

Información y sentido: el reto de las sociedades virtual*

“¿Dónde está la sabiduría que perdí con el conocimiento?,
¿dónde está el conocimiento que perdí con la información?”. T. S. Elliot

En el juego de una prospección radical el maestro está obligado a ser más bien un sabio que un erudito, incluso, a riesgo de su desaparición. El erudito funda su lugar en la información que detenta, el sabio en el sentido que puede dar a la información, incluso aunque carezca de ella. La nueva realidad socio-técnica parece tender las circunstancias progresivas para un aprendizaje sin maestros y probablemente sin escuelas... ¿qué sentido tendrán los maestros en ese nuevo territorio?, ¿Qué lugar podrán ocupar en un escenario social donde los procesos de aprendizaje constituyen dinámicas tendencialmente guiadas por patrones con flujos de seguimiento cognoscitivo, andamiajes inteligentes de gestión de la información, y acceso a poderosas bases y sistemas de todo tipo de datos?. Sustentar su lugar en este nuevo escenario exige un *recolocamiento radical*.

Las sociedades más antiguas nos han mostrado que sabio no es quien detenta interminables informaciones, enciclopedias voluminosas, conocimientos innumerables, variadas referencias. Tampoco es sabio quien mantiene presentes en su memoria principios generales, axiomas transversales, teoremas, fórmulas abstractas o empíricas. Sabio parece ser, en este decantado conocimiento social, quien puede distinguir lo esencial detrás de las apariencias, quien puede reconocer en cada acontecimiento específico lo verdaderamente importante, quien cuenta con una mirada sensible, honda, capaz de reconocer los aspectos nodales de la experiencia, las razones valederas de la vida, lo nuclear de los problemas humanos, la ruta para encontrar salidas y refiguraciones. Sereno, sobrepasa la bruma interminable de informaciones, el acaecer de los datos, la maraña de las imágenes, de los ruidos; y en el océano de banalidades es capaz de hallar o construir una ruta que lleve a un lugar. Es capaz de mirar la información y preguntar por el sentido, no se extravía en el resplandor de los datos, en la rutilancia de los juguetes electrónicos, en el encanto *persé* de la técnica. El sabio busca la profundidad bajo la caleidoscópica superficie. Procede con una comprensión honda que permite esclarecer el centro, la clave de las cosas. Sabio no es quien ofrece las respuestas de la enciclopedia, quién proporciona los datos del archivo físico o electrónico, sino quien cuenta con la capacidad de formular las preguntas atinadas, y mostrar la forma para encontrar los signos en la vorágine. Sabio es quien por su sensatez y profundidad ética y humana comprende las implicaciones de lo que ocurre, tiene serenidad para tomar decisiones y busca y orienta el conocimiento humano en un horizonte significativo. Distingue entre las acciones y las inclinaciones dirigidas a fines efímeros, y las que buscan las finalidades perdurables. Frente a las metas engañosas e irrelevantes, elige lo crucial. Pero ante todo, sabio es *quien tiene proyecto*, quien *espera algo* y define con claridad un territorio humano y social digno de ser vivido, sabio es quien encausa a otros a hallar su proyecto, quién construye con otros el sentido. El sabio es fundamentalmente un dador de sentido. A veces los hombres y mujeres más sabios no son personas letradas, aunque las personas con vastos conocimientos científicos y filosóficos, puedan también ser sabias.

Quizás estamos en una sociedad saturada de información, pero precaria, casi desolada de sentido (siempre debemos preguntar con serenidad el *para qué* de la información). A mi modo de ver la cuestión no es tanto, o no es sólo la de informatizar al maestro, sino la de *redefinir* su lugar. Ese justo es el problema nodal que nos plantea la nueva realidad informatizada: la *desaparición de los lugares*. Sentido es dirigirse de un punto a otro, buscar algo, despejar brumas para avizorar y encaminarse a un horizonte... tener proyecto y orientación humana, intersubjetiva, social. Cuando se volatiliza el espacio, sólo queda un trayecto que tiende a perder el *desde dónde* y el *hacia dónde*.

El filósofo español José Gaos planteaba una interesante metáfora de la sociedad contemporánea: la imagen del vehículo, y su soporte: la aceleración. Nuestra civilización ha construido vehículos cada vez más vertiginosos, para llegar a un punto y de este partir, lo más rápidamente posible, a otro. Gaos devela en ello un profundo trasfondo simbólico: en realidad no importa mucho llegar a una meta, porque el encantamiento del vehículo nos impele de inmediato a pasar incesantemente de un sitio a otro, en un trayecto interminable, en una urgencia ciega por dejar atrás, por olvidar. Cancelación del sentido como objetivo. Pero entonces, podríamos decir, cuando menos queda la experiencia del viaje, el conocimiento del recorrido, la vivencia pregnante del camino como manifiesta Cavafis en su *viaje a Itaca*, el aprendizaje en el lento paseo por los lugares, por absorber el mundo, los seres, el tiempo. Desafortunadamente el vehículo por el que apuesta el mundo moderno no permite esto. Siendo cada vez más rápido, acelerando hasta el punto más alto, el viaje se reduce a una experiencia derrapante, a una acumulación vertiginosa de jirones de mundo. El viaje que podría ser, en su versión serena, una manera de impregnarse del ser del territorio, es en la aceleración más alta, un sobrevolar el mundo, una abstracción de recorrido en la que sólo se da la experiencia solipsista de la velocidad. Desaparición, también, del sentido como viaje.

Hace casi cincuenta años, el desarrollo y extensión de las comunicaciones masivas propiciaron un interesante debate entre lo que Humberto Eco llamó los apocalípticos y los integrados. Los promotores inocentes y alineados de los medios de comunicación como recursos para la democratización social y el contacto luminoso entre grupos, naciones y regiones (no deja de inquietar que en torno a la “sociedad de la información” escuchemos glosas semejantes), y los críticos severos que dibujaban una versión de los medios como dispositivos para el control social e ideológico pleno de las masas. La historia cultural se repite de alguna forma (aunque sabemos, el eterno retorno no es un círculo, sino una espiral), y hoy asistimos a la discusión entre los navegantes y los naufragos de la red. En los años sesenta Marshall McLuhan planteó que las sociedades modernas resultaban refiguradas por los medios de comunicación, pero no por sus mensajes sino por su naturaleza. Hoy parece que cada vez nos encontramos más radicalmente inmersos en redes informáticas que abarcan un campo cada vez mayor de actividades humanas. Podemos decir que la experiencia individual y las relaciones sociales se ven gradualmente redefinidas y atravesadas por la mediación o por la resustancialización tecnológica. No pasemos por alto el hecho de que utilizar uno u otro término tiene importantes implicaciones: la mediación supone una diferencia entre los seres y los medios (canales, soportes, conductos de la información), la resustancialización supone, en última instancia, la tesis de McLuhan: los medios no son exterioridades, los instrumentos tecnológicos son parte del ser mismo del hombre, son la extensión de su naturaleza.

Sin duda el desarrollo de Internet ha extendido a nivel global la información y la comunicación humanas, rebasando toda clase de límites temporales y espaciales, al mismo tiempo que el campo de experimentación que

constituye la realidad virtual plantea una radical modificación de nuestros sistemas tradicionales de comunicación y representación. La computadora ha refigurado todos los ámbitos de la elaboración del discurso y de la expresión del sentido: hipertextos, discursos líquidos, infografías, simulaciones tridimensionales, construcción textual cooperativa, construcción de mundos posibles asistida por ordenadores, teletrabajo, telepresencia, teledidáctica. Este escenario reclama múltiples metáforas para su comprensión, pero no se trata sólo de metáforas funcionales para un proyecto de comprensión académica, son metáforas que abarcan concepciones humanas, actitudes sociales, inquietudes públicas. Estas metáforas muestran, digamos, las diversas maneras en que la civilización va asumiendo y problematizando esta nueva y omniabarcante realidad socio-técnica. El filósofo J. Baudrillard ofrece una primera metáfora que ha tenido significativa aceptación en los movimientos culturales posmodernistas. La comunicación cibernética se halla asediada por una nueva estética: la *de la simulación*, la *del mundo del simulacro*. La búsqueda de la realidad simulada alcanza sus máximas consecuencias en la realidad virtual. La inmersión virtual, por ejemplo, resulta ser perceptivamente tan integral que ya no se diría que se trata de engañar los sentidos, sino de su absorción en el sistema electrónico. La representación, las estructuras signílicas han sido el soporte fundamental de transmisión, y preservación de los significados sociales. Pero estos signos tienen la propiedad fundamental de ser estructuras de orden básicamente intelectivas, abstractivas (hay una clara mediación material entre el soporte y el concepto que pone en juego el signo, esa distancia se sustenta en una convención, en un código), la realidad virtual opera cada vez más radicalmente con signos somáticos: no portan un concepto sino que constituyen una experiencia y progresivamente lo que va ocurriendo es que la distancia entre el signo y la experiencia se reduce, a tal punto que la experiencia signílica sustituye al concepto, e incluso puede sustituir a la experiencia. A una sociedad redefinida por estas estructuras, la llama Baudrillard la sociedad del simulacro: un extraño y familiar mundo donde las personas requieren y prefieren la experiencia virtual –controlada y elegida de alguna forma según las ilusiones del usuario-, sobre la dura resistencia del mundo real.

Desde otro mirador hemos de reconocer que la red parece convertirse, con los años, en el centro desde el que se irradian las transformaciones sociales cruciales de la cultura. Digamos que el ciberespacio constituye el más vasto experimento de expresión e interconexión simbólica que la cultura humana ha conocido. Aunque para las condiciones de la mayoría de la población del planeta estos recursos estén vedados, en realidad los equipos e inversiones requeridos para comunicarse, potencialmente, con miles de personas alrededor del mundo, no son excesivos. Se requiere una computadora conectada a la red y una mínima competencia técnica para acceder, prácticamente, a cualquier información. Dicha información puede ser reproducida, recombinada y distribuida a donde se quiera, tantas veces como se desee. Pero esta suerte de paraíso libertario que parece ser la red, entra en conflicto con los propietarios de los derechos y con las compañías o instituciones que matizan e incluso se oponen a su uso irrestricto. Se replantea el debate fundacional de la vida social: el de los límites entre la libertad y la propiedad. Regular o dejar la libre circulación en el universo intangible del ciberespacio. Previamente usaba la metáfora de la *navegación*, tan propia de los años iniciales de la red, de *su período rosa*, cuando los usuarios pensaban en ella como un océano que deparaba continentes remotos y exuberantes, con la emoción y la aventura de los exploradores. El éxito mercantil y comunicativo de la Web ha convocado magnéticamente el interés de instituciones y empresas que la convierten, progresivamente, en un hiper-escaparate y un mercado potencial. Los cibernautas antediluvianos transmutan, sin advertirlo, en clientes virtuales; el lejano oeste, las praderas ignotas, los bosques desconocidos, se han convertido en plazas y calles públicas, atestadas de tiendas, donde todo se vende: salchichas, carros, sexo, libros, técnica, patria o poesía. El capitalismo se ha tomado casi de cabo a rabo la utopía simbólica libertaria de los cyberhippies de los ochenta. Internet que

es gratuito se resustancializa en un gran centro comercial. Transitar Internet no es sólo buscar información sino convertirse en objeto de estrategias y finalidades comerciales. A diferencia de los medios tradicionales que servían sólo para anunciar, Internet permite realizar el proceso completo: anunciar, vender y comprar. Y no sólo eso, permite con gran eficacia, lo que ningún otro medio podía dar al comerciante: una descripción y una huella personalizada de todos sus clientes o potenciales clientes. Digamos que ofrece una vigilancia no política sino comercial (y quien sabe, también sin duda, tiene el poder de seguir el rastro político, ideológico, identitario). En estas circunstancias, con estos intereses transversales a travesando el océano informático, el orden y la seguridad, se han convertido en dos cuestiones clave sobre la red. Con la deflación del antiguo anonimato, prolifera el mensaje publicitario, se estructuran las ciberpolicías, los gobiernos se plantean la necesidad de instituirse virtualmente e intervenir en ella, mientras los proveedores de conexión se ven continuamente asediados por las demandas judiciales en relación con la moral, el orden y el respeto a la propiedad privada y la información confidencial. Así emergen dos nuevas metáforas: la de la construcción de la superautopista de la información (promovida en EEUU por Al Gore), y la de la Sociedad de la Información promovida por la Unión Europea. Es curioso que el mayor teórico de la sociedad de la información, sea un sociólogo español en la Universidad de California (Berkeley). Castells ha presentado una visión de la sociedad de la información donde el panorama actual exige una clara conciencia de las nuevas estructuras y de la necesidad de ingresar a las redes y dinámicas informatizadas, so pena de terminar marginándose del desarrollo y de las posibilidades de sobrevivencia. Ha planteado que ya no es la tierra, ni el desarrollo industrial lo que permitirá hallar soluciones a los problemas actuales, sino la capacidad de acopiar, generar y utilizar información adecuadamente. De inmediato hemos de preguntar por las condiciones que permiten a las sociedades acceder al nuevo escenario. ¿Quiénes tienen los beneficios de la nueva sociedad planetaria y quiénes las mayores limitaciones?. La respuesta se encuentra recapitando sobre los soportes en que se guarda o circula dicha información: tres son cuando menos: el hardware (redes telefónicas y comunicaciones satelitales), el software (el paquete programático), y la estructura energética (la electricidad). Tales soportes están directamente relacionados con el nivel de desarrollo informático y el poder económico y político de las sociedades. Las posibilidades de la democratización informativa están en clara relación con la necesidad de resolver la disparidad infraestructural. Este problema plantea en sí mismo una paradoja: las tecnologías de la información y la comunicación permiten afrontar los principales problemas mundiales del desarrollo social y económico, la crisis ambiental, las desigualdades norte-sur, e incluso pueden coadyuvar a cualificar los mecanismos democráticos, pero para lograr eso requerimos precisamente dichas infraestructuras. Para alcanzar lo que no se tiene, se requiere aquello de lo que se carece. La UNESCO ha manifestado que los usuarios de Internet no superan el 5% de la población mundial, y que países como México sólo el 4% de las personas tenían acceso a la red en el 2000. Esto es así porque para poder aprovechar las ventajas que ofrece el nuevo escenario se requiere electricidad, pero la tercera parte de la población del mundo carece de ella; se requiere teléfono, y la mitad de la humanidad no lo tiene; es necesario que sepamos leer y escribir, pero en nuestro planeta 1.000 millones de personas son analfabetas. La nueva realidad socio-técnica beneficia a los países que vivieron y alcanzaron los resultados de la revolución industrial. Castells ha planteado que el desarrollo del capitalismo ha dejado atrás la fase industrial, y que las nuevas fuentes de riqueza y de poder en el mundo contemporáneo no están ya, prioritariamente, en el mundo industrial, pero quizás ha faltado que señale que la revolución digital ha sido posible sólo para aquellas naciones que vivieron y viven el mundo industrial, sin esa base, el aurético horizonte informático es sólo un espejismo. Los pobres del mundo no tienen las condiciones para aprovechar dicha revolución, se necesita construir las infraestructuras, y es realmente inocente pensar que los países ricos o las compañías poderosas tengan interés en montar electricidad y teléfono a los países y las regiones que no

pueden pagar la instalación.

Últimamente aparece otra metáfora: la de la *ciudad electrónica*, Paul Virilio (filósofo y urbanista) la llama *Telépolis*, Internet pensado como una megaciudad de redes, con cyberautopistas, teleplazas y telemercados. Navegar es más bien conducir por la ciudad electrónica. De esta metáfora se desprenden algunos problemas clave: sin computadoras que doten a la población del planeta formas de acceso a esas ciudades, las personas carecerán de puertas de entrada. Entonces el problema del equipamiento social no sólo radica en atender las necesidades de la escuela o del trabajo, sino igualmente las de la instalación doméstica. Las ciudades y Estados tienen límites relativamente definidos, los territorios y circunscripciones se rigen por leyes o estructuras constitucionales en algún sentido convenidas por la ciudadanía, pero ¿qué ocurre en la *telépolis*?, al parecer es muy difícil e incluso no viene al caso plantearse el asunto. Pero los límites de los Estados no son sólo hacia fuera, hacia las otras naciones, son también *hacia adentro*: hacia el recinto de lo privado, del *domoi*, del hogar de las personas. Las casas son ámbitos canónicos de lo privado, donde la polis o el Estado encuentran cierto límite, ese es el problema fundamental de Antígona: el conflicto entre los principios y valores íntimos, y las reglas y determinaciones públicas. En la ciberciudad los límites están rotos. Así los ámbitos públicos tienen un poder sobre los ámbitos privados, y a veces la diferencia se borra. Esto plantea un problema anterior al de los derechos y deberes de los usuarios de *telépolis*, el de la definición de lo privado y lo público, el de la comprensión de lo íntimo y lo colectivo en el ciberterritorio. Por otra parte hemos de reconocer que la red no sólo es un espacio para las comunicaciones y el comercio, sino que pone en juego diversas formas de interacción entre los seres humanos. Cuando alguien pone en circulación un virus a través de la red, o cuando alguien compra o vende, o cuando se compromete afectivamente con otro, no sólo intercambia información, sino que actúa. La participación en la red es siempre *performativa*. Podríamos decir que la red configura el nuevo escenario de la *acción social*. Esto permite clarificar la metáfora de Castells sobre la sociedad red, la sociedad interconectada, donde el espacio resulta redefinido. El espacio es en la teoría social el soporte material de las prácticas colectivas que se producen en el tiempo. El espacio reúne las prácticas simultáneas en el tiempo, y por tanto, adquiere significado social. Pero el mundo contemporáneo cuenta con las condiciones de dar soporte material a las acciones simultáneas sin necesidad de contigüidad física. Por eso Castells ha planteado que la sociedad contemporánea se constituye en torno a flujos: de capital, de información, de tecnología, de imágenes y símbolos. Tales flujos se estructuran y proceden en las redes electrónicas. Los flujos son la expresión de los procesos que dominan la vida económica, política y simbólica de la sociedad. El soporte material de nuestra sociedad es entonces, lo que hace posible la articulación de esos flujos en un tiempo simultáneo. Digamos finalmente que si las dinámicas dominantes de la sociedad se articulan en las redes cibernéticas, entonces la participación en dicho espacio constituye una cuestión vital de sobrevivencia, y ya hemos señalado la paradoja en la que se encuentra una parte sustancial de la humanidad al respecto. Pero también el hecho de que la sociedad se organice de tal manera tiene implicaciones relevantes para nuestra experiencia humana e intersubjetiva, incluso para nuestro ser individual y social.

Los autores posmodernos señalan que esto anuncia el final de los lugares por el espacio de los flujos, o la transición, como diría Augé, del lugar al no-lugar. Virilio o Kaoshiung proclaman la ruptura de todos los códigos: ya no pertenecemos a ningún lugar, a ninguna cultura. La ruptura de los códigos implica, de alguna forma el abandono de la sociedad enraizada en el espacio y la historia. Las sociedades enfrentan entonces el problema de recuperar su identidad, ante el vértigo de la progresiva desaparición de su lugar en el horizonte, ante la incertidumbre de los flujos. Virilio llama a esta condición, a esta fuerza de las tecnologías para abolir el espacio, la *deslocalización general*, fundada

en la velocidad, suelo capital para transmitir informaciones en vivo, en tiempos instantáneos, reales, sin importar la localización en el espacio. Virilio advierte que desde los 70 hemos entrado en un efecto de *proximidad electromagnética*, donde los flujos ponen en contacto experiencias evanescentes sin soporte físico, lo que motiva la impresión individual y social de *perder lugar*, de estar en *ninguna* parte, la profunda sensación de *estar deslocalado*. En los últimos años se habla de deslocalizar la administración pública, las empresas privadas, incluso las organizaciones sociales, de aumentar la eficacia de sus operaciones, de conseguir transparencia y ahorrar recursos mediante su virtualización. Pero deslocalizar no significa llevarlas a los suburbios o a las provincias, significa no tenerlas ya en ninguna parte. Las instituciones y las corporaciones buscan no estar en ninguna parte. Y eso trae consecuencias diversas: Todos hemos tenido la impresión fatal de “tener que aceptar” los diseños de la empresa deslocalizada que nos ofrece los servicios de teléfono o los servicios financieros: en cuanto quieres hacer una reclamación o deseas cancelar una tarjeta sólo hay acceso telefónico o en red, y la máquina telefónica o el programa cibernético es mudo, nómada, anónimo, robótico. No hay persona con la cual dialogar, con quien referir específicamente la problemática, se ha borrado la presencia de otro, en el que buscaríamos comprensión de lo *sui generis*, de la singularidad de nuestro caso. La posibilidad de encontrar atención al reclamo o a la solicitud personalísima se topa con el límite de la retícula programática: ¿podrán los ingenieros en redes neurales construir los programas que den cuenta de la finísima filigrana de la problemática individual de cada usuario?. Cuando la cosa se trata de cuestionamientos, de búsqueda de caminos de solución convenientes al usuario de los megaservicios, la espiral cibernética es un recurso muy conveniente a la corporación: su virtualidad la hace inmune. ¿Cómo hacer posible el reclamo, la resistencia, la demanda social ante corporaciones cada vez más evanescentes?, ¿ante el anonimato del poder que ya no se escuda en las murallas del castillo o las fortificaciones industriales, sino en los círculos de aire del espacio virtual?. Usuarios identificados, precisados por el poder de seguimiento de las *cookies*, propietarios anónimos, corporaciones intangibles por el poder de la deslocalización.

La deslocalización no parece serlo sólo de las instituciones públicas, parece abarcar terrenos más sensibles, más vinculados con nuestra esencial experiencia humana. Virilio cita “La Isla Adam”, la novela de Villiers que dibuja *la Eva Futura*, modelo de María (o la *mujer eléctrica* de las pasiones cyberpunk). Se anticipa una suerte de “superación del cuerpo”, una sustitución de los músculos y la carne por las ondas corporales. Flujos de información que llevarán la configuración del cuerpo. El cuerpo eléctrico despierta entonces la cibersexualidad, pero también la ciber socialidad, la cibercultura, incluso el *ciberser*. Pero este no es un escenario fictivo, la investigación de los laboratorios de teledildónica está en marcha, y los ingenieros de la “experiencia corporal” señalan que la transmisión a distancia de las sensaciones corporales, constituirá el más rentable campo de los negocios en el futuro. Ya no se trata sólo de los guantes y los cascos de simulación virtual, es la posibilidad más amplia que se produce en la fusión de la “piel artificial” (aquella segunda piel que nos colocamos sobre el cuerpo, plagada de microscópicos sensores y estimuladores nanotecnológicos, capaces de producir, literalmente, cualquier sensación corpórea), y las “redes neurales” (aquellos programas cibernéticos capaces de producir una simulación de comportamientos humanos, intelectivos o emotivos), lo que replantea seriamente el problema existencial, psicológico, antropológico y social más importante de la humanidad: la alteridad. Si el alter puede producirse artificialmente (si podemos tener la experiencia simulada de otro), o si podemos tener siempre una imagen estilizada y reformada del otro, según nuestras expectativas, y frágiles (cada vez más frágiles) márgenes de tolerancia, entonces el principio de la constitución de la individualidad y de la colectividad se ve significativamente erosionado. Hegel nos enseñó que la verdadera alteridad es la que nos replantea, la que nos obliga a modificarnos, la que compromete nuestros deseos y nuestras fijezas. La otredad auténtica cuestiona nuestro ser y nuestras expectativas,

nos obliga a recomponernos y caminar hacia ella. El clon virtual, la alteridad eléctrica es un artificio de ser, que no exige nada de nosotros, que nos complace dulzamente en nuestras terquedades y mismidades.... Quizás lo que esto plantea es una desolada espiral en la mismidad.

La inocente utopía cyberpunk de la progresiva mejora del cuerpo, de su reinstalación primero en las claves biomecánicas del cyborg, y después su reconversión total y radical en cuerpos-información, esa mitología de desechar el cuerpo para recuperar sólo la información cerebral y hacerla recorrer, libre, como ángeles en las redes, es en realidad la expresión agónica de generaciones humanas con una profunda desilusión de su propio cuerpo. El deseo del cuerpo puro no agobiado por el cansancio, las limitaciones, incluso el deseo, es en fondo una nostalgia cultural de la evanescencia de la carne, y en una mirada más sociológica, la inquietante expresión de una civilización que ha producido un movimiento social rencoroso de su propio cuerpo.

Puede criticarse estos planteamientos, en especial por la continuidad que parecen tener con algunas de las características típicas del posmodernismo: el absolutismo, el gusto por el señalamiento de las clausuras y los finales, pero se trata de una mirada crítica incluso ante el devaneo posmoderno. Podemos aducir que ciertos usos comunitarios de Internet muestran lo contrario: las comunidades indígenas y campesinas (en Bolivia o Ecuador), los tzotziles en Chicago que al comunicarse con sus parientes en el sur de México, al contrario de deshacer sus identidades, buscan ponerlas a circular en la red. Sin duda la red se redefine también por esas fuerzas de resignificación que el mundo local pone en juego. Pero asistimos, sin duda, a una tendencia poderosa, a una corriente de reconversión de la vida individual y social que constituye la vertiente dominante del mundo económico y simbólico... una tendencia vigorosa que re-dibuja las cosas. Comenzaba este texto hablando del problema del maestro retado a saltar al estatuto del sabio... y ponía en juego la idea de que su riesgo se hallaba en la deslocalización. Justo ese es el punto: la posibilidad de contribuir a que re-territorialicemos el espacio dislocado de los flujos, y a que realicemos la toma de la información por el sentido. El *it et nunc*, reaparece como una posibilidad crucial: quizás en el sentido heideggeriano: recuperemos el ser rehaciendo su continuidad con el mundo.

(Footnotes)

* Conferencia presentada por el doctor Lizarazo en la Reunión de expertos en Tecnologías de la Información y la comunicación del Grupo de los Tres (México, Colombia y Venezuela) el 30 de agosto de 2005 en el Hotel Sheraton Centro Histórico (México, Distrito Federal). Evento organizado por la Secretaría de Relaciones Exteriores y la Secretaría de Educación Pública de México.