

HACIA UN LENGUAJE DE LA CIUDADANÍA EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

JOSÉ LUIS MOLINUEVO
Universidad de Salamanca

Recibido: 03/07/2007 Aceptado: 13/09/2007

Resumen: Es necesario un replanteamiento de la crítica humanística a las tecnologías por su filiación conservadora. Y lo mismo se puede afirmar de los discursos tecnófilos: se han vuelto obsoletos e incapaces de dar razón del cambio tecnológico. Las nuevas formas de socialidad tecnológica como el software y el conocimiento libres pueden encerrar una solución alternativa.

Palabras clave: humanismo, cyberpunk, estética, micropoder, ciudadanía

Abstract: We need to reshape humanistic criticism on technologies because they are conservative. The same happens with technophilic discourses: they have become obsolete and unable to explain technological and social change. New forms of socialization like free software and free knowledge seem promisory to find another solution.

Keywords: humanism, cyberpunk, aesthetics, micropower, citizenship

La cultura que viene

En la cultura tecnológica coexisten tres culturas: la técnica, que transforma la realidad, las tecnologías, que son extensiones y penetraciones del ser humano, y las nuevas tecnologías, que crean nuevas realidades. Con éstas últimas se ha ido más lejos todavía y, recogiendo motivos culturales de las anteriores, se ha intentado, o bien la creación de un nuevo tipo de ser humano, o dejar ya atrás el concepto de lo humano, ya sea en las variantes transhumanistas o poshumanistas. En todo caso, lo que sí es cierto es que estamos en un momento de redefinición de lo que se entiende por realidad y por ser humano. Pero, junto a ello, se está abriendo paso una cultura de las nuevas tecnologías desde el punto de vista del ciudadano, que convive necesariamente todavía con los restos del cyberpunk, de los héroes de las distopías tecnológicas, y en medio de la omnipresencia de las técnicas publicitarias y de *marketing*, que tienen su traducción en lo que se ha denominado la cultura del “individualismo de masas”.

Se está creando, pues, una cultura de las nuevas tecnologías. Ha pasado todavía poco tiempo desde los años noventa del anterior siglo en que se generalizó su uso. Pero ya entonces su aparición fue asociada con un cambio

geopolítico, a saber, el papel jugado por las telecomunicaciones en la caída del muro de Berlín. También con un cambio existencial, el ser digital. Y, finalmente, con una nueva forma de hacer política que propugnaba el cambio de la democracia representativa por la democracia directa. A todo ello se denominó genéricamente “cibercultura”, nombre que todavía seguimos manteniendo a falta de algo mejor.

El problema de esa cibercultura ha sido diagnosticado: arcaísmo cultural para nuevas tecnologías. Elementos de una vieja cultura anterior a ellas han sido tomados como referentes para intentar elaborar la nueva. De ahí la presencia de componentes míticos y la acusada mística de las nuevas tecnologías, o la misma deriva tecnohermética criticada por Andoni Alonso e Iñaki Arzoz. Todo ello se muestra de modo especial en el lenguaje: un lenguaje viejo para contenidos nuevos. En esto las nuevas tecnologías no han sido originales, sino que se han sumado, han sido instrumento, de una involución generalizada en el terreno social y político. Esta involución se entiende, primeramente, en el terreno cultural. Pues desde el punto de vista político corresponde tanto a las denominadas derechas como izquierdas. En este sentido se puede hablar hoy de un lenguaje *neocón* en las nuevas tecnologías, de tal modo que los tabiques entre la publicidad de mercado y la propaganda política son muy delgados. Se puede apreciar esto en varios campos, aunque yo me voy a limitar ahora al de la estética de las nuevas tecnologías, y al lenguaje textual de las metáforas digitales. Pero en el de las imágenes es todavía más evidente.

Estamos ante una crisis de la cibercultura en su variante cyberpunk y alumbrando nuevas formas de cibercultura. Las nuevas tecnologías están echando raíces y eso quiere decir que construyen tradiciones de sí mismas. No se trata ya de la tradición de lo nuevo sino de lo nuevo de la tradición. Porque, como decía Valéry, a veces la virtud de lo nuevo consiste en responder a una necesidad antigua. Planteadas así las cosas, la pregunta sería qué necesidad ayudan a resolver las nuevas tecnologías.

Una de las direcciones tomadas ha sido la de devolver al hombre la centralidad perdida en el universo. A ello apuntaron diversas interpretaciones de un humanismo renacentista, teniendo especialmente la mira en tecnologías de la mente pensadas como extensiones del cuerpo. Esta época ha cumplido su papel. En este momento la tecnofobia ha perdido la partida en el terreno intelectual y el problema puede venir precisamente del lado contrario, es decir, de las posturas transhumanistas y poshumanistas. Con todo, esta dimensión humanista merece la pena ser analizada. En concreto, aquella del cyberpunk que rechaza un determinismo en las tecnologías y que, sin desconocer las dificultades, reclama el sentido originario de la cibernética como piloto y no gobernador, es decir,

tecnologías de lo humano para la convivencia, no para el dominio. Ésa es una parte todavía importante que se puede heredar de la cibercultura.

Es, por otra parte, el sentido de un humanismo tecnológico que sólo sostiene una cuestión de sentido común: que somos seres tecnológicos. Es esta una proposición que no se refiere a la situación provocada por el aumento cuantitativo y el uso instrumental de las técnicas, sino a una condición permanente. Ése humanismo tecnológico tiene su raíz en el origen, no divino, sino humano del hombre, como un ser ajeno a la naturaleza, pero náufrago en ella, que crea una sobrenaturaleza para poder sobrevivir, primero, y vivir bien, después. Esta idea de la “sobrenaturaleza”, de inspiración orteguiana, ha calado en las propuestas de raigambre española referidas a la tecnología. La raíz del humanismo tecnológico está, pues, no en la tradición de la dignidad humana por su origen, sino en la de su miseria, de su menesterosidad.

De las tecnologías del yo a las tecnologías de la vida.

Este planteamiento es opuesto al idealismo en el terreno de la cultura y al idealismo digital en el ámbito de las nuevas tecnologías. Porque no se trata de tecnologías del yo, sino de la vida. En ese sentido es importante replantear, al igual que lo fue al comienzo del siglo pasado la superación del idealismo, la superación ahora del idealismo “digital”. Patente especialmente en el lenguaje con que nos referimos al uso de las tecnologías. Porque se trata, efectivamente, de una vida, nunca mejor dicho, en “tiempo real”, es decir, en un tiempo humano, no divino, no instantáneo, simultáneo y ubicuo, sino que integra en el presente diversos tiempos y está abierto al futuro. Esta es una dimensión que se ha perdido en el terreno cultural de cara a las tecnologías, precisamente por haber sido englobada en una noción problemática de progreso. Efectivamente, la crisis de esta noción viene dada por la imperiosidad del determinismo tecnológico y el desencanto del progreso moral.

El cambio de paradigma va del tiempo futuro y presente a la vida y el futuro. Se trata de construir utopías limitadas en las que no ha lugar la antítesis que se ha planteado entre utopía y libertad. Desde el humanismo tecnológico se trata de recuperar una responsabilidad respecto al futuro, que consiste en la vida como proyecto, en que vivir es convivir, y, por lo tanto, esos proyectos son en común.

En el terreno literario las distopías han devorado el futuro. Sin un futuro mejor, tienen lo peor del pasado por delante. Por otra parte, es lo más potente, estéticamente hablando. Las distopías no son ya las profecías de un futuro mejor, sino el diagnóstico de un pasado decepcionante. En ese sentido, y desde el punto

de vista literario, ya no anticipan el futuro o extrapolan el presente, sino que ocupan el pasado. Son los “okupas” del pasado.

Ya no es ciencia ficción sino letra ficción. El autor no crea sino mezcla, a imagen y semejanza del Supremo Mezclador. El resultado es un yo, una identidad, un implante, del que es posible rastrear el origen hasta el Primer Implante y el Primer Implantador. Detrás no hay nada, pero queda mucho camino hasta llegar a ello. La responsabilidad cambia de dirección: no mira tanto al futuro como hacia el pasado. El verdadero problema no es entonces qué futuro vamos a dejar a nuestros hijos, sino qué pasado estamos dejando a nuestros padres.

En esta tesitura, y por parte del pensamiento reflexivo, no tiene mucho sentido mantener la doble tesis del inevitable progreso tecnológico y, al parecer, constatable regreso moral y político. Merece la pena recuperar los dos conceptos centrales de la ilustración, la libertad y la responsabilidad, en el sentido de una libertad responsable. Su objetivo es la generación y difusión de conocimiento libre que pueda tener sus efectos emancipadores en los terrenos personal, social y político. Este conocimiento requiere hoy la integración de dos elementos que por su auge cuantitativo ha llegado a caminar separados, como son la información y la comunicación. Wolton sugiere una fórmula gráfica como es la de integrar el com y la comunicación, es decir, como formando parte del mundo real. La postura crítica ilustrada concibe lo virtual como una forma de lo real, es decir, como integrada en los procesos sociales y políticos, no separada de ellos. Para eso es necesario que la transformación de la información en conocimiento conlleve una serie de cambios, que afecten a lo que se ha denominado (más allá de limitaciones disciplinares) como la “estética de la recepción”. Lo que implica, a su vez, que los planteamientos ilustrados mismos entren en una profunda revisión respecto a los tópicos tradicionales tejidos en torno a ellos.

Por ejemplo, el concepto de una ilustración piramidal sustituido por una distribución nodal. El de una elite informatizada que ahora deviene inteligencia colectiva. Es cierto que si la información tenía un sentido unidireccional, la comunicación lo tiene bidireccional. Se ha cambiado la recepción de pasiva a activa, e incluso el concepto de receptor mismo, devenido autor. La palabra que resume con frecuencia esta transformación es la de interactividad. A ella se han asociado procesos de democratización y ciudadanía participativa. Sin embargo, vistos los resultados convendría matizarlo en cuanto a su alcance y posibilidades. Por ejemplo, en el terreno del arte y nuevas tecnologías esta interactividad sería el índice de expansión de una cultura háptica, de recuperación del cuerpo, postergado en los primeros imaginarios tecnológicos. La realidad es que esa supuesta posibilidad del espectador como autor queda muy limitada por el

programa de ordenador que se está manejando y que condiciona todo el proceso. Y lo mismo sucede con procesos, por otra parte muy interesantes, como son las iniciativas en torno a la Web 2.0, que facilitan, pero también restringen la creatividad.

La tarea crítica ilustrada no es ya sólo la tradicional, referida a contenidos, sino especialmente la de los instrumentos tecnológicos empleados para conseguirlos. De modo que vamos al concepto de libertad ilustrada de los contenidos a la de los medios. Groys lo simplificaba muy bien diciendo que ya no se trata sólo de investigar lo que se esconde detrás de las imágenes que nos dan, sino de preguntar por qué nos dan estas imágenes y no otras. O su equivalente: por qué este software y no otro. Conocimiento libre y software libre están unidos de alguna manera. Si en los ilustrados no había libertad de pensamiento si no se podía expresar libremente lo pensado, ahora no hay libertad de conocimiento si no se tiende a una liberalización de los medios de su elaboración y transmisión. Dicho en otros términos, las condiciones de expresión del conocimiento forman parte de las condiciones de su generación. Aún más, los medios por los que se genera conocimiento en la sociedad de las nuevas tecnologías forman parte del conocimiento mismo. El equivalente ahora de las enciclopedias de los ilustrados sería el software. Pero, si somos seres tecnológicos, los medios no tienen el carácter de la exterioridad, no hay un yo como reducto último e independiente. Eso quiere decir que la promoción del conocimiento libre va unida indisolublemente al desarrollo de la posibilidad de software libre en términos que pueden ser acordados entre las partes interesadas. Pero, también, que no es sólo una cuestión técnica sino que afecta al desarrollo del ser humano mismo.

El lenguaje de la publicidad.

Entramos así, junto a los medios, en un capítulo aparentemente menor que es el de las formas, el del lenguaje empleado en las nuevas tecnologías. El problema de los planteamientos idealistas en las nuevas tecnologías tienen como consecuencia la perpetuación de los dualismos, y que el lenguaje de las nuevas tecnologías sea el de la exterioridad y de la irresponsabilidad: están fuera y tienen autonomía o porque se la hemos dado o la han conquistado. El resultado es que se trata de un lenguaje que no es ciencia, tampoco es literatura sino una mezcla de ambas. Este idealismo se refleja especialmente en la publicidad realizada a través de las nuevas tecnologías, donde se percibe mejor su faceta de creación de nuevas realidades.

La publicidad es tecnoromanticismo. Y es un campo donde se puede ver la escasa innovación estética (utilización repetida de las categorías de lo bello y lo sublime en los programas informáticos) que acompaña a su creciente sofisticación técnica. Su oferta consiste en transformar la existencia cotidiana en una obra de arte total a través de la compra de un producto en sí banal. El origen de la propuesta se encuentra en postulados como los desarrollados en el llamado “Programa sistemático más antiguo del idealismo alemán”. Donde todas las ideas quedan reunidas bajo la idea de belleza. En la publicidad se muestra que la esencia de lo real es ideal. Y por eso coinciden los ideales del consumidor con el consumidor de ideales. Ello permite el solapamiento de la alta y la baja cultura, o como se especifica en el “Programa”, que se den la mano los ilustrados y los no ilustrados. Y de esta forma –concluyen ahí– se constituye una razón política, se configura una sociedad de ciudadanos.

Pero es especialmente en la creación digital donde desarrolla todas sus virtualidades el “Programa”. Especialmente en dos ideas tuyas que suponen una auténtica dialéctica de la ilustración: la idea central del Yo como absolutamente libre, y junto a ella la de un mundo creado de la nada. De hecho, nunca como hasta ahora se ha buscado en la publicidad, se ha cultivado, el individualismo, bien llamado, para distinguirlo de otros, “individualismo de masas”. El mensaje es que eres único, y por ello a ti, y sólo a ti se ofrece este producto. No sólo ha sido creado para ti, sino que lo ha sido de la nada. En términos kantianos la creación digital es capaz de mostrar lo incondicionado, el ideal de la razón: lo real, el producto, es ideal. Su realización tiene lugar mediante la decisión: se es libre de elegir, este u otro producto, pero no se es libre de no elegir.

Al no tener en cuenta esto, la dialéctica de la ilustración, tal como la llevaron a cabo los frankfurtianos, queda incompleta si no va acompañada de una dialéctica del romanticismo. Existe un romanticismo luminoso, como el que hereda la publicidad, y un romanticismo negro, especialmente cultivado por el cine de nuevas tecnologías. Como resultado del cruce, el tecnoromanticismo es la utopía de un pasado mejor y la distopía de un futuro peor. A la parálisis del presente se une la incapacidad de construir tradiciones, más aún de ser tradición de sí mismo, al quedarse reducido a ser tradición de otros.

Ese tecnoromanticismo se muestra especialmente en dos elementos que fomentan la estética y ética del individualismo de masas frente a la de la ciudadanía: el lenguaje y las imágenes. En ambos casos se da una disociación de la estética respecto de la ética primando la estética. Por lo que es de extrema importancia introducir un criterio que permita evaluar lo que hay de sentimiento y de conocimiento en el lenguaje textual y el icónico. Y la palabra criterio significa discernimiento argumentado. Aunque no voy a entrar aquí en el caso de

las imágenes, el mismo esquema se repite con el lenguaje textual. Se trata, en resumen, de procesos identitarios destinados a crear identidades ideales que se superponen a lo real. Lo más probable es que la mayoría de los casos no sean un proceso consciente pues el lenguaje nos habla, es decir, parafraseando la jerga heideggeriana, que también es “la casa de la sociedad”. Aquí funcionaría perfectamente el método de la dialéctica negativa, como conciencia consecuente de la no identidad que subyace al proceso identitario del lenguaje tecnoromántico, convertido en slogan destinado a conmover y no a argumentar.

El lenguaje del héroe en las tecnologías.

En este momento hay un lenguaje literario, y otro icónico y técnico, sobre las tecnologías. En el primero se construyen imaginarios, en el segundo se describen productos. Decía Ortega que o se hace literatura o se hace ciencia o uno se calla. Cabría preguntarse si esto es válido respecto al lenguaje de las nuevas tecnologías que actualmente se utiliza. Éstas son nuevas siempre por definición, sólo que más o menos nuevas respecto a otra anterior, y no hay posibilidad de retroceso. Lo que sí ocurre con el lenguaje referido a ellas. El lenguaje de las nuevas tecnologías es viejo en su dimensión social, aunque no obsoleto, ya que se sigue utilizando. Es un lenguaje de ciencia ficción, más que de ciencia especulación. En ese sentido las NT han avanzado desde los años 90 del siglo pasado, pero su lenguaje se ha quedado estancado, lo que es una contradicción. Y esto se pone de manifiesto en sus metáforas, especialmente aquellas que llevan el apelativo de “digital”, así “revolución digital”, “nómadas digitales”, “nativos digitales”, “inmigrantes digitales”, “ciudadanía digital”....la lista puede ser muy extensa. Sin olvidarse de la “brecha digital”.

Las metáforas consisten en la fusión de dos elementos conocidos que da lugar a un tercero menos conocido. Ese tercer elemento es como si fuera uno de ellos, pero no lo es, nadie lo confunde. Así “el fuego de tus ojos”, que lleva a que algunos/as se derritan sentimentalmente en la contemplación del amado/a, pero sin correr peligro físico alguno. Sirven para destacar la intensidad, el magnetismo de una mirada, de modo que ese tercer objeto, virtual, metafórico, (suma de dos elementos reales, fuego y ojos) no tiene vida propia sino un valor sentimental. En la existencia se utilizan numerosas metáforas, el problema tiene lugar cuando la existencia misma se convierte a través de ellas en una metáfora. Estamos, entonces, ante la existencia metafórica y la vida se convierte en un avatar.

Por ejemplo, si se trata de la “revolución digital”, muchos reverdecen laureles de mayo del 68, de la revolución perdida en las calles, pero ganada en los ordenadores, sin el freno del estado policial. Mucho menos peligrosa que la

real, ya que se trata, como decía Rosseto, de mentes conectadas a mentes. Los “nómadas digitales” rememoran en el ordenador al camello y en los puntos de conexión, los pozos del desierto, y el trajinar por estos espacios, con el ajetreo por los aeropuertos, y los escasos enseres con la tarjeta de crédito. Sueños de domingueros. Los “nativos digitales” descubren que no han nacido del vientre de su madre, sino del de *Matrix*. De ahí las alabanzas que reciben por su pericia en el manejo de las NT, lástima que no sean los primeros destinatarios de las de alta gama, por su bajo poder adquisitivo. En cuanto a los “inmigrantes digitales”, ellos pueden dirigirse con la cabeza bien alta y el corazón compasivo a los semimuertos que llegan en las pateras, o a los explotados en los trabajos que nadie quiere, diciéndoles: te comprendo, yo soy como tú, un inmigrante. Y qué decir de la “ciudadanía digital”, el hueso moderno que los poderes públicos echan de vez en cuando a los sufridos ciudadanos para compensar la pérdida de poder político y el desencanto por los partidos existentes. Efectivamente, no hay nada más revolucionario que convertir a un ciudadano en un avatar. No existe la “brecha digital”, la del ciberespacio, sino la brecha social de los más desfavorecidos que no tienen acceso a bienes, entre ellos las NT. La eliminación de esa brecha es una tarea social, no virtual.

Se dirá: es una forma de hablar, que sirve para entendernos. No, sirve para confundirnos, ya que pensamos lingüísticamente ¿Sucede esto en todos los casos en que se usan metáforas en las NT? Obviamente no. Sólo en aquellos casos en los que lo “digital” es un sustituto de lo real, un simulacro que enmascara en la confusión con lo real su verdadera ausencia. Y esto es especialmente grave cuando lo que se pretende no es el vivir una existencia metafórica y virtual, sino real, que integra a la anterior, como es la existencia del ciudadano. Fundir dos cosas no significa confundirlas. Y el proyecto de una ciudadanía que opere con las nuevas tecnologías debería ser especialmente sensible a ello. Por ello, me he permitido hablar en diversas ocasiones de tecnologías para “gente corriente”, pero no tonta.

El abuso de las metáforas digitales se inscribe en una cultura de la *remezcla* en la que se funden y confunden las cosas. Medios nuevos para ideas viejas, pero sobre todo, imágenes viejas, aunque no obsoletas, pues están siendo utilizadas más que nunca en la publicidad. De modo que las listas de novedades están, en realidad, llenas de *oldies*. Es el caso de una cultura de la *remezcla* frente a la cultura de la innovación, de la creatividad. Una cultura llena de eslóganes, pero falta de argumentos.

La estética de las nuevas tecnologías.

El problema detectado respecto a este uso inapropiado del lenguaje en las nuevas tecnologías no está hoy tanto en los tecnófobos, una especie protegida, sino en los tecnófilos, en los entusiastas de las NT. Repartidos en la nostalgia de digitalizar la existencia a través de las metáforas, como residuo tecnorromántico de los años 90, o de digitalizar la revolución, de mayo del 68. Por eso sería interesante en el ámbito de una estética de las nuevas tecnologías la creación de un *observatorio de las metáforas tecnológicas* que van saliendo como hongos publicitarios. Son fenómenos del esteticismo imperante: están muy bien, suenan mejor, la lástima es que no tienen nada que ver con el tema. Ésas metáforas son las viejas identidades en nuevos medios.

La pregunta es por qué, a pesar de todo, se introducen esas metáforas en proyectos de investigación que son ajenos a problemas de avatares. La respuesta está en el esteticismo generalizado en este tema y al que he hecho alusión a propósito de la publicidad: se trata de sustituir la información, la argumentación, por la sensación y el sentimiento, que lleva, no al conocimiento, sino al asentimiento, el conmovimiento para mover a comprar algo, aunque sea un modesto producto académico.

La alternativa es la exigencia de una educación en una nueva sensibilidad. Pues lo que aparentemente se gana en la batalla del texto se pierde en las de las imágenes textuales o icónicas. Eso significa admitir, de entrada, que las metáforas son necesarias para la construcción de imaginarios, de pensamiento en imágenes. Porque somos, no animales racionales, sino seres imaginarios. Y un humanismo tecnológico tiene como base al hombre, no como ser racional, sino como ser imaginario. El humanismo tecnológico radica en el individuo como ciudadano, es decir, como persona que convive, vive y actúa en comunidad. Las tecnologías no son sólo una forma de actuar que le ofrece el poder político, sino una forma de ser suya.

Una estética de las nuevas tecnologías tiene por objeto la exploración de formas de *estar* en esta sociedad de las nuevas tecnologías. Eso excluye enfoques ontológicos, así de taxativo. Sigue siendo válida la crítica que hacía Adorno, no a la metafísica ni a la ontología en sí, sino a las ontologías de la existencia, al afirmar que cuando se ontologiza algo automáticamente queda desactivado en el terreno existencial, o si prefiere, óntico. Dicho en términos técnicos, la estética permanece siempre en el terreno de lo háptico, óntico, y sólo generaliza moderadamente a partir de ejemplos concretos, de experiencias, de lo particular a lo general. Tiene por objeto las formas de estar del ser humano, pero desde la perspectiva unida del sentimiento y el conocimiento. De ahí la necesidad de la elaboración de criterios estéticos. Porque en el terreno de las

tecnologías tanto influyen socialmente los conocimientos científicos como los imaginarios que se construyen antes, durante, con o después de ellos.

La educación en una nueva sensibilidad tiene el doble objetivo de mirar hacia atrás y hacia adelante, y a ese doble movimiento se le denomina construir tradiciones. El objetivo es que cada uno sea tradición de sí mismo. Porque, de hecho, estamos contruidos a través del lenguaje y de las imágenes. En forma de dos tradiciones normalmente separadas: el lenguaje limitado a vehículo de información, de intercambio de noticias, y el mundo reducido a imagen. La herencia de este planteamiento es una forma de determinismo en la que el lenguaje de las tecnologías adopta la forma de un *lenguaje de la exterioridad*. Así sucede en expresiones bastante usuales como “el impacto de las tecnologías”, que se basa nuevamente en la distinción idealista del fuera/ dentro (siendo así que siempre estamos dentro) y del sujeto y objeto (qué otra cosa podemos ser sino sujetos). Pero también dota a las tecnologías de una dimensión de extrañamiento propia de antiguos discursos sobre la deshumanización de la técnica. A ello se añade una pasividad que no es ajena al discurso interesado del determinismo tecnológico. Es la versión negativa de las distopías que advierten sobre los riesgos del futuro, pero de tal modo que provocan una parálisis en la posible reacción frente a ese futuro negativo. El resultado suele un conservadurismo de derechas o de izquierdas, ya se trate de la sociedad administrada de Marcuse o el discurso de la razón instrumental de Horkheimer. Ese lenguaje de la exterioridad todavía es deudor de un lenguaje instrumental en las tecnologías, por más que afirme que las tecnologías no pueden quedarse ya en la consideración de mero instrumento.

Desde esta perspectiva, es también bastante corriente que el lenguaje de la exterioridad adopte las formas del lenguaje de la irresponsabilidad, aunque sea con las mejores intenciones. Como, por ejemplo, en la expresión “las TIC han democratizado el conocimiento”, extrapolando a las TIC propiedades que, para bien o para mal, sólo corresponden a los seres humanos. Ése lenguaje de la irresponsabilidad es heredero de aquél otro lenguaje de la deshumanización, que cargaba a la cuenta de las máquinas las fechorías que unos seres humanos cometían con otros. Un paso en la dirección contraria es el lenguaje “replicante” aludido antes: nómadas digitales, nativos digitales, inmigrantes digitales, ciudadanos digitales, tiempo real. Y finalmente el lenguaje posmoderno propio de una existencia posthumana de las sociedades postmedia. Herencia de la utopía/ distopía de los años 80-90, que se acabó con el 11-S y sucesivos.

¿Por qué todo esto?

En el siglo pasado Peter Weiss se preguntó por qué no había habido una estética *del* trabajador, por qué la literatura y el arte que protagonizaban no eran

una creación propia sino ajena. De modo que el trabajador siempre se había visto con los ojos de los otros. En ese sentido, tampoco hay actualmente una estética del ciudadano, porque se trata de gente corriente, y los imaginarios digitales se han construido sobre modelos de excepción tecnorrománticos, de corte heroico, como podían ser los seres de frontera o los cowboys del ciberespacio transhumanos o posthumanos, pero no del ciudadano normal usuario de las nuevas tecnologías.

Pero el que no haya una estética del ciudadano no se refiere únicamente al ámbito de las nuevas tecnologías. Una respuesta a la pregunta por su ausencia la encontramos en la parábola que se desprende de la película *El hombre que mató a Liberty Valance* (John Ford, 1962). El ciudadano-senador viene desde lejos para acompañar en el entierro al pobre héroe desconocido. Extrañados por ello, los periodistas le preguntan la causa y acaba confesando que no fue él, sino el otro, quien mató a Liberty Valance. Pero de ese hecho, de esa apariencia cultivada como verdad, surgió toda su carrera política. Los periodistas le insisten en que es mejor que nadie sepa la verdad, porque los ciudadanos quieren héroes como modelo de los ciudadanos, y de ahí la necesidad de seguir manteniendo la impostura. La razón última es que nadie se resigna a que el héroe (individuo, cualidad) se quede en mero ciudadano (número, cantidad).

El legado del siglo pasado es que la cultura digital no era una cultura ciudadana sino de expertos exaltados como héroes. En los años 80 y 90 algunos estaban convencidos de que las tecnologías cambiarían la existencia, de que llegaríamos a “ser digitales”. Ha pasado algo de tiempo, y como dice Neal Stephenson hemos descubierto que las nuevas tecnologías no son sino tecnologías. Que no “harán” con nosotros sino aquello que nosotros queramos hacer y ser. En ese sentido, la “educación digital” forma parte de la educación social. Normalmente se entiende como digitalizar la educación, que no es lo mismo que la educación en lo digital. La tarea de la alfabetización digital no consiste sólo en ayudar a incrementar el número de usuarios, sino a definir el papel que juegan las tecnologías en la ciudadanía misma, entendida no como una cuestión de hecho, de número, de copias, sino como algo cualitativo, a construir. No se trata de una *ciudadanía digital*, sino social, porque lo social pasa hoy por las nuevas tecnologías.

El territorio del ciudadano es uno intermedio entre la utopía y el nihilismo y es el de las utopías limitadas. El humanismo tecnológico como un humanismo ciudadano está basado en el sentido común, es decir, en lo que quiere la gente, no tanto en lo que debería querer, en la responsabilidad en (sin) principio. En ese sentido se ha llegado a hablar con acierto del micropoder de la gente corriente, frente a los discursos ontológicos sobre el Poder con mayúscula. La ciudadanía

es, entonces, el ejercicio del individuo solidario en la creación y difusión de conocimiento libre. Lo que implica un enfoque sociopolítico que vaya más allá de la ética, estética y política edificantes, más allá de la ética del hacker y la buena voluntad de los “misioneros digitales”.