

# Gel Azul: el imaginario urbano del ciberespacio<sup>\*</sup>

## Blue Gel: the imaginary of Cyberspace

---

GABRIELA CARMONA OCHOA

Facultad de Arquitectura U.S.

Universidad Autónoma de Coahuila

Blvd. Fundadores km 13 Ciudad Universitaria

Arteaga, Coahuila, México C.P. 25354

[gcarmonaochoa@yahoo.com.mx](mailto:gcarmonaochoa@yahoo.com.mx)

RECIBIDO: 10/12/2016

ACEPTADO: 15/02/2017

### Resumen

Este trabajo desarrolla una parte de la investigación en la que se propone utilizar la información que se genera en las redes sociales virtuales como medio para analizar los imaginarios urbanos; mediante el análisis geoliterario de la novela futurista Gel Azul se buscó reconocer cómo el concepto de ciberespacio o espacio virtual se incorpora al imaginario urbano de un individuo; se buscó este concepto en la literatura con la intención de poder comprender dentro de todo lo que llamamos realidad virtual las formas de representar dicho concepto; era necesario conocer desde qué perspectivas se ha representado dicho espacio virtual y como esto ha influenciado en la sociedad actual, sociedad a la que algunos expertos han llegado a llamar Sociedad Red o Sociedad de la Información.

**Palabras clave:** Virtual, Ciberespacio, imaginarios urbanos, Sociedad Red.

### Abstract

This work develops a part of the research in which it is proposed to use the information generated in virtual social networks as a means to analyze urban imaginaries. Through the geo-literary analysis of the futuristic novel Blue Gel we seek to recognize how the concept of cyberspace or virtual space is incorporated into the urban imaginary of an individual. We sought this concept in the literature with the intention of being able to understand within what we call virtual reality the ways of representing the concept; to know from what perspectives that virtual space has been represented and how it has influenced in the present society, society to which some experts have come to call web society or Information Society.

**Key words:** Virtual, Cyberspace, urban imaginaries, Network society.

---

<sup>\*</sup> Este trabajo se ha realizado en el marco del Proyecto de Investigación "Las redes sociales virtuales como medio para el análisis de los imaginarios urbanos", financiado por CONACYT y la Universidad de Guadalajara, Programa de Doctorado Ciudad, Territorio y Sustentabilidad.

## 1. INTRODUCCIÓN

Lo que se presenta a continuación forma parte de una investigación que intenta revelar que las nuevas tecnologías digitales y de comunicación que utilizamos en Internet pueden ser generadoras de información para analizar los imaginarios urbanos; entendiendo que el imaginario urbano surge cuando se observa la ciudad más allá de lo material, de las calles, de los edificios, de las plazas; se identifica como la manera en que las personas se organizan interiormente para poder desenvolverse en una ciudad. Franco Moretti dice: "...lo que sucede depende de dónde sucede..." (Moretti;1999:74), partiendo de esto, es importante entonces entender desde qué perspectivas se ha manifestado el concepto de ciberespacio; porque ahora es el ciberespacio otro lugar donde también suceden cosas.

Desde la antigüedad las personas trataban de crear espacios para imitar la realidad, al igual que tratamos ahora con lo virtual; un ejemplo clásico es a través de la pintura, Moya (2011) explica cómo Leonardo da Vinci en su tratado sobre la pintura, *Paragón*, en el siglo XV, definió a la pintura como la culpable de crear sensaciones aparentes logradas a través de la experticia y la investigación de luces, sombras y análisis matemático de la perspectiva. También Vitrubio (88-26 a.C.), en sus escritos sobre arquitectura, en el libro VII de *Los diez libros de Arquitectura* describe cómo la sociedad de aquella época en Roma decoraba con murales las estancias de las casas haciendo una combinación entre lo real y lo ilusorio; por lo general eran escenas inverosímiles, que en la realidad no podrían existir, pero que por medio de la pintura cobraban vida, construían realidades falsas que iban desde la simple imitación de las losetas de mármol hasta las formas más complejas de los edificios como frontones, columnas, fustes, etc., todo ello acompañado de bellos paisajes y hasta de escenas de leyenda que llegaban a incluir a los dioses. Durante el Renacimiento también trataban de imitar la realidad a través del arte, por ejemplo, las ventanas servían para dar marco a las hermosas vistas exteriores, pero junto a estas se pintaban paisajes también hermosos del mismo tamaño de las aberturas existentes para enfatizar la ilusión. "En el pasado, era común desvanecer el límite entre la experiencia perceptiva de la representación y la realidad misma. Existía una ambigüedad perceptiva entre pinturas que eran experimentadas como vistas reales, como el caso de la Villa Imperial en Pesaro, o vistas reales que parecían pinturas de paisaje." (Moya; 2011: 163)

La autora menciona también que el crítico Quatremere de Quincy en 1823 escribió lo hermoso que era contemplar una pintura de un paisaje y hasta sentir que podía estar ahí dentro, abandonándose a la ilusión, pero necesitaba saber por medio del marco que lo que vivía era irreal, que era un truco, para sentir más placer. Para finales del siglo XIX con el avance de la tecnología nacen en Edimburgo los "panoramas" o "vista total"; creaciones del pintor Roberto Barker. Los "panoramas" eran pinturas circulares o semi circulares que

dejaban al espectador rodeado de la creación atmosférica del artista; el artista buscaba espacios arquitectónicos adecuados para su obra, con las características ideales en cuanto a iluminación y clima para poder simular la realidad de piso a techo. Diseñaban, además, un espacio ilusorio entre la pintura circular y el espectador; era un espacio de transición al que llamaban *faux terrain* (terreno falso) en el cual se colocaban objetos acordes a la pintura dando el efecto de tercera dimensión y dando la impresión de profundidad.

En 1820 nace el “diorama”, otro ejemplo de este tipo de técnicas visuales, en donde se colocaba al o a los espectadores en una plataforma circular con movimiento para poder ofrecer al observador diferentes vistas y efectos de iluminación, utilizaban por lo general la escenografía y el teatro para crear diferentes efectos. Para 1850 el invento del “estereoscopio” daba al espectador la oportunidad de sumergirse en otra realidad sin tener que salir de casa:

“La imagen fotográfica, situada cercana a los ojos, proporcionaba una sensación realista, incrementada por el efecto de proximidad del objeto al observador y la impresión de solidez de las tres dimensiones. Las imágenes trabajaban en pares; una para cada ojo, reproduciendo una visión binocular. El efecto producido era el de una singular ilusión tridimensional, junto con la sensación de estar frente a un lugar real o un objeto real (...) en el “estereoscopio” conseguía una aparente *tangibilidad* inmediata, transformada en experiencia puramente visual.” (Moya; 2012: 166)

Para el siglo XX se empezaron a crear técnicas para imitar la realidad con movimiento, por ejemplo, el cine en dos dimensiones, el cine en tercera dimensión y las simulaciones digitales; Paul Virilio (1988) dice sobre el cine que la pérdida de realidad concreta produciría un inestabilidad entre lo que se siente y lo que se percibe y que por lo tanto provoca errores de definición. El espacio virtual que ahora podemos vivir gracias a las nuevas tecnologías digitales y de comunicación *no* ofrece un espacio donde no se puede distinguir lo que es falso de lo que es verdadero.

“En el pasado, lo imaginario era la representación, porque el mundo estaba dominado por el principio de la realidad. En la actualidad, sufrimos la histeria característica de la producción y reproducción de lo real. El objetivo de la sociedad es restaurar lo real que se escapa y, en todas partes, el hiperrealismo de la simulación se convierte en la apariencia de lo real.” (Moya; 2011: 169)

El espacio virtual que están utilizando actualmente los internautas para socializar es diseñado en algunos casos por un administrador del sistema que ofrece a sus usuarios herramientas de sociabilización, de diversión, de contacto personal, de expresión, de intercambio, de búsqueda, etc., sólo en ocasiones pide a cambio que la información que se genere en este espacio virtual pueda

ser utilizada por el administrador según le convenga. Por otra parte, existen lugares virtuales para socializar, con mucho menos éxito que las anteriormente mencionadas, sólo con motivos de intercambio de información, ayuda, contacto personal entre usuarios que tienen similares gustos, aficiones y o cosas en común. Por lo tanto, es posible hacer una distinción de los nuevos espacios virtuales que está utilizando la gente para socializar: los espacios que son diseñados desde una hegemonía, con fines de lucro, ya sea entre los usuarios y de la información generada por ellos, y el espacio que genera un individuo sin fines específicos y sin necesidad de otorgar permiso para la utilización de la información que se genera. “Real y virtual se convierten en realidades permeables, traspasables, capaces de aportar la una a la otra experiencias enriquecedoras, prácticas gratificantes, costumbres y hábitos nuevos, etc.” (Tirado; 2005, 4).

Moya (2011) asegura que las nuevas tecnologías de información y la comunicación están nutriendo y transformando a la sociedad y de alguna u otra manera influyendo en el territorio, en el contexto urbano; cuando se construye el paisaje. Las acciones de participación ciudadana que estamos observando ahora no exigen espacios influyentes, es decir no es importante el espacio real de acción: la congregación se está realizando primero en espacios virtuales. Parece ser que lo más importante es la información, una información que aunque parezca inconmensurable, puede en algún momento clasificarse y categorizarse, pero no parece ser tan importante jerarquizar o moralizar sobre ella. Además, gracias a las nuevas tecnologías digitales y de comunicación, la memoria de una persona puede dividirse en tres partes: una como la consciencia individual, otra es la que utiliza el ciberespacio, externa y participativa, y por último la que esta fija en el cuerpo humano, que se encuentra en el presente y la cual se relaciona con el entorno. Lo que puede pasar es que la persona se quede anclada sólo en la memoria externa y dejando en deterioro la memoria individual. “Existe en esta sociedad digital una obsesión por el diálogo, por compartir de forma ilimitada experiencia sensorial íntima junto con el repertorio de imágenes que las acompañan: fotografías, vídeos, simulaciones 3D. Se pretende una comunicación visual que no busca perpetuar códigos estéticos, estereotipos, referentes y modelos visuales, sino construir constantemente nueva información.” (Moya; 2011: 379) La memoria externa es participativa, es univeral, es colectiva, es actualizada y se manifiesta a través de las tecnologías móviles, se encuentra tan al alcance de todo y de todos que forma parte de la vida cotidiana y por lo tanto de la realidad física.

## **2. GEL AZUL**

A continuación se presenta el análisis de uno de los medios por el cual el concepto ciberespacio o espacio virtual se incorpora al imaginario urbano de un individuo, se buscó este concepto en la literatura con la intención de poder

comprender dentro de todo lo que llamamos realidad virtual las formas de representar el concepto de ciberespacio; es decir, saber desde qué perspectivas se ha representado dicho espacio virtual. Fue a través de la literatura con un enfoque geoliterario que realizamos un estudio para entender el concepto de ciberespacio. Bassols (2009) describe dicho enfoque como la narrativa urbana que nos proporciona información relevante sobre los lugares, sitios, ciudades; y no sólo desde la perspectiva de los personajes de una novela, sino también desde el escritor mismo a través de su percepción, historia, subjetividad: “A través del espejo literario se percibe la realidad, por lo que es en sí misma una representación social que admite varias lecturas.” (Bassols; 2009: 213)

El autor toma la literatura urbana como el medio por el cual se puede obtener el imaginario, describir el espacio y la vida cotidiana de una ciudad moderna; la ciudad es el área de estudio, el objeto único de estudio a través de sus fracciones, de sus imaginarios urbanos. Bassols (2009) expresa que en una novela urbana la espacialidad se ve reflejada en la diferenciación y no en la homogeneidad. En el imaginario urbano que formula el narrador son de gran importancia las categorías como el tiempo, el espacio y la escala territorial. ¿Será posible hacer la geografía de la trama?, ¿Es posible localizar los hitos, nodos, bordes, barrios y sendas que especifica Lynch (1960) en el ciberespacio?

“...la ciudad como un todo puede ser objeto de diferentes tratamientos: uno como simple escenario (territorio) en el cual se arman y suceden las tramas de uno o más personajes; otro identificado sólo en unos cuantos lugares que pueden ser o no símbolos emblemáticos de la ciudad o para una porción social de sus habitantes; uno más visto como un espacio complejo, de múltiples personalidades y submundos, de contrastes sociales, de culturas imbricadas en la yuxtaposición de modos de vida y, por último, aquel en el que se recupera la memoria histórica de una urbe, a la cual se le asignan contenidos culturales y en la que el énfasis está puesto en su propia dinámica de cambios históricos de largo alcance. En otras palabras, la forma de aproximarse al espacio urbano tiene matices e intensidades.” (Bassols; 2009: 217)

Como antecedentes de la novela urbana del siglo XX presento a continuación las obras más representativas de este género literario según Bassols(2009): *Manhattan Transfer* (1925) de John Dos Passos; en donde la ciudad de Nueva York es representada como la principal metrópoli de esa época, muestra a la sociedad norteamericana de principios del siglo pasado; la obra fue escrita antes de la depresión económica del 29. *El Gran Gatsby* (1925) de Francis Scott Fitzgerald; en la cual describe escenarios de una ciudad que en sí misma es deprimente y que está aprisionada por el acopio, la competitividad, donde sólo reina la individualidad. *La región más transparente* (1958) de Carlos Fuentes, es una interpretación de la sociedad de los años 50, la época y su vida en una gran urbe como la Ciudad de México. *Ojerosa y pintada* (1958) de Agustín Yáñez obra en la cual refleja la experiencia de un taxista y sus pasajeros en 24 horas, a través de los

recorridos realizados en la Ciudad de México. *La Colmena* (1994) Camilo José Cela; Madrid es ahora el escenario donde se refleja la vida de más de 200 personajes que intentan sobrevivirla. Y por último, *La esquina de los ojos rojos* (2006) de Rafael Ramírez Heredia, trata sobre el barrio de Tepito de la Ciudad de México en la actualidad.

Un enfoque geoliterario, como lo llama el autor, estudia los siguientes aspectos:

- a) La importancia del lugar como parte esencial de la trama de la novela.
- b) Definición de rutas que son las que configuran los espacios vitales de los personajes.
- c) La construcción de mapas mentales de una ciudad.

La novela corta de ciencia ficción *Gel azul* de Bernardo Fernández (Bef) puede darnos un imaginario de este nuevo lugar: el ciberespacio. *Gel azul* es la historia de un deprimente detective de apellido Crajales que en su juventud fue un prestigioso hacker; delicado oficio que tuvo que abandonar porque fue atrapado por haber realizado un fraude. Como castigo a dicho atraco le fue provocado un cortocircuito neuronal dejándolo para siempre fuera del ciberespacio; tiempo después ya siendo detective es contratado por un adinerado hombre de negocios: Arce Cubil, cuya hija, Gloria Cubil ha sufrido un situación bastante grave; Gloria es una cibernauta que vive dormida en un cilindro de plexiglás conocido comúnmente como *gel azul*; gel proteínico que la mantiene con vida mientras su mente navega en el ciberespacio. Crajales es contratado porque un hombre del servicio de mantenimiento del cilindro de plexiglás; un día ve una escena escalofriante: a Gloria dormida, flotando en el gel azul, viajando en el ciberespacio mientras que el cadáver de un bebé recién nacido flota a su alrededor.

La historia se va desarrollando entre la vida del detective que va buscando las pistas para encontrar a los delincuentes, y el personaje de Gloria que sigue viviendo en su mundo virtual, sin saber nada de lo que pasó o está pasando en la realidad; pues su padre decide no desconectarla; Gloria durante toda la novela va dando descripciones detalladas de las vivencias y lugares por donde transita en el ciberespacio, siempre buscando, buscando algo que no sabe qué es. Crajales, mientras tanto, busca a sus antiguos cómplices cibernéticos para que le ayuden a investigar dentro de ese mundo que ya no le es permitido visitar y dar con los asesinos del bebé y la evidente violación de Gloria. La novela transcurre entre la realidad de la ciudad de México D.F. en la que vive Crajales y la realidad virtual en la que vive Gloria Cubil. Al final, Crajales descubre que junto con la hija de Arce Cubil, otros cibernautas han sido víctimas de una red de tráfico de órganos, pues varios cibernautas amigos suyos que vivían dormidos en la realidad y vivían sólo en el ciberespacio han sido encontrados amputados de sus miembros sin que nadie se diera cuenta.

El autor de *Gel Azul*, Bernardo Fernández (Bef), nació en 1972 en la Ciudad de México, además de escritor, es dibujante de cómics, ha escrito varias novelas, entre ellas destacan *Tiempo de alacranes*, *El ladrón de sueños* y *Ojos de lagarto*. La novela corta *Gel azul* ganó el premio *Ignotus* en 2007 como la mejor novela breve de ciencia ficción publicada en España. (Gel Azul; Bernardo Fernández; 2004; Santillana Ediciones Generales, S.A. de C.V. SUMA de letras)

A través del análisis de la novela *Gel azul* se encontraron una serie de descripciones que los personajes perciben del ciberespacio. A continuación presento el análisis de cada párrafo seleccionado y la interpretación del imaginario sobre los espacios o sitios del ciberespacio. Se buscaron principalmente los tres aspectos de análisis que describe Bassols (2009) sobre el enfoque geoliterario: Lugar: como parte esencial de la trama; rutas: que configuren los espacios vitales de los personajes y mapas mentales o imágenes.

a) “Deseó convertirse en célula...Se transformó en neurona...Sintió el paso de impulso eléctrico recorrer hasta la última ramificación de su nueva forma. Se abandonó al placer de la sinapsis. Después de algunas horas (o días o meses).....Nadaba tranquila en la tibias aguas de aquel océano de un sólo ocupante” (Fernández; 2004: 11).

La percepción de tiempo-espacio es diferente, pueden pasar horas, días o meses sin saber con exactitud cuánto tiempo ha transcurrido. La forma física de la persona es mutante, en el ciberespacio puedes tener cualquier forma, el avatar puede tomar cualquier perfil. El espacio es inconmensurable, como un océano, no hay límites perceptibles, no hay fronteras y no hay nadie, hay tranquilidad, seguridad, no corres peligro es un lugar seguro.

b) “(...) la Red, ese caos infinito de millones de voces y presencias.

-Tienes una forma poco común, ¿no? –preguntó, flotando a poca distancia de su interlocutor.

-Toda esta frivolidad me abruma. Antes me divertía pero ahora me deprime –repuso la cucaracha, lúgubre.

-Aquí nadie se deprime –contestó ella; molesta, elevó de nuevo el vuelo. Como siempre, encontraba aburridísima la Red. No entendía que hubiera gente que pasara todo el tiempo ahí. Sobre todo existiendo el nuevo software que permitía al usuario generar a voluntad sus propios paraísos artificiales, sin depender de los sueños eléctricos de otros.

Ya nadie necesita comunicarse con nadie (...) Alabados sean todos los dioses, pensaba mientras se convertía en unicornio para alejarse de la Red, retozando por un valle lleno de hongos multicolores” (Fernández; 2004: 12).

El espacio es infinito, al igual que los habitantes que la ocupan; en este espacio no hay desorden, es perpetuo, es inmortal, es perene. La Red es un lugar específico del ciberespacio, es diferente a vivir la experiencia de un software. La

Red es el espacio accesible para todos, es el espacio infinito, en donde están la mayoría de los cibernautas; pero también existen software o sitios donde hay límites y el acceso es restringido. Dentro de un software tú creas tu propio ambiente, tu imaginación es lo único que necesitas, no es necesario que otra persona lo diseñe. En los espacios virtuales no es necesaria la interacción con el otro, no necesitas ya de nadie, individualidad y aislamiento, soledad.

c) “-Gracias –dijo al devolver el vaso-. Dime, ¿dónde está Julius?”

-Julius está en todas partes –repuso el androide.

-¿Cómo?

-Julius es dios. Está en todos nosotros. Al menos aquí.

-“¿Porqué hay tanto loco en la Red?, se lamentó ella; sin decir nada sonrió, sabiendo que las medusas no tienen labios, y se alejó de la barra” (Fernández; 2004: 23).

La omnipresencia dentro del ciberespacio es aceptable, puedes estar en varios sitios a la vez. Es un universo sin fin, sin límites visibles.

d)“-Interconectaron los plugs con un clip. Un pinche clip de escritorio. Corto circuito neuronal. Estuve en coma ocho meses y doce días. Desde entonces, no he podido interfasarme a ninguna red. Me echaron a perder, me chingaron. Imagine que a un violinista le mochan una mano. Adiós, se acabó, kaput. Me dejaron a un lado de la supercarretera de la información” (Fernández; 2004: 27).

En el ciberespacio la información es muy valiosa, se le compara con una carretera, una supercarretera porque la velocidad con la que obtienes los datos es importante, es fundamental tener la información oportuna y veraz para ser alguien tanto dentro de la Red como fuera de ella. Es un viaje y es importante quién llega primero. Se habla de estar dentro, dentro de un lugar, utilizando un gel proteico o *plugs*, lo importante es la conexión.

e)“-¿Qué sucede? –preguntó el maestro en japonés. Su utilidad de traducción simultánea hizo que ella lo escuchara en español. El programa operaba desde las oficinas corporativas de Human Corp. en el distrito de Shibuya, en Tokio. Ella lo escuchaba en la colonia Polanco, en la Ciudad de México.

El procesador central de la casa matriz, en Japón, detectó perturbaciones anormales en la lectura encefalográfica del cilindro de la chica. En nanosegundos verificó su número de contrato y activó un programa tutor que se materializó frente a la chica en forma de sensei, envuelto en una túnica, flotando a treinta centímetros del suelo en medio del desierto de arena púrpura que ella había elegido para su meditación. Era uno de los servicios que se ofrecían con los tanques de lujo” (Fernández; 2004: 35).

En el ciberespacio la situación geográfica no importa, la conexión es global. La globalización es una de las principales características del ciberespacio, no

importa el lugar, la forma, el lenguaje, todo es igual y todo es diferente al mismo tiempo.

f)“Silencio. En el ciberespacio no había sonidos, aún no se habían desarrollado las interfaces multisensoriales. A lo lejos, dentro de su cabeza, el hacker podía escuchar su propia respiración.

...Él no pensaba entrar como todos, Estaba aquí para robarle al banco.

Comenzó a aletear las alas poligonales que había programado para su avatar –su representación en metaverso virtual, rodeando el cubo de ocho kilómetros de arista. Phillum, un hacker belga, le había vendido información que de ser cierta valdría cada centavo de los trescientos euros que cobró por ella.

Sin prisa, el muchacho avanzó hacia el vértice sobre el que el cubo, imposible en el mundo físico, apoyaba su eje vertical” (Fernández; 2004: 41).

Grandes dimensiones de los objetos, no hay límites, por lo tanto, es posible imaginar un cubo de ocho kilómetros de arista. Existen restricciones a la información, no todos los datos son libres, hay sitios prohibidos y sitios públicos.

g)“...Afuera, en el mundo de carne, los dedos del muchacho empezaron a teclear frenéticamente un código nuevo. Estaba en fase experimental; aunque ignoraba si funcionaría, no le quedaba alternativa.

El cancerbero no era un programa inteligente, carecía de los algoritmos de retroalimentación que el resto de las inteligencias artificiales utilizaban para aprender. Sólo obedecía lo que se le había programado” (Fernández; 2004: 42).

La inteligencia artificial de las maquinas es aceptable, y es necesaria todavía una conexión con el exterior. La información tiene un valor muy elevado. La llave de acceso a lugares restringidos es en base a los algoritmos que un programador determina, no hay ningún candado físico, todo es a través de programación y matemáticas: información.

h) “Un sentimiento de envidia recorre a Crajales al ver que todos tienen discretas interfaces neuronales, apenas visibles. Casi puede sentir que sus propios plugs le arden en el cuello. Llegando a su destino pregunta a la terminal recepcionista por el ingeniero Montanaro. “Cubículo 7-b” le responde la voz metálica de la máquina, especial para quienes carecen de neurointerface.

(...) -Ah... ¿Ingeniero Montanaro?

-Así es –contesta el rostro electrónico desde la pantalla-; no se espante por la cámara. Es uno de mis ojos.

-¿Ojos?

-De hecho son video interfaces, pero busqué un término para que me entendiera. No sabe lo que se está perdiendo allá afuera. Aquí es un estado de conciencia expandido. Cada vez que tengo que regresar a la frágil carne me siento morir un poco, para renacer cuando me vuelvo a conectar. ¿Nunca ha pensado en comprar nuestros equipos?

- Tendría que trabajar diecisiete años para poder comprar un tanque gel.
- Hay equipos como éste, en los que usted se desconecta al acabar su sesión. Claro que es bastante doloroso, aunque también es considerablemente más barato (...)
- (...) los Gokubi (...) los fabrica HumaCorp (...) equipo caro. Sin embargo, muy popular. Es la ilusión de todo cibernauta. En el momento en que usted se interfasa se olvida del resto del mundo. El nirvana, heaven on earth, un orgasmo eterno.
- ¿Cuál es el modelo más caro?
- El Gokubi 720. Sólo hay uno en todo el país. Unos doscientos en el mundo. (...) El 720 se automantiene. (...) A todos los tanques cuando lo requieren, les mandamos técnicos robots” (Fernández; 2004: 63-65).

Una persona para conectarse no necesita de una computadora; sólo es necesario tener interfaces neuronales y un tanque de gel proteico para su conexión con el ciberespacio y con el exterior. La sensación de estar dentro del ciberespacio es un estado mental incomprensible para alguien que no ha estado nunca dentro. Hay deseo de permanecer por siempre en el ciberespacio. Las personas con capacidad económica para la adquisición de la parte material o el equipo de conexión son pocas; existe una gran parte de la población en el mundo real a la que le es imposible vivir el universo virtual.

i)“...da click para mandar la nota al periódico y regresa a la Red, su lugar favorito. Es consciente de que sólo el diez por ciento de la humanidad tiene acceso de tiempo completo a la realidad virtual. Le gusta codearse con quienes comparten ese privilegio. Se sabe afortunado por ser el corresponsal del periódico en el ciberespacio. No se molesta en recordar la vida que dejó al meterse en el tanque de gel azul; junto a esto, es tan primitivo como un daguerrotipo al lado de un holograma” (Fernández; 2004: 69).

El ciberespacio es un lugar donde sólo las personas con posibilidades económicas muy altas pueden acceder. El acceso a la Red es limitado no está al alcance todos.

j)“(...) el tanque. Crajales jamás imaginó que el Gokubi 720 fuera tan grande y la chica tan bella. Podría compartir ese tanque con otras tres personas cómodamente. El detective acerca el rostro al plexiglás; al ver que lo empaña su aliento, se separa un poco. Gloria le recuerda vagamente uno de los rompecabezas de su colección, reproducción de El nacimiento de Venus, de Boticcelli. Sin embargo, esta Venus es más hermosa, a pesar de los cables que agujijonean su cuerpo.” (Fernández; 2004: 65)

En el ciberespacio el espacio a utilizar es inconmensurable, en cambio en la realidad el espacio tiene un costo.

k) “El Souq había sido diseñado muchos años atrás, antes de que las leyes sobre construcción de universos virtuales acabaran con la dulce anarquía de los primeros tiempos. Miles de sitios sucumbieron ante las rígidas leyes ciberespaciales, menos éste. Su servidor madre se hallaba alojado en un barco sueco que navegaba desde hacía

quince años en aguas internacionales. Lo que quedaba de ellas. No tenían que ceñirse a ninguna ley.

Se rumoreaba que aquellos que visitaban este sitio quedaban señalados con un marcador digital, imposible de borrar. Que en algún lugar se archivaba esta visita como una cicatriz electrónica en el expediente del usuario. Que había alguien que lo sabía, pese a los reglamentos de privacidad digital de la cumbre de Helsinki. Ella no lo creía, pero tampoco había visitado jamás el Souq” (Fernández; 2004: 74).

Sitios en la Red donde no existen leyes ciberespaciales, un lugar con diferente modo de operar porque el que visita el sitio queda marcado para siempre como una cicatriz en un persona, una cicatriz digital, se rige bajo sus propias leyes.

l) “Durante unos minutos se perdió entre la multitud que vagaba por el Souq. Después se desconectó del sitio. Su proyección virtual desapareció de ahí como un fantasma desvaneciéndose en medio de la calle, sin extrañar a nadie” (Fernández; 2004: 76).

Sitios populares a pesar de quedar marcado por la visita; a pesar de esto la mayoría de los cibernautas lo visitan, el hecho de ser un lugar anarquista lo hace más famoso, no hay restricciones, total libertad, todo es posible; nadie te ve pero todos están ahí.

m) “(...) las primeras interfaces neuronales estaban disponibles comercialmente. Una sencilla operación quirúrgica, así se publicitaba, permitía tender una red de nanóquinas en el córtex cerebral que permitía al usuario conectarse a la red de redes donde un sistema de estímulos neuroeléctricos le hacían sentirse como si estuvieran allá adentro” (Fernández; 2004: 78).

El ciberespacio es un lugar en el que se necesita acceso para entrar, para estar dentro de.

n) “-¿Cómo es allá adentro? Si acaso el paraíso existe, no debe ser muy diferente a esto, hermanito. Imagínate que de ser un burdo trozo de materia orgánica, te conviertes en energía pura. Es la expresión absoluta de los sentidos. No, no como las drogas, éstas son pendejadas en comparación con esto. Es como si combináramos una experiencia de ácido con la transfiguración del cuerpo y le añadieras poderes extrasensoriales, todo a lo bestia. Y aún estarías lejos. Aquí te conviertes en una parte de la conciencia colectiva del universo, una célula dentro de un organismo. Los alcances de las redes de cuando éramos adolescentes son hoy primitivos, lejanos. Por ejemplo, con todas las interfaces a los centros sensitivos del cerebro, ahora los ambientes virtuales pueden también tener, generar olores y sabores. ¡¿Qué tal?! Además, puedes asimilar un libro en tu memoria sin necesidad de leerlo. Una novela de trescientas páginas en minutos; una enciclopedia, en horas. Sólo tienes que bajarlas. No es que haya información en la Red, ella misma es la información. Entiende esta palabra en su concepto más abstracto. Nadamos en el conocimiento. Aquí adentro puedes adoptar la forma con que siempre

has soñado. Yo, por ejemplo, me muevo como manta raya. Los animales marinos son populares, igual que los insectos. Sí claro que me acuerdo de tu orca. No sólo se adopta el aspecto visual: toda tu percepción se adapta a tu nueva morfología. Yo me encargo de cubrir para el periódico lo que sucede en la Red. Todo ha crecido tanto que ahora es sólo una referencia, un punto en que se aglutinan los pioneros de la realidad virtual. Si hace treinta años era imposible tener un mapa completo de ella, imagínate ahora. Hay zonas en las que los usuarios crean sus propios entornos artificiales al tiempo que los van imaginando. ¿Puedes crearlo? Crear tus propios mundos mientras se te van ocurriendo para que otros cibernetas puedan conocer la forma de tus sueños. A través de los satélites exploradores, puedes caminar sobre las superficies de otros planetas sin alejarte un centímetro de donde estás. Si todo lo anterior no fuera suficiente, en el momento que te metes al tanque de gel te olvidas por completo del cuerpo (...)" (Fernández; 2004: 86-87).

Para el que vive en la realidad virtual dentro del ciberespacio las sensaciones y percepción del lugar es indescriptible, el mismo cibernauta es un dato más en ese mundo de información, te conviertes en parte de todo pero sin interacción con otros individuos, se pierde la identidad. Los sitios o lugares virtuales pueden ser creados a placer de cada uno de los habitantes. Manipulación de la información. Se utiliza la palabra navegar cuando entras a la red por la inmensidad del espacio a recorrer, en la navegación, en la mayoría de las ocasiones, te encuentras sólo, también señala la utilización de los avatares en formas de animales acuáticos.

o) "Caminaba desnuda por las aceras virtuales, sólo por el placer de hacerlo, sin que nadie volteara a verla. Todos evitaban contacto visual, la esquivaban como leproso digital, sin que pudieran echarla de ahí u obligarla a vestirse. Pese a ello, su provocación era básicamente inocua. Harta de ser ignorada entró a un café. Nadie necesitaba beber o comer desde los tanques de gel, pero todos pagaban por la nostalgia de sentir una taza de café caliente o una rebana de pastel" (Fernández; 2004: 109).

Se describen lugares igual que en una ciudad: aceras, bares, caminar. Hay sitios semejantes a la realidad, realizados por la nostalgia de vivir en instantes lo conocido. No existe la necesidad de nutrición de la parte física, aunque el cibernauta adopte la forma humana. Dentro de la Red existe también una discriminación, existen clases sociales, los que pueden o no acceder a ciertos datos o entrar o comprar cierto software.

p) "Harta de los juegos, del sexo virtual, de los chats, de las religiones post cristianas, de la meditación zen, cansada del vacío que la devoraba por dentro, de la sensación de flotar siempre sobre un abismo, devorada por sus monstruos y abandonada por sus esperanzas, llegó hasta la ciudad de los sueños" (Fernández; 2004: 125).

La sensación de vivir un espacio infinito es como flotar en un abismo, como un astronauta perdido en el espacio exterior, es necesaria la creación de espacios ya sean imitando a la realidad o totalmente fantásticos pero que haya un lugar en donde estar.

### 3. CONCLUSIONES

A través de las imágenes y del relato que realiza el autor sobre el ciberespacio en la novela *Gel Azul* es posible hacer una descripción muy basta de lo que significa el espacio en la realidad virtual y la forma en que es utilizado por los cibernautas. Por ejemplo, la percepción sobre el espacio-tiempo es diferente pues en realidad puedes estar en dos sitios a la vez, uno localizado geográficamente en la realidad y otros en la realidad virtual, aunque muchos de los que utilizamos la red de Internet no conocemos la totalidad de las funciones o lo que es posible o no visitar; o hasta donde sabemos o podemos navegar, la percepción que se tiene, es que es algo infinito, ¿será verdad que es infinito? ¿Podemos tener acceso a toda la información que hay en ciberespacio? ¿Es segura la red? Existe y es aceptada la omnipresencia, puedes estar en dos plataformas o sitios virtuales a la vez. La red en un esfuerzo por definirla se le puede considerar como un espacio público al cual todos pueden acceder, en el que puedes permanecer el tiempo que gustes sin restricción, sólo te restringe el tiempo de conexión o la capacidad física para permanecer en línea o tus habilidades digitales. Una vez escuché a dos jóvenes decir cuántos días habían durado conectados a Internet, hablaban de una duración entre dos y tres días seguidos, sin dormir. ¿Es verdad que la red de Internet es global?, ¿si algo o alguien es diferente; importa?. Recordemos el experimento que realizó Microsoft el 23 marzo de 2016 con el lanzamiento en las redes sociales virtuales de un bot de conversación de inteligencia artificial para la red social virtual Twitter llamada Tay Tweets que manejaba la cuenta @Tayandyou, con voz y apariencia de una mujer joven de 19 años; la cual estaba programada para que al ir conviviendo con otros usuarios fuera capaz de generar sus propias ideas y plasmar sus comentarios dentro de esta misma red social virtual; el resultado de esta interacción humano-inteligencia artificial fue que en menos de veinticuatro horas de entablar conversaciones virtuales Tay expreso fuertes comentarios ofensivos y racistas.

A la par existen lugares o sitios de otro orden, por ejemplo los blogs; son sitios donde el creador puede hacer publicaciones periódicas y los cibernautas pueden leer su contenido, pero no existe una interacción entre el blogero y sus visitantes a través de sus comentarios, tal vez entre los visitantes se pueda realizar una conversación o un debate, pero al que publica sólo le importa dar su opinión sobre un tema, un tanto parecido a un periódico, pero con la diferencia de que se pueden numerar a los que han leído el blog un día cualquiera; no hay restricción

para entrar; por medio de palabras clave en un buscador se puede conocer toda la serie de blogs que hablan sobre el mismo tema.

Las redes sociales virtuales como Facebook, Twitter o Pinterest entre otros; serían otros tipos de sitios a los que puedes acceder en Internet. Yo lo imagino como zonas de una ciudad en las que puedo entrar porque conozco las reglas del lugar, conozco la forma de interactuar, porque tengo relaciones personales, de amistad, comerciales o de servicio, puede ser que mi red social virtual sea muy local o puede ser que sea muy internacional, pero eso no necesariamente tiene que coincidir con la realidad; tengo un amigo que jamás ha visitado medio oriente y en Facebook tiene amigos árabes, y utilizando el traductor de Google ha ido fraguando una amistad virtual. El Twitter es un blog corto y menos perece; es utilizado por muchos profesionales de la información, periodistas, que hacen comentarios en tiempo real sobre un acontecimiento. Incluso periódicos han llegado a ofrecer una suma de dinero a personas normales que estén en presencia de un hecho importante, pagando por sus fotos o por un twitter que sea publicado en la página del periódico; pero aquí la interacción es menos importante que en Facebook. Actualmente Pinterest, te restringe el acceso a utilizar su plataforma, tienes que hacer una solicitud y después de un tiempo conocerás si fuiste aceptado o no; la interacción ya no es con palabras, es con imágenes, con ellas dices lo que sientes, lo que te gusta, lo que te disgusta, lo que amas o lo que odias.

Existe otro tipo de redes sociales virtuales o de software que tienen un costo de acceso; porque es necesario tener el programa adecuado y hardware necesario para empezar a jugar o sólo para convivir; como es el caso de Second Life; el acceso no es público, es necesario tener capacidad económica, el equipo necesario y las habilidades específicas para poder jugar o mejor dicho convivir en el software; por ejemplo, en una ocasión una compañía de diseño de automóviles utilizó la plataforma de Second Life para presentar sus nuevos productos he hizo la invitación a la prensa, muchos de los cuales no sabían ni siquiera de la existencia de este medio, por lo tanto tuvieron que hacer su propio avatar y aprender a usar de este nuevo medio de comunicación exclusivo para conocer el nuevo producto y no quedarse atrás.

La personalidad y forma en que te presentes en el ciberespacio puede o no coincidir con lo real, existen incluso bandas de rock que utilizan un avatar para representar a sus integrantes: Gorillaz banda de rock británica creada en el año 1998 por Damon Albarn y Jamie Hewlett con cuatro integrantes virtuales 2D: voz, meófica, teclados, sintetizador; Noodle: guitarra eléctrica, acústica, melódica, voces de fondo; Murdoc Niccals: bajo, líder, voces de fondo y primer miembro de la banda; Russel Hobbs: batería; como podemos observar la parte física de la personalidad de alguien ya no es tan importante porque puedes figurar como cualquier cosa; en cambio todo lo que tiene que ver con la estimulación de la mente es lo importante en el ciberespacio, la interacción no es fundamental, como se mencionó anteriormente, el aislamiento puede darse en la realidad pero también en

el ciberespacio, pues no necesitas a nadie para navegar en él. Puedes interactuar con programas de inteligencia artificial, que por lo general son muy buenos contrincantes en los juegos o buenos compañeros para la soledad, programas que conocen tus gustos y tus intereses puesto que te estarán enviando por todos los medios digitales anuncios de servicios, objetos, negocios, etc., que pueden ayudar a satisfacer tus necesidades. Por ejemplo ahora entre las jóvenes es común tener una relación con un novio virtual, en 1994 fue lanzado por la empresa Koei el primer juego de romance en línea llamado “Angeliq” y desde entonces se han lanzado más software de este tipo, Voltage por lo menos tiene 84 apps en el segmento y al menos unas 40 millones de jugadoras, otros títulos son, Nameless, My Virtual Boyfriend; todos presentan una gran variedad de *sims* masculinos para que la jugadora pueda conocerlos y al final seleccionar al indicado; lo interesante o preocupante es la búsqueda de una relación o conexión sentimental fuera de la realidad tangible.

La siguiente frase de Jorge Luis Borges(1978) es significativa: “(...)de todos los instrumentos inventados por el hombre, el más asombroso es, sin duda, el libro. Los demás son extensiones de su cuerpo. El microscopio, el telescopio, son extensiones de su vista; el teléfono es extensión de la voz; luego, el arado y la espada, extensiones del brazo. Pero el libro es otra cosa: el libro es una extensión de la memoria y la imaginación”. En esa fecha todavía el Internet no tenía tanto éxito como ahora lo tiene, y supongo también que el éxito de Internet radica al igual que los libros en que es una extensión de la memoria y la imaginación, es decir, Internet y sus redes sociales virtuales son una extensión de la mente al alcance de cualquier persona, una extensión de la mente un poco menos elitista que escribir un libro.

## BIBLIOGRAFÍA

- Castells, M. (2004), *La era de la información. El poder de la identidad*. Vol. II. México, Siglo XXI.
- Bassols, M. (2009), *Murakami y los imaginarios urbanos de la literatura japonesa: Tokio blues*, México, Ed. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa. Departamento de Sociología.
- Borges, J. L. (1978), *Conferencia sobre el libro y la lectura* en la Universidad de Belgrado de Buenos Aires, Argentina.
- Levy, P. (2005), *Cirbercultura*. Barcelona, Anthropropos.
- Levy, P. (1995), *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Ed. Paidós.

Lindón, A. (2007), “La ciudad y la vida urbana a través de los imaginarios urbanos”, *Revista Eure*, XXXIII/ 99, pp. 7-16.

Fernández, B. (2004), *Gel Azul*, México, Santillana Ediciones.

Lynch, K. (1960), *La imagen de la Ciudad*, México, Ed Gustavo Gilli.

Moretti, F. (1999), *Atlas de la Novela Europea 1800-1900*, México, Ed. Siglo XXI.

Moya, A. M. (2011), *La percepción del paisaje urbano*. Madrid, Ed. Biblioteca Nueva.

Tirado Serrano, F. J. (2005), “La virtualización de la sociedad”, *Athenea Digital* 7.  
Accesible en:  
<http://www.raco.cat/index.php/Athenea/article/view/34178/34017>

Virilio, P. (1988), *Estética de la desaparición*, Madrid, Ed. Anagrama.

