

Refiriéndose a las nuevas tecnologías, Román Gubern menciona el uso de las computadoras, creando inteligencia artificial. Estas tecnologías empezaron a ser utilizadas en la producción y creación de símbolos para simular la inteligencia de los seres humanos. ¿Pero realmente las máquinas pueden igualar la inteligencia del ser humano y suplantarla?

Ma. Fernanda Vergara Bernal

Lourdes Vera Alvarado

Resenha

GUBERN, Román. El eros electrónico. Mexico: Taurus, 2000.

MA. FERNANDA VERGARA BERNAL*

MTRA. LOURDES VERA ALVARADO**

¿Se está convirtiendo la era de la comunicación, paradójicamente, en la era de la soledad? Esa indagación es una de las motivaciones del libro de Gubern (2000), que desarrolla análisis significativos acerca del “eros electrónico”. Bienvenidos, entonces, al Eros Electrónico, en donde la sociedad actual se caracteriza por la constante interacción con las nuevas tecnologías y medios masivos de comunicación.

Actualmente nos regimos por lo que los medios nos muestran, moldeando nuestro pensamiento, ideología y manera de conducirnos en la sociedad. El mundo audiovisual por el que estamos rodeados diariamente, ha tenido el poder de manipular nuestras emociones a tal grado que nos está convirtiendo en individuos masificados, aislándonos de nuestros grupos primarios como la familia, los amigos, la escuela, el trabajo, etc.

La televisión es el manipulador audiovisual por excelencia, basándose en el manejo de nuestras emociones por medio de mensajes que muestran un grado de erotismo para captar nuestra atención. Funciona a base de estímulos y excita los deseos de los consumidores, de las masas. Estos estímulos tienen un claro ejemplo en las telenovelas, los anuncios publicitarios, y un tipo de periodismo que ha tenido demasiado auge a últimas fechas, llamado popularmente “periodismo del corazón”.

Este medio visual se ha ido adaptando a la medida del tiempo, absorbe el ocio de las personas, dejando de lado diferentes formas para pasar el tiempo, como antes lo era leer un libro, ir al cine, al teatro; el ejemplo del caso europeo, la “sociedad del ocio” o las sociedades posindustriales en donde el hedonismo en el creciente tiempo libre cumple tres funciones: el relajamiento o descanso de la fatiga acumulada, la diversión o entretenimiento y el desarrollo de la personalidad.

Estos estímulos tienen tanta influencia sobre la sociedad, que la televisión ha formado modelos que la gente ubica y reconoce, creándose entre algunos grupos, elementos de identificación con los personajes. Los modelos que

* Universidad La Salle Pachuca. Facultad de Ciencias Humanas. México. E-mail: fernie204@hotmail.com

** Facultad de Ciencias Humanas; Universidad La Salle Pachuca. Facultad de Ciencias Humanas. México. E-mail: lvera@lasallep.mx

se engendran, generan una cultura alrededor de ellos, establecen moda, forma de comportamiento, vestimenta, tienen un efecto social más fuerte en la juventud, que es la parte social más consumista. Al ser los jóvenes la parte más vulnerable a la influencia de los medios de comunicación; han surgido estereotipos de belleza alrededor de los modelos creados por los medios visuales, mostrándonos personas con cuerpos perfectos y facciones finas, mujeres totalmente delgadas y hombres musculosos. Estos patrones de belleza que se han implementado, han sido determinantes para forjar la idea de un "cuerpo perfecto".

Los estereotipos impuestos tienen como consecuencia los recientes casos de anorexia y bulimia. Los jóvenes piensan que para ser aceptados en la sociedad actual, se debe cumplir con el "ideal" de belleza impuesto por los medios visuales, sin mencionar la conversión de estos personajes proyectados como ídolos para ellos.

Otro ejemplo podría ser el de los restaurantes de comida rápida que se anuncian en la televisión, como Mc'Donalds o Burguerking, los cuales han alcanzado una popularidad inmensa gracias a los estímulos causados en los niños para ir a comer a estos lugares, esto ha logrado el crecimiento en las tasas de obesidad.

Los estímulos que utilizan los medios publicitarios tienen cierto grado de erotismo, mostrando personas bellas y sensuales anunciando los productos. Personas convertidas en símbolos, los símbolos llaman la atención de la sociedad.

Hablando sobre el comportamiento generado en las sociedades por la influencia de la televisión, las personas más propensas a caer, son las carentes de un desarrollo intelectual, resultado de la deficiente educación recibida, pues si no hay educación, no hay cultura. Crea modelos humanos con los cuales esta parte de la sociedad puede identificarse y proyectan sus deseos, frustraciones y angustias. Por eso, las telenovelas llegan a tener éxito sin precedentes, porque muestran relaciones y mundos estables y que la mayoría de la gente no los tiene, ya que la televisión es una máquina productora de relatos audiovisuales espectacularizados, aporta universos simbólicos, diseñados para satisfacer las apetencias emocionales de la audiencia.

Acerca de los medios de comunicación, el libro menciona que son controlados por poderes económicos, quienes tienen el dinero, tienen el poder, y en este caso la información es poder. Esto conlleva a mostrarle al espectador lo que estos grandes consorcios quieren mostrarnos, formándole a la sociedad la ideología deseada por ellos, por lo tanto las televisoras con más demanda crean una sola ideología en la sociedad, así se va creando la masa y un pensamiento único.

Refiriéndose a las nuevas tecnologías, Román Gubern menciona el uso de las computadoras, creando inteligencia artificial. Estas tecnologías empezaron a ser utilizadas en la producción y creación de símbolos para

Resenha

simular la inteligencia de los seres humanos. ¿Pero realmente las máquinas pueden igualar la inteligencia del ser humano y suplantarla?

El capítulo dedicado a la inteligencia artificial habla sobre el intelecto humano, menciona su herencia genética, la cual empieza por la percepción que nos rodea, después llega al razonamiento que pasa a la memoria y nos ayuda a relacionar las experiencias presentes y pasadas. A diferencia de la inteligencia artificial, los mismos humanos la crean con algunas características similares a la nuestra, pero la inteligencia artificial no razona, es programada para hacer actividades realizadas por nosotros, no tiene capacidad de elección.

Los seres humanos los hemos creado para satisfacer nuestras propias necesidades, un claro ejemplo es la película *Wall - E*, que nos muestra un descompuesto completamente. En ella se hacen viajes al espacio mientras el personaje lo compone, pero la tecnología ha convertido a los humanos en seres flojos, están gordos, ya no tienen actividad física, porque todo es controlado por las máquinas.

Otro ejemplo podría ser China en el que ya hay maestros robots, animales robots, o simplemente las personas pueden pasarse días sin hacer nada por estar en la computadora. El ser humano crea la máquina, ella es la que trabaja, puede controlar máquinas fuera del planeta, aunque las manejemos nosotros, ellas realizan todas las actividades; antes los humanos hacíamos fogatas, ahora sólo das una palmada y se enciende toda la casa. Las máquinas nos están suplantando en nuestras actividades cotidianas, el hombre va en camino de depender totalmente de ellas.

El internet es otro sistema de comunicación artificial que ha creado gran impacto en las sociedades. Se ha convertido en una gran base de datos recabando información de todo tipo con solo teclear unas cuantas palabras. Hemos perdido la capacidad de ir a una biblioteca y buscar el libro que necesitamos. El impacto del internet en nuestra sociedad, lo ha convertido en un medio adictivo para las masas. Es un medio mucho más económico y hace más fácil la comunicación entre personas que se encuentran viviendo en diferentes lugares.

Este tipo de comunicación ha creado redes sociales, ellas nos ayudan a conocer personas de diferentes lugares y crear contacto con ellas. Se crea una ilusión en torno a la persona con la que se habla, con base en su descripción, la imaginamos, puede omitir sus defectos y mostrar una manera diferente de pensar a la que realmente tiene. Tal es el caso de Facebook o MySpace, páginas en donde se puede crear el perfil de tu preferencia. Mucha gente puede saber de ti, estés en dónde estés. Puedes crear espacios en donde inventas varios tipos de ilusiones, concibes todo un mundo en internet, con tan solo tener un sitio web, y lo más importante es que es gratis o demasiado económico.

Las páginas al momento de ser visitadas por los usuarios, muestran un grado de identificación con las personas inscritas en estos sitios. Esto va

aumentando el crecimiento de las redes sociales, llegando a establecer relaciones en línea entre los usuarios, relaciones que no pueden verse del todo reales, simplemente por el hecho de que no existe un contacto físico y visual. Ellas sustituyen un vínculo personal, aunque ahora existan diferentes programas, como Skype, que consisten en una vídeo llamada por medio de la computadora y la mensajería instantánea (messenger) ha ido modificándose para incluir la vídeo llamada. Esto es para tratar de amortiguar la comunicación con base a la escritura; la información emocional que transmite la comunicación cara a cara muestra más veracidad entre las personas. No obstante la vídeo llamada no tiene contacto físico, no tiene un grado de intimidad, no existe una interacción 100% real, todo es virtual. Así, los usuarios de estos medios, cambian su manera de relacionarse con los demás, se vuelven más aislados y disminuyen otras formas de comunicación.

Los hot chats incluyen: la pornografía digital, el deseo de mirar el cuerpo humano, de satisfacer las fantasías y necesidades, lo que ha hecho con que estas páginas se convirtieran en las más visitadas de los sitios web. Se han inventado chats para estas situaciones, páginas en donde puedes generar tu propio personaje, con salas virtuales para armar tu propia historia. La sexualidad que emerge en la realidad virtual, tiene como clave que no podemos asociarla con el contacto físico, no tiene presencia y rompe con la convicción sobre el amor sexual; basado en la conexión de los cuerpos.

Las fantasías derivadas de este tipo de páginas sobre quien es él o ella en los perfiles creados y en las imágenes digitales manipuladas, nos hacen pensar hasta dónde la industria cultural ha hecho de las emociones humanas su materia prima.

Eros en la mitología clásica es el Dios del Amor. En función de esto, el nombre del libro *El Eros Electrónico* hace hincapié en como la sociedad se ha vuelto dependiente de las nuevas tecnologías electrónicas, no podemos vivir sin ellas, pues ya son parte de nosotros. Se puede decir que hemos creado un amor material alrededor de ellas.

Nos hemos vuelto totalmente dependientes de estos aparatos. Poco a poco hemos estado perdiendo nuestra capacidad para ver otros tipos de programas en la televisión o buscar otro tipo de diversión que no sea Internet; ¿se le podrá llamar diversión, o mejor dicho, ocio? En las sociedades posindustriales, la gente pasa más tiempo con pantallas y teclados de ordenadores que con personas. Ya no establecemos relaciones sociales como antes; muchas veces la relación sólo es entre la máquina y el usuario.

Esto implica un pésimo aprendizaje sobre las emociones que se dan al momento de establecer contacto con otro ser humano, para los adictos a la informática, la relación fijada con la máquina, no sólo es amistosa, pero también puede llegar a ser erótica, llegando a convertirse en un fetichismo libidinal.

Los medios nos han absorbido. Ya no se habla de otros temas que no

Resenha

sean los vistos en la televisión, se han perdido los temas sobre libros, cine, teatro, museos, o las pláticas entre familia. En varios puntos de la casa hay televisores, hasta en la cocina. Se ha perdido la unidad porque se prefiere ver televisión.

Al paso del tiempo, si seguimos con esta “adicción” hacia los medios electrónicos, llegaremos a perder la capacidad para interactuar con los demás y de expresar nuestros sentimientos. Ahora nos valemos de tener mejores relaciones personales por medio de un monitor. Basamos nuestras ideas y aspecto físico por lo que dicen los medios populares, que forman nuestras ideas y, también, por lo que dicen los líderes de opinión.

Entonces, en un futuro, ¿realmente no llegaremos a la era de la soledad?