

ARTÍCULO

NOVUM TEXTUM

Raymundo Castillo Bautista

Profesor del curso virtual Ética del Desarrollo, Grupo EUMED, Universidad de Málaga, España

lielander@yahoo.com.mx

NOVUM TEXTUM

Resumen:

El presente trabajo pretende ser una reflexión filosófica sobre la condición actual de los nuevos textos al presentarse el desarrollo tecnológico, entendiéndose más precisamente, la hipermultimedialidad y la hipertextualidad y como ellos afectan al ser humano. Pues ambas rompen, de una u otra forma con el sentido de linealidad narrativa, creando así una multidimensionalidad o profundidad en los textos. Dentro del trabajo se cubren los siguientes tópicos: a) prelude a la cultura de la imagen, b) la tecnología como discurso, c) el sentido de los nuevos textos, d) la transfiguración del yo, y finalmente e) los textos hiperactivos.

Palabras clave: texto e hipertexto, Cultura de la Imagen, tecnología como discurso, sentido del texto, transfiguración del yo, relación hombre-máquina

NOVUM TEXTUM

Abstract:

This paper tries to be an philosophical approach to new text and its relation with technology development and how both affects human being. By new text should be understood the multimedia, the hypermedia and the hypertext. These three breaks linearity in storytelling, building a layered text. The topics in this paper are: a) prelude to an image culture, b) technology as discourse, c) meaning of new text, d) transformation of the I, and finally e) the hyperactive text.

Keywords: text and hypertext, Image Culture, technology as discourse, meaning of text, transformation of the I, human-computer relation.

Introducción

Se puede pensar que "... los discursos obedecen a un muy general principio de pertinencia, según el cual si un discurso existe es porque debe haber razón para ello"¹. Sin embargo cuando la tecnología brinda la oportunidad de generar nuevos textos², entendidos bajo el nombre de hipertexto o hipermedia (estos conceptos conforman el mundo de los bits – un bit es aquel que "no tiene color, tamaño o peso y puede ser llevado a la velocidad de la luz. Es el elemento atómico más pequeño del DNA de la información"³ – y a su vez se insertan dentro de la llamada Sociedad del Conocimiento o de la información. Siendo su rasgo principal, la conversión del conocimiento "en un recurso clave, y el único escaso", además de que "el conocimiento efectivo es el especializado"⁴); se generan una serie de cuestionamientos alrededor de ellos, como son: ¿pueden calificarse estas nuevas formas, el hipertexto y la hipermedia, como textos o inclusive como discursos?, ¿qué son los nuevos textos?, ¿cuál es la razón por la que existen? y ¿cuáles son sus implicaciones entre los individuos? Este ensayo pretende adentrarse en estas interrogantes, así como cuestionar si la presencia de las nuevas tecnologías es un problema o ventaja para la creación de nuevos textos, para ello se pretende realizar una reflexión sobre la condición actual de los textos producidos por medio de la tecnología, llegándose a hablar en la actualidad inclusive de "documentos inteligentes"⁵. El nivel de desarrollo de la tecnología ha sido tal que ya se habla del "análisis lingüístico de la red" o "netlinguistics"⁶ el cual incluye al momento cinco tipos de géneros o "cybergenres" a partir del contenido, la forma y la funcionalidad⁷. Además, no hay que olvidar que con la utilización del chat y los mensajes SMS de los dispositivos móviles, las formas de escribir se alteran a causa de la simplificación de caracteres y la utilización de iconos gestuales⁸.

Preludio a la cultura de la imagen

En 1969, al analizar la televisión, Caleb Gattegno sentenció la potencialidad de la vista como esencia para crear una cultura propia:

"La vista, aunque es usada por todos nosotros en forma tan natural, no ha producido aún su civilización. La visión es rápida, perspicaz, simultáneamente analítica y sintética. Requiere tan poco energía para funcionar, tal como lo hace, a la velocidad de la luz, que permite a nuestra mente recibir y retener un número infinito de piezas de información en una fracción de segundo."⁹

1 Todorov Tzvetan, *Simbolismo e interpretación*, Monte Ávila Editores, 1982, p. 28

2 Se toma como referencia la noción de que el texto puede ser entendido como "todo discurso fijado por la escritura" (en Ricoeur Paul, *Del texto a la acción*, Ensayos de hermenéutica II, FCE, Argentina, 2006, p. 127). Esto quiere decir que el texto se convierte en representamen del habla. A su vez, en la postura de Barthes, el texto, entendido como entramado, puede ser de dos tipos: a) aquel que permanece mudo y b) el que genera placer.

3 Negroponte Nicholas, *Being Digital*, Hodder & Stoughton, Gran Bretaña, 1995, p. 14

4 Drucker Peter F., "The next society. A survey of the near future", en *The Economist*, EEUU, 3 de Noviembre 2001, Vol. 361, No. 8246, p. 8

5 Hornung Christoph y Adelino Santos, "A proposal for a Referente Model for Cooperative Hypermedia Systems", en *Multimedia*, Springer-Verlag, 1991, p. 6

6 Posteguillo en Renau Renau María Luisa, *La página Web de la industria cerámica-azulejera: un estudio descriptivo y su aplicación en la enseñanza de inglés para la informática*, Universitat Jaume I., 2004, pp. 31-33

7 Shepherd y Watters en Renau, op. cit. 6, p. 38

8 El estudio de estas variantes se realiza desde los denominados sociolectos.

9 Gattegno Caleb, *Hacia una cultura visual*, SEP-Diana, México, 1969, p. 16

Gattegno considera que "... la mayor parte del potencial de la imagen visual no se usa y se le subordina al relato de un historia"¹⁰. A pesar de que el diagnóstico de Caleb Gattegno pretende presentar una postura a favor de la integración del medio televisivo a la educación, el autor critica la integración de la televisión con la mente, describiendo una situación en la cual la máquina, el aparato, se convierte en un ente vivo capaz de entablar un diálogo. En sus palabras:

"Debido a que el medio de la televisión está tan interrelacionado con la mente humana, uno puede distinguirse del otro sólo cuando el aparato está muerto – esto es, apagado – y se ha convertido en un objeto que ha asumido rasgos estáticos. En verdad, una televisión viva deja de ser un aparato: al llenar la imagen el espacio sensorial de los televidentes, los obliga a participar en diálogos que reducen la percepción de aparato como tal hasta un mínimo despreciable. Hablar del medio de la televisión es en cierta forma hablar del hombre, que percibe, responde y procesa los mensajes."¹¹

Además, la importancia de la Televisión, de acuerdo al mismo autor, radica en que "no muestra en el medio aspectos falsos, y aun muestra algunos aspectos aceptables"¹². Por otro lado, la sentencia de Gattegno sobre la televisión era muy clara, "algún día la televisión actual se verá tan torpe"¹³. En efecto desde la década de 1990 con Internet y la Web, este aparato pierde importancia para ser sustituido por otro más dinámico, y a su vez esta cultura visual se consolida cada vez más como. Tal imposición de las imágenes llega incluso a ejercer un acto de trasgresión o violación sobre el individuo.

A casi treinta años de que Gattegno delineó esta condición para el aparato televisivo, con la incursión masiva de la computadora en los hogares y en prácticamente todas las labores cotidianas en la sociedad, así como el surgimiento de otros dispositivos móviles que al final de cuentas no son más que extensiones de la misma computadora; es posible determinar que el aparato, sin importar su tipo, tamaño, velocidad, contenga pantalla o no, adquiere un status ontológico, esto es: "eso (la máquina) es sujeto". Tal vez, el único rasgo característico de este nuevo tipo de entes es que cuentan con un procesador o controlador. Pero a su vez, se convierte en causa de nuestro status ontológico, puesto que "uno es en cuanto a los aparatos con los que interactúa". Solamente mediante esta interacción es capaz de reconocerse a sí mismo y a su existencia. De tal manera que la tecnología no solamente se convierte en un intento de discurso, sino también en ontología.

La situación es clara, la construcción de una cultura de la imagen permite transfigurar el legado de la razón:

"sometiendo [la] unicidad y universalidad del *logos* a la multiplicidad de **logos**, en una palabra el discurso del pensamiento se ha fragmentado... El vínculo se ha roto, ya nada tiene que ver con la palabra, el pensamiento, el concepto o la razón. En vez de esto, se convierte en la imagen de las imágenes, a partir de la cual se obtiene el control. Cada fragmento, representa las ilusiones que las diversas empresas ofrece por medio de sus diversos bienes y servicios."¹⁴

10 Ibid, p. 29

11 Ibid, pp. 31-32

12 Ibid, p. 31

13 Idem.

14 Castillo Bautista Raymundo "Entre logos", en Publica tu obra, UNAM, México, agosto 2005, [01/03/2007], Texto completo en: www.tuobra.unam.mx/publicadas/050811214638.pdf

El *logos* es transformado y bajo una serie de procesos se le ha extirpado la *ratio* e implantado a la imagen como si se tratara de un trasplante. Pareciera que llegó el punto en que la primera pone en riesgo e incluso hace imposible la existencia del cuerpo social. De tal manera que en este mundo tan sólo existe la idea de algo, sin embargo estas ideas carecen de referente.

La tecnología como discurso

El discurso es "acontecimiento en forma de lenguaje"¹⁵, y es la oración "la unidad básica del lenguaje"¹⁶. De acuerdo a Ricoeur el discurso como acontecimiento se conforma de cuatro rasgos¹⁷:

- 1) El discurso se realiza siempre temporalmente y en un presente
- 2) El discurso remite a quien lo pronuncia a un complejo de embragues
- 3) El discurso es siempre acerca de algo. Se refiere a un mundo que pretende describir, expresar o representar.
- 4) Todos los mensajes se intercambian en el discurso. En este sentido, sólo el discurso tiene, no únicamente un mundo, sino otro, un interlocutor al cual está dirigido.

Además, "lo que sucede en la escritura es la manifestación completa de algo que esta en un estado virtual, algo incipiente y rudimentario que se da en el habla viva; a saber, la separación del sentido y del acontecimiento... La escritura es la manifestación íntegra del discurso."¹⁸. De tal manera que "el significado del texto no está detrás del texto, sino enfrente de él, no es algo oculto, sino algo develado."¹⁹.

Tanto la multimedialidad como la hipertextualidad se quedan en una mera intención, pues al igual que con el texto, no se consolida discurso alguno. La estructura autor-lector es rota en el momento en que el segundo tiene que armar sus estructuras narrativas de acuerdo a su capacidad intelectual, lúdica y cognoscitiva; a partir de cierto número de posibilidades habilitadas por el autor. Los nuevos textos se integran como narrativas con un alto grado de iconicidad. Como ejemplo predominante de esta situación destacan los C-RPG (Juegos de Rol para Computadora). Al mismo tiempo, como resultado a esta estructura, el lector se convierte al mismo tiempo en un criador y devorador de imágenes, esto es, un *ideófago* o un *imagófago*.

La esencia de las tecnologías aplicadas a la creación de textos es interesante, pues plantea la construcción de diversas condiciones de posibilidad a partir de un estado de cosas predefinido. Sin embargo, todavía hoy, las formas de presentar tales estados aún son muy precarias y en su intento por superar la linealidad de los textos tradicionales, termina por presentar rutinas fáciles de controlar, predecibles y poco activas al llenar la pantalla de supuestas metáforas visuales que pretenden acompañar, sustituir o narrar la acción y argumentación.

15 Ricoeur Paul, op. cit 2, p. 170

16 Idem.

17 Idem.

18 Ricoeur Paul, Teoría de la interpretación Discurso y excedente de sentido, Siglo XXI, México, 2006, p 38

19 Ibid, p. 100

Para la siguiente explicación, es necesario partir del siguiente supuesto:

Se tiene una película con una duración normal a la del mercado de esta serie de productos, alrededor de dos horas, en donde en cualquier momento se puede hacer clic sobre el "personaje principal" de la trama, el protagonista de una historia cualquiera, para poder ver otro momento audio visual de la vida de este personaje y que no se encuentra inmersa en la historia original. Es necesario también, suponer que toda la vida del personaje se encuentra volcada en audio y video, desde los momentos más exteriores hasta su intimidad, incluso hasta los monólogos que ocurren en la mente del mismo; y que en cualquier momento se pueda consultar cualquier momento de la vida de este personaje. Ahora, siguiendo con la cadena de suposiciones, es posible que esta función sea para todos los personajes de la historia inicial, desde los simples personajes que aparecen cruzando la calle hasta los diversos artefactos que aparecen como parte del escenario o de apoyo a los personajes, siendo posible por ejemplo en tan sólo un clic ver las propiedades bioquímicas de una piedra que aparece a cuadro, su clasificación geológica y la forma en la que llegó al cuadro que se está viendo. Además, esta posibilidad se encuentra activa para todos los personajes y objetos que aparecen antes y después de la supuesta película inicial.

Como resultado se tejen un sin fin de historias de donde se puede observar una red, en donde la linealidad parece ante la creación de un tejido en donde cualquier nodo puede ser al mismo tiempo un clímax, un inicio, un final o incluso nada, de cualquier historia que recorre por este entramado. Pereciendo al mismo tiempo lo definido. Sin embargo, ante esta cadena de supuestos que hablan sobre una red de historias se plantea un problema mayor al de la indefinición de roles y la incertidumbre de los mismos, que tiene que ver con la simulación de realidades.

El sentido de los nuevos textos

Al cuestionamiento sobre el sentido de los nuevos textos (dígase hipertextos, hipermedia o multimedia) como discurso se le puede responder considerando que el sentido, para Paul Ricoeur, cuenta con dos interpretaciones, por un lado "aquello a lo que el interlocutor se refiere... lo que intenta decir, y [por el otro] lo que la oración significa"²⁰. Sin embargo, en contra de lo que plantea este mismo autor, la diferencia entre el *acontecimiento* es transfigurado, ya no es "alguien quien habla"²¹ sino algo que habla: la computadora, los bits, lo digital. Pero al mismo tiempo, como sistema y código, pierde su anonimato. De tal manera que la computadora, a través de sus diversos sistemas que la dotan de *inteligencia*, es lenguaje y a su vez adquiere el estatus de persona, *verbi gratia* en una "conversación" por chat se carece de la certeza sobre el interlocutor que se encuentra enfrente de uno, se pierde el límite entre la *res extensa* y la *res cogitans*, esto es, se desconoce si quien escribe ante uno es una persona o una rutina de inteligencia artificial que emula a una persona, constituyéndose así la máquina en una persona virtual. Si se considera como verdadero que la relación hombre-máquina a través de los diversos tipos de interfaces tiene por objetivo el establecimiento de un discurso, es posible entonces considerar que esta misma relación exige el establecimiento de un nuevo tipo de ágora donde tome lugar un diálogo. Entendido como algo artificial, puesto que en este espacio acontece la simulación de un diálogo entre la máquina y el ser humano. La caja inteligente se convierte en intermediaria epistemológica, se ubica entre el mundo a ser aprehendido y el ser humano. Aprehender es digitalizar. Mejor sería calificar a esta caja como mágica, pues hace que la doxa aparente ser ante nosotros y se constituya a su vez como episteme. Terrible confabulación de pistis. En la actualidad Narciso se nos presenta como sustituto de Odiseo (quien se llegó a presentar como la figura de la modernidad). Sin embargo Narciso en realidad es una sombra en este

20 Ibid, p. 26

21 Ibid, p. 27

mundo, realmente lo que hay detrás de él, el dueño de esa sombra es *pístis*.

La transformación del yo

Hasta no hace mucho tiempo, el yo era entendido como condición fundamental de la identidad, esto es, "en condiciones normales nada nos parece tan seguro y establecido como la sensación de nuestra mismidad, de nuestro propio yo. Este yo se nos presenta como algo independiente, unitario, bien desmarcado frente a todo lo demás... por lo menos hacia el exterior, el yo parece mantener sus límites claros y precisos"²². Sin embargo, en la actualidad el principio de identidad se ha roto, entendido como aquel que "le permite [al hombre] discernir lo interior (perteneciente al yo) de lo exterior (originado en el mundo)"²³.

Ante tal situación, un yo sin límites claros, se generan, por lo menos en la postura de Freud, dos opciones: a) se vive un enamoramiento general, en dónde "amenaza esfumarse el límite entre el yo y el objeto... el enamoramiento afirma que yo y tú son uno, y está dispuesto a comportarse como si realmente fuese así"²⁴, o b) se vive un estado general de patología, la cual:

"presenta gran número de estados en los que se torna incierta la demarcación del yo frente al mundo exterior, o donde los límites llegan a ser confundidos: casos en que partes del propio cuerpo, hasta componentes del propio psiquismo, percepciones, pensamientos, sentimientos, aparecen como si fueran extraños y no pertenecientes al yo; otros, en los cuales se atribuye al mundo exterior lo que a todas luces procede del yo y debería ser reconocido por éste."²⁵

Ante los hechos de nuestro mundo la primera opción resulta hilarante o incluso melancólica, si se le entiende desde la relación yo-tú, sin embargo cabría concederle algún grado de posibilidad si esto ocurre desde la relación yo-eso (máquina), pues al fin y al cabo el tú y eso no son más que el objeto de los sentimientos del yo. La segunda opción, la patología, resulta posible desde el momento en que "el destino del cuerpo es volverse prótesis"²⁶, convirtiéndose al mismo tiempo el cuerpo en "la metáfora de nada"²⁷. La prótesis es llevada al límite, puesto que "la totalidad del ser humano, su cuerpo biológico, mental, muscular, cerebral, flota en torno a nosotros bajo forma de prótesis mecánicas o informáticas"²⁸; haciendo del hombre un parálítico, tanto en el sentido físico como en el mental²⁹ (ver figura 1). De tal manera que "el individuo que consume, se transforma poco a poco hasta ser un consumidor que consume la idea de ser individuo"³⁰. A partir de que las relaciones entre los hombres se cambiaron por las del hombre con la máquina la identidad comenzó su indeterminación en el mundo, tal como ocurre con la frontera entre la relación del yo y el exterior. En otras palabras, "no hay determinación de identidades ya que la idea de identidad se recrea en la relación"³¹. Y es que la sociedad desaparece como resultado a la ausencia del otro, esto es, "cuando el otro no aparece la sociedad se disuelve y con ella sus finalidades sustantivas y

20 Ibid, p. 26

21 Ibid, p. 27

22 Freud Sigmund, El malestar en la cultura, Alianza, México, 2001, p. 9

23 Ibid, p. 11

24 Ibid, pp. 9-10

25 Ibid, p. 10

26 Baudrillard Jean, La transparencia del mal, Anagrama, España, 1997, p. 26

27 Ibid, p. 13

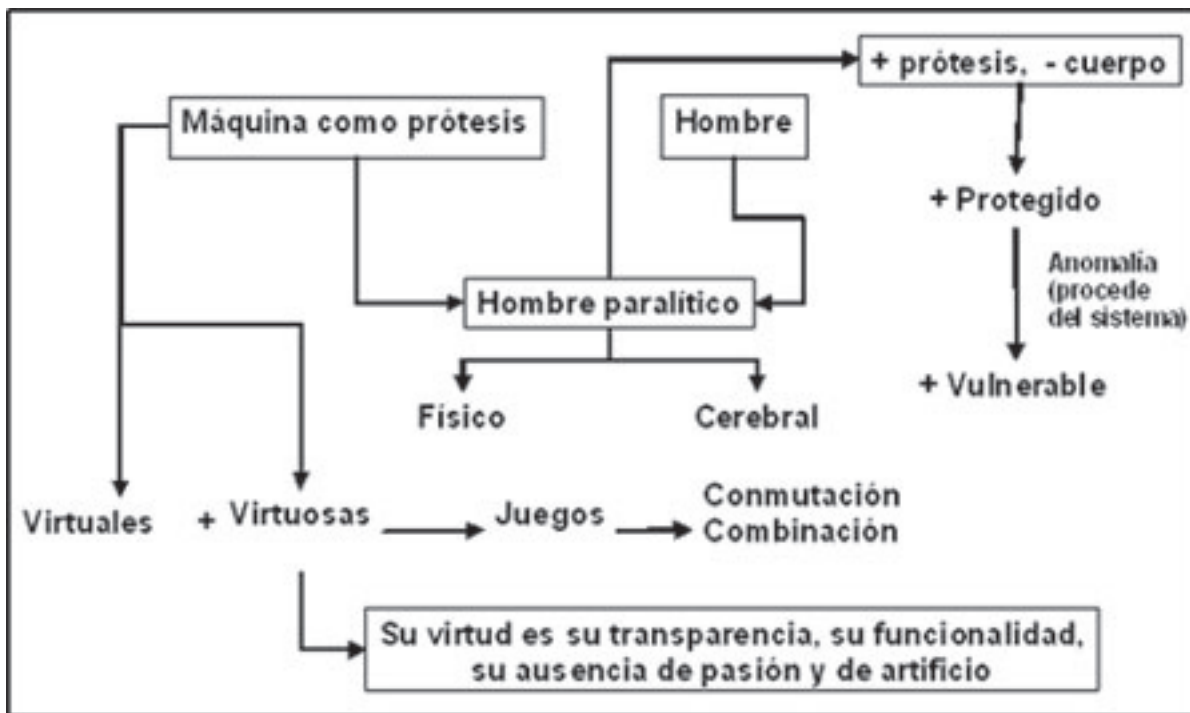
28 Ibid,, p. 36

29 Ibid, p. 59

30 Castillo Bautista Raymundo, Eroba, 4º Congreso Nacional de Derecho de la Información, Instituto de Investigaciones Jurídicas, UNAM, México, 2003, p. 6

31 Raymundo Mier citado en Fernández Rivas Lidia, "Algunas consideraciones éticas en el campo de la psicología", en Vargas Isla Lilia Esther, Territorios de la ética, UAM-Xochimilco, México, 2004, p. 48

32 Ibarra Colado citado en Araujo Paullada Gabriel, "Apuntes para pensar la ética en la universidad", en Vargas Isla Lilia Esther, Territorios de la ética, UAM-Xochimilco, México, 2004, p. 26



su sentido de cuerpo”³².

Fuente: Elaboración propia a partir de Baudrillard Jean, *La transparencia del mal*, Anagrama, España, 1997

Los nuevos textos, así como la Web, mientras se desarrollan día a día, edifican una psique gracias a la tecnología, puesto que “sólo en el terreno psíquico es posible esta persistencia de todos los estadios previos junto a la forma definitiva”³³. Una tecno-psyche en donde puede existir el uno y el todo en el mismo espacio, por muy virtual que este sea considerado, traspasando el mismo límite que planteo Freud respecto a lo psíquico, pues gracias a la tecnología es posible representar gráficamente este fenómeno³⁴. A la vez, de superar su estadio 3.0³⁵, la tecnología se presenta como extensión del inconsciente de cada “yo” que se conecta a la red, como determinante esencial de su capacidad socializadora. Al mismo tiempo, se abandona el cartesiano *cogito ergo sum* por el *texo ergo sum*. Irónicamente el ser y la socialización de este es reducido a un mero sentido de conectividad. El principio es: a mayor conectividad, entendida como la posibilidad de crear ligas o (hiper)vínculos con lo otro, siendo lo más importante el flujo de datos de la manera más eficiente posible, mayor sociabilidad y posibilidad de ser. De tal manera que sólo es posible “Ser en el vínculo con el otro”³⁶. Por tanto, ante lo discutido hasta el momento, vale la pena preguntarse si los seres humanos siguen y seguirán ocupando su papel como tejedores de su destino o si serán desmantelados, sustituidos y conducidos por las máquinas en este hacer. Esto significa que es necesario poner en duda el *status quo* de los seres humanos ante la máquina. La aparente estabilidad entre el sujeto y el objeto es trastocada por la relación hombre-máquina, con la imagen como intermediaria, pues resulta difícil distinguir cada vez más la existencia de un sujeto. Debido, principalmente, a que esta

33 Freud Sigmund, op. cit. 22, p. 15

34 Cfr. Freud Sigmund, *El malestar en la cultura*, Alianza, México, 2001, p. 16

35 En la actualidad se discute tecnológica y académicamente sobre la Web 3.0 con el objetivo de generar una red semántica con cierto grado de “inteligencia”; mientras que en su fase 2.0 se comenzó a dotar a la red de cierta capacidad para asociar y disociar términos mediante las ontologías.

36 Araujo Paullada Gabriel, op. cit. 32, p. 16

37 Se alude a las palabras en inglés debido a que en español el sentido, de acuerdo a su uso, no es tan claro como en aquel idioma, por ejemplo se puede notar la diferencia cuando se dice “I watch TV”, y “I see you”. Sin embargo en español es “Veo televisión” y “Te veo” no genera mucha divergencia.

relación solamente puede ser entendida en términos de un "play" o de un "watch"³⁷.

Lo que esta dentro de la pantalla se ve ("watch on") pero no se ve ("see"), al mismo tiempo en que la relación con la máquina se mantiene como un constante *lusus* o juego³⁸.

Esto quiere decir que la tecnología se estatuye como un causal del ser, o mejor dicho como la *e-sencia* misma del ser. O lo que es lo mismo, sin ella no se es. Por *e-sencia* se debe entender el surgimiento de una esencia electrónico-digital, por eso la *e*, cuya principal característica es la reducción del todo a ceros y unos, además la *e* representa el advenimiento de una era dónde lo más importante es la evaluación del individuo de acuerdo a ciertas habilidades estandarizadas. Por tecnología se evoca al sentido de artificio mismo. Cualquier objeto realizado por la mano humana a través de la transfiguración de la naturaleza. Sin embargo, en la actualidad, gracias a la digitalización, destaca un sentido binario a través de ondas o pulsos electromagnéticos que a la larga se constituye como el núcleo de esta *e-sencia*. Es "una cualidad que se aplica a cualquier objeto... su función es alterar tanto compositiva como funcionalmente al objeto... [por tanto] permite establecer un puente entre la realidad y la virtualidad"³⁹.

Los textos hiperactivos

Es de notar que con la incursión de la multimedialidad y la hipertextualidad ya no se tienen ni producen los textos mudos que criticaba Barthes, más bien es el tiempo del nacimiento de textos "hiperactivos", en cuanto al síndrome y su integración con las relaciones hombre máquina. Para justificar esta resemantización se alude a una definición sobre la hiperactividad o déficit de atención, se conoce que: "es un problema de falta de atención, exceso de actividad, impulsividad o alguna combinación de estos"⁴⁰, en el TDA se pueden presentar cualquiera de estos dos síntomas: los de falta de atención o los de hiperactividad-compulsividad⁴¹. Por lo que hablando de los nuevos textos el conjunto de medios reunidos interactúan de manera inquieta y con falta de atención entre ellos y el usuario, al mismo tiempo que evocan la impulsividad al presentar "áreas calientes" a veces claras otras tantas indefinidas para representar puertas de elección, que al final de cuentas como toma de decisiones llevan a la construcción de distintas líneas de acción en donde predomina el reino de las imágenes y la interpretación. Pues solamente con la visualización de la organización es posible evitar el "sentirse perdido en el hyper espacio"⁴².

Hoy día, los nodos de información se llenan cada vez más de "textos hiperactivos" al llenarse de movimiento y demás adornos que tan sólo ornamentan un dudoso contenido sin importar que se trate de "sistemas pasivos, interactivos o cooperativos"; evocando al mismo tiempo la falta de atención en el usuario con⁴³: la falta de instrucciones y obligaciones, el evitar el compromiso con el esfuerzo mental,

38 De manera muy similar a como ocurre con "watch", "play" es utilizado para establecer una relación entre el sujeto y la máquina (ciertas máquinas), esto ocurre también en el alemán con el verbo "spielen".

39 Castillo Bautista Raymundo, op. cit. 30, p. 2

40 Medline Plus, "Hiperactividad", en Enciclopedia de Medline Plus, [10/05/ 2006], disponible en línea: <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/001551.htm>

41 Idem

42 Hornung Chistoph y Adelino Santos, op. cit. 5, p. 13

43 Características del síndrome de falta de atención, en Enciclopedia de Medline Plus, op. cit. 84

aumenta la frecuencia del olvido, la distracción y la pérdida de objetos.

Desde otra perspectiva, fomentan la hiperactividad con⁴⁴: a) el juego con las manos a través de los dispositivos de entrada como son el ratón, la tableta digital, el teclado; b) el abandono de la realidad para mantenerse inmersos en un mundo de simulaciones; c) la necesidad de ruido se convierte en motor esencial para actuar, gracias a la inclusión de la multimedialidad, pues por medio de la integración de la computadora a la vida cotidiana se le posibilita la generación de ruido visual, auditivo y táctil al mismo tiempo; y d) la necesidad de hablar excesivamente es desarrollada al promover la democracia en la creación de contenidos desde lo más informal como puede ser un correo electrónico o un chat para mantener encuentro casuales, hasta el desarrollo de trabajos académicos.

Además, los nuevos textos fomentan la impulsividad ya que se pide: a) la emisión de respuestas mucho antes de tener la pregunta, gracias en gran medida al tener como esencia moderna a la competitividad; b) por lo que al mismo tiempo termina interrumpiendo a los demás.

Algunos otros problemas que surgen de esta nueva realidad y que se encausan dentro de una ética de la información. Por un lado, la paternidad en la creación de documentos se pierde ante la creación colectiva y el trabajo cooperativo, como lo presentan los wikis. A su vez, dentro de los problemas de autoría, se presenta la necesidad de tener documentos con derechos de uso abierto por medio de licencias de *creative commons* o *copyleft* con ciertos condicionantes, dejando atrás los viejos derechos restrictivos del *copyright*.

Conclusión

Es obligado observar, antes que otra cosa, que los textos han perdido sus orillas al transfigurarse de objetos planos (respecto a la hoja sobre la cual se imprimen) a objetos multidimensionales. Además, los nuevos textos plantean, por medio de las realidades simuladas, el que los usuarios parezcan no estar en la realidad cuando se les habla desde ésta, pues ellos ya interactúan, viven y sienten de manera simulada, se mantienen inmersos en un viaje que va del parecer al perecer. Pues lo importante pareciera ser la interacción por sí misma, de tal manera que en este sentido la tecnología se impone como un falso discurso, transitando del discurso por medio de la tecnología, al discurso de la tecnología por la tecnología, transcurriendo en un infinito en sí mismamiento mientras se nos convierte en seres hiperactivos hipertextuales e hipermediales (SHHH). Este acrónimo, SHHH, representa el silencio del ser gracias a la tecnología. La red, como forma (no hay que dudar que las nuevas maravillas de nuestro tiempo sean las más grandes e intangibles edificaciones ante los sentidos), sustituye y rebasa el sentido de la escultura de los tres monos sabios orientales, Mizaru, Kikazaru e Iwazaru; pues al estar conectado cada individuo con la máquina es posible trascender el triunvirato de estados, esto es: hablar sin hablar, escuchar sin escuchar y ver sin ver en un plano psíquico que se constituye en el exterior del cuerpo como resultado a un yo indefinido en sus límites; gracias, en gran medida, a las relaciones hombre-máquina y a la utilización de los nuevos textos. De tal manera que cuando un individuo se conecta se convierte en un tejedor más.

Por último, el ser humano tiene ante sí un reto aún mayor, relativo a los límites de la realidad y la realidad simulada, ya que de una u otra forma sus artificios en el plano de lo simulado son el resultado de códigos de información, todo objeto es una cadena de ceros y unos; mientras en la realidad el desarrollo tecnocientífico, presente con la genética y la bioquímica, muestra que también todo ser orgánico e inorgánico es el resultado de cadenas de información, en el primero se representa por las hélices del DNA, en el segundo por las cadenas de elementos químicos. De tal manera que por medio de estas abstracciones es posible borrar el límite entre el mundo digital y el mundo de lo orgánico-inorgánico, ambos se conforman

44 Las características que se mencionan se encuentran re-semantizadas en el contexto de las relaciones entre el hombre y la tecnología.

por cadenas de información.

Sólo es cuestión de tiempo para que el mundo artificial rebase en experiencias reales a este mundo cada vez más simulado, pues la esencia humana pareciera radicar en los códigos de información. Finalmente, se puede decir que *ex quo tempore Machinae est lusus, res nullius pretti est periculum mortis*.

Referencias

Araujo Paullada Gabriel. "Apuntes para pensar la ética en la universidad", en Vargas Isla Lilia Esther, Territorios de la ética., México: UAM-Xochimilco, 2004

Baudrillard Jean. La transparencia del mal. España: Anagrama, 1997

Castillo Bautista Raymundo "Entre logos", en Publica tu obra, UNAM, México, agosto 2005, [01/03/2007], Texto completo en: www.tuobra.unam.mx/publicadas/050811214638.pdf

Castillo Bautista Raymundo. Eroba, 4° Congreso Nacional de Derecho de la Información, Instituto de Investigaciones Jurídicas, UNAM, México, 2003

Drucker Peter F., "The next society. A survey of the near future", en The Economist, EEUU, 3 de Noviembre 2001, Vol. 361, No. 8246

Freud Sigmund. El malestar en la cultura. México: Alianza, 2001

Fernández Rivas Lidia. "Algunas consideraciones éticas en el campo de la psicología", en Vargas Isla Lilia Esther, Territorios de la ética, UAM-Xochimilco, México, 2004

Gattegno Caleb. Hacia una cultura visual. México: SEP-Diana, 1969

Hornung Christoph y Adelino Santos, "A propolsal for a Referente Model for Cooperative Hypermedia Systems", en Multimedia, Springer-Verlag, 1991

Medline Plus, "Hiperactividad", en Enciclopedia de Medline Plus, [10/05/ 2006], disponible en línea: <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/001551.htm>

Negroponte Nicholas. Being Digita. Gran Bretaña: Hodder & Stoughton, 1995

Renau Renau María Luisa. La página Web de la industria cerámica-azulejera: un estudio descriptivo y su aplicación en la enseñanza de inglés para la informática, Universitat Jaime I., 2004

Ricoeur Paul. Del texto a la acción, Ensayos de hermenéutica II. Argentina:FCE, 2006

Ricoeur Paul. Teoría de la interpretación Discurso y excedente de sentido. México: Siglo XXI, 2006

Todorov Tzvetan. Simbolismo e interpretación. México: Monte Ávila Editores, 1982