

Elías-Pérez, C. (2015). *El selfie de Galileo: Software social, político e intelectual del siglo XXI*. Ediciones Península.

Marco Sánchez-Peña¹

La obra empieza con una visión que genera incertidumbre “El selfie de Galileo” pero que al adentrarse en la lectura se trata de una invitación a pensar en la influencia que la tecnología tiene en las sociedades. El relato inicia con la mención al temido «efecto 2000» que llenó de temores a más de uno a nivel global. Se temía que la tecnología pueda volverse contra sus creadores y que el mundo como lo conocíamos llegaría a su fin. Ninguna de los dos escenarios se dio, pero emocionalmente las personas comenzaron a pensar en la real influencia que iba a tener la tecnología al iniciar el siglo XXI.

Para comprender el papel de los «disidentes», cómo el autor llama a quienes se han atrevido a mirar hacia el futuro con el lente de la tecnología y el poder la información, el ensayo empieza en Venecia con la narración del proceso llevado contra Galileo en el siglo XVII. Esta ciudad renacentista que fue la primera en difundir el Índice de Libros Prohibidos por la Santa Inquisición y que muchas veces fue amenazada con la excomunión por su lucha contra la censura del papado.

Luego toma a Alan Turing como eje para explicar cómo las computadoras pueden ser actores en el cambio de percepción de la realidad a partir del procesamiento de información. Esto gracias a que el hombre ha podido construir máquinas que piensan cómo la mítica Mark I considerada como la primera calculadora de la historia.

Julián Assange es el más contemporáneo de los «disidentes» que quizás más que un visionario, es el primero en pensar que la información puede desdibujar la realidad cómo la conocemos con su difusión y tratamiento. Aunque lo han convertido en el «bandido» digital más famoso de la historia, es quizá uno de los primeros que mostraron que la realidad puede verse afectada por la difusión de datos a gran escala.

Es la realidad el núcleo del texto. Se aborda ampliamente cuál realidad se impondrá finalmente, la realidad real o la realidad virtual. Entre las dos está el computador, la máquina pensante que vio Galileo, la que avanza sin detenimiento. Que ha ido de procesar bits a manejar qubits, lo que significa que puede por sí misma producir realidades que hoy son reales en nuestro entorno digital en la red.

La realidad que se configuraba desde la oralidad y luego por la impresión de textos, hoy atraviesa un proceso lógico de diseño que tiene dentro de sí una base numérica. Carlos Elías sentencia que vivimos en la civilización del algoritmo, la que ha podido a partir del conocimiento matemático, utilizar la información comprimida en Big Data para servirse de ella y transformar las voluntades de aquellos que viven su realidad de vida en entornos digitales cómo las redes sociales. Un caso excepcional se expone al hablar del papel de Second Life en la campaña electoral de Barack Obama, el primer cibercandidato de la historia. Nominación bien explicada en el texto por la capacidad que tuvo su equipo de tomar las informaciones de las plataformas digitales para generar contenidos que pudieran afectar la decisión de voto del electorado. A ese efecto el autor lo describe como, acto pensado en la realidad virtual que tiene impacto en la realidad real.

Hablar de computadoras no es solo hardware y software, el texto aborda el papel de la matemática, la informática y la robótica en su afán de hacer que esta realice procesos normalmente complejos para los seres vivos. Estos procesos ya completos y llevados a usuarios de forma masiva los denomina «ciberrrealidad» y de esta se desprende un mundo en la lógica de sociedades virtuales, opinión pública virtual y relaciones sociales virtuales. Esto sentencia cómo percibimos la realidad y qué es la realidad misma. El autor asegura que nuestra era se caracterizará por las actividades autónomas de las computadoras, ellas podrán redactar las noticias y presentarlas; podrán redactar papers académicos, todo por su capacidad de manejar datos.

Esta era de los datos no solo implica tecnologización sino ampliación del talento humano. Personas que sepan darles un uso intencionado a los datos, como los Math Men de la candidatura de Obama. El «director de campaña electoral para la realidad virtual» es uno de los perfiles emergentes y que serán necesarios en el actual devenir tecnohistórico, como lo asegura el autor. Estos perfiles apegados a la era de las computadoras e internet son descritos en el ensayo como necesarios para enfocar los esfuerzos de trabajo en el actual software social.

¹ Universidad Carlos III de Madrid España)
E-mail: marcoivansanchez3@gmail.com

En el texto se califica como disidentes intelectuales a los Hackers, perfil técnico de la era internet, quienes han puesto de cabeza a la civilización occidental en lo que respecta al manejo de información libre y de fácil acceso. Es quizá este personaje quien en el ensayo es el máximo representante del talento actual. No cualquier talento, «talento informático» que se ha puesto frente al poder por su capacidad de ver e interpretar el mundo a partir de datos. Estas personas que trabajan de forma independiente y en ocasiones ligado a un movimiento más general, han hecho que la política ponga atención a sus potencialidades para trabajar con ellas y obtener réditos.

El libro dividido en 11 partes, desarrolla en los dos últimos títulos el resultado de la era de la tecnologización, la generación conectada y los movimientos sociales en la era de Internet. Una propuesta que se desarrolla en torno a la idea de que los dispositivos tecnológicos no solo han cambiado nuestras vidas sino también lo que somos.

En momentos cuando más conectados estamos por la mediación tecnológica, también nos hemos distanciado de las relaciones humanas básicas, la interacción social va en descenso y eso implica más horas frente a una pantalla. El autor no hace una crítica a los efectos negativos por el uso excesivo de la tecnología sino en cómo ello puede acarrear a las personas a tomar decisiones basadas en conocimientos y relaciones ciberreales que pueden afectar a la realidad real. Comprende que es un entorno más ex-

periencial y que distrae como si fuera una ciberdroga que lleva a efectos como el síndrome de aislamiento y lo más fuerte, está haciendo que las personas cambien su percepción de la realidad. Elías es duro al asegurar que a la generación ciberconectada le cuesta distinguir lo que es real.

Si bien alerta sobre lo nocivo del uso extremo de la tecnología, también reconoce que revueltas sociales de nuestro tiempo se han fraguado en las redes sociales, que incluso no se habrían podido dar sino fuese por la existencia de ellas. Un nuevo modelo de interrelación social ha aparecido y está basado en la colaboración, apertura, interdependencia, compartición e integridad. Las demandas sociales en internet son el nuevo ciberactivismo de personas que utilizan las plataformas sociales para convocarse y difundir sus inconformidades, y una vez organizados salen a las calles, esta es otra muestra de que lo que sucede en la realidad virtual puede tener efectos en la realidad real.

Un ensayo que hibrida experiencias a partir de sucesos y conocimientos apegados a la era del conocimiento digitalizado es un aporte para comprender los matices que tiene la conformación la sociedad actual. Es posible encontrarse con hechos notables en la historia de la conformación de la ciencia como la conocemos y la innegable influencia de las matemáticas y la revolución de pensamiento de algunos actores clave en la historia de antes y después del año 2000.