

**CIBERBALADA POR AZUCENA
O DEL CUERPO, LO VIRTUAL
Y LA EDUCACIÓN
Virginia Ferrer**

RESUMEN

CIBERBALADA POR AZUCENA O DEL CUERPO, LO VIRTUAL Y LA EDUCACIÓN

Incluir las tecnologías virtuales en la vida cotidiana, el trabajo, los sistemas educativos y demás áreas y aspectos de la sociedad, es una estrategia hegemónica que promueve la competitividad tanto económica entre países (mediante el incremento del ritmo de producción y de productividad escolar), como genérica (mediante el rechazo de lo femenino y una andromorfización de las comunicaciones); realiza intenciones absolutistas, totalitarias y de control, y produce efectos en el cuerpo, entre otros, la descorporeización, la mutación, la erotización digital y la desmaterialización de actividades corporales.

ABSTRACT

AZUCENAS CIBERBALLAD, OR ABOUT THE BODY, THE VIRTUAL AND EDUCATION

Including the virtual technologies in everyday life, work, education systems, and in all areas and aspects of society is a supremacy strategy that promotes both economical competitiveness among countries (through the increase of school production and productivity rhythm) and gender competitiveness (by refusing the female and the robotization of communications). This strategy has absolutist, totalitarian and controlling intentions and produces effects on the body, such as deprivation from corporality, mutation, digital eroticism, and immaterialization of bodily activities.

CIBERBALADA POR AZUCENA O DEL CUERPO, LO VIRTUAL Y LA EDUCACIÓN

Virginia Ferrer*

1. CIBERBALADA POR AZUCENA

Cuando era pequeña, mullida, rechoncha,
Azucena Garibaldi, -la niña de este poema-
cometía el pecado de morir de pena
cuando su conejito, al que llamaba Jamón
-pues era una animal también rechonchito-
borrado por un virus, falleció en el cdrom
por eso Azucena -como casi siempre-
lloraba inoportunamente lágrimas de seda

pero su buen papá, abrumado por la muerte de la cibermascota
no soportaba el lamentable, lícuoso y visceral espectáculo
propio de carnes débiles y féminas ñoñas,
cuerpos corruptibles, seductores,
imprevisibles, incomprensibles (1)

"Pues tu cuerpo es la carne, es femenino,
blando, fluido, líquido y ha de aprender a circular
por tu poderosa máquina, dura, organizadora
masculina: hijita mía el hard te va a consolar" (2)
le susurraba al volver cansado de las telecompras
y para que el lustroso aparato no se oxidara
por las salinas inoportunas lágrimas de Azucena

un reset para resurgirlo le aplicó
y el cdrom devolvió la vida a jamón

* Profesora del departamento de Didáctica y Organización Educativa de la División de Ciencias de la Educación de la Universidad de Barcelona (España).

Dirección: Virginia.Ferrer@doe.d5.ub.es

(a Azucena eso le sonaba a milagro de electrón)
y celebrando el renacimiento de su tutor
-que era el inequívoco, perfecto, virtual profesor (3)
mullido y blandito como ella-
se enchufaba con el hipertexto al mundo y sus ventanas

que le mostraba las maravillas del planeta
con el ratoncito travieso corriendo por la alfombrita
que rezaba : "la tecnología mueve al mundo"
(junto con el gran sacerdote Pili Rates
y los salmos de la programación desde su iglesia-ordenador)
Azucena, la ciberalumna, también rezaba

una eterna oración como solitario ciberjuego,
un juego que se jugaba a sí misma (sin saberlo) (4)
estática frente a las sagradas pantallas,
amanecía con el astro televisión,
y se acunaba con la nana del videoconsola, (5)
mientras con el nuevo opio del pueblo alucinaba (6)
hasta despegar su mente "libre" del cuerpo que la apresaba (7)
por los iconos de la información a otros mundos,
que no eran los suyos, ella, nuestra niña, viajaba

pero absorta en su confundida navegación
muchas noches presa de una indócil decisión
Azucena se perdía en otro naufragio
entonces cerraba los ojos a la brillante pantalla
y prefería surcar los mares clandestinos de su voz interior
hundirse en las aguas de su imaginación
acechar entre otras redes salvajes, onírica telaraña
partir ondina tras la poesía de su alma en flor.

Azucena telexistía pegada al monitor
que apenas su electrónica sombra reflejaba
y de mirarse en los espejos y resplandecer en el agua
poco a poco y pronto se olvidó
pues las ciberniñas que aprenden a distancia, (8)
ya no se miran realmente a la cara,
van tragando bytes de información

y por eso también se cebaba
 como su fiel consejero el gordo conejo Jamón
 hasta que su querido vecino Juan "El hacker"
 que padecía una enfermedad incurable,
 amar a las máquinas con pasión
 o así su robopsicóloga le diagnosticó
 como residuo de la escuela tradicional fracasó

y su condena fue aprender en casa con su ordenador
 (Juan "El hacker" (9) aun recordaba a su diosa maestra
 tras los cristales rotos de las ventanas enjauladas
 los tiempos muertos de su educación
 las preguntas nunca contestadas
 las razones curriculares de la sinrazón.

"Mi historia comienza en el colegio...
 Soy más listo que la mayoría de los chavales
 me aburre esa mierda que nos enseñan
 malditos incompetentes, todos son iguales,
 estoy en el instituto, he escuchado a los profesores
 explicar por enésima vez cómo se reduce una fracción,
 y yo lo entiendo: 'No, señorita,
 no he escrito el desarrollo, lo he hecho sólo en la cabeza'.

'Maldito crío' responde la maestra
 'Seguro que lo ha copiado, son todos iguales'
 Hoy he hecho un descubrimiento, encontré un ordenador,
 espera un segundo, esto es genial, hace lo que yo quiera que haga
 y si comete un error, es porque yo la he cagado,
 no porque yo no le guste,
 porque por mí se sienta amenazado
 y entonces ocurrió,
 se abrió una puerta al mundo
 corriendo por la línea telefónica
 como la heroína por las venas,
 se envía un electrónico impulso
 y frente a las incompetencias encuentro un refugio.
 Este...este es el sitio al que pertenezco")

y por eso su amigo Juan "EL hacker"
por e-mail se le burlaba: "Kludge"
le apodaba cuando se conectaban:
"Azucenita eres como 'un ensamblaje de partes
que no coinciden bien
y que forman un todo desesperante' " (10)

Pero la virgen Azucena algo sospechaba
que su nombre, su identidad
otra cosa significaba :
(lilium candidum, planta lilácea de hojas radicales
de cuyo centro emerge un vástago erguido
que sostiene sus blancas, amplias y fragantes flores,
de la castidad, metáfora),

aunque su ignoto cuerpo-bosque, su cuerpo-flora
se hundió sufriente otra vez en el sillón
desfigurado por esta nueva decepción
su rechoncho rostro enmudecía
por aquel indecible cuchillo al corazón
mientras teclaba con su mano callosa
(inflamada por la tendinitis que hace tiempo aquejó)
le mandaba un archivo a su tierno amor burlón
con una única y desolada palabra: "dolor"

A Azucena su físico ignome le crucificaba
y para Reyes un metálico ciberdisfraz
a Internet pidió para ir a la escuela de su ciudad
como el de su heroína Shirley (11)
su ciberBarbie que tanto admiraba

pero en su interior suspicaz algo le inquietaba
un torbellino de sentidos desprendía su cuerpo digital
que aprendió a deslizarse por superficies mecánicas
una afrenta con su masa amorfa mutada (12)
un deseo frágil por reconocer su figura
un misterio profundo de gozo que amenaza
su piel por ser mariposa liberó un suspiro

y en sueños reales
 su cuerpo-bosque, su cuerpo-flora
 se rebeló imaginándose una alada princesa del agua
 cuyos brazos de hiedras y sus pies con escamas
 rozaban los mares
 del cielo nuevo que cruzaba.

Todas las mañanas después de estos lujuriosos trances
 Azucena acudía a Jamón, -que era también su tutor y confesor-
 avergonzada por sucumbir vulgar a la carnal tentación
 le pedía perdón por no soñar con máquinas
 por no instrumentar su corporal baja pasión
 "El inconsciente me traicionó", sollozaba

pues Azucena dormida suele olvidar
 que su cuerpo incapaz nació sin posibilidad
 sus dedos no aciertan tan veloces como el cursor
 su ojo no viaja por las autopistas a Oregon
 su cerebro no tiene ayudas ni fabulador
 sus piernas no corren tanto como el ratón
 sus manos torpes no tocan el violín como el cdrom
 su propia letra nunca alcanza el Times New Román a la perfección
 sus recuerdos no sobrepasan un mega
 saturados por los datos de la información
 su cuerpo limitado ya no tiene valor (13)
 y por eso están proscritos
 los sueños vulgares de carne y huesos
 en la escuela postevolutiva de la virtual educación.

Pero lo peor sucedió cuando tercamente volvía a soñar
 luego Azucena reincidía en su transgresión
 por eso su maestro Jamón le amonestó
 obligándole a visualizar cien veces
 una teleconferencia sobre lo virtual y la razón,
 "lo virtual es racional y lo racional es virtual" (14)
 retumbaba en su aula (máquinas de la comunicación) (15)
 y Azucena sin creérselo por fin se convenció y aprendió

aunque muy hondo desconocido
bullía en su sentido corazón
una bocanada de ahogo,
un soplo sin respiro
una sorda certeza enterrada
una penetrante intuición
viajaba indómita por sus venas
hasta reventarle los inertes poros
estallando dolorosamente otra vez
en gotas de aquel conocido, vital licor,
que picaras se filtraban
en la chatarra de su ordenador
y, embriagado por sus ácidas o pueriles lágrimas
la máquina
al fin
se oxidó.

2. ¡AL PIE DE LA LETRA!

(1) Un estudio reciente, *Dones en positiu vers les tecnologies* (ICT, 1998), demuestra cómo las mujeres, profesionales jóvenes, niñas y en general lo femenino, están encontrando problemas para adaptarse a los modos de acceso al conocimiento informático, llegando incluso a valorar a las mujeres como discapacitadas y "handicapadas" para las "altas tecnologías" (ICT, 1998). El porcentaje de mujeres internautas es muy inferior al de los hombres y esto genera preocupación, hasta el punto de plantearse si las nuevas tecnologías suponen un rechazo de lo femenino, como el reciente debate que se planteó en el Instituto Catalán de Tecnología, a raíz de las jornadas que problematizaron la cuestión: "¿Las nuevas tecnologías aman a las mujeres?".

(2) "Por un lado está el cuerpo femenino, blando, fluido y en último término líquido [...] y por otro, tenemos un cuerpo duro, organizado y fálico, desprovisto de cualquier viscera interna y cuya máxima expresión se encuentra en la máxima en la máquina". Jessica Benjamín y Anson Rabinbach, en relación a la metafísica del cuerpo que subyace a la percepción fascista del mundo, en: (Mark Dery, 1998, 292).

Podríamos suponer entonces que la virtualización sea una operación no sólo tecnoeconómica del capitalismo tardío, pero aún en expansión (resulta útil volver al análisis del capítulo "Maquinaria y gran industria" de *El Capital* de C. Marx (1973), primer volumen para una exégesis de lo tecnológico en el capitalismo productivo y financiero), sino, a su vez, una operación de andromorfización de las comunicaciones y de las formas de acceso a la realidad y al conocimiento, una contrarreforma androcética que a lo mejor tenga como efecto frenar la disparada integración de la mujer en el mundo de la educación, la cultura y el trabajo. En el caso bastante probable de que se virtualicen al máximo las universidades, pues ello además generará un abaratamiento del servicio educativo, las féminas que ahora son mayoría superando en número y muchas veces en rendimiento a los varones, quedarían excluidas de las universidades virtuales, debido a las nuevas formas más masculinizadas de acceso y de tratamiento con la información telemática. La sustitución parcial o completa de la presencialidad por la enseñanza y aprendizaje a distancia, la eliminación del cara a cara entre profesorado y alumnado, la sustitución de las tutorías por el correo electrónico y los *chats*, la conversión de la educación en una actividad cada vez más fría, impersonal (aunque la pretendan disfrazar con el sebo de la personalización y de los paquetes a medida), la desaparición casi completa de la interacción social, interpersonal, entre los sujetos que participan en la formación, la fragmentación, secuenciación y superficialidad de la información de acceso telemático, puede que desanime los estilos cognitivos, las sesibilidades, las exigencias de muchas mentes femeninas como ya se está demostrando en estudios arriba citados. Ello devolvería a muchas mujeres al ámbito otra vez de lo privado, no como una elección posible y libremente tomada, sino como respuesta a una negación o inhibición frente a la virtualización.

No obstante, la ilusión que se propaga, de liberación del esfuerzo humano a través de la tecnología, será una desilusión. Estudios empíricos analizados por el sociólogo de la información M. Castells, demuestran que la virtualización del trabajo será simultánea y compatible con la jornada laboral en el puesto de trabajo real. Así, los trabajadores consumirán ocho horas en la empresa y ocho horas en el teletrabajo en casa, doble jornada, doble explotación. Si extrapolamos esta relación al mundo de la educación, los ciber alumnos también asistirán a la escuela

presencial y además deberán asistir a su escuela virtual, acrecentando el ritmo de producción y de productividad escolar.

A sí, tampoco es casual que virtualidad provenga de *vir* -que en griego designa a lo masculino- Las antiguas virtudes también eran masculinas (coraje, valor, lealtad, vigor). R.U. Sirius, uno de los divulgadores de las bondades de la virtualización y director de la ciberrevista más importante de California, expresaba él mismo, sin ningún pudor, cómo el propio concepto de RV (Realidad Virtual) es androcéntrico y repropone, como universales, formas masculinas de acceso y tratamiento de la información a través de dicha realidad virtual como la penetración, la violación, pues explorar una realidad virtual es explorar un territorio aún "virgen" (la nueva conquista y colonización) y por ello afirma: "Es... revirginizarlo. Gran concepto: la creación de espacio virgen. Y luego interacción dentro de ese espacio: entra en él y folíatelo [...] Realidad Virtual: entra en ella y folíatela" repetía en la entrevista (Sirius, 1998, 83). Es por ello útil la lectura de la introducción de lo virtual como estrategia hegemónica para la competitividad, no sólo entre países ricos y pobres, sino también entre géneros.

(3) Los profesores virtuales son máquinas que por fin desplazarán a los profesores humanos:

Los ordenadores pueden automatizar algunas de las funciones simples y repetitivas de un profesor [...] cuando se añade la dimensión CGVR (Realidad Virtual Generada por Ordenador), un aprendiz podría recibir ayuda de un profesor virtual cada vez que le hiciera falta. Este podría ser exactamente el tipo de profesor que siempre ha querido el alumno: paciente y con un aspecto parecido al de Sócrates, Madonna o un osito de peluche. (Tiffin, 1998,186-187), como ya está sucediendo en nuestro contexto universitario: "Un total de 120 alumnos de la Facultad de Económicas de la Universidad de Barcelona estudia desde hace tres semanas la asignatura de Matemáticas Financieras con un método novedoso: los alumnos utilizan ordenadores personales en sustitución del tradicional profesor subido en la tarima". (El Mundo. Madrid. 16/3/94, en : Pedro A. Muñoz, 1995,36)

(4) "Los juegos electrónicos son una droga blanda, se practican de la misma manera, con la misma ausencia sonámbula y la misma euforia táctil". (Jean Baudrillard, 1989, 151).

(5) "Primero ves video. Luego llevas video. Luego comes video. Luego eres video" (En Mark Dery, 1998, 321).

(6) Dios ha muerto, pero no sólo a manos de Nietzsche, sino también de los nuevos telemitos. Es la nueva religión o lo que Baudrillard llama la "seducción fría". Incluso en el argot informático, "lo frío" (Cooí) es el término designado para valorar la bondad, la calidad, la belleza, la perfección, que es gélida en el diseño de algún dispositivo telemático. En la jerga de las páginas *Webs*, *cool* califica la excelencia de una pantalla. Es la religión fría, superficial, deslizante de la oferta simulada que adormece a los pueblos.

Es la nueva ilusión del joven anémico minero zambiano que en sus insomnes noches se conecta al mundo desarrollado desde su insalubre chabola vertical, en época de lluvias, cuando en el exterior hay epidemia de cólera y fiebre amarilla. Accede al misterio del progreso, entonando cánticos criptográficos y asistiendo a sermones de iconos, comulgando virtualmente con los lujos del primer mundo, levitando casi milagrosamente hasta acceder al paraíso de los *sites de la World Wide Web*: la *Web Gigaplex* (gran centro del ocio y de la cultura universal, dedicado a la venta de cine, la música, la gastronomía, la fotografía y otros hobbies, aquí se puede comprar casi de todo); la *Web* del palacio de la Romanov, la *Web* del *Show Business* (*Mr. Showbiz* es la revista virtual en la que se cotillea sobre el mundo del ocio y del diseño) o la *Web* de los "Abducidos Anónimos" (centro virtual de reunión para el estudio de los Ovnis y de las abducciones terrestres). También tiene la libertad de participar en una comunidad en los MUD (Dominios multiusuarios), en los que puede tener hasta experiencias públicas en estancias virtuales ("No es raro, pues, que a menudo la primera experiencia de sexo MUD de un neófito sea también la primera vez que él o ella se rinde por completo a los resbaladizos términos de la ontología mudita, reconociendo de una manera intensa que lo que le ocurre dentro de un mundo MUD no es ni exactamente real ni exactamente ficticio sino que posee una significación profunda, imperiosa y emocional") relata un experto en dominios MUD (en: Mark Dery, 1998). Nuestro protagonista africano entonces entra en un MUD y, disfrazándose de mujer blanca, anglosajona, sexi, con tacones de aguja, accede a ser violada hasta que Mr. Bungle (señor anónimo que se disfrazó en la red como "un payaso gordo, grasiento y fofo, vestido

con un aliento de arlequín manchado de semen, ceñido por un cinturón de muérdago y cicuta en cuya hebilla se leía la pintoresca inscripción "Bésame aquí debajo, puta") le parta el culo con un arma bien blanca en presencia del resto de invitados-usuarios a la sesión. (El relato completo de este hecho real ocurrido en un MUD aparece en (Julián Dibell, 1998, 52-58). Tras cuatro horas de conexión, decide entrar en su aula virtual de graduado escolar y para acabar su paseo, conecta militantemente con la Web de los zapatistas de Chiapas, con los que se confiesa de sus pecados de lujuria capitalista y ambiciones de bastardo burgués, canturreando tímidamente antes de acostarse, -como los niños blancos a su ángel de la guardia-, el último salmo de guerra por su liberación tercermundista, esperando que su vecino no le oiga y al día siguiente se chive al capataz de la mina.

(7) El sueño platónico por fin estará realizado en la definitiva separación entre el cuerpo y el ¿alma?.

Las puntas de lanza de las nuevas tecnologías de la información avanzan hacia la descorporeización, hacia el vaciamiento del cuerpo físico, concebido casi como un estorbo, como una dificultad a superar, superación que consiste en su eliminación, en su exterminio.

El darwinismo social del capitalismo y sus perversas desigualdades está consiguiendo de forma casi "natural" que grandes masas de población muertas de hambre, se eliminen físicamente unas a otras, como está sucediendo en el continente africano, todo ello televisado por las audiencias *voyeurs*, telespectadores indolentes cuyos cuerpos ya no reaccionan, ni perciben, ni se resienten de las diferencias entre una violencia animada y otra real. Los cuerpos incómodos de posibles (no virtuales sino reales en un futuro inmediato) emigrantes que invadan los imperios económicos se autoexterminan, desaparecen.

De forma análoga, se exterminarán en las aplicaciones cibernéticas los cuerpos dóciles sentimentales, musicales, perezosos y viciados por la interacción personal y social, pues siguen siendo obstáculos para la adaptación al progreso:

Parece pues imponerse una primera conclusión: los países en desarrollo no deben descuidar nada que pueda permitirles la entrada indispensable en el

universo de la ciencia y la tecnología, con todo lo que ello entraña en materia de adaptación de la cultura y modernización de las mentalidades. (Citado en: UNESCO, 1996,80).

El hiperdesarrollo de algunas zonas y funciones del cuerpo (ojos/ visionado-dedos/digitalización) que conlleva, por tanto, a la hipertrofia de otros órganos y funciones, permitirá que sea homogéneo el acceso telemático, mediante teclado y visualización, a la información; la maximización de la inmovilidad corporal en el espacio y en el lugar (ya iniciada en la escuela tradicional -la actual-) será garantía de eficacia, concentración, control y autocontrol, homogeneización, abaratamiento y mercantilización de los sistemas educativos por parte de las corporaciones empresarial-informáticas, como anuncia Tiffin en su documentado libro; los cerebros se despejarán de los seres de carne y hueso, y se unirán felizmente en la gran comunidad de cerebros en la aldea planetaria, que avanza conjuntamente con la desmaterialización de las actividades laborales en el primer mundo, para lo que la ciencia cognitiva seguirá aportando sus investigaciones a los sistemas de aprendizaje y de autoprogramación, de control de los procesos de procesamiento de la información en los sujetos docentes y discentes, tal como actualmente se está orientando en los países de la Organización para la cooperación y el desarrollo económico (OCDE), tras su último informe educativo *Hacia la sociedad cognitiva*. Los sujetos con necesidades corporales de pensamiento, formas de vida, sensibilidades diferentes y por tanto resistentes (los futuros fracasos escolares) que no se ajustan a los requisitos somáticos de estos dispositivos cibereducativos, no tendrán más remedio que adaptarse o morir (aunque los sistemas educativos articularán estrategias de integración de estos cuerpos rebeldes, a través de políticas de educación compensatoria, de integración a la cibereducación y de expertos en orientación pedagógica para la virtualización total).

(8)

En el próximo siglo, haga el tiempo que haga y sin necesidad de tantos sacrificios físicos, el alumno que así lo desee podrá asistir y participar, conectado desde su casa y sin mayores problemas, a todas sus teleclases. Apoyado en las facilidades de la telecomunicaciones [...]un nuevo espíritu pedagógico, que no exigirá la presencia física del alumno en un aula determinada, se habrá impuesto en el ámbito educativo en todos los niveles. (Pedro A. Muñoz, 1995).

Esto ya está en marcha, como el proyecto de Grimm en varias ciudades españolas, que está incorporando a niñas y niños de la primera etapa infantil a sistemas virtuales y telemáticos en sus aulas, o en los proyectos de reingeniería de la formación en 60 campus universitarios mexicanos.

(9) Un adolescente *hacker* -pirata o saboteador informático- narra sus decepciones de la escuela tradicional y su decisión de convertirse en un cibernauta a través de su manifiesto que colgó en la red (En Revista El Paseante, 1998).

(10) Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary of the English Language. New York : Gramercy Books, 1989.

(11)

Shirley cierra la cremallera de su ajustado uniforme colegial, que por fuera tiene una apariencia similar aun traje espacial. El forro del traje contiene en realidad cables que hacen de la prenda un sistema de comunicación y hay almohadillas de presión donde el traje entra en presión con la piel que dan la sensación de tacto. Luego se sienta a horcajadas sobre algo que se parece a una motocicleta, pero que carece de ruedas y está firmemente unido al suelo. Sus pies se encajan en algo similar a un freno y acelerador y sus manos enguantadas se agarran al manillar. Grita: "Me voy a la escuela, papi". Su padre, que está descansado de su teletrabajo, empieza a recordarle que la familia más tarde va a ir a hacer unas telecompras a la ciudad virtual; pero es demasiado tarde, su hija se ha puesto ya el casco escolar. Ya no está en el mundo real de su casa real, está en el mundo virtual de la escuela virtual. (En: Tiffin, 1998, 38)

(12) La socióloga argentina María Pía López ha descrito las mutaciones corporales que suceden en la interacción con las herramientas telemáticas y su impacto en la percepción corporal, rastreando la percepción del sujeto de espectador visual a productor digital. Para que la mano y los dedos estén colocados de forma eficiente frente a los teclados, el cuerpo ha de someterse a ciertas posiciones que crean al obrero-trivializado dependiente, pasivo, rutinario y suplementario de la máquina. El conocimiento sólo emerge, la realidad y el mundo de los objetos aparecen y existen para el sujeto cuando éste produce movimientos táctiles, digitales.

Esto produce lo que denomina la "erotización digital", pues son placenteras las sensaciones, el deslizamiento, el ritmo y la seducción del control de lo otro mediante el tacto, convocando planos lisos, fríos, sin rugosidades que nos devuelven figuras anoréxicas:

Por eso, insisto, la seducción con la que día a día la electrónica nos convoca, no es la de cuerpos exhibidos o de las historias narradas, sino que nos tienta con la oferta de un pueblo previsible, sin rugosidades, perfectamente aséptico, sobre el cual deslizamos. De algún modo los cuerpos anoréxicos son metáforas perfectas de los cuerpos de las pantallas computarizadas: sin rugosidades, sin protuberancias, sin excesos. Lo plano, lo liso y lo estéreo, aparecen como objetivos de la compleja construcción que llamamos anorexia. (En : María Pía López, 1997,47-54).

(13) En la sociedad virtual vuelve paradójicamente el reduccionismo cartesiano del cuerpo-máquina, se pretende separar el cuerpo de la mente, la mente viaja, el cuerpo no; la incorporeidad es garantía de conexión máxima y por tanto de supuesto aprendizaje sin límites, rompiendo las barreras del tiempo y el espacio, y superando los umbrales perceptivos. "La enseñanza en la sociedad de la información romperá las barreras no sólo del espacio y del tiempo, sino también de la percepción [...] estudiantes y profesores no deben desplazarse ni tiene por qué coincidir en el tiempo para que se produzca el aprendizaje" (Gabriel Ferraté, decano del campus virtual UOC (Universität Oberta de Catalunya), en el prólogo a Tiffin, 1998,13-18).

El cuerpo se torna obsoleto, incómodo, cuando no se acomoda a lo maquinal que nos rodea. El cuerpo propio y el del otro se empiezan a rechazar, a negar. Un internauta se lamentaba en un *chat* de su cárcel corporal : "Estoy ... pillado en este ridículo pedazo de materia que llaman carne [...] quiero ser libre para navegar por la red y violar las máquinas de los demás ¡larga vida a la nueva carne! ¡que se joda la antigua!" (En Mark Dery, 1998, 273).

El cuerpo es imperfecto, la máquina perfecta y por tanto nuestra carnalidad ha perdido valor o como afirma un teórico de la inteligencia artificial, Hans Moravec: "En nuestra condición actual, somos unos híbridos incómodos, parte biológicos, parte culturales. Muchos de

waesitos rasgos biológicos actúan inadecuadamente con los inventos *safidos de nuestras mentes*" (En Mark Dery, 1998). Por ello la tecnología busca un cuerpo-máquina capaz de deprender cualquier tipo de información a la máxima velocidad y a la mayor cantidad y con el menor esfuerzo posible, desde una didáctica neocomeniana desencarnada (recordemos que Comenio en el siglo XVII, inventor de la didáctica moderna, hace tres siglos pretendía también enseñar al máximo de sujetos, en el menor tiempo posible, el máximo de conocimientos), la lógica no ha cambiado. Para ese fin, las máquinas escolares crucificaron los cuerpos con los dispositivos panópticos, con la inmovilidad, el silencio, el sometimiento. En la era que se avecina, los tecnófilos pretenden volver a someter el cuerpo, inyectando extensiones, brazos virtuales, guantes sensoriales, cascos cableados para que nuestro sistema nervioso sobrecargado por la excesiva acumulación de datos pueda adaptarse al estallido de entradas informacionales. Otra vez penetrado, alienado, violado pues no es un yo, sino un receptáculo para la tecnología, una vagina para el falo electrónico, se reinventa reobjetivizándolo, no como objeto de deseo, sino como objeto de diseño, revive muriendo con y para la máquina con prótesis extensivas que lo amputan, tal como lo expresa Me Luhan: "En las estrategias extensivas o autocomputativas llevamos el cerebro fuera del cráneo y los nervios fuera de la piel" (En Mark Dery, 1998).

(14) No es causal la semejante intencionalidad absolutista, totalitaria y de control entre el sistema hegeliano y el sistema de cibermundialización y se podrían extraer conclusiones perspicaces (*Ciber* proviene de gobierno; la cibernética sería la ciencia del gobierno, control de las cosas). Hegel, el filósofo alemán, situaba, en la máxima simbiosis entre lo objetivo y lo subjetivo y en la identidad entre lo racional y lo real, el estado de perfección del pensamiento y del verdadero conocimiento, por tanto, del progreso absoluto y del control absolutista.

Esta pretensión identificatoria aparece como consigna también en los intentos por convencernos de la indispensabilidad de la dimensión virtual para realizar nuestras vidas, sin la cual no llegaremos al conocimiento absoluto y no podremos someternos al vertiginoso cambio que el mismo sistema produce. Desde distintas perspectivas y campos del saber se insiste en que lo virtual es real y que lo real es virtual, y que aquí virtual pretende responder a los clásicos dominio de lo imaginario, lo

simbólico, lo onírico, lo utópico, lo subconsciente; un ejemplo lo tenemos en la reciente sociología de la información.

Nuestra realidad está hecha de imagen. Las imágenes forman un núcleo esencial de nuestra vivencia [...] Tenemos que asumir la idea de un mundo en el que una parte esencial de nuestra existencia -pero no toda está hecha de flujos de información articulados en circuitos electrónicos [...] Mi análisis propone la existencia, al contrario, de la virtualidad real. Es decir, nuestro mundo está poblado por imágenes, sonidos e informaciones de un hipertexto electrónico que forma el ámbito cotidiano de nuestra experiencia. Las imágenes de ese hipertexto se crean en interacción con nosotros y existen tantos canales y formas de emisión -en realidad cientos- que nosotros nos hacemos y rehacemos un texto-collage continuamente. No hay experiencia fuera de esa realidad virtual, aunque sí dimensiones de dicha experiencia que no están incluidas en el hipertexto. Pero siempre interactuarán con lo virtual. (Manuel Castells, 1998,84-85).

La idea no es nueva. El ser como ser percibido (representado, imaginado, nombrado, pintado, ensoñado...) es ya una idea clásica; así como en ciencia, hay hechos para teorías (o con Gadamer, la realidad es su interpretación), incluyen la prioridad de la actividad subjetiva en la determinación del ser objetivo. Pero la prepotencia está en el máximo reduccionismo tecnológico de esta cuota de la vida humana hasta ahora no colonizada. Otra caja negra, no sólo ya de los procesos cognitivos de la mente, ha sido abierta para su mejor control, sino que también ahora se conquista el imperio sagrado de lo íntimo, no decible del sujeto humano. Se subsume en una única categoría de lo virtual todas aquellas variadas posibilidades no materiales, no corpóreas, no mediatas, atemporales, ensoñativas de estar en el mundo, equiparando nuestra experiencia imaginaria y por tanto real a un hipertexto electrónico. Pero, a diferencia de esas actividades imaginativas y proyectivas que pueden realizarse libremente, y con lenguajes, imágenes, formatos y en "soportes" múltiples, lo virtual exige unos equipos, un hardware, unos softwares, unos medios, unos canales, unos registros y unos códigos determinados y restrictivos, y además se muestra a la comunidad universal de internautas, pues esas actividades propias de la intimidad subjetiva salen a las telecalles, se personifican en las telecasas o en las mazmorras de las comunidades online o en los MUD, produciéndose desde lo que el

filósofo crítico de la cibercultura, Paul Virilio, denomina *una ingeniería instrumental* -yo añadiría de chatarra-, pues los medios para alcanzar esa dimensión superior del hombre, la antes denominada parte espiritual (ahora es virtual), perecen y son eminentemente autodegradados, caducados para su infinito consumo en versiones superiores.

(15) Desde los apologetas de la tecnologización de la educación como única vía para "el progreso", se define a la educación como "sistema de comunicación" y a las aulas como "máquinas de comunicación", una comunicación entendida fundamentalmente desde la teoría de sistemas y la lógica positivista, que elimina las dimensiones pragmáticas (otra vez corporales, sociales, contextuales, interpretativas, intuitivas) de lo comunicativo. La comunicación entonces viene definida por tres secuencias mecánico-cognitivas: transmisión, almacenaje y procesamiento de la información que se articulan con nodos fractales en las redes: "Los nodos de una red en la que tiene lugar el aprendizaje, pueden ser redes en sí a otro nivel. La interconexión de la información es dinámica. La habilidad para cambiar de niveles fractales puede ser decisiva" (Tiffin, 1998, 73) desde lo que suponemos se denominará la "didáctica fractal".

3. ¿PODEMOS SEGUIR PREGUNTÁNDONOS?

¿Cómo creció Azucena?

o

¿Su buen papá le compró otro ordenador?

o

¿Por fin aprendió y se adaptó y con los años se convirtió en una eficaz teletrabajadora que se telenamoró de un hacker y fue madre de una telefamilia clónica?

o

¿Azucena se convirtió en una adolescente ciberludita (movimiento contemporáneo que destruye las máquinas de las nuevas tecnologías como los obreros anarquistas en las fábricas del siglo XIX)?

o

¿Azucena con la sabia madurez comprendió que no se puede luchar contra este progreso que nos trae cosas buenas, que sería demasiado ingenuo, y que las cibermáquinas no son ni positivas ni negativas,

depende del uso que se haga de ellas, pues lo importante es saber seleccionar y aprender como persona?

o

¿Azucena se murió de pena?

o

¿La balada de Azucena Garibaldi, -la niña de esta historia- fue sólo una pesadilla virtual como la de "Alicia en el país de las maravillas"?

BIBLIOGRAFÍA

BAUDRILLARD, Jean (1989). De la seducción. Madrid: Cátedra.

CASTELLS, Manuel (1998). "Retos educativos en la era de la información". En : ICT. Quaderns de Tecnologia. No. 271. (1998).

DERY, Mark (1998). Velocidad de escape. La cibercultura entre el final del siglo. Madrid: Siruela.

DIBELL, Julián (1998). "Una violación en el ciberespacio". En : Revista El Paseante. Madrid. No. 27-28. Siruela.

ICT (1998). Dones en positiv vers les technologies. Barcelona: ICT. Quaderns de Tecnologia

LOPEZ, María Pía (1997). Mutantes. Trazos sobre los cuerpos. Buenos Aires : De. Colihue.

MARX, Cari (1973). El Capital. México : Fondo de Cultura Económica.

MUNÓZ, Pedro A. (1995). Un futuro interconectado y digital. Madrid: Ericsson.

Revista El Paseante (1998). "La revolución digital y sus dilemas". Madrid. No. 27-28. Siruela.

SIRIUS, R. U. (1998). "¿Hablas en serio?". Entrevista por L. Heschumaan. En : Revista El Paseante (1998). Madrid. No. 27-28. Siruela.

TIFFIN, (1998). En busca de la clase virtual. Madrid: Paidós.

UNESCO (1996). La educación encierra un tesoro. Informe a la Unesco de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. Madrid: Santillana.