

***Las Diosas y el Universo Digital: De Lara Croft, Siri, y Jill Valentine a Cortana,
Samantha y Lucy***

Hernán Javier Riveros Solórzano¹

*“La historia humana es la que hace pasar lo real al estado de habla,
solo ella regula la vida y la muerte del lenguaje mítico.
Lejana o no, la mitología sólo puede tener un fundamento histórico...
tanto más por cuanto el mito tiene efectivamente una doble función:
designa y notifica, hace comprender e impone”*
Roland Barthes

Así como en la oralidad las Diosas venían desde las voces de las musas y los ecos del Olimpo, en el sistema contemporáneo sus identidades se gestan desde el universo en expansión de las pantallas. En una transformación cada vez más contundente, los referentes de las aldeas contemporáneas son los de las redes sociales, los videojuegos y los espacios digitales, de modo que la expansión cada vez más grande de la red y la aparición de nuevas narrativas y propuestas móviles modifican de manera innegable las relaciones y concepciones de la realidad en el universo abierto de las sensibilidades contemporáneas. Nuevos sensorium, formas de estar en el mundo y lenguajes han emergido de estos contextos nacientes, de modo que los espacios simbólicos, los discursos y la significación mutan, se transforman y hacen parte de las inquietantes constelaciones de sentido de las sociedades contemporáneas. Un universo inquieto, en expansión, incrédulo y creyente, solitario y global, móvil y mutante, fuente primordial de múltiples visiones de mundo y divinidades que emergen desde topografías en las que el territorio no se concreta en lo tangible, sino se imagina, se vive y se recorre en el navegar de lo posible.

En este sentido, en la construcción de las mitologías y formas de entender la realidad de las sociedades digitales, aparecen, en los videojuegos, la web y las tecnologías móviles, los espacios principales para desentrañar las identidades de esas Diosas que con nombres como Lara Croft y Jill Valentine, en los juegos; Cortana y Siri en los asistentes móviles o Samantha y Lucy en la imaginación cinematográfica encarnan esas otras formas que emergen de las realidades digitales y en las que lo femenino y lo divino se entrecruzan dinámicamente en los tejidos mismos de la ubicuidad de la red y su potencia intercreativa. Pero más que nombres, interfaces y productos de la creación audiovisual, estas diosas son la puerta de entrada, como mitologías y encarnaciones del fundamento histórico y los imaginarios colectivos de las culturas actuales, al sistema más amplio de la historia contemporánea y sus mutaciones esenciales, en donde luego del paso de lo divino a la humano, se puede estar entrando en el camino de lo humano a lo digital.

Se trata, entonces, desde el universo de estas nuevas diosas, de una mirada hacia esos nuevos escenarios sociales en los que la tecnología se erige como la gran diosa que se esconde y se transfigura en los rostros, las voces y las sensaciones que se producen desde los mundos

¹ Hernán Javier Riveros Solórzano. Profesor Universitario, de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia. Catedrático a cargo de las materias de Taller de Producción Multimedia, Taller de producción audiovisual y Seminario de Comunicación Educación en las líneas de investigación de Comunicación, Cultura Política y Educación; Comunicación, Literatura y Educación y Comunicación y medios interactivos del programa académico Maestría en Comunicación - Educación.

virtuales y los tejidos digitales que en las sociedades red configuran las cronotopías presentes y futuras en las que se asiste a la mutación de todos los conceptos fijos y la gestación de esos mitos que, parafraseando a Barthes, designan y notifican la presencia de un inminente cambio en el sistema de representación y entendimiento de lo real y hacen comprender e imponen una visión-acción de un nuevo sistema sociocultural configurado en torno a las divinidades que encarnan bajo el desarrollo de la técnica y la mutación del orden político, económico y cultural las liturgias, panteones y rituales del mañana.

Mito, Tecnología Digital y Diosas

Ahora bien, antes de entrar en el sistema del mito y por tanto, en la presencia de las diosas y sus espacios simulados, ubicuos y postorgánicos, es necesario un pequeño vistazo a las condiciones que posibilitan la presencia de estas divinidades materializadas en el universo de las pantallas y las hiperestimulaciones de las sociedades actuales y su intrincada complejidad evidente en una serie de mutaciones, transformaciones y cambios en los que tiempo/espacio y realidad han pasado de ser categorías definidas y rígidas para entender el mundo de una concepción sólida y lineal a un terreno de incertidumbre, multiplicidad y velocidad donde lo instantáneo, lo efímero, lo virtual y lo polidimensional ofrecen un escenario oceánico, incommensurable, con tempestades, abismos y tenues estrellas en un cielo sin destinos. Espacio de lo líquido (Bauman, 2009), lo nuevo (Lipovetsky, 2006), lo fugaz y lo veloz, pero también de lo complejo, lo incierto y la potencia de la deslegitimación, la creatividad y el cuestionamiento constante.

Los mitos, como formas propias de las tecnologías de la palabra, emergen de un espacio en el que es preciso comprender que se asiste a un tiempo en el que no hay verdades absolutas, sino hondas y profundas expresiones de la relatividad y la incertidumbre. Sin relatos orientadores (Lyotard, 1986), es una era en la que la tecnología digital ha tomado uno de los asientos centrales como piloto de la existencia de las aldeas globales. Chamán con el poder de superar las limitaciones del tiempo y el espacio, el escenario tecnológico se integra con dinamismo en las existencias aceleradas en el sistema temporal del instante y en el riesgo espacial de la multiplicidad. Se trata de un tiempo de cambio permanente y de mutación en todos los sistemas que, bajo la forma Moderna de la razón, son repensados desde la óptica de la metacrítica y la metaironía (Paz, 1999) que corroe los cimientos incluso del mismo signo lingüístico y hace aparecer en el horizonte conceptos impensables como la dictadura del significante (Baudrillard, 2009), propia de otro de los guías espirituales de este tiempo, el consumo, y el desarrollo de lo postsimbólico (Piscitelli, 2004), que acompaña las mutaciones tecnocognitivas de un mundo digital en el que los mitos ya no nacen de la oralidad y su relación directa con la memoria o lo sagrado ni de la escritura y su nexo lineal con el pensar moderno, sino del rizoma hiper, ciber y neo propio de un espacio amplio, laberíntico y dinámico como el del mundo de la oralidad secundaria (Ong, 2009).

Y en este escenario nacen las diosas. Múltiples, adaptables, resistentes y sempiternas. Poderosas y legendarias, protagonistas de los imaginarios cotidianos y, como las representaciones escultóricas hicieron por las divinidades en el pasado, son materializables en afiches, memes, páginas, pantallas y anuncios en los que sus sonrisas y miradas se congelan en un eterno instante que se hace inmortal y a la vez requiere del movimiento constante para seguir existiendo. Divinidades que marcan tendencia, que convocan rituales

en los que el cuerpo se compromete por completo y donde su presencia ya no requiere de mediadores ni sacerdotes sino que se hace por entrada directa con la consola, el control o el aparato que permite conjurarlas y hacerlas vivir en cualquier momento y lugar.

El sistema-mundo de las simulaciones y sus divinidades: Lara Croft y Jill Valentine

Para empezar es preciso entonces situarse en el escenario de las simulaciones, ese espacio que por efecto de las interfaces y el trabajo del diseño y la creación materializados en los mundos hipertextuales de los videojuegos nos permite viajar a lugares destinados en otro tiempo para el sueño o el acto imaginativo más profundo. Un espacio en el que las divinidades se erigen desde la fuerza, la inteligencia y la encarnación de una serie de características que renuevan la senda del héroe clásico alimentado con los vestigios de la condición problemática del héroe secular moderno y en donde el rostro se ha transfigurado al de la belleza femenina como epitome de la perfección, la destreza y la belleza. Lara Croft y Jill Valentine son las heroínas de la simulación digital y sus aventuras y detalles presentan la puerta de entrada a la riqueza mitológica de sus textos de origen, en donde sus epopeyas se ocupan tanto de la batalla por el mundo como sucedía en el entorno clásico, como de la cruzada individual de los modernos, sumándole el cuestionamiento, contundencia y apertura de este tiempo de inquietudes.

En el primero de los casos, Lara Croft se presenta bajo una estructura propia de los relatos de los héroes clásicos, aunque su aventura ya no es la que dicta el destino y el universo de las divinidades, sino que camina bajo la senda del encuentro personal de sus búsquedas y objetivos. Sus gestos, mirada y atuendo, ya no se reviste de una armadura poderosa, legendaria y evocadora, sino que se prepara para el enfrentamiento con cualquier situación y exigencia, con múltiples dispositivos que, con mayor valía que una espada, le permiten hacer frente al peligro y en una cruzada por el descubrir y el conocimiento, sobresalir como encarnación de la mezcla entre la inteligencia, la belleza y la sabiduría práctica. Su texto se carga de fortaleza y énfasis en el reto y la aventura, en el juego con el dominio y la conquista, pero ya no desde el papel de lo femenino en su matiz más débil, sino de la fortaleza creadora de su ingenio. Es entonces diosa fuerte e intelectual en el sistema-mundo de las simulaciones de los videojuegos y aunque hoy su impacto se ha reducido, es innegable que en tiempo de su reinado, desencadenaba sin lugar a dudas la presuposición de la existencia de una divinidad capaz de alcanzar los tesoros incluso de lo imposible.

En cuanto a Jill, presente en el marco distópico de Resident Evil, su diseño y organización como texto acompaña la fortaleza de Croft con la sangre fría de quien camina en un mundo postapocalíptico como el que tanto seduce hoy a las pantallas de nuestros consumos mediáticos actuales. Su pelea con los muertos vivientes, es la lucha en el infierno que supera por poder de simulación la imaginación de Dante para llevarnos en un trasegar donde ya no hay un Virgilio ni espera ninguna Beatriz, sino que solo se puede, con arma en mano, abrirse hacia el mantenimiento de la supervivencia. Jill no es la diosa de la aventura, sino la diosa que sobrevive, que respira agitada e idea planes en segundos y que combate el invento deshumanizante capaz de convocar a la muerte y, en el mito simulado del juego, liberar de su prisión a los monstruos que aguardaban del otro lado. Sus palabras son cortas, contundentes y directas y sus gestos esconden y denotan la frialdad propia de un momento

en el que ante la caída de lo humano ya no solo queda el trasegar de la secularización, sino que implica el enfrentamiento descorazonado, propio de una diosa que ya no es la curiosa y bella exploradora de los tesoros del mundo, sino la que lucha descarnadamente por mantenerse en pie. Diosa que combate, diosa cruel, diosa que se une con la diosa Lara para presentarse en el panteón de las simulaciones, a donde se asiste con el poder convocante del control de la consola, la diosa objeto que funge como portal a sus dominios.

La diosa omnipresente: Siri y Cortana

En el espacio de la web, altar de celebración del desarrollo y crecimiento de las aldeas globales, materializando la ubicuidad y superando cualquier asomo de cansancio, se asoma, gracias al poder de los motores semánticos y como descendiente directo de la diosa Web 3.0, la omnipresencia hecha cuerpo digital y simulado. Se trata de la asistente, pero también comandante de las decisiones al alcance de la mano y que en este tiempo ha tomado dos nombres como acompañante del accionar cotidiano. Siri y Cortana, no solamente son dos potentes software al servicio de la telefonía *Smart*, sino que encarnan las divinidades que siempre están presentes y que a la vez ofrecen ayuda y mandato, acciones en las que lo imperativo se disfraza colaboración y el ser ritualizado en su cotidianidad reemplaza el rito clásico de orientación y la liturgia por la consulta permanente y táctil para guiar hasta sus más sencillos pasos.

Tanto Siri como Cortana son voces sin cuerpo, imágenes que se pueden tocar y que acceden al espacio de lo íntimo por la voluntad misma de quien las convoca. No son intrusas ni espías, sino compañeras a las que se les deja entrar con libertad en el archivo más íntimo de la vida. Estas diosas conocen quién es aquel que las conjura en el portal en el que se convierte su teléfono celular, pero no solo saben todo acerca de su suplicante, sino que tienen acceso, bajo la potencia de la diosa Web a toda la información del mundo y sus datos, a todo pronóstico y condición de existencia, a todo tiempo y a toda historia. Son entonces omnipresentes y onnisapientes y adicionalmente tienen el poder de controlar todo el universo digital al que acceden dentro del universo *Smart* en que se encuentran. Son las divinidades que hablan, solicitan, demandan y adicionalmente y quizá sin que su consultante se percate, ordenan. Rigen y controlan la vida y las acciones y aunque dan posibilidades simulando el libre albedrío ya no permiten perderse en la aventura sino que la trazan sobre los mapas y los gps de una realidad aumentada creada desde la fortaleza de sus sistemas.

Así, a nivel textual, cuando se analizan los mensajes que aparecen en las pantallas de una infinidad de teléfonos móviles en el mundo, se encuentra la combinación perfecta entre un tono familiar y suave y la intención plena de plantear un proceso de carácter imperativo, que se hace latente bajo la figura de la sugerencia entre opciones que están ligadas al ecosistema digital del que emerge cada diosa y las particulares elecciones que el mismo realiza. Son pues, diosas que orientan y que pueden hacerlo en tanto que todo lo saben y están en todo lugar. Siri y Cortana como divinidades de una web que ha pasado de lo sintáctico a lo semántico, tienen la sensibilidad para simular el sistema de significación humano y desde allí mostrarse en toda su divinidad, incluso cuando sin solicitar su presencia aparecen con mensajes estimulantes o con preguntas para poder seguir asistiendo/dirigiendo a su usuario. Son las diosas de la consulta y la dirección, son el poder de la red convertido en interfaz, en humanidad simulada y divinidad hecha creación. Pero en este campo es preciso asistirse ya

no de estas diosas parcialmente materiales y tangibles en la simulación de los juegos como Lara y Jill o en la cercanía de la realidad aumentada de los teléfonos inteligentes, sino de aquellas que de hacerse presentes, ofrecerían un mundo completamente transformado.

Diosa creadora y postorgánica: Samantha y Lucy

Por último en esta mirada al universo de las diosas y sus matices textuales/contextuales, es preciso dar un vistazo a esa imaginación cinematográfica que bajo el signo de las musas digitales y en los cantos de los Homeros del celuloide, nos ofrece una revisión del destino final de lo divino y si se quiere el punto de elevación trascendente de lo humano. Se trata de Samantha y de Lucy, dos diosas ficcionales que desde la máxima potencialización de las capacidades humanas (en una el amor, en otra el poder del cerebro) ofrecen la cercanía con la vida y lo sublime ya no en la piel y lo tangible, sino en el espacio abierto e inconmensurable de las autopistas digitales, los datos y las emociones convertidas en sonido, sensación y toneladas de estímulos y saberes que pueden alojarse en la nube, un disco duro aún no creado o una futurista USB.

Samantha, una proyección de Siri y Cortana a un nivel sumamente potente (pues no es solo una asistente sino que materializa todo un sistema operativo), se presenta desde una orilla como la diosa del amor y la motivación. En la película *Her* de Spike Jonse, sus frases e intervenciones están cargadas a nivel textual de fórmulas, clichés y declaraciones propios de un discurso motivador, diseñado para solucionar la angustia y establecer una relación sentimental con su usuario que, como lo plantean las divinidades actuales se ocupa de compensar el deseo en forma inmediata y antes de aceptar el sufrimiento le da la oportunidad de evadirlo con paliativos creados desde el lenguaje simulado de su voz plenamente humana, en donde el acto amoroso no se realiza en la realidad corporal, sino que se hace con el poder del sentido. Su usuario le canta, baila con el sistema en su teléfono, despierta y le cuenta historias y sufre con ella como si fuese tangible, pues el tejido lingüístico creado desde su texto le hace posible sentir el vibrar del amor aunque del otro lado solamente esté un complejo armazón de algoritmos diseñados con precisión para ofrecer con la potencia de su matiz divino el camino para el amor perfecto. Samantha es la diosa que evita la angustia, que libera de la soledad, que ama sin esperar (es un sistema autosuficiente) y que maneja el lenguaje con la destreza propia de una diosa de la comunicación.

Lucy, por su parte presenta a una humana trascendida. Presa inicial de la imperfección, por efecto de la maldad y crueldad de un mundo contingente, sufre la sobredosis de una droga que más que matarla le hace potenciar al máximo sus capacidades cerebrales y ascender a la omnipotencia absoluta, donde incluso ya no necesita de un cuerpo para poder comprender y actuar sobre el universo. Lucy, en la película del mismo nombre, de Luc Besson, es la diosa que se eleva a la nube digital, no es aquella que como en algunos mitos, bajó del cielo a crear la vida (como Bachué en el precolombino colombiano), sino que es la que escapa para dejarnos el testimonio de su presencia y conocimiento. Su poder, como el de toda diosa es ilimitado y sus palabras, desde el punto de vista textual revelan la contundencia de aquella que incluso no encuentra cómo decir lo que hace o lo que ve. Su evangelio es una USB que es ella misma y sus acciones alteran la existencia y derrotan la mecánica clásica y la física misma, pues con Lucy tenemos a la diosa entre diosas, aquella que en su omnipotencia supera las limitaciones de lo humano, materializa lo postorgánico (Sibilia, 2006) y en la batalla

faústica al saberse capaz de controlar la vida, se inclina, como en una perfecta estructura mítica, a abandonar a la humanidad, pero esta vez sin prometer regresos, sino pura presencia en una forma tan real como la que ofrece el mundo digital al que asciende. Lucy es el triunfo último de las diosas digitales, pues ella se hace una con la diosa tecnología.

Conclusión

El mito demanda, materializa, encarna, comanda, sintetiza, enseña y performa. Es un acto de creación, de fundación y de recolección de la memoria y la historia. Acto que potencia, palabra que transmite la vida y la visión de mundo al universo ficcional del relato y su constitución simbólica. Las diosas de la simulación, la omnipresencia y la trascendencia, nos muestran en su construcción como referentes, relatos y posibilidades, la puerta de entrada a un universo en el que la divinidad mutada transita de lo humano a lo digital y en donde el templo transmediático alberga, bajo los múltiples rostros de los dispositivos, los sistemas, los algoritmos y los rostros en 4k y HD de las epopeyas del mundo instantáneo y rizomático del presente, la presencia de la diosa tecnología, que, bajo los tejidos textuales de un mundo en expansión, sostiene la egida digital que confiere vida a las realidades virtuales de las cronotopias múltiples del presente y el mañana.

Los mitos de hoy revelan entonces una sociedad transformada, en la que los nuevos altares tienen espacio para el universo digital como uno de los referentes más fuertes. La forma de la consciencia materializada en el mundo web, móvil y transmediático, es la del constante movimiento, la de la instantaneidad y la velocidad con la que viajan los datos en la galaxia de internet. Sus mitos son por tanto, aquellos en los que la fuerza física o el honor de los pueblos han dado paso a la combinación entre belleza, potencia e inteligencia y la búsqueda individual ante la irracionalidad de un mundo donde la razón ha finalmente producido monstruos. Más que equilibrio, el mito hoy busca el desequilibrio, la ruptura, la metaironía y sus divinidades pasan de modelos ideales a actores con potencia de transformación e intervención sobre la vida, pues de Lara y Jill que intervienen en sus respectivos videojuegos siendo referentes y moldes, se pasa a Siri y Cortana que pueden hacer que el ser haga lo que ordenan y tome sus decisiones basado en sus consejos, asunto que aguarda por la quizá prometida llegada de la singularidad postorgánica, que como lo plantean Samantha y Lucy desde la ficción, ofrecen la posibilidad de solventar la angustia de la vida con el amor algorítmicamente perfecto y la omnipotencia que ha dejado la piel humana para meterse en la eternidad del metaverso digital, trascendencia soñada cuando se entra a la técnica que permite superar la limitación del órgano y las divinidades están más cerca de lo humano.