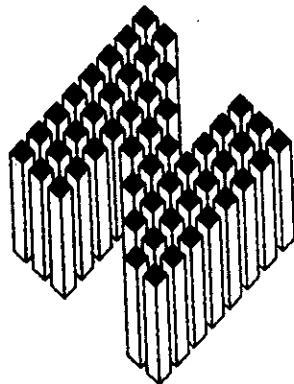


◀ FANNY DE HIMMELSTERN\*

# Internet desde la perspectiva del caos



uestras prácticas cotidianas se han visto influenciadas y transformadas por el uso de internet. Las nuevas experiencias tecnológicas han alterado las bases de gran cantidad de disciplinas, de la mayoría de nuestras costumbres y de gran parte de los análisis culturales. La relación triple entre cultura, tecnología y ciencia está convertida en una sola amalgama que se intenta esclarecer desde diferentes perspectivas. No se trata, esta vez, de analizar simplemente la utilización de nuevas tecnologías en la cultura. El uso de la internet ha modificado nuestras percepciones y nuestros modos de hacer de una forma tan radical, que podemos decir que se está viviendo una nueva cultura, un nuevo orden. Hay, pues, una nueva cultura por definir.

La gente se comunica en forma diferente, ahora se habla más con los amigos en el *chat* que con los vecinos del edificio o del barrio. La gente lee y escribe de otras maneras, los hipertextos y las ventanas, los enlaces y las páginas *web* nos enseñan a leer y escribir de otra forma. Incluso *El Tiempo*, el periódico más tradicional y de más prestigio en nuestro país, acaba de lanzar un nuevo diseño y un nuevo formato muy acorde con las propuestas gráficas que se identifican con la internet, donde se

Profesora del área de Paradigmas de la Comunicación en la carrera de Comunicación Social. Facultad de Comunicación y Lenguaje. Pontificia Universidad Javeriana. E.Mail: fannyh99@yahoo.com

invita a los lectores no a 'leer' el periódico, como se acostumbra a hacer con los materiales impresos, sino a 'navegar' en él. En fin, las personas obtienen toneladas de información a través de tecnologías que todavía no dominan y que por lo mismo producen angustia e inseguridad. Hay una cultura multiplicada, interactuada, globalizada pero a la vez solitaria e individualista que se intenta comprender.

Me propongo, en este artículo, desarrollar un ejercicio en el que se toman algunas categorías de la teoría del caos y se utilizan como explicaciones y como relaciones para comprender mejor la internet. Existen asociaciones de ideas que nos ayudan a definir y explicar nuevos aspectos culturales, hay nociones para aplicar a esta nueva cultura que nos sirven como modelo más allá de su uso como metáforas que se aproximan; porque hay una reproducción y también una recreación del mundo que a su vez se vuelve metáfora para 'hacerlo' y para comprenderlo.

Pareciera, como lo decía Calabrese<sup>1</sup>, que "más allá de la superficie exista una forma subyacente que permite las comparaciones y las afinidades. Una *forma*, es decir un principio de organización abstraído de los fenómenos que preside su sistema interno de relaciones". Es a este principio de organización al que intento acercarme, para proponer un modelo que nos ayude a comprenderlo, porque los medios tecnológicos ya no se conciben como simples objetos, sino como los lugares sociales en donde se intercambian los discursos simbólicos.

### ► ENTROPÍAS, PROCESOS DE INFORMACIÓN Y DE COMUNICACIÓN

Los usos de la internet plantean nuevos interrogantes frente a las transformaciones que se vienen presentando en los procesos de información y de comunicación. La naturaleza de los mismos ha ido cambiando, e inclusive se modifican nociones tan importantes como las de tiempo y espacio, por mencionar apenas las más evidentes.

La teoría de la información contribuye con conceptos que, si bien partieron de bases matemáticas, aclaran y permiten hoy comprender muchos de los procesos de información de esta era globalizada. La noción de información, aquí, parte del término latino *informare* que significa poner en forma. *In-formar*, es pues, dar forma, lo que se expresa ya como la organización de un sistema que se relaciona con ordenar, con organizar y clasificar.

Cuando se dejan a un lado las nociones lineales de emisor, canal y receptor, de las que parten los modelos

**"Cuando se dejan a un lado las nociones lineales de emisor, canal y receptor, de las que parten los modelos de la teoría de la información, por considerarlas nociones aplicables solamente al espectro de las telecomunicaciones, aparecen planteamientos como el de la retroalimentación y el paradigma de redes, que rompen con los conceptos mecanicistas tradicionales. Indudablemente, estos modelos y paradigmas explicativos de la comunicación, pueden relacionarse directamente con los modos de hacer actuales y los procesos de comunicación en red que plantea la internet".**

de la teoría de la información, por considerarlas nociones aplicables solamente al espectro de las telecomunicaciones, aparecen planteamientos como el de la retroalimentación y el paradigma de redes, que rompen con los conceptos mecanicistas tradicionales. Indudablemente, estos modelos y paradigmas explicativos de la comunicación, pueden relacionarse directamente con los modos de hacer actuales y los procesos de comunicación en red que plantea la internet.

Si nos remontamos a las bases de la teoría de la información, que fue desarrollada inicialmente a finales de los años cuarenta y comienzos de los años cincuenta con base en la obra de Shannon y Weaver, *Mathematical Theory of Communication*, la comunicación es vista como la 'trans-

misión de mensajes'; aquí, los métodos establecidos tienen como objetivo conseguir eso: una buena y eficiente transmisión de mensajes. Parte de esta visión de estudios matemáticos y de ciencias como la termodinámica, de donde nacieron las nociones de entropía, redundancia, ruidos, interferencias, incertidumbre. Estos elementos, fundamentales para las telecomunicaciones en términos de búsqueda del rendimiento y la rentabilidad, permitieron más adelante concebir modelos que muchos analistas han aplicado a todo el espectro de la comunicación humana.

<sup>1</sup> CALABRESE, Omar. *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra, 1989.

La noción de 'entropía', por ejemplo, nos ayuda a comprender el concepto de información desde la mirada primaria de la transmisión de información, como *el paso de energía de un lugar a otro*, hasta las aproximaciones actuales en los procesos de comunicación, donde se habla de poner en común, de producción de sentido y de significación.

Las explicaciones iniciales que dieron lugar a la creación del término entropía, con la aparición de la máquina de vapor en el siglo XVIII y la ciencia del calor, descubren que cada vez que se pone una máquina en funcionamiento, parte de la energía que se inyecta con el pistón para hacerla funcionar se pierde, se degrada y por lo tanto hay disminución del rendimiento. La energía se ha vuelto desorganizada, caótica. La descripción del fenómeno de energía que se degrada por el paso del calor al frío llevó a la idea de la entropía, noción que condujo a los principios de la termodinámica<sup>2</sup>. A su vez, la noción de entropía cobró importancia como una de las más útiles herramientas para re-elaborar el modelo de la teoría de la información desde las telecomunicaciones en cuanto a la búsqueda de rendimiento y rentabilidad, ya que se trataba de eliminar cualquier ruido o interferencia que pudiera disminuir la claridad en el canal de la transmisión de la información: a mayor entropía, menor información y viceversa.

La entropía sirve como noción que permite medir el mayor o menor grado de probabilidad y de incertidumbre que puede presentarse en una transmisión de información. La incertidumbre puede disminuirse, disminuyendo así las interferencias y los ruidos en la transmisión por el canal. Si se controla lo previsible, lo medible, y se logra no dejar al azar esa transmisión, a la vez que se eliminan los ruidos y las interferencias, se obtendrá menor entropía y por lo tanto mayor información.

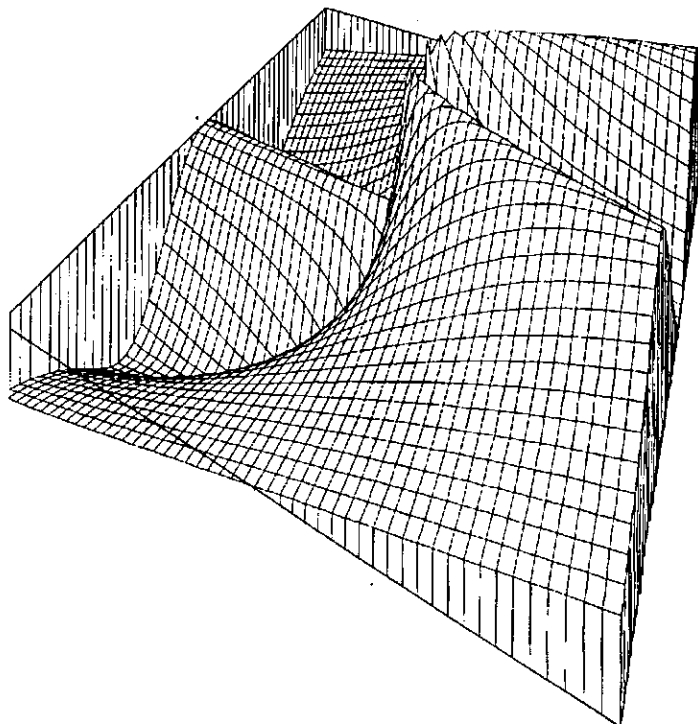
Estas nociones fueron poco a poco interesando a los científicos sociales, para interpretar y utilizar modelos que sirvieran en la transmisión de significados y de comunicación. Interpretaciones como las de Umberto Eco, que afirma en *Obra Abierta* que a mayor incertidumbre y mayor impredecibilidad, habrá mayor información, puesto que existe una mayor cantidad de posibilidades

dejadas al azar; posibilidades de interpretación y de significación<sup>3</sup>.

Pero el azar aquí, en vez de alterar el orden complejo y destruirlo, causa variaciones en las interpretaciones y por lo tanto puede conducir a nuevos órdenes, según nos explican Briggs y Peat<sup>4</sup>. La entropía es, pues, un agente del desorden y del caos que puede generar una destrucción de significados con el fin de crear otros:

Desde estos planteamientos, algunos aplicados a aspectos de tipo científico y otros de tipo social, la entropía se vuelve directamente proporcional a la información: a mayor entropía, mayor información. La teoría de la información se revalúa y, con ella, la teoría de la comunicación también se replantea ciertos fundamentos.

En los procesos que vivimos al 'navegar' por internet, nos aproximamos a grandes experiencias entrópicas que nos proporcionan enormes cantidades de información. Transitamos constantemente del orden al desorden y viceversa. Lo hacemos a través de un sistema de redes que se interconectan entre sí para proporcionarnos acceso a esa gran cantidad de información, o para permitirnos la comunicación con personas apartadas geográficamente, que se acercan inmediata y simultáneamente mediante la internet. Estamos hablando de experiencias tecnológicas que se insinúan impredecibles, recorridos llenos de incertidumbres, con innumerables posibilidades. Tecnologías que proponen variedad de senderos y de interpretaciones. Estamos experimentando transformaciones en los procesos tanto de información como de comunicación. Estamos viviendo experiencias entrópicas que a



<sup>2</sup> Cfr. ESCARPIT, R. *Teoría general de la información y de la comunicación*. Barcelona: Icaria, 1976.

<sup>3</sup> Cfr. ECO, Umberto. *Obra Abierta*. Barcelona: Ariel, 1962.

<sup>4</sup> BRIGGS, J. Y PEAT, D. *Espejo y reflejo: del caos al orden*. Barcelona: Gedisa, 1990. p. 22.

la luz de los principios del caos, contribuyen a generar nuevos órdenes a partir del desorden.

### ► ¿CÓMO SE NOMBRA LA INTERNET?

▲ *Redes: desorden y orden*

Los ingenieros utilizan conceptos y terminología de la vida cotidiana para construir los sistemas digitales y para explicarlos. El usuario de la internet se desplaza por el ciberespacio desde la lógica de lo tecnológico, pero también desde la comprensión de los usos cotidianos. Definiciones acerca de ventanas, portales o navegadores, nos remiten a lenguajes comunes y poco sofisticados, pero que son al mismo tiempo, los que definen la internet. Son 'juegos de lenguaje' que evidencian la forma como nos aproximamos a los usos de esta tecnología.

Básicamente internet es una red de redes que interconecta a millones de usuarios de computador en todo el mundo. Esa enorme red de redes crece y se modifica diariamente, cambia, se autotransforma y por lo tanto produce incertidumbre e impredecibilidad. Las páginas de internet se actualizan periódicamente, se modifican en su contenido y presentación a grandes velocidades. Los usuarios y el número de páginas que aparecen a diario aumenta exponencialmente. Los nodos y los enlaces se multiplican de manera que cada día se encuentra más información, más gente con quien comunicarse, más invitaciones a transitar por la red, más posibilidades.

Los efectos de la 'turbulencia', es decir, las corrientes caóticas, que pueden definirse como corrientes entrópicas que van del orden al desorden, de la incertidumbre a la predecibilidad, apuntan a que el orden y el caos están dinámica y misteriosamente interrelacionados. Orden, información, estabilidad, organización, o también autoadaptación que proviene de desórdenes, entropías, inestabilidad, caos. El científico social Derrick de Kerckhove dice que la internet "es una entidad autorganizada, tanto porque individualmente nadie puede responsabilizarse de su orden como porque resuelve las diferencias sobre una base *ad hoc*, autoadaptándose cada instante a unas condiciones que vacían constantemente, aunque su efecto general se mantenga estable". Habla de un 'inconsciente conectivo' que se integra y se auto-organiza<sup>5</sup>. Pareciera como si la internet creciera por sí solo, pareciera que nos conectamos y nos comunicamos sin tener real conciencia de la magnitud de sus posibilidades.

Roman Gubern, en su libro *El eros electrónico*, afirma que vivimos en una época definida por normas estéticas laxas, en una sociedad que se caracteriza por el

**"Los efectos de la 'turbulencia', es decir, las corrientes caóticas, que pueden definirse como corrientes entrópicas que van del orden al desorden, de la incertidumbre a la predecibilidad, apuntan a que el orden y el caos están dinámica y misteriosamente interrelacionados. Orden, información, estabilidad, organización, o también autoadaptación que proviene de desórdenes, entropías, inestabilidad, caos".**

eclecticismo y por una sensibilidad plural y poliédrica en materia de señales de identidad. "Hoy coexisten sin escándalo —dice— la alta costura con el *punk* y los *blue-jeans*"<sup>6</sup>. Y agrega que "los usuarios de internet pueden beneficiarse de un principio fundamental de la teoría del caos, a saber, que pequeñas causas — como el aleteo de una mariposa— pueden generar grandes efectos, según la fórmula del multiteco (repetición multiplicadora de los usuarios). De este modo en este ágora informática abierta se pueden producir revoluciones mediáticas inducidas des-

de el ciberespacio, haciendo así realidad el principio de la diversificación cultural democrática"<sup>7</sup>.

Gubern dice también que el modelo de red de internet no tiene centro y se enlaza en relaciones asimétricas complementarias o discrepantes. Y explica que la información se difunde de modo rizomático, entendiendo que un rizoma es un tallo subterráneo de una planta, de múltiples raíces finas que se encuentran interconectadas entre sí. Agrega, entonces, que internet es un medio centrífugo y ramificado capilarmente, según principios de ubicuidad y de equiprobabilidad de las conexiones, "que transforma la ilusión audiovisual de viajar con la mirada en la realidad de viajar con el pensamiento"<sup>8</sup>. El término 'navegar', que se emplea para desplazarse por la red, implica movimiento constante, embarcarse, abordar y estar a la deriva también.

<sup>5</sup> DE KERCKHOVE, Derrick. *Inteligencia conectada y mente colectiva*. En *Revista de Occidente* No. 206. Junio 1998. P. 42.

<sup>6</sup> GUBERN, Roman. *El eros electrónico*. Madrid: Taurus-Alfaguara, 2000. p. 47.

<sup>7</sup> BRIGGS y PEAT. Op.Cit. p. 77.

<sup>8</sup> GUBERN, R. Op.Cit. p. 122.

La cultura electrónica nos obliga a repensar así todas las formas culturales, económicas y políticas de nuestro tiempo. Los sistemas de valores también se tornan laxos y amoldables. Los nuevos patrones del comercio electrónico, los intercambios culturales, las políticas de propiedad y de autoría se vienen modificando al tiempo con los desarrollos de internet. Nos inducen a analizar el mundo y, a la vez, a examinarnos a nosotros mismos, porque transitamos en una superautopista de la información con otro tipo de pasajeros, aquellos que mantienen el medio en constante movimiento y que se encuentran de una manera turbulenta y desordenada. La internet se descubre como un modelo de red con una nueva forma de interpretación del mundo, dentro de la que no existen limitaciones de tipo geográfico o temporal. La realidad virtual trasciende los límites del mundo físico.

▲ *Navegadores inestables y entrópicos (laberínticos)*

La inmersión al internet parte de un sistema que permite trasladarse, desplazarse o navegar a partir de los Navegadores o *browsers*, que son los programas que permiten a un usuario moverse, leer información y en general, interactuar con internet. Hay sensaciones de mutación, de inestabilidad, de movimiento, de traslados en el espacio, de cambio de sitio.

Hay un laberinto de posibilidades. Pero se trata de un laberinto que en lugar de conducir a una salida, parece que nos atrae hacia una 'llegada'. Se transita por el laberinto de las redes para llegar a algún sitio, para obtener una información, para solucionar un punto de partida o para dejar al azar la llegada o de pronto la no llegada, porque cada cual recorre su propio camino. Laberinto de redes como un tejido, donde siempre se entrelazan unos hilos sobre otros, donde aparecen multiplicidad de desenlaces que son a su vez puntos de partida de otras bifurcaciones. Alguna vez los senderos de ese laberinto convergen, nos decía Borges: "Tsúí Pen no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos. En una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se coartan o que se ignoran, abarcan todas las posibilidades..."<sup>9</sup>.

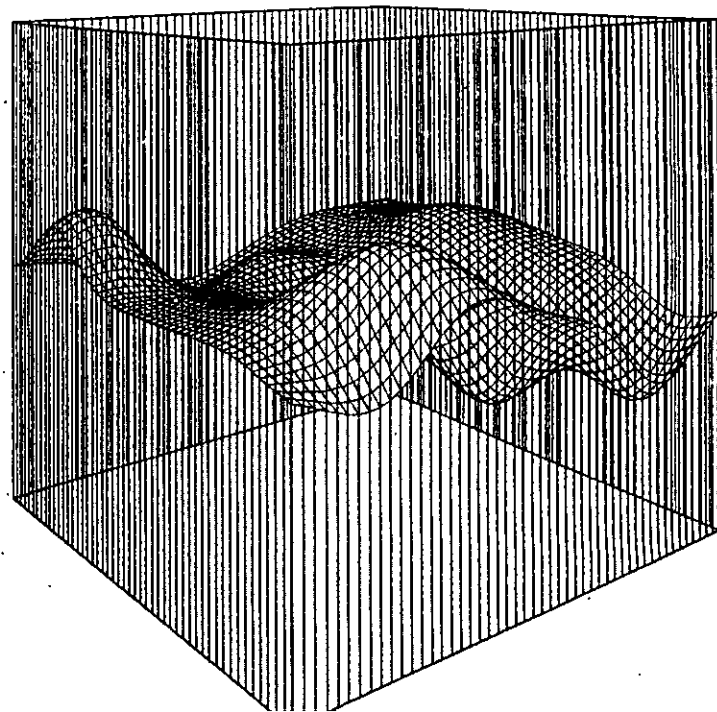
Los desplazamientos son inmediatos e instantáneos, y se desarrollan a unas velocidades que en el tiempo real convencional se tornan inconmensurables. Los espacios también se modifican porque el navegador le permite al usuario estar aquí (frente al teclado y la pantalla), pero también allá (con relación al sitio al cual el usuario se ha desplazado).

Los navegadores permiten abrir y cerrar ventanas, permiten tareas simultáneas que se desarrollan a la vez. Ofrecen la posibilidad de encontrar en el camino varios lugares, pero además recorrerlos todos al tiempo. Hay una aleatoriedad en estos recorridos que se torna entrópica.

▲ *Motores de búsqueda: robots turbulentos que convierten al usuario en creador*

Los navegadores interconectan millones de páginas (*web pages*) de información, sin lograr obtener una visión de conjunto. Los motores de búsqueda, también denominados robots, permiten realizar una búsqueda sobre un dato en particular. Aquí encontramos una relación metafórica directa con el caos y el azar. Se parte de un desorden para llegar a un orden, pero es un orden con multiplicidad de posibilidades, es un orden que se construye sobre el camino, un orden creado no por el emisor sino por el receptor. Un nuevo orden si se quiere, a partir del caos de miles de redes pequeñas, situadas en infinitud de lugares e interconectadas entre sí.

Los motores de búsqueda, como *Yahoo* o *Alta Vista*, ofrecen un orden a partir del desorden. Se trata de unos recorridos que pueden hacerse redundantes. Ofrecen una nueva organización que no es rígida, que tiene la flexibilidad de lo imprevisible y de las incertidumbres,



<sup>9</sup> BORGES, Jorge Luis. *El jardín de los senderos que se bifurcan*. En *Ficciones*. Madrid: Emecé, 1992.

porque organiza solamente de acuerdo al orden que el usuario quiera encontrar. Es una organización que cobra vida, al igual que el universo y sus formas vivas; la entropía y la incertidumbre tienen una base azarosa pero no accidental. La fuerza del azar y del no azar coexisten en el marco de una relación complementaria. Crear exige actuar en un límite borroso entre el orden y el caos. En la perspectiva de Darwin, los organismos complejos aparecen debido a la copia, a la mutación, a la copia de mutaciones. En suma un sistema que puede evolucionar por selección natural es un sistema vivo<sup>10</sup>. Pero hay que entender el caos no como turbulencias y cambios sin rumbo, sino como una forma, otra forma que le da paso al orden. La turbulencia está siempre presente en la naturaleza: en las corrientes de aire, en los ríos y mares que modifican las líneas costeras, en los desastres meteorológicos que experimentamos en todos los sitios de la tierra: temblores, huracanes, erupciones de volcanes. Cuando tratamos de describir nuestra era globalizada e informatizada, podemos coincidir en que se trata de una época turbulenta y veloz, que se mueve entre nuevas nociones, replanteamientos de las nociones anteriores y desordenes que conducen a nuevos órdenes. Aparecen copias y mutaciones que se recrean en su propia creación.

El lenguaje virtual no tiene lugar y sus formas son fluidas, plásticas, paradójicas. Se crean personajes 'reales' en ambientes y espacios dotados de características desconcertantes. Se transforman las identidades, se reagrupan las comunidades. Son modos de pasar del orden al desorden simultáneamente y sin pausas.

#### ▲ Portales que invitan a transformar en la inestabilidad

Los portales son definidos en la internet, como creadores y agregadores de contenidos que tomando diferentes fuentes, organizan sus contenidos y su información de acuerdo a intereses comunes. Hay portales por temas de interés o portales por países, ciudades, actividades, etc.

Un portal es como el vestíbulo de una casa que invita a conocer todas sus habitaciones, sus colores, sus estilos, sus aromas, sus costumbres.

Los portales en internet se organizan de la misma manera. Invitan metafóricamente a que el visitante entre a navegar en un orden propuesto, pero un orden que puede ser transgredido y re-creado por el visitante. Un orden que se construye en conjunto entre emisores y receptores y que puede ser constantemente alimentado por todos los integrantes. Portales, en fin, que son creados a partir de propuestas entrópicas y si queremos

**"Las experiencias que sensibilizan al hombre en el computador parecen experiencias caóticas, porque nos permiten reelaborar nuevos ordenes. Los recorridos que hacemos entre las páginas web de la internet, la utilización de hipertextos que nos permiten saltar de una información a otra y efectuar recorridos laberínticos, se asemeja mucho a las concepciones entrópicas de la información y a la naturaleza compleja de los fractales".**

turbulentas, porque proponen diseños que tienen rupturas y recurrencias. Los recorridos se hacen por medio de hipertextos, mediante una interactividad en la que el visitante es a su vez el creador.

El principio de la turbulencia, cuyo diseño muestra rupturas, rizos, recurrencias de toda clase, es otro de los principios fundamentales para la comprensión de la teoría del caos. Aparece para describir una sensación de inestabilidad que redundó en los modelos no lineales: si se ejerce un cambio en algún punto de presión del universo, se puede producir un impacto desproporcionado en otro. Los hipertextos y enlaces, de los que hablamos

a continuación, parecen reflejarse en este principio.

#### ▲ Hipertextos y enlaces

He mencionado los hipertextos como las formas mediante las cuales se desplazan los usuarios dentro de la internet. Se trata de sistemas de escritura y presentación que permiten que el texto contenga enlaces con otros documentos. El cursor del computador se coloca sobre una frase, una imagen o una palabra y al hacer el 'click' automáticamente aparece un enlace que lo ha conducido a otro texto, pero es otro texto u otra imagen que tiene relación directa con el anterior. El usuario se ha desplazado re-creando su propio recorrido, eligiendo su propio camino, a partir de rupturas y recurrencias que le han permitido llegar a otros sitios. El laberinto se

<sup>10</sup> EMMECHE, C. *Vida simulada en el ordenador*. Barcelona: Gedisa, 1998.

<sup>11</sup> BRIGGS, J. y PEAT, D. *Op.Cit.* p. 77.

autoconstruye y se autorecorre con la participación interactiva del usuario.

Las experiencias que sensibilizan al hombre en el computador parecen experiencias caóticas, porque nos permiten re-elaborar nuevos ordenes. Los recorridos que hacemos entre las páginas web de la internet, la utilización de hipertextos que nos permiten saltar de una información a otra y efectuar recorridos laberínticos, se asemeja mucho a las concepciones entrópicas de la información y a la naturaleza compleja de los fractales. El concepto de 'realimentación' en la teoría del caos, apunta a que todos los sistemas están interrelacionados, al multiplicar un término por sí mismo producimos realimentación o 'iteración' y no linealidad. En las teorías del aprendizaje este término se aplica para explicar que lo que se aprende ahora está relacionado con la cantidad de información incorporada anteriormente<sup>12</sup>. La realimentación se ve entonces como autoorganización.

En el lenguaje de los computadores, en las lógicas binarias, las paradojas iterativas conducen al caos y al desorden porque si se repiten constantemente ciertas cifras o figuras, las máquinas dejan de comprender su 'lógica'. Se dice que para los seres humanos tienen el efecto contrario, pues conducen a la intuición creativa e incluso a la iluminación. En este sentido podemos aún pensar en el lenguaje como una manera de dar forma al pensamiento utilizando recurrencias circulares y autorreferenciales. Más aún, las propuestas físicas sugieren que la iteración hace que la estabilidad y el cambio no sean opuestos sino reflejos mutuos. En esta misma línea, los estudios indican que siempre el potencial caótico primero se condensa y luego se despliega y que la condición inicial determina el proceso; cualquier leve modificación de una señal modifica la información y esta a su vez transforma la forma; por supuesto que hay formas más sensibles a las iteraciones que otras<sup>12</sup>. Lo anterior nos confirma que es pertinente mencionar los fractales y la iteración como nociones para comprender y producir rupturas mentales: el movimiento, la transformación, un repliegue que produce creación y a su vez caos.

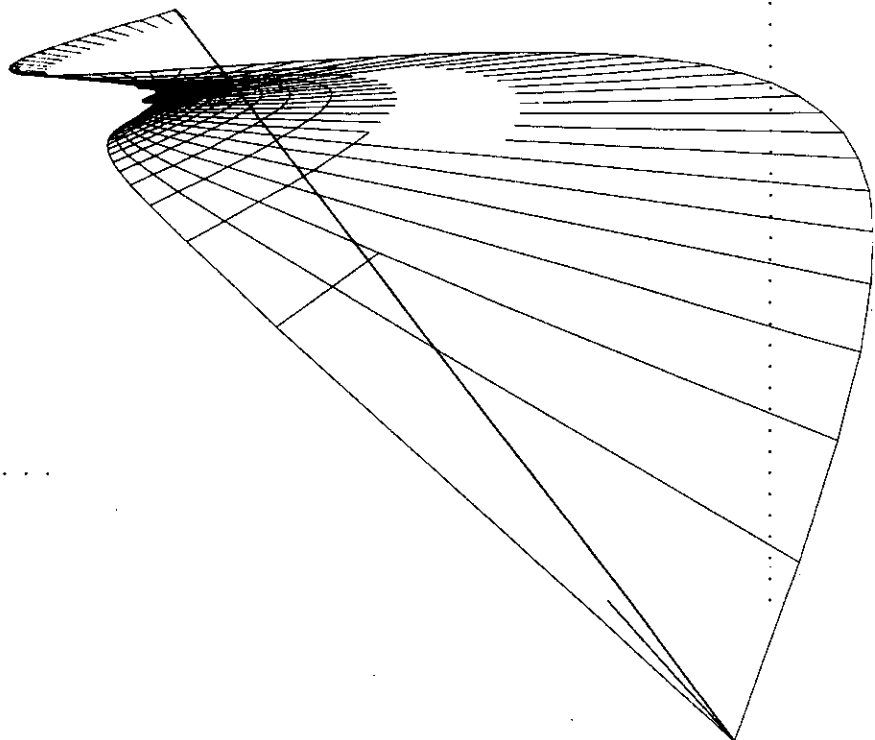
Así, en nuestros recorridos por la red de internet, se repite la forma pero no la trayecto-

ria: hay autoreferencialidad, hay iteración para la transformación y en la transformación somos nosotros mismos los que le damos esa nueva forma del espiral de rizoma. En estos sistemas dinámicos se ha encontrado una nueva perspectiva de realidad, perspectiva que puede comprenderse mejor aplicando las nociones que aquí se esbozan.

Hasta aquí me he limitado únicamente a un primer esquema explicativo de cómo se autodefine la internet y hemos encontrado algunas nociones que se adaptan y se vuelven referenciales tanto de los quehaceres cotidianos, como de los lenguajes comunes y además de los principios generales del caos y el orden. Queda por analizar toda la gama de usos que se aplican al internet en la vida cotidiana, usos que van de la búsqueda de información hasta el intenso ejercicio de comunicación globalizada. El solo tema de los correos electrónicos, los *chats*, los ICQ y las comunidades virtuales daría para otro artículo en esta misma línea. Lo mismo sucede con las aplicaciones que se han venido multiplicado velozmente en el campo del comercio electrónico y del entretenimiento (los juegos de realidad virtual).

Como lo afirmaría Isaias Berlin, en esta era nos encontramos ante una perspectiva que tiene una visión dispersa y múltiple de la realidad y de los hombres, que no integran lo que existe en una explicación u orden coherente pues se percibe el mundo como una compleja diversidad en la que, aunque los hechos y fenómenos particulares gozan de sentido y coherencia, el todo es tumultuoso contradictorio, inapresable<sup>13</sup>.

La información también se reorganiza. Se accede a ella en forma hipertextuada y recorriendo caminos



<sup>12</sup> *Ibíd.* p.66-77.

<sup>13</sup> BERLIN, I. *El erizo y la zorra*. Barcelona: Muchnik, 1998.

sin conocer la meta, aprendiendo en el camino a abrir 'ventanas', a conocer 'portales' y motores de búsqueda y navegadores. Los mismo términos empleados son las metáforas de esa nueva realidad y de ese nuevo orden que nos agrede y que agredimos. Nos encontramos ante un nuevo orden, una nueva manera de *in-formar*. Y este nuevo orden ha sido impuesto por la mediatización tecnológica. Una era en continuo movimiento. Un movimiento que se fragmenta y se reordena siempre en el límite. Límite entre realidad y virtualidad, entre orden y caos. Entre el azar y la certidumbre. Estamos aquí y ahora, pero también allá y en otro tiempo. El mapa espacio temporal se desdibuja y la tecnología nos obliga a recorrer otros espacios y otros tiempos. Lugares en los no lugares. Es una era que se puede resumir en la fascinación y el temor caótico, pero un caos desde la posibilidad de un nuevo orden. ◀

#### ► BIBLIOGRAFÍA

- BERLIN, I. **El erizo y la zorra**. Barcelona: Muchnik, 1998.
- BRIGGS, J. Y PEAT, D. **Espejo y reflejo: del caos al orden**. Barcelona: Gedisa, 1990.
- CALABRESE, Omar. **La era neobarroca**. Madrid: Cátedra, 1989.
- DE KERCKHOVE, Derrick. *Inteligencia conectada y mente colectiva*. En **Revista de Occidente** No. 206. Junio 1998. P. 42.
- ECO, Umberto. **Obra Abierta**. Barcelona: Ariel, 1962
- ESCARPIT, R. **Teoría general de la información y de la comunicación**. Barcelona: Icaria, 1976.
- GUBERN, Roman. **El eros electrónico**. Madrid: Taurus-Alfaguara, 2000. p. 47.