

Metal – Morfosis.

Elementos para una simbiosis hombre/tecnología desde la escultura.



Metal – Morfosis.

Elementos para una simbiosis hombre/tecnología desde la escultura.

Giovanni Ferney Botina Ramos

**Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Programa de Maestría en Artes Visuales
San Juan de Pasto
2018.**

Metal – Morfosis.

Elementos para una simbiosis hombre/tecnología desde la escultura.

Giovanni Ferney Botina Ramos

**Trabajo de Grado para Optar el Título de:
Maestra en Artes Visuales**

**Asesor:
Jhon Benavides**

**Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Programa de Maestría en Artes Visuales
San Juan de Pasto
2018.**

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1 del acuerdo No. 324 de Octubre 11 1966 emanado por Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño

Nota de aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

San Juan de Pasto, mayo 12 de 2018

RESUMEN

La tecnología nos ha permitido una transformación con ciertos elementos (celulares, Tablet, computadoras, etc.) volviéndose una extensión más de nuestro cuerpo, por eso se parte del término metal-morfosis como el cambio o transformación del cuerpo a través de objetos y así como la metamorfosis habla de facetas, aquí se propone tres momentos en donde se busca las relaciones hombre – máquina desde un enfoque escultórico.

Palabras claves

Tecnología, transformación, cuerpo, forma, dependencia, pantalla, elementos, extensión, máquina, escultura

ABSTRACT

Technology has allowed us a transformation with certain elements (cell phones, tablets, computers, etc.) becoming an extension of our body, so we start from the term metamorphosis as the change or transformation of the body through objects and just as metamorphosis speaks of faces, here we present three moments in which man - machine relationships are sought from a sculptural approach.

Key words

Technology, transformation, body, form, dependence, screen, elements, extension, machine, sculpture

CONTENIDO

Introducción

Lista de figuras

Momento 1: 3

*Alienación del hombre como pérdida de sus sentidos
por el uso desmedido de la tecnología.*

Momento 2: 12

Infancia inmersa en la tecnología.

Momento 3: 18

Mutabilidad

Bibliografía 24

Lista de figuras

Figura 1. Televisión años 60 (foto tomada internet)

Figura 2. Paweł Kuczyński. Dinner 2016

Figura 3. Jóvenes caminando sin perder de vista su celular (internet)

Figura 4: Obra Meditación (el piercing) 2006.

Figura 5. Detalle propuesta escultórica, icopor, Botina, g. 2018.

Figura 6. Detalle propuesta escultórica, icopor, Botina, g. 2018.

Figura 7. Detalle propuesta escultórica, icopor, Botina, g. 2018.

Figura 8. Detalle propuesta escultórica, icopor, Botina, g. 2018.

Figura 9. H.R.Giger, Birth Machine Baby vorne, 1996

Figura 10. botina, g. Híbrido 2008.

Figura 12. Botina, g. híbrido II Talla en madera 2009

Figura 13. Niños distraídos con el celular (internet)

FIGURA 14. Feto con celular (internet)

Figura 15. Boceto propuesta escultórica, dibujo, Botina, g. 2018.

Figura 16. Detalle escultura, icopor, Botina, g. 2018.

Figura 17. Detalle escultura, icopor, aditamentos, 2018

Figura 18. Giovanni Botina, Grabado en metal, 2009

Figura 19. H. R Giger. Babys, 1973

Figura 20. Wirepunk, 2016

Figura 21. Sin título, escultura, icopor, Botina, g. 2018

Figura 22. Boceto, Botina, g. 2010

Figura 23. Mutabilidad, Botina, g modelado en arcilla, 2008.

Introducción

“Temo el día en que la **tecnología** sobrepase nuestra humanidad; el mundo solo tendrá una generación de idiotas”

Albert Einstein.

La tecnología ha alcanzado un avance que puede entenderse como una característica más que nos hace humanos, nuestra inteligencia permitió la transformación de los elementos para superar nuestras limitaciones, pero así mismo vivimos sometidos a la vertiginosa obsolescencia de estos objetos, amontonados, cientos de ellos creados para superarnos a nosotros mismos, demostrando que el progreso parece no tener límites, procesos que son bastantes y ocurren tan rápido que van desencadenando descontroladas pero interesantes relaciones del hombre con esta, resultando un hecho interesante: la superación de las barreras como humanos, el uso de nuestra imaginación, único límite a superar gracias a la tecnología.

Creamos las máquinas para que nos sirvieran, para facilitarnos la vida y deleitarnos con todos los beneficios que nos ofrece el tiempo libre, evitar las penurias, ofrecer un mejor futuro. Sin embargo, aquello que pensamos que fue creado para ayudarnos poco a poco va creando una dependencia en nosotros. Aunque el hombre no ha tenido un buen control de la tecnología debido a la velocidad de su desarrollo también es válido reconocer que no podemos deshacernos de toda ella, un claro ejemplo de esto es que ahora los niños desde muy temprana edad comienzan a utilizar los celulares, las Tablet, computadoras, etc. Las nuevas generaciones saben cómo interactuar con estos dispositivos, desafortunadamente se vuelven fácilmente manipulables convirtiéndose en adictos de una manera generalizada, dependientes de la tecnología, aquella se incrementa en angustia a tal grado que al no contar con todos o con alguno de estos aparatos sentimos que no valemos o que no pertenecemos a una sociedad contemporánea que se dice globalizada, tecnificada, en constante progreso y desarrollo.

Este texto intenta aproximar a mis intenciones creadoras a la hora de buscar las relaciones del hombre con la máquina, de tantas que existen me enfoqué en la escultura, en la representación de formas concisas basadas en mi experiencia con esta técnica (véase portada), al ensamblar estas piezas trato que estos objetos puedan realizar una lectura, sobre una posible relación sombría entre el humano y la máquina, y de cómo en un panorama desalentador esta relación es de un hipnotismo que nos ofrece un mejor estar sin un espacio real que lo mantenga, de un alineamiento que como pasa en nuestros días, nos mantiene con la cabeza abajo.

A razón de esto presento a continuación algunas reflexiones espero que estas ideas que se quedan sueltas y resueltas a través de formas puedan expresar mis ideas, y algunas reflexiones que se valen del arte para ser expuestas. Están organizadas en tres momentos: la pérdida de los sentidos, la infancia inmersa en la tecnología y las mutaciones.

Momento 1:

Alienación del hombre como pérdida de sus sentidos por el uso desmedido de la tecnología.

Mientras que en el siglo XX la televisión fue el invento del siglo. En la actualidad ciertas tecnologías como lo es una computadora, un celular, una Tablet etc. Llegaron para quedarse a tal grado que fueron capaces de transformarnos como humanos, llegamos a generar relaciones con estos y de entre tantas relaciones llegamos a rendirles devoción. Mientras realizo las piezas aquellas se presentan como tótems, ¿por qué esa inclinación a venerar lo artificial?, en las sesiones de taller ponía en duda mis propios argumentos, confrontaba mis ideas, expandía el horizonte creativo mientras cada argumento terminaba siendo rebatido, sigue pendiente la idea del porque veneramos lo artificial, mientras escucho conferencias en la Internet, mientras tallo y escucho, mientras grabo, cada gesto, cada recorrido de mi herramienta intenta reconstruir y procesar, así como la aguja raspa la superficie para guardar información, siento que voy dejando memoria y huella sobre un objeto artístico. Sobre esta parte quiero hacer especial énfasis.



Figura 1. Televisión años 60 (foto tomada internet)

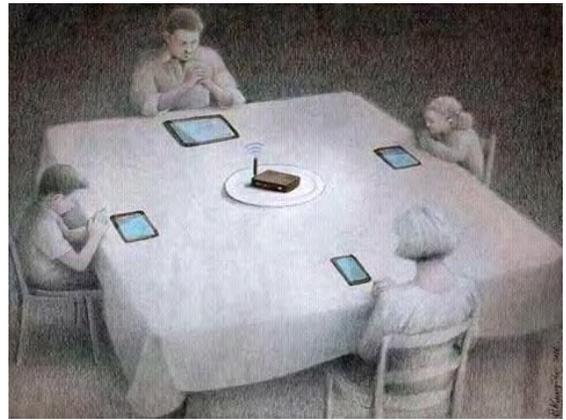


Figura 2. Paweł Kuczyński. Dinner 2016

Buscando información me topé con la plataforma YouTube, el tiempo no me permite consumir un libro con el cual pueda identificar mi pensamiento, soy consciente de ello, sin embargo puedo acceder a otras formas de conocimiento, esta vez la información pasa por un canal audiovisual, me veo escuchando conferencias sobre filosofía de la tecnología, mientras elaboro las esculturas. Aquella información es muy importante, lentamente dejo mi actividad

escultora y me dedico por completo a escuchar absorto las ideas que intento comprender para explicar mi punto.

Los pensamientos varían en un tiempo corto, aun pensamos en como una caja mágica producía imágenes y ahora nos enfrentamos a una abrupta invasión de imágenes digitales que llegan en segundos ante nuestros ojos. El primer medio de alienación¹ fue la televisión, esto actúa como el desprendimiento y salida de una realidad que en su momento estaba ligada a la segunda guerra mundial; un sistema privilegiado y hecho para la información de algunos que poco a poco se fue convirtiendo en el medio masivo por excelencia colectivizando el pensamiento e identidad de las comunidades que se sientan alrededor de su presencia. Iglesias (2003) en su texto *La alienación: tragedia de la voluntad de poder* afirma lo siguiente:

*“En esta realidad del individuo se halla a expensas de la tecnología que usa; esta domina su vida, y por este camino se transforma en otro se entrega a ellas sin capacidad de discriminar en la realidad, se encuentra a expensas de la imagen, colocado en la irracionalidad de lo emocional y lo instintivo de su mente. Si esto se extiende a muchas horas diarias por periodos prolongados el individuo se ha vuelto otro sea alienado”.*² (pág. 161)



Figura 3. Jóvenes caminando sin perder de vista su celular (internet)

Esa pérdida de sentidos pareciera ser una metáfora del alejamiento de la realidad, al menos con lo que se venía valorando como real antes de la invención de lo virtual gracias a la integración de computadoras y potentes algoritmos de simulación, ese alejamiento se transforma paulatinamente en una nueva forma de apropiación, con la información a

¹ Usaré el termino provisto por la RAE siendo que, Alienación: *nombre femenino*, 1. Pérdida o alteración de la razón o los sentidos. 2. Pérdida de la personalidad o de la identidad de una persona o de un colectivo. "su proyecto de liberar a los hombres de la dependencia respecto de la naturaleza ha resultado fallido, al hacerlos depender de una nueva forma de alienación"

² Iglesias, L.(2003), *La alienación: tragedia de la voluntad de poder*, España , montesinos.

completa disposición la relación con el mundo se torna dificultosa, llegué a pensar que se trata de un distanciamiento propio del autismo, lo ví como una decadencia en la sociedad, y es que es posible, salir a la calle y ver como cientos de personas son absortas por las imágenes (figura 3), ya no es solamente de una generación en particular, se refiere también a como nos hemos transformado gracias a la miniaturización de la imagen audiovisual. Sin embargo, aunque somos muchos los hipnotizados también se es consciente de que esto genera una dependencia, para este tipo en especial se ha utilizado el término *nomofobia*³, la desconexión con el espacio físico se desvanece tan lento gracias a la portabilidad de la imagen que logra suprimirnos de este (carros, personas, calles) a esto se ha llamado *autismo tecnológico* una enfermedad actual que suprime las relaciones sociales. Por otro lado el estar alejado de tu aparato móvil ocasiona en ciertos casos ansiedad al no poder utilizarlo. Encontré esta cita que ayuda a clarificar lo que quiero comentarles:

“Estas personas ya aprendieron a no hablar con nadie (vocalmente, decimos) sino a escribirse con otros. El intranet⁴ es el vehículo diario de muchos tipos de mensajes de trabajo que no necesitan de la voz para ser conocidos e interpretados. La habilidad relacional está por eso fragmentada: si la relación interpersonal o de grupo contiene un 90 por ciento de comunicación no verbal (ademanos, gestos, miradas, poses, guiños, muecas, mímicas), este rico contenido se pierde frente a una pantalla y un teclado.”⁵ (Lopera, 2005.)

Mientras tallo el material, mientras reviso bocetos, mientras relaciono lentamente los objetos con las formas, a veces intento generar esas conexiones que permitan expresar lo que quiero contarles, mis intenciones son las de relacionar los objetos cercanos a mi cotidiano y una experiencia con la materia, hablar en esta ocasión sobre los objetos tecnológicos más cotidianos y relacionarlos con una estética sombría (ver más adelante).

No estamos ajenos a no convivir con la tecnología, nuestro cuerpo se ha ido transformando con accesorios convirtiéndose en extensiones dándoles el poder y prioridad de nuestras actividades cotidianas, claramente esta es la razón por lo cual fueron creados. Nuestro cuerpo sufre alteraciones, la cabeza comienza a asemejarse a un dispositivo multiconector albergando un sinnúmero de memorias, solo le quedara su estructura ósea como rezago de lo que un día fue. La deshumanización se hace evidente y no solo por la apariencia física sino por la capacidad de sentir de percibir el mundo desde lo irracional de eso que las máquinas no están programadas para realizar, siendo así podemos disponer de la mejor tecnología, de los mejores avances, pero sino disponemos de ética, de respeto, de civismo, de solidaridad

³ Nomofobia: El término nomofobia significa “no-mobile-phone phobia” o, lo que es lo mismo, la dependencia al teléfono móvil llevada al extremo. Es el nombre con el que se ha definido al miedo de estar sin móvil. <https://bit.ly/2rs2Br9>

⁴Intranet: es una red informática que utiliza la tecnología del protocolo de Internet para compartir información, sistemas operativos o servicios de computación dentro de una organización. Suele ser interna, en vez de pública como internet, por lo que solo los miembros de esa organización tienen acceso a ella. <https://bit.ly/2oHhWR1>

⁵ Lopera, (2005), el autismo tecnológico, <https://bit.ly/2Kb3ATz>

de que sirve ser la nación o la persona más informada, con los últimos *gadgets* tecnológicos. Seremos *trend topic*⁶ pero no más.



Figura 4: Obra Meditación (el piercing) 2006.

Estas transformaciones se ven sujetas al material en que se crean las piezas o mejor están construidas, dichos materiales son el resultado de buscar permanencia o aun peor su inmortalidad, su presencia que continua hasta que recuerda nuestra carne. Partiendo de un material reutilizable se da una forma humana para luego ir transformándolo a medida que se incorporan accesorios que se han convertido en mi diario vivir. Aquí se hace necesario conocer mi relación con estos objetos, con aquellas extensiones decorativas llamadas piercings, accesorios de rebeldía y a su vez descontrol q van en contra de lo correctamente moral y estético generando cambios (transformaciones). Usar la técnica del Icopor, aprendida durante el periodo de academia, me ayudó a crear las piezas, tengo cierta facilidad con la técnica, por ello la retomé e intenté gracias a esta, y el uso de porcelanato, crear las piezas, sin olvidar el uso de objetos relacionales.

⁶ Trending Topic: son las palabras clave más utilizadas en un plazo de tiempo concreto en Twitter. Se trata de keywords de moda (también llamados hashtags en Twitter), aquello que es tendencia y de lo que más se habla en ese momento en esta red social. <https://bit.ly/1SOwC7L>



Figura 5. Detalle propuesta escultórica, icopor, Botina, g. 2018



Figura 6. Detalle propuesta escultórica, icopor, Botina, g. 2018



Figura 7. Detalle propuesta escultórica, icopor, Botina, g. 2018



Figura 8. Detalle propuesta escultórica, icopor, Botina, g. 2018.

Ahora en el momento de elegir material, este se transforma, se convierte en cuerpo y se interviene con las formas q el mismo propone, se “remodela” además de las incrustaciones q se hace de materiales orgánicos ajenos a este para luego volverse inherente, al igual q una marca permanente en la piel.

Una lectura personal sobre el trabajo de H.R GIGER ha desarrollado un estilo propio e inconfundible, acuñado por él mismo como biomecánico, en el que sintetiza formas de origen natural (biológico) y artificial (mecánico). Entre los temas más significativos que ha desarrollado, destacan la conexión nacimiento-vida-muerte, la enfermedad, la superpoblación, la figura del monstruo y la magia. Su arte se relaciona con el simbolismo y con el surrealismo, de hecho es un gran admirador de Dalí. Quizás por esto ciento fascinación por el trabajo de Giger, las fusiones sombrías con el mundo, la capacidad de pensarse como una sociedad en donde la decadencia logra una simbiosis perfecta con el entorno, no aparecen resabios de mejoría, es el estado de lo que ya está para el futuro.



Figura 9. H.R.Giger, Birth Machine Baby vorne, 1996

La interacción entre partes orgánicas y artificiales, le ha permitido explorar el campo del fetichismo, dando como resultado composiciones hasta ciertos puntos visionarios y apocalípticos, generando así todo tipo de reacciones por parte de distintos círculos.

Considera la unión de elementos orgánicos y mecánicos como algo muy interesante e inclusive, natural. Constantemente afirma una fuerte intención del hombre de evolucionar hacia eso, hacia una especie de embrión semi-sintético que llevará nuestra especie hacia el siguiente estado de evolución. En sus inicios esa idea era algo visto como abominable por distintos grupos. Sin embargo, conforme han pasado los años, los avances de la medicina y la utilización de prótesis en cirugías han confirmado hasta cierto punto esa ideología y ese interés del hombre por fungir como creador, recurso bastante reiterativo de las obras de Giger. Aún así, la gente lo sigue viendo como una especie de pesadilla o bien una realidad extraña al factor cotidiano. Respecto a esto, el artista agrega: “Dicha idea es algo que atemoriza a mucha gente lo cual me resulta atractivo. Es curioso como el hombre destruye a través de guerras y experimentos elementos orgánicos y los va suplantando con partes mecánicas”.



Figura 10.botina, g. Hibrido 2008



Figura 12. Botina, g. hibrido II Talla en madera 2009

Apartándonos un poco sobre las herencias de nuestros antepasados y girando la concepción hacia la evolución, el hombre en su afán de fusionar, animal-maquina consigo mismo se ha

ayudado de estos objetos para transformar de manera dramática su apariencia puesto q su mente y espíritu ya habrían logrado esa transformación y en su búsqueda de total complacencia consigo mismo este último paso es fundamental.

Momento 2:
Infancia inmersa en la tecnología.



Figura 13. Niños distraídos con el celular (internet)

El materialismo tecnológico ha destruido valores tradicionales que antaño eran considerados virtudes. Las hipnóticas pantallas de muchos electrodomésticos, computadores, teléfonos celulares realzan el egocentrismo, el individualismo y el egoísmo de muchos.

“Si la proyección es frente al televisor en el hogar, el individuo se halla fuera del criterio de realidad mencionado. Su imaginación fluye libremente, sin límites, se halla a expensas de esa parte emocional de su mente, condición que lo coloca en una posición irracional como consecuencia, esto exige un mayor esfuerzo de racionalidad para distinguir entre realidad y fantasía, ya la imagen misma lo había acercado a su fantasía, a la parte emocional: instintual de su personalidad; la proyección de las escenas lo atrapan y lo colocan dentro de lo inconsciente de la fantasía. En el cinematógrafo el individuo se ajusta la proyección que tiene frente a sí; en la televisión hogareña cambia libremente de canal de acuerdo a sus preferencias o sus gustos, “con sólo apretar el botón” a la medida de su deseo y con el menor esfuerzo”⁷ (Iglesias: pág. 160)

A medida que aumenta la influencia de la tecnología digital, y especialmente de internet, se intensifica el debate sobre sus repercusiones: ¿es una bendición para la humanidad, ya que ofrece oportunidades ilimitadas para la comunicación y el comercio, el aprendizaje y la libertad de expresión? ¿O es una amenaza para nuestra forma de vida, ya que socava el tejido social, incluso el orden político, y amenaza nuestro bienestar?

⁷ Iglesias, L,(2003), La alienación: tragedia de la voluntad de poder, España , montesinos.

*“La idea de que los niños están más preparados para el uso de la tecnología por haber nacido en un año determinado o pertenecer a una generación determinada es completamente absurda. **Los nativos digitales no existen.** Lo único que existe es la capacidad para incorporar mejor los elementos tecnológicos si (y solo si) se ha llevado a cabo un proceso natural de inmersión en esos elementos tecnológicos.”*⁸ (Dans, 2005)

Los niños no manejan la tecnología ni saben más de tecnología que sus padres, salvo que estén más expuestos naturalmente a ellas mientras sus padres llevan a cabo un proceso voluntario de exclusión. El sentido común necesario para manejarse en un entorno determinado por elementos tecnológicos se desarrolla con la experiencia, y por tanto, los padres están mucho más preparados para desarrollarlo y transmitirlo.

La idea de que los niños son de alguna manera *nativos digitales*⁹ y de que los padres, por saber supuestamente menos, deben inhibirse en su educación, es completamente irresponsable, y lleva a la aparición de **huérfanos digitales**. **El computador y celular no son una niñera ni el medio para hacer dormir a un niño**: los padres deben necesariamente interesarse por lo que sus hijos hacen en la red, del mismo modo que se interesan por lo que hacen cuando están en el colegio, en casa de un amigo o en la calle, y proveer las adecuadas normas que regulen la conducta en cada uno de esos entornos.

⁸ Dans, (2005), niños y tecnología: un pequeño decálogo, <https://bit.ly/2ktFpXO>

⁹ Nativo digital: El término nativo digital describe a una persona nacida en la *era digital*. Diferencia de aquellas nacidas con anterioridad, que adquirieron familiaridad con los sistemas digitales ya siendo adultos, denominados como inmigrantes digitales.¹ Ambos términos se utilizaron ya en 1996 como parte de la *Declaración de Independencia del Ciberespacio*. La tecnología digital comenzó a desarrollarse con fuerza alrededor del año 1978, y por lo tanto, se considera que los que nacieron después de 1979 y tuvieron a su alcance (en el hogar y/o en establecimientos de estudio y de recreación) ordenadores y teléfonos móviles, podrían considerarse nativos digitales: un ejemplo de esto son los niños y los jóvenes que toman un móvil, una tablet o un ordenador, y lo utilizan bastante bien, aun sin mucho entrenamiento previo. <https://bit.ly/2I35k4B>

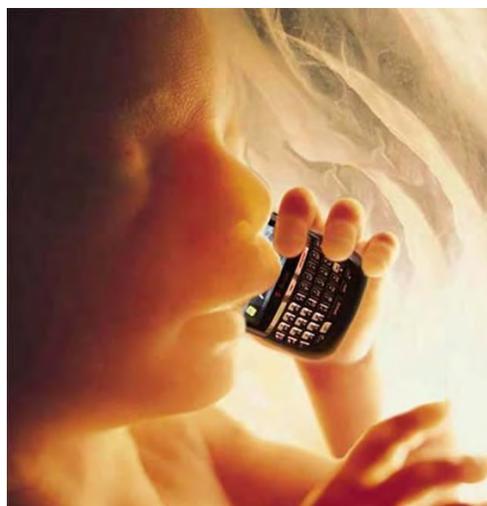


FIGURA 14. Feto con celular (internet)

“Mi bebe es muy inteligente ya sabe manejar el celular”

Los niños hoy en día recurren a la tecnología para divertirse (celulares, iPads, video juegos) estos distraen la atención, tanto de adultos como de niños pasando mucho tiempo frente a ellos. Esto es causado por un excesivo número de factores (imágenes coloridas, películas, enlaces) y la capacidad de moverse rápidamente de una cosa a otra (haciendo 'click').

La incapacidad para concentrarse puede ser una de las causas más importantes de las continuas dificultades para estudiar. Antes, los niños aprendían rápidamente las letras en el jardín y no veían las horas de acudir a la escuela para aprender a escribir. Ahora cada vez menos niños aprenden las letras, y lo peor de todo, no quieren aprenderlas. Saber escribir dejó de ser atractivo para ellos dejó de llamar su atención, pero sí encuentran fácilmente su juego favorito en un celular.

Ahora estos distractores (aparatos tecnológicos) interactúan con el cuerpo, permitiéndole de alguna forma fusionarse con este logrando una *simbiosis*¹⁰ y obteniendo una nueva extensión del cuerpo.

¹⁰ Simbiosis: *nombre femenino*, 1. Asociación íntima de organismos de especies diferentes para beneficiarse mutuamente en su desarrollo vital."ciertas bacterias viven en simbiosis en el intestino grueso del cuerpo humano" 2. Relación de ayuda o apoyo mutuo que se establece entre dos personas o entidades, especialmente cuando trabajan o realizan algo en común. "simbiosis Iglesia-Estado; hoy en día no podemos imaginar el mundo del deporte profesional sin esa simbiosis entre deportista y publicidad". <https://bit.ly/2K9y9ZK>

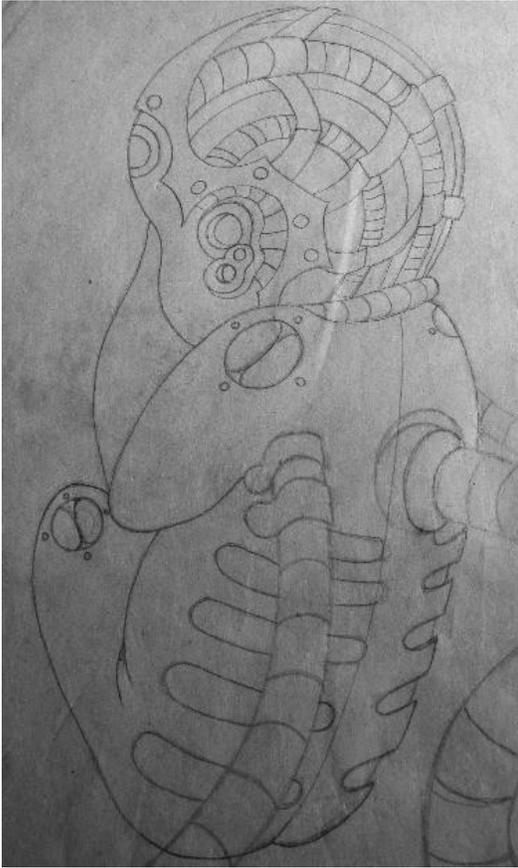


Figura 15. Boceto propuesta escultórica, dibujo, Botina, g. 2018.



Figura 16. Detalle escultura, icopor, Botina, g. 2018.

Utilizar aditamentos en un cuerpo deja de ser accesorio cuando se tiene pleno conocimiento y razón de su concepción, entendiéndose que cuando hacemos referencia a conocimiento y razón nos adentramos a un terreno más espiritual en el que las características físicas después de la utilización de los objetos no son del cuidado de quien los posee, a diferencia de alguien que utiliza estos aditamentos para fines estéticos y que también posee conocimiento y razonan sobre este hecho

Figura 17. Detalle escultura, icopor, aditamentos, 2018

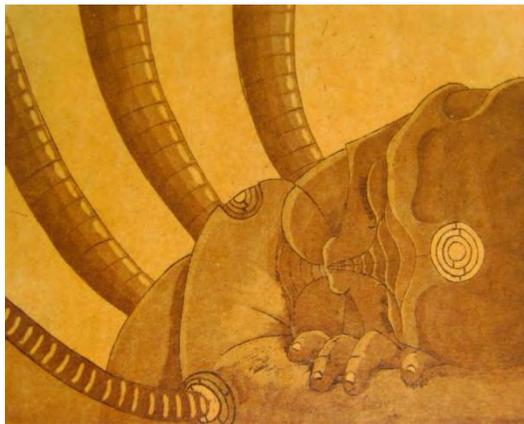


Figura 18. Giovanni Botina, Grabado en metal, 2009



Figura 19. H. R Giger. Babys, 1973

Un ser andrógono, alienígena o evolucionado es más que increíble en nuestro razonamiento, pero no es ridícula esta concepción, todo lo contrario, la creciente búsqueda de las respuestas a las preguntas, ¿de dónde venimos?, ¿Cómo fuimos creados? y ¿si estamos solos? nos impulsan a esta jauría de deformaciones y metamorfosis que busca recrear nuestra evolución, el vernos a nosotros mismos como nunca lo hemos hecho y saciar por así decirlo nuestra gula de interrogantes por medio de la mente y el cuerpo.

Momento 3:

Mutabilidad



Figura 20. Wirepunk, 2016

La sociedad ha sido *permeada*¹¹ por la tecnología, haciéndola parte indispensable de su cotidianidad, por eso no es casual que los sueños de *ciencia ficción*¹² se aceleren con el paso de los años, y cada vez más se piense en adelantos mayores, producto de los grandes inventos de la actualidad, hasta alcanzar lo casi inimaginable o lo impensable. Lo cierto es que, a la par de estos grandes adelantos y avances, nos encadenamos, sin quererlo, y nos hacemos esclavos de nuestra propia tecnología.

¹¹Usaré el término provisto por la RAE siendo que, Permear: Del lat. *permeāre*.

1. tr. Dicho de un líquido: Penetrar en un cuerpo o traspasarlo.

2. tr. Dicho de una idea o de una doctrina: Penetrar en algo o en alguien, y más específicamente en un grupo social.

¹² Ciencia ficción: es un género cuyos contenidos se encuentran basados en supuestos logros científicos o técnicos que podrían lograrse en el futuro. Este sustento científico hace que la ciencia ficción se diferencie del género fantástico, donde las situaciones y los personajes son fruto de la imaginación. <https://bit.ly/2wsNxP3>

Cada vez haciéndonos más dependientes en tanto seguimos imaginando mundos avanzados, que se tragan nuestro cuerpo y mente dejando atrás nuestro mundo para acceder al nuevo. Al q se penetra haciendo q parezca o se sienta real, provocando de alguna forma su *mutabilidad*¹³, todo esto gracias a los adelantos.

*“Al ser más dependientes de las máquinas se tiene la inquietud de hasta qué punto estas generaciones tecno dependientes se alejarán más los unos de los otros para estar más conectados, no solo a las redes sociales como ocurre en la actualidad, si no mundos virtuales completos con Avatares que representan su vida personal y que les permite mostrar y “ser” alguien que claramente no son en la realidad. De igual manera esa soledad global se traduce en que las personas no estarán preocupadas los unos de los otros mientras el mundo, el planeta entero entra en caos.”*¹⁴ (Zero, 2013).

Es obvio que si vamos a hablar de mundos virtuales necesitamos una forma de acceder a ellos, y ésta es, en la mayoría de los casos, una computadora. El Ciberpunk¹⁵ contempla dos principales tipos de desarrollo tecnológico, el industrial (que corresponde al Ciberpunk clásico) y el digital (que nos remite al Wirepunk). La computación y los mundos virtuales inevitablemente nos llevan al nacimiento de seres pensantes completamente digitales, mentes artificiales nacidas en la inmensidad de los ceros y unos que conforman la base de la virtualidad.

En el *Wirepunk*¹⁶ los seres de carne y hueso y los androides pueden estar presentes, pero no son tan importantes como los seres virtuales, pues finalmente, el mundo que nos interesa es incorpóreo y muchas veces sólo es accesible a través de una pantalla. .

Ahora se nos plantea un futuro donde la madre naturaleza es sustituida por *la madre máquina*, pero al perder el control de la tecnología los humanos se ven obligados a enfrentarse con el medio ambiente, ambiente que ahora es totalmente artificial y más avanzado en todos los

¹³ Mutabilidad: *nombre femenino*, Capacidad para cambiar de aspecto, forma, etc. "la mutabilidad de una célula", <https://bit.ly/2K7Brg0>

¹⁴ Zero, (2013), cyberpunk una advertencia sobre nuestro futuro decadente, <https://bit.ly/2jLbaZH>

¹⁵ Ciberpunk: (del original en inglés *ciberpunk* y cuya pronunciación es /ˈsaɪbəˈpʌŋk/) ¹ es un subgénero de la ciencia ficción, conocido por reflejar visiones distópicas del futuro en las cuales se combinan la tecnología avanzada con un bajo nivel de vida. El ciberpunk recibe su nombre de la adjunción del prefijo *ciber-* (relacionado con redes informáticas) ² al vocablo punk (en referencia a su carácter rebelde). En él, la ciencia (y sobre todo la informática y la cibernética) suele generar o interaccionar con algún tipo de cambio de paradigma social o cultural. <https://bit.ly/2It5Fg9>

¹⁶ Wirepunk: en un subgénero de la Ciencia Ficción y un derivado temático del Cyberpunk. Sus historias se centran en mundos virtuales, inteligencia artificial (IA) y cuestionamientos científicos y filosóficos sobre el concepto de realidad. Hay una frecuente tendencia existencialista y se critica el excesivo dominio del Internet en nuestra vida diaria y los problemas que las nuevas formas de comunicación e interacción virtual acarrear al mundo moderno. <https://bit.ly/2jLKdoX>

aspectos; de esta forma, la humanidad termina por enfrentarse a un enemigo más poderoso que sus propios creadores, es ahí donde surge el *Complejo de Frankenstein*¹⁷.



Figura 21. Sin título, escultura, icopor, Botina, g. 2018

¹⁷ Complejo de Frankenstein: El escritor y divulgador científico de origen ruso Isaac Asimov (1920-2002) acuñó la expresión "complejo de Frankenstein" para describir el miedo de los hombres a que las máquinas se rebelen contra sus creadores, en clara alusión al legendario monstruo de la novela de Mary W. Shelley. Con la idea de contrarrestarlo, Asimov ideó las famosas *Tres leyes de la robótica*, una especie de código moral de conducta para los robots que les impidiera alzarse contra sus creadores. Aunque este argumento haya inspirado cientos de relatos y películas de ciencia ficción, no se trata de una idea nueva: a lo largo de toda la historia ha estado presente una cierta inquietud ante la autonomía de los artilugios fabricados por el ser humano, sobre todo si escapan a su comprensión. Innovaciones recientes como los ordenadores personales o el boom de Internet provocaron la desconfianza o el temor en miles de personas, hasta que comenzaron a entender su funcionamiento. <https://bit.ly/2wrrqrY>



Figura 22. Boceto, Botina, g. 2010



Figura 23. Mutabilidad, Botina, g modelado en arcilla, 2008.

La dependencia a la tecnología por parte de los seres humanos se ha vuelto total al tal grado de otorgarle una posición divina y poder a la vez.

En el mundo real es imposible la existencia de un dios, pero en el Nexo hay la posibilidad de que exista un ser divino, omnipresente, incorpóreo, que todo lo sabe y todo lo puede, si nos basamos en esa definición podremos entender que ningún ser de nuestro mundo puede ser un dios, pero que al entrar en un mundo virtual donde los límites son superados, entonces un ser con tales características puede existir

Dentro de internet podemos ser omnipresentes, saberlo todo, superar la muerte, quizás nosotros como usuarios no, pues nuestros avatares cesaran de toda actividad cuando nosotros muramos aunque no desaparecerán, o al menos es lo que esperamos que pase.

CONCLUSIONES

Ser conscientes de q se avecinan nuevas tecnologías que provocaran constantes actualizaciones. Es difícil saber exactamente a qué ritmo iremos avanzando, pero todos tenemos que adaptarnos a todos estos cambios.

La tecnología hoy en día ha venido afectando positiva y negativamente en nuestra sociedad, pero es algo indispensable para todos.

El motor fundamental de nuestra sociedad en progreso será el desarrollo tecnológico y este dependerá exclusivamente del uso y manipulación que nosotros le demos.

El impacto q ha generado las redes sociales en las personas ocasionando una dependencia y aislamiento social.

Bibliografía

Aguilar, T, (2008), ontología ciborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica, gesida, españa

Cuah, (2016), serial experiments lain. Recuperado de <https://cafeanimelair.com/tag/>

Dans, E, (2015), niños y tecnología un pequeño decálogo. Recuperado de <https://www.enriquedans.com>

Delgado, E. (2007), inteligencia artificial el hombre y las maquinas pensantes Recuperado de <https://www.gestiopolis.com>

Deleuze, G, (1985), capitalismo y esquizofrenia, el anti Edipo, paidós, Barcelona.

Haraway, D, (1995), ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza, catedra, Madrid.

Iglesias, L. (2003), La alienación: tragedia de la voluntad de poder, Montesinos, España

Lopera, j. (2005), el autismo tecnológico. Recuperado de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1643563>

PIJAMASURF. (2014). Nomofobia el miedo a alejarte de tu smartphome. Recuperado de [/https://pijamasurf.com](https://pijamasurf.com)

Zero, u. (2013), cyberpunk una advertencia sobre nuestro futuro decadente. Recuperado de <https://logospodcast.wordpress.com>