

Conferencia de Rejane Cantoni
Miércoles 29 de marzo del 2006
Auditorio Jaime Hoyos, PUJ
Bogotá

Ambientes inteligentes: historias de cómo el mundo se volvió una interface [sic]

Comentarios de Alejandro Tamayo
...de cómo el mundo se volvió interfaz

[diapositiva 1] Hemos venido aceptando nuestra común interfase de comunicación hombre-máquina (o más precisamente nuestra común interfase de comunicación hombre-máquina máquina-máquina máquina-hombre) sin mucho análisis ni crítica. En la vida cotidiana nos relacionamos con máquinas y a través de ellas con otros seres humanos remotos de manera generalizada. Esto, sin embargo, no es algo nuevo, ya que nuestras relaciones han venido siendo mediadas por máquinas desde el invento del telégrafo eléctrico (perfeccionado por Alessandro Volta en 1754) y, posteriormente, por el desarrollo del teléfono en 1876 [diapositiva 2]. Pero con el computador –a diferencia del telégrafo y el teléfono– ha sucedido algo diferente.

Nuestra común interfaz de comunicación hombre-máquina ha derivado sus orígenes formales de la metáfora del escritorio como lugar de trabajo [diapositiva 3], no como lugar para hacer relaciones públicas, ni mucho menos como espacio para el ocio [1]. Lo que ha sucedido es que nuestra “máquina de trabajo” ha venido transformándose gradualmente, ha pasado de ser una simple herramienta para convertirse en una “maquina mediática universal” [diapositiva 4] como la ha definido el teórico de los nuevos medios Lev Manovich [2]. Su interfase se ha transformado –al menos conceptualmente– en “interfaz cultural” [3] [diapositiva 5].

Dicha transformación de “máquina de trabajo” a “máquina cultural” ha venido aceptándose sin mucha reflexión. La máquina digital se ha convertido en un artefacto común y somos nosotros quienes nos hemos venido adaptando gradualmente a ella, como lo ha señalado la doctora Cantoni.

Una dirección tecnológica, expuesta también por la doctora Cantoni –y que considero importante resaltar–, fue la planteada por Marc Weiser en los años 90 y es conocida con el nombre de tecnología ubicua [4]. Esta dirección, en aparente oposición a las tecnologías inmersivas, nos plantea un futuro poblado por máquinas diminutas o prácticamente invisibles. Bajo esta perspectiva cualquier objeto (o incluso cualquier ser vivo) se encuentra en capacidad potencial de ser transformado –a partir de implantes digitales– en una interfaz de comunicación (y por tanto de conocimiento) con otros sistemas.

Por supuesto, y basándonos en la Teoría del Transcódigo, de Manovich [5] [diapositiva 6], nuestro pequeño mediador digital estará en capacidad de afectar (directa o indirectamente) con sus características propias a los sistemas que intercomunica. Esto nos da la posibilidad de pensar en una futura **panfertilización** entre especies: humanas, animales, vegetales, “maquinicas”...[6]

Como usuarios estamos obligados a desarrollar una actitud crítica sobre el futuro tecnológico que debemos construir [7]. Uno de los retos más importantes que

enfrentarán las sociedades futuras –cada vez más interconectadas a través de múltiples y complejos vínculos regulados por máquinas, desde nano implantes digitales que operan a nivel sanguíneo y neuronal hasta satélites artificiales que operan a nivel planetario– consistirá en hacer que éstas máquinas con sus características y ontologías particulares contribuyan a enriquecer nuestras experiencias de vida, tanto individuales como sociales, evitando que se limiten a ser banales instrumentos de control o consumo.

¿Hasta qué punto estaremos dispuestos a ceder para adaptar nuestro comportamiento al de estas máquinas o sus innumerables interfases posibles? Dicho de otra forma, ¿Cuál es la actitud necesaria que debemos alcanzar para comenzar a aprender de ellas a partir de sus características particulares? Características que en definitiva, no pueden ser del todo extrañas a la especie que les ha dado origen.

[última diapositiva: Wiener] Finalmente, y con el propósito de iniciar el debate entre el público, evoco esta frase de uno de los padres de la cibernética, el matemático Norbert Wiener:

“Render unto man the things which are man’s and unto the computer the things which are computer’s” [8].

Gracias.

[1] La primera interfaz gráfica de comunicación (graphic user interface) fue desarrollada en los laboratorios de Xerox Parc en Palo Alto, California, en la década de 1970. Estaba basada en la metáfora del escritorio y sus carpetas como medio para almacenar y acceder información.

[2] El término “máquina mediática universal” proviene del teórico de los nuevos medios, Lev Manovich, quien se apoya en el desarrollo de la máquina universal del matemático Alan Turing en 1936. Dicha máquina estaba en capacidad de realizar cualquier cálculo matemático realizado por el hombre.

[3] “I will use the term cultural interface to describe a human-computer-culture-interface- the ways in which computers present and allow us to interact with cultural data”. *The Language of New Media*, pág. 70.

[4] <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/UbiHome.html>

[5] “Because new media is created on computers, distributed via computers, and stored and archived on computers, the logic of a computer can be expected to significantly influence the traditional cultural logic of media: that is, we may expect that the computer layer will affect the cultural layer”. *The Language of New Media*, pág. 46.

[6] Defino el término “panfertilización” como el mutuo intercambio de códigos –genéticos, digitales, culturales– entre diversos tipos de sistemas (humanos, vegetales, animales o “maquínicos”).

[7] La reflexiones que surgen sobre el tema del control o la ética son extensas y escapan al tiempo dado para estos cortos comentarios.

[8] “Devolver al hombre lo que es del hombre y al computador lo que es del computador”. *God & Golem Inc.*, Norbert Wiener, MIT Press, 1964.