valor.” (UNESCO, 2019, p. 29)

En este mismo contexto el Grupo Especial de Expertos (GEE) asumió el encargo de elaborar un proyecto de recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial, dejando claro en una de sus recomendaciones que

“...además de plantear cuestiones éticas similares a las de cualquier otra tecnología, los sistemas de IA también plantean nuevos tipos de cuestiones. Algunas de ellas tienen que ver con el hecho de que los

sistemas de IA son capaces de hacer cosas que antes solo podían hacer los seres vivos y que, en algunos casos, incluso se limitaban solo a los seres humanos. Estas características otorgan a los sistemas de IA una función nueva y determinante en las prácticas y la sociedad humanas. Yendo aún más lejos, a largo plazo, los sistemas de IA podrían desafiar el sentido especial de la experiencia y la conciencia propio del ser humano, planteando cuestiones adicionales sobre la autonomía, el valor y la dignidad del ser humano.” (SHS/BIO/AHEG-AI, 2020, p. 5)

Agregando, además:

“Puede ocurrir que, en algunos casos, los seres humanos tengan que compartir el control con los sistemas de IA por razones de eficacia, pero la decisión de ceder el control en contextos limitados seguirá recayendo en los seres humanos, ya que los sistemas de IA deberían ser investigados, diseñados, desarrollados, desplegados y utilizados para ayudar a los seres humanos en la toma de decisiones y en la actuación, pero nunca para reemplazar la responsabilidad humana final.” (SHS/BIO/AHEG-AI, 2020, p.5)

CONCLUSIONES

Esta responsabilidad humana final, se constituye así en el límite que tendremos que trazar entre la inteligencia artificial y la inteligencia humana, ya que no es la tecnología por sí sola la que tiene determinadas características que la hacen buena o mala, la solución a los problemas planteados no se halla en la renuncia a la tecnología, pues no toda objetivación del sujeto es una pérdida de su esencia.

En este último sentido, también podemos hablar de una expansión de las facultades del sujeto, de una apertura a una nueva forma de sensibilidad. Imaginario tecno-cultural, capaz no solo de enajenar y manipular técnicamente al hombre, sino también de abrir nuevas brechas espacio temporales en la sensibilidad del sujeto. Y esta última dirección nos lleva al problema de la tecnología como vehículo para la emancipación del ser humano.

Estas dos dimensiones que aparecen cuando se aborda el tema de las nuevas tecnologías de la imagen y de la informática y sus retos más actuales con una posible singularidad tecnológica de la inteligencia artificial nos obligan a establecer un balance crítico del fenómeno desde una perspectiva que sea capaz de abordar dichos problemas sin formulas extremistas. La dirección y el destino que puedan tomar en nuestras manos estas nuevas tecnologías, de ser un proceso de fetichismo tecnológico o una liberación consciente de nuestras propias facultades científico-tecnológicas, sensibles y socioculturales, dependen una vez más del compromiso del hombre con sus propias creaciones.

Según nuestro criterio, los valores espirituales del hombre no son susceptibles de ser automatizados, lo que las nuevas tecnologías acaso podrían enseñarnos mejor no es a renunciar a nuestras facultades para que una máquina las

realice por nosotros, sino a maravillarnos y aprehender del poder que se esconde aún en la naturaleza. Acaso nuestras propias creaciones nos estén enseñando que la verdadera tecnología esté aún por ser conocida y aguarde en nosotros mismos. El Fetichismo tecnológico es la separación del sujeto con respecto al objeto, proyección invertida que puesta nuevamente en su lugar nos devuelve la verdadera imagen, de que las nuevas tecnologías son, pese al nivel de autonomía e independencia que portan, objetos que solo pueden ser puestos en marcha por la innovación del ser humano.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (1990). Videosfera y sujeto fractal. En AA.VV., *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Ediciones Cátedra S. A.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ciudad de México: Itaca.
- Castells, M. (1999). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. México D.F.: Siglo XXI editores.
- Delgado, C. (2007). *Hacia un nuevo saber. La bioética en la revolución contemporánea del saber*. La Habana: Publicaciones Acuario.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Kurzweil, R. (2012). *La singularidad está cerca. Cuando los humanos trascendamos la biología*. Berlín: Lola Books.
- Marshall, B. (2004). *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. México D.F.: Siglo XXI Editores.
- Marx, C. (1981). *El Capital* (Vol. 1). La Habana: Ciencias Sociales.
- Marx, C., & Engels, F. (1962). *El Manifiesto Comunista*. En C. Marx, & F. Engels, *Obras escogidas en dos tomos*. Moscú: Ediciones en Lenguas Extranjeras.
- Morin, E. (2001). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Núñez, J. (2003). *La Ciencia y la tecnología como procesos sociales. Lo que la educación científica no debería olvidar*. La Habana: Félix Varela.
- Núñez, J. (2007). *La Ciencia y la tecnología como procesos sociales*. En AA.VV., *Tecnología y sociedad*. La Habana: Félix Varela.
- Palazuelos, F. (18 de julio de 2017). Elon Musk: "La inteligencia artificial amenaza la existencia de nuestra civilización". *El País*. Recuperado el 2021 de noviembre de 25, de https://elpais.com/tecnologia/2017/07/17/actualidad/1500289809_008679.html
- Renaud, A. (1990). Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo imaginario. En AA.VV., *Video culturas de fin de siglo*. Madrid: Ediciones Cátedra S. A.
- Rheingold, H. (1994). *Realidad Virtual*. Barcelona. Barcelona: Guedisa.

Schwab, K. (2016). *La cuarta revolución industrial*. Barcelona: Debate.

SHS/BIO/AHEG-AI. (2020). *Primera versión de un proyecto de recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial*. Recuperado el 22 de noviembre de 2021, de https://ircai.org/wp-content/uploads/2020/07/Recommendation_first_draft_SPA.pdf

UNESCO. (2019). *Consenso de Beijing sobre la inteligencia artificial y la educación*. Recuperado el 2022 de noviembre de 21, de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368303>

Van Dijk, J. (2016). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Vance, A. (2015). *Elon Musk: El empresario que anticipa el futuro*. Barcelona: Ediciones Península .

Virilio, P. (1997). *El Cíbermundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A.

