

## Paradojas de la sociedad cibernética

Diego Lizarazo Arias

Profesor-Investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana, México

Ante el optimismo generalizado que entre los tecnólogos y los discursos políticos produce *la era de la información*, este artículo busca bosquejar una serie de señalamientos críticos que permitan situar en un terreno más sereno el significado histórico del proceso creciente de reconversión de la vida social en todas sus dimensiones como resultado de la progresiva extensión y utilización de las tecnologías informativo-comunicativas. Se trata del señalamiento de algunas de las tensiones, y más propiamente, de las *paradojas* que plantea este nuevo escenario cuando re-pensamos los atributos que más comúnmente se esgrimen a la hora de describir y explicar términos como “sociedad del conocimiento”, “era digital”, o “sociedad de la información”. En buena medida es un ejercicio de contención de las ilusiones, dado que en los últimos años se ha precipitado una multitud de discursos (desde el sentido común de los medios de comunicación, las instituciones, y el discurso social; o desde las tradiciones teóricas de la filosofía, la sociología, la educación y la comunicación) que ya constituyen casi lo que podríamos llamar “los *ídola* electrónicos”. ¿Cómo conjurar, cuando sea en parte, la *idolatría cibernética*, sin que ello signifique desembocar en el anacronismo pre-tecnológico? Una vía la constituyen las paradojas, el señalamiento de los procesos que se producen al interior de la propia sociedad de la información y que corren en un camino inverso al que supone su lógica predominante. El relieve de estas paradojas contribuye a la formación de una mirada más serena, capaz de reconocer los matices y las relatividades; una mirada atenta al sentido social que va poniendo en juego la gran reconversión tecnológica que experimentan nuestros mundos. Requerimos apuntalar algunos de los rasgos de una mirada que permita escuchar el fondo humano y social de lo técnico, y no sólo aquella proliferación luminiscente que nos habla todo el tiempo de la inexorabilidad y del destino definitivo de la ciber-sociedad.

### 1. La paradoja uniformidad/ particularidad

Quizás la metáfora más pregnante del mundo contemporáneo sea la que propuso MacLuhan (1969) hace cuarenta años cuando pronosticó que las telecomunicaciones y la informática harían del mundo una “aldea global”. Se trata de una realidad configurada en un principio homológico de alcances planetarios: una gran urdimbre económica y cultural sustentada en una red informativa con una sola lengua (seguramente el inglés). El mundo entero reducido a una comuna en la que las distancias espaciales, la asincronía temporal y la incomunicación lingüística resultan abolidas. Un territorio sin anacoretas. Todos estamos, irremediabilmente en él. La aldea global se ha imaginado ubicua e inexorable: un sistema universal en el que se entrelazan las variaciones temporales de los cerca de cuarenta calendarios de las culturas humanas: zulúes, budistas, argelinos, anglosajones, tarahumaras, chinos; un escenario nuevo en el que la cercanía que produce la instantaneidad absoluta deshace las distancias. En una entrevista dada al canal 13 de la WNDT en mayo del 66, MacLuhan ofrecía la esencia de la noción de *aldea global*:

“Hoy, el mundo de la información eléctrica instantánea nos concierne a todos, a todos al mismo tiempo. El nuestro es un mundo recién estrenado de todos-a-la-vez. En un sentido, el tiempo ha cesado y el espacio se ha desvanecido. Como el hombre primitivo, vivimos en una aldea global hecha por nosotros, un evento simultáneo. La aldea global no ha sido creada por el automóvil ni tan siquiera por el avión. Ha sido creada por el movimiento de la información electrónica instantánea. La aldea global es tan grande como el planeta y tan pequeña como la pequeña ciudad donde todo el mundo se empeña maliciosamente en meter las narices en los asuntos de los demás”.

En estas condiciones el planeta se convierte en la referencia común, no como el alcance utópico, no como el punto más alto al que puede llegarse, sino como el punto de partida, como la base de la experiencia y de la comunicación. Así, la asunción del pensamiento macluhiano ha llevado a sus seguidores (Como DeKerkove, Baudrillard o Mafessoli) a plantearse que incluso para los grupos y los individuos más aislados, el contexto en realidad es de orden planetario, de tal forma que cualquier gestión local tiene como telón de fondo, y también como condición, ese horizonte mundial. Se trata de un mundo *unificado* porque en él hay un subsuelo que todo lo reúne, que todo lo acorta, y en cierto sentido

lo *empequeñece*: dicho fondo es un *magma electrónico*, visto ahora como el verdadero suelo socio-mundial. No estamos ya ante la comunidad que convocaría la unidad moral de la humanidad entorno a la materia-viva de la Tierra a la que pertenecemos (en una lógica mística, telúrica y biológica), sino en la agrupación global utilitaria de los que necesitan de la plataforma electrónica para vivir –es decir, todos- (en una racionalidad técnica, económica y comunicativa). El mundo eléctrico ha propiciado así, más que ninguna fuerza imperial o colonial en la historia humana, la producción de una mirada unificada sobre las sociedades planetarias, la cohesión de todas las variantes bajo una misma lógica espacio-temporal: la de su abolición. No sólo el concepto ideático de una unidad espiritual humana al estilo de Hegel, sino la impresión sinestésica (audiovisual, motriz y táctil) de que todo está al “alcance de la mano”, y se constituye en un solo mundo. Pero precisamente es aquí donde la propia sociedad cibernética ha mostrado los límites de esa unidad aldeana. Porque va quedando claro, incluso en la propia red electrónica, que las aldeas son múltiples y contrarias. Antropólogos posmodernos como Clifford Geertz mostraron que el mundo contemporáneo parece constituido más bien por una vivaz lucha de reivindicaciones locales, singulares, que utilizan el soporte electro-global, para mostrar las diferencias y la necesidad del reconocimiento de esa multitud de aldeas que no pueden homologarse (zapatistas, pueblos amazónicos, chiítas, zulúes). Debajo de los acuerdos globales y de la corteza globalizante prolifera una multiplicidad de mundos que no se acomoda en el mismo arco y que reivindica sus diversidades témpicas. La metáfora de la “aldea global”, y su par, la de “la sociedad de la información”, ponen el acento en la re-figuración del espacio, o incluso en su desaparición (Paul Virilio). Sociedad sin espacio, entonces sociedad interconectada en el tiempo único de la red: el presente eterno. Pero casi todos los movimientos sociales alternativos de la sociedad contemporánea (buena parte de los cuales operan y se proyectan desde la propia red), erigen la re-territorialización como su elemento clave. Ante la des-territorialización y la evanescencia que pone en juego el “espacio de los flujos”, la recolocación y resignificación del territorio, de tal manera que el *aquí* se convierte en un principio a la vez identitario y energético. El espacio nuevamente como fuente de sentido y como razón ineluctable para la demanda, la participación y la lucha. Lo mismo podemos

decir entonces en torno al tiempo, al derecho de las sociedades y los pueblos a divergir de las lógicas temporales que se imponen planetariamente, quizás una nueva lucha política se avecina: la de la multiplicidad témpica. Una de las cuestiones centrales de la disonancia en las agendas políticas en las naciones multiculturales es sin duda, la *otra temporalidad* de los pueblos campesinos y los mundos indígenas. Frente a la aceleración del tiempo industrial, a la evanescencia del tiempo electrónico de los servicios y los medios de comunicación, los tiempos comunitarios parecen más bien de orden cósmico: son tiempos bio-sociales (agrícolas, estacionales). Sin duda era ése el sentido de la meditación filosófica de José Gaos sobre la posibilidad de la lentitud como principio de la experiencia colectiva. ¿Por qué la tradición occidental apostó por la aceleración, cuando en otros mundos posibles se puso en juego la vivencia del ralenti y la lentitud? De otro lado, hace falta reconocer que la idea misma de “aldea” es sustancialmente re-figurable, re-comprensible, lo que permite enfatizar más claramente la paradoja sustancial uniformidad/disformidad, o uniformidad/ particularidad. Basta jugar un poco con la parábola de MacLuhan: queda claro que la aldea global se halla compuesta por personas pertenecientes a tradiciones históricas que hacen de sus religiones, visiones del mundo, culturas, hábitos gregarios y existenciales universos notablemente distintos, a veces irreconciliables. La sola cuestión ideológico-imaginaria de lo que consideran “una aldea”, nos lleva de la concepción cósmico-telúrica de los zulúes o los kunas, a la visión funcional de las compañías electrónicas transnacionales, y a las relaciones lúdicas y prácticas de las comunidades digitales. Difícilmente se puede decir que en todos estos ámbitos se comparte una visión común de la aldea. Pero si nos fijamos en cuestiones mucho más estructurales, notaremos de inmediato que cerca del tres por ciento de los pobladores de la “aldea global” poseen el 59 % de la riqueza de toda la aldea, incluso todo lo que en ella hay es insuficiente para cubrir el poder nominal que tienen, porque podrían comprar tres veces la totalidad de lo existente en ella si se decidieran, alguna vez, a usar en un solo movimiento toda su riqueza. La aldea no alcanzaría. En esta aldea cerca del 80% de los pobladores viven en situación de pobreza, y aproximadamente el 30% sobreviven con menos de un dólar diario. Probablemente ese mismo 30% no sabe leer, el 20% no tiene agua potable y 40% no tiene cuarto de baño.

Casi todos los televisores de la aldea están concentrados en pocas personas, sólo el 24% los poseen. Una buena parte carece de ellos, porque ni siquiera tiene red eléctrica donde enchufarlos. Igual ocurre con el número de computadoras y las líneas telefónicas a dónde conectarse. Sólo dos por ciento de esta aldea tiene educación superior. Sin duda se trata de una aldea muy singular, porque al verla así, de inmediato resulta notable que en ella hay varias aldeas, unas al margen absoluto de las otras, incluso con varios pisos cada una de ellas. Sería una aldea dividida, sin puntos de conexión entre los pocos privilegiados y los muchos desposeídos. Una aldea fragmentada, rota... en fin, no sería una aldea. Especialmente porque los beneficiados no presentan ningún interés en equilibrar las cosas ¿cómo puede tratarse de una aldea donde cerca del 80 % de sus habitantes, *de facto, está fuera de ella?*

La esencia de esta paradoja radica en que la sociedad de la información es a la vez un escenario unificado y fragmentado, homólogo y heterogéneo. En ella conviven tanto las fuerzas uniformadoras, universalizantes y los particularismos; una axiología de la continuidad y una filosofía de la fragmentación. Así las cosas, difícilmente se pueda hablar de “sociedad de la información” en tanto la descripción supone que se trata de una sola sociedad, y resulta claro que dicha sociedad, no es *una*.

## *2. La paradoja espacio/tiempo*

En cuanto se pasa del nivel puramente descriptivo al analítico, la sociedad de la información se imagina caracterizada por el adelgazamiento del espacio, la progresiva des-fundamentación del *topos* (“todo lo sólido se desvanece en el aire” decía Marx). La velocidad de los medios de transporte, pero primordialmente el desarrollo de las tecnologías comunicativas provoca una abreviación vivencial y operativa de la distancia, un encogimiento sustancial del territorio. El planeta resulta acotado y reducido por la estructuración resultante de la dislocación tiempo / espacio. Casi todos los teóricos del mundo cibernético (MacLuhan, Castells, Turaine, Wallarstein, Virilio) reparan en la impronta témpica: El ciberespacio constituye la prioridad absoluta del tiempo sobre el espacio. Evanescencia del *topos* que actúa retroactivamente sobre el tiempo porque parece deshacer las largas duraciones e imponer la inmediatez

y la instantaneidad. Evanesencia del topos que parece alterar las secuencias y el principio lineal, incluso la decantación de la experiencia porque pone en primer lugar la semántica de lo simultáneo. Por esta razón todo parece girar de nociones como línea, secuencia, fila o serie, a nuevos descriptores como red, maya, urdimbre... En los primeros se proyecta la conciencia de la diacronía: del proceso paso a paso; en los segundos se propaga la semántica de lo sincrónico: lo que ocurre a la vez, en el mismo tiempo, la *fugacidad de lo absoluto*. Los autores posmodernos señalan que esto anuncia el final de los lugares por el espacio de los flujos. Anuncia la transición, como diría Augé, del lugar al no-lugar, del territorio de tránsito como único lugar. 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 planeta. 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 dislocado*. 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, no significa redistribuir entre las instancias y los niveles, significa no tenerlas en ninguna parte, sustraerlas del espacio. Estructuras, corporaciones, instituciones que buscan no estar en ningún lugar, carecer de sitio y centro, perder el piso. Las consecuencias son diversas: un mundo sin centros físicos, pero con nodos de beneficio y de poder: porque no queda duda de que la economía, los recursos, las operaciones benefician a alguien. La desaparición del piso no es la socialización de los recursos y las energías, más bien parece ser la fuerza más radical de su concentración: porque ya no se ven en ningún lugar particular, porque incluso sus agentes (otrora funcionarios, burócratas, empleados) son ahora virtuales: personajes programáticos o iconos en los sistemas informáticos. ¿Cómo hacer posible la negociación, el reclamo, la resistencia social ante la corporación y la institución evanescente?, ¿ante el anonimato del

poder que ya no se instancia en las murallas del castillo o las fortificaciones industriales, sino en los círculos de nada del espacio virtual? Usuarios identificados, precisados por el poder de seguimiento de las *cookies*, ante propietarios anónimos, corporaciones intangibles por el poder de la deslocalización.

El lugar no es sólo un sitio en el que yacemos, porque siempre está poderosamente simbolizado, se encuentra delineado, definido por una multitud de signos, por una “selva de símbolos” como diría Turner (2005). En el espacio podemos reconocer la identidad de quienes lo ocupan, y de quienes lo han ocupado (incluso es posible leer en cada espacio las características de quienes lo ocuparán, o las trasfiguraciones que le impondrán si sabemos quienes serán sus habitantes). En el espacio no sólo se yace, en él se habita. En el espacio se pueden identificar las relaciones entre quienes allí viven, el mundo histórico y el mundo imaginario que los constituye. Lefebvre (1974) ha insistido en el carácter *construido* del espacio, en contraste con las concepciones que lo consideran *a priori* o dado: se trata de una producción, una elaboración resultante de las operaciones de la cultura. El espacio es *trabajado significativamente*, y por eso cambia con las épocas y las colectividades. Los individuos y las comunidades organizan y vivencian de formas distintas sus espacios: lo que en una tradición representa opresión y hacinamiento, en otra puede verse como intimidad y proximidad. Lo que en una comunidad se experimenta como distancia socialmente aceptable entre dos extraños, en otra se vive como irrupción inadmisibles. El antropólogo T. Hall que había postulado la existencia de una suerte de base conductual proxémica común a toda la humanidad, una suerte de “cultura inconsciente” en la que las distancias entre las personas se hallaban distribuidas en ciertas categorías universales (Hall, 1966), termina por reconocer más bien las incompatibilidades y la diversidad de manejos que las culturas hacen de las distancias entre los seres humanos, y plantea que no hay patrones universales para su establecimiento (Hall, 1968). En esta dirección Greimas ha señalado que es preciso distinguir *extensión* de *espacio*. Para el semiólogo la extensión es una continuidad, una sustancia (en el sentido que Hjelmslev da a esta palabra) que la cultura divide en segmentos, en unidades corporales, objetuales, sitiales (Greimas, 1979). Esta articulación es el patrón que conocemos comunitariamente, una *forma* construida con la que crecemos y en la que

actuamos. Como sujetos culturales no enfrentamos nunca la extensión pura, sino que siempre nos hallamos ante un espacio, parcelado, concebido y significado de alguna manera. Por eso es preciso negar la neutralidad del espacio, en tanto siempre carga sentidos estéticos, sociales o políticos: toda arquitectura lleva, en su sinergia social, las huellas de las diferencias y las identidades, así como cada río o montaña convoca sensibilidades ecológicas o místicas, axiologías de lo originario o de lo primitivo, ideas sobre lo rural o lo campesino. Pero Lefebvre ha señalado paralelamente el proceso en que el espacio ha devenido *abstracto*, digamos, la dinámica cultural, estética y política que ha producido una *representación formalizada* del espacio. Esta suerte de fuerza contraria a la densificación semiótica del espacio, esta tendencia a su desleimiento, a su post-humanización, podríamos decir. La experiencia del espacio, primariamente corporal, táctil y sensual, se coagula y formalizan fundamentalmente en la representación visual. Al hacerlo puede manipularse, redefinirse, el cuerpo espacio en la representación se estiliza y estetiza hasta des-corporeizarse. Con el privilegio a lo visual dado por la imagen, y por una civilización que, como la nuestra, resulta icónicamente hiperdensa, se contribuye a deshacer la materialidad sensual del espacio, porque se coloca en el horizonte ingrávido de la pura mirada; la *coseidad* de los objetos deviene su huella y con ello la dimensión del cuerpo termina reprimida, tal como afirma Crary (1990). Digamos que el espacio formalizado comienza compitiendo con el espacio corporalizado, y al final lo sustituye, en un recambio en el que la esquematización y la diagramación icónicas refundan una plataforma nueva de las cosas, la esfera de las efigies. La sociedad cibernética con el triunfo del tiempo sobre el espacio, pone en juego entonces el espacio abstracto de la icónica des-fundada. Realiza el paso de la imagen-fáctica a la imagen-virtual, al espacio de las redes, sobre y anti-territorial. Con este impulso general a la neutralización y deflación del espacio, se produce también, en el horizonte imaginario y estético, una desintegración del espacio fundamental de la experiencia humana: el del propio cuerpo. 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), donde se anticipa una suerte de "superación del cuerpo", una sustitución de los músculos y la carne por las ondas corporales. Flujos de información que llevan la configuración orgánica, cuerpo sin órganos (como sentencia Deleuze). Experiencia muscular sin fibras

ni músculos. Cuerpo eléctrico que despierta una multitud de dinámicas nuevas: la cibersexualidad, la cibernsocialidad, la cibercultura, incluso el *ciberser*. Este es el camino que la investigación industrial de los laboratorios de teledildónica despierta, se trata de aquel campo de la ingeniería virtual a la que denominan “experiencia corporal”, fundada sobre el reconocimiento de que la transmisión a distancia de las sensaciones corporales, será el más rentable campo de los negocios en el futuro. Se rebasarán los anquilosados y arcaicos dispositivos de los guantes y los cascos de simulación virtual, porque una amplia y holística tecnología se desarrolla; la que articula tres dispositivos cruciales: la “piel artificial” (una segunda piel que se pone sobre el cuerpo, plagada de microscópicos sensores y estimuladores nanotecnológicos, capaces de producir, literalmente, cualquier sensación corpórea), los “lentes lenticulares” (un dispositivo óptico láser que impacta directamente sobre la retina y produce en ella una representación naturalista, tridimensional y omniabarcante del escenario simulado) y las “redes neurales” (aquellos programas cibernéticos capaces de producir una simulación de comportamientos humanos, intelectivos o emotivos). Sustitución plena del mundo por la síntesis icónica. Ante este escenario viene al caso preguntar por la manera en que esta lógica de la experiencia proyectada sobre el trabajo, la educación, el comercio y las relaciones humanas, actúa progresivamente sobre los esquemas cognitivos y la experiencia de la alteridad. En un horizonte como este resulta comprensible el sentido en que Virilio o Kaoshiung proclaman la ruptura de todos los códigos, la desaparición de las raigambres y las señales: ya no pertenecemos a ningún lugar, a ninguna cultura, efigies desenvolviéndose en el aire. Esta “ruptura de los códigos” anuncia el abandono de la sociedad enraizada en el espacio y la historia. Para Paul Virilio la mundialización (es decir, la *virtualización*), representa el “fin del mundo”: no por su exterminio, sino porque los márgenes últimos han desaparecido, porque el espacio se ha clausurado. Cualquier lugar es alcanzable *al mismo tiempo*. Cuando la comunicación alcanza la velocidad de la luz el espacio se extingue y la Tierra se reduce a nada. Dejamos el espacio-mundo y entramos en el tiempo-mundo, tiempo real, que ya no tiene distancias, ni diferencias. El espacio puede tener diferencia, porque tiene regiones, el instante temporal en cambio no tiene región alguna. Las cosas pierden el origen, porque es indiferente que provengan de algún lugar o de

ninguna parte, sólo pertenecen al tiempo simultáneo, ya sin fuente. La imagen es quizás el rastro semiótico más enfático de esta fugacidad tópica en la temporalidad, fugaz no por su efímera duración, sino por su presencia absolutamente simultánea, por su teletópica (Virilio, 1995 y 1998)

Pero es necesario posicionarse más serenamente ante este escenario, porque en realidad otra vez nos encontramos (como en los sesenta cuando se debatían los “apocalípticos y los integrados”) entre dos visiones exacerbadas. Si de un lado la anunciación del fin de lo social (como gusta decir Baudrillard) dada por los filósofos posmodernos parece exorbitada, de otro lado parece ingenua y acrítica la asunción alegre de los macluhianos del ascenso a un nuevo estadio de civilización. Hemos de reconocer que lo social se proyecta y se refunda en la territorialidad indisoluble del suelo concreto que pisa, aún cuando se halle inmersa en la “experiencia corporal” cibernética. Precisamente allí se encuentra la paradoja: porque el espacio de los flujos de la sociedad cibernética, tiene, a su vez, como contraparte, y como sustento, la refundación del espacio por las comunidades y las gregariedades humanas, bien sea en la localidad *in situ*, o en el remoto lugar al que han tenido que migrar para sobrevivir. Digamos que resulta irresoluble la condición vicaria de esta doble espacialidad: virtual y operatoria (en términos económicos, educativos, etc), y también física y existencial. Los seres humanos, las sociedades, han de vérselas de alguna manera con esta doble experiencia, han de encontrar la manera de lidiar con esta doble espacialidad. Por eso resulta claro que las sociedades enfrentan el problema de recuperar su identidad territorial ante el vértigo de la progresiva desaparición de su lugar en el horizonte económico y comunicativo, ante la incertidumbre de los flujos. De allí que todos los movimientos sociales significativos en los últimos años: los movimientos rebeldes de tipo indígena y campesino, los movimientos alternativos juveniles y urbanos, los movimientos de migrantes, los movimientos feministas y de género; se plantean de una u otra forma la reasunción de la territorialidad, la resignificación del espacio para la reivindicación de la identidad, la cuestión de la figuración de un lugar en el tramado ubicuo, deslocalizante y anónimo de la red. Bien sea por la reapropiación territorial de la selva o la montaña, del espacio urbano (el no-lugar *deviniendo lugar*), de la ciudad cosmopolita que el

migrante lucha por tomarse sin perder a la vez la relación con el territorio de origen (inventando neza-york o fundando y usando páginas electrónicas de pueblos michoacanos visitadas desde Chicago). Encogimiento operativo del espacio, y a la vez refundación del suelo en una dirección política que defiende y pone en juego una urgencia existencial y ética.

El filósofo René Scherer llamó la atención sobre la necesaria crítica a la instrumentalización que el mundo moderno y posindustrial han hecho del espacio: su conversión en un lugar de tránsito desechable. El mundo como un hotel, en el que nos hallamos hospedados, no como una casa o una granja en la que vivimos. Los habitantes de dicho mundo, metaforiza Scherer, se comportan en él como en el cuarto de un hotel de paso: todo lo usan y lo tiran, no cuidan el agua, no limpian ni doblan las sábanas, no cuidan el piso ni recogen los desechos, porque no les parece suyo y lo representan como otro, como fuera de sí, ajeno a su propio cuerpo. En esta lógica no resulta extraño, yendo más allá de Scherer, que el punto más alto de esta secuencia sea más bien la conclusión misma del espacio, la desaparición de la granja o de la casa, el deseo de reemplazarlo por un escenario nuevo y sintético, un magnífico hotel cibernético cambiante y desechable a diario. El asunto paradójico proviene de que esa construcción es posible e inunda el mundo, pero ese lugar virtual sólo se prende sobre el terreno vivo e irreductible en el que reposa y se anima el sujeto, el grupo, la sociedad. Ante el encantamiento que produce el espacio cibernético, es tarea educativa y cultural acuciante, el recentramiento del espacio físico, diríamos, la *educación espacial*. Resulta así inevitable la reemergencia de la contraparte: el regreso a la territorialidad, la re-habitación del cuerpo: re-territorialización y re-corporalización. Scherer opone dos actitudes: la de *poblar* y la de *habitar* la Tierra. La primera es la actitud de aquellas sociedades que sólo cubren la Tierra, la colonizan, succionan y terminan por desecharla (de donde el desenlace posmoderno de la abolición del espacio, es una consecuencia esperable), se trata de una actitud insensible a “la perspectiva de la Tierra”. En contraste, la actitud social de *habitar* el mundo considera la relación de los habitantes con la anfitriona, y parte de reconocer que la Tierra tiene también “una perspectiva”. La utopía acuciante que articula la actitud habitante del mundo, tiene como su eje fundamental el reconocimiento de la *presencia* de la Tierra, como presencia viva no sólo en su

sentido ecológico, sino también existencial y moral. Digamos que, cuando menos, habríamos de reconocer que nuestra civilización debe establecer un acuerdo con su Tierra, un convenio mínimo de co-habitación. Entonces no deja de ser interpretable la respuesta civilizatoria que antes que el acuerdo, antes que el diálogo inventa el ciberespacio para sustituir la Tierra. Una perspectiva hermenéutica de la habitación del mundo diría que, necesariamente, hemos de partir del *diálogo* con la Tierra, y esto es imposible si, cuando menos, no la consideramos como un *tú*. Comenzamos el planteamiento de esta paradoja con la observación de Crary – Lefebvre sobre la abstracción del espacio en la imagen, y vale la pena, regresar a ella: Heidegger dibujaba dos regímenes de la visión: la del olvido del ser y la de su reencuentro. El primer régimen se expresa en la metáfora platónica del *ojo teológico*, de la mirada que todo lo ve, porque está por encima del mundo, capaz de dar cuenta de todo lo existente: es un faro, un haz de luz poderoso y omniabarcante que atrapa el mundo entero con una sola observación. Nada queda en penumbra, todo se alcanza y se examina hasta su fondo. Este es el mito de la mirada propio del mundo de la ciencia y de la técnica, el mundo que inspira la cibernética. No es casual que la ciudad-red, la *telépolis* sea tan parecida al *topos uranos* platónico (y al mapa-territorio de Borges), es casi la realización eléctrica del mundo de las ideas donde todo puede ser íntegro, definido, luminiscente (sólo la realidad virtual permite la realización del sueño de tener una maqueta tan grande, precisa y exacta como la ciudad real: con cada una de sus calles, con cada edificio, con sus habitaciones y sus objetos, pero más clara, definida y perfecta; casi una *ciudad de Dios*, en el vacío). A esta mirada total e instantánea (en la que de un solo vistazo todo queda abarcado), Heidegger opone la *lichtung*: el claro, la iluminación parcial, el relampaguear que nos permite ver parcialmente, trabajosamente en medio de la selva. Es la metáfora de la mirada en carne y hueso, de aquellos que caminamos por el bosque y apenas vemos parte del paisaje según el destello que viene de los relámpagos, con el cual procuramos advertir la forma de los árboles y los cuerpos de las rocas. Heidegger muestra con esto, que la metáfora de la mirada objetiva y ubicua que lo atrapa todo *desarraiga al ente*, y es en última instancia una ilusión porque nos imagina como entidades sin cuerpo, sobrevolando abstractamente el mundo. El problema que San Agustín señalaba en Platón: “la obsesiva *concupiscentia*

*oculorum*”, que supone una visión total e instantánea de las cosas, y que roba la posibilidad de vivirlas con paciencia, en una asimilación honesta y un comportamiento existencial total. Heidegger deja claro que la mirada-en-cuerpo, la mirada en el mundo, sólo es posible en una toma de conciencia de la naturaleza limitada del ser, en el reconocimiento de su condición *terrena*, en la asunción del “ser-ahí”. Con esta última categoría refiere a la mirada situada, conciente de su pertenencia a un mundo biológico e histórico, una conciencia de la facticidad que se expresa en la cotidianidad, la pertenencia a una raigambre de relaciones humanas, a un campo de necesidades y proyectos humanos. Por eso la paradoja espacio/tiempo es mucho más comprometente de lo que parece a simple vista, y en el fondo muestra una falacia: la gran falacia de la “desaparición del espacio”. La paradoja tiene la virtud de mostrar dos cuestiones: que enfrentamos una colisión tópica: espacio-virtual / espacio-fáctico, y que, socialmente nos hallamos ante la tarea de resolver operativa, pedagógica y existencialmente la cuestión de nuestra identidad y nuestra gestión en un horizonte vicario.

### 3. La paradoja hipercomunicación / incomunicación

Virilio señala que nos hallamos en un mundo donde el equilibrio histórico de la humanidad entre sedentarios y nómadas ha sido roto. Piensa que vivimos en el final de la época de la sedentarización, no sólo porque se tiene la posibilidad de estar en dos continentes en un mismo día (se anuncia ya la construcción del tren submarino que permitirá llegar en tres horas de Nueva York a Europa), sino porque los medios de comunicación permiten “estar” instantáneamente en cualquier parte del mundo. Pero la cuestión crucial que se deriva de aquí es que con “la velocidad de la luz”, dirá Virilio, se puede estar en todas partes, pero también *en ninguna*. Parecerá críptico y excesivo este planteamiento, pero no carece de sentido: no se trata de la pérdida de la referencia físico-espacial, sino de la dispersión y la vorágine simbólica: la intensidad mediático-comunicativa puede anunciar una lesión progresiva de las raigambres imaginarias locales, y desembocar en un singular fenómeno de aislamiento local y conexión global. Esta es la esencia de la paradoja: hipercomunicación aislada.

Es un lugar común decir que con las redes informáticas casi todas las personas del mundo pueden estar en contacto entre sí; que se potencian y multiplican las relaciones porque podemos conocer y realizar tareas comunes con individuos de cualquier parte del mundo, y tenemos la posibilidad de afianzar y ejercer dichos vínculos en cualquier instante (medio día o media noche) y en cualquier sitio (en el trabajo, en la casa, en la escuela, incluso en el tránsito: sólo basta una computadora de mano conectada por redes celulares inalámbricas). Incluso, cuando bajamos al fondo mítico, la cultura contemporánea (a través del cine y la literatura cyberpunk, de la imaginería electrónica, de la mitología de lo virtual y lo informático) moviliza la fantasía tecnocrática de vivir en la experiencia holística de las comunicaciones: estar a medio camino entre el mundo pre-virtual y el mundo virtual, elegir los escenarios con los que re-dibujar nuestros espacios cotidianos y formar una representación de los videocongéneres que vivirán en ellos. Reconvertir incluso a las personas con las que nos comunicamos según el menú de figuraciones que ofrecen los programas virtuales de comunicaciones. Augé ha planteado que esta circunstancia es una forma de soledad porque la invitación tecnológica y mediática a la navegación se aliena con la sustitución del contacto con otro, por la imagen y el sonido (el fantasma eléctrico del otro), donde se disuelve el “cuerpo a cuerpo y el cara a cara”.

Precisamente porque potencialmente las redes permiten realizar y afrontar casi todas las actividades humanas, con un mínimo de contacto no-mediado, asistimos a la mayor posibilidad de aislamiento conocido. Técnicamente son posibles el teletrabajo, la educación virtual, la diversión electrónica, la administración informática, el cibersexo. Con el término *Otaku* los japoneses refieren aquellos jóvenes que se recluyen durante meses en su habitación y prácticamente no son vistos ni por parientes ni por amigos cercanos. Con una computadora en conexión a Internet, un refrigerador, un horno de microondas y música electrónica, hibernan en una suerte de burbuja eléctrica en la que parecen tenerlo todo. Un gran útero cibernético donde yacen aislados en la mayor hipercomunicación. En Japón *Otaku* refiere a una persona regresiva sobre sí misma y centrada obsesivamente en el mundo virtual y cibernético, pero en ciertos casos la obsesión tiene otra clase de focos: como el *manga*

*otaku* que pasa semanas enteras entregado a los animé, o el *gēmu otaku* fanático de los videojuegos. La categoría de *pasokon otaku* parece la más nodal, al apuntar a esa nueva generación apasionada radicalmente por las computadoras, a tal punto que sus relaciones se restringen y casi se extinguen. La cuestión es que dicho aislamiento hipercomunicado es bastante infeliz, porque el diagnóstico de depresión y soledad parece casi asociado a su experiencia, y la dinámica de la burbuja virtual desemboca de una u otra manera en la inestabilidad y la incertidumbre existencial. Varios estudios de carácter empírico en la investigación psicológica anglosajona revelan algunos de los fenómenos asociados a la adicción hipercomunicada: la reducción del círculo social, la inestabilidad psicológica, el deterioro y casi anulación de la comunicación con los círculos humanos próximos, y con ello el incremento de la depresión y la soledad (Kraut, 1998; Goldberg, 1995; Young, 1999). Pratarelli (1999) ha mostrado una espiral: la depresión y la soledad convocan el uso intensivo de Internet, y dicho uso, profundiza y lleva a estado crónico la soledad y el aislamiento.

Los sistemas de información electrónica se hallan ordinariamente asociados a la idea de la interactividad y la alta participación de la iniciativa del usuario, pero esto también tiene su contraparte: la vastedad de informaciones y la magnitud de los procesos que los massmedia presentan expone cotidianamente a las personas al escenario de una actualidad que se les escapa: acontecimientos en Europa, decisiones en cumbres comerciales y financieras en Davos, masacres en Zaire o en Uganda, estadísticas de la situación de la vida campesina en Guatemala. Hace tiempo se señalaba que la información mundial producía la impresión personal de participar en la actualidad y pertenecer a la sociedad contemporánea, hemos de decir que igualmente genera la impresión de no tener condiciones de hacer nada ante todo esto y de estar llevado por unas aguas que rebasan por completo las posibilidades individuales. Estamos así ante una forma de soledad comunicada.

También en este sentido es tiempo de remirar críticamente las interpretaciones de MacLuhan para interrogarnos por la certidumbre del mundo como aldea, de revisar la dogmática asunción de que las cuerdas eléctricas y los conductos

virtuales necesariamente acercan las cosas y nos comunican. ¿Estamos más cerca, o vivimos la *ficción* de estar más cerca?, ¿con nosotros se encuentran todos esos pueblos remotos que ahora tocamos en las redes, a través de la figuración que las páginas electrónicas nos entregan?, ¿es el mundo este territorio de interconexiones electrónicas y simulaciones virtuales?, ¿es el mundo este escenario que llama Castells el “espacio de los flujos”? El asunto con nuestra civilización es que ha inventado la manera de simular la cercanía con el otro. Los *mass media* han producido, quizás, la más monumental falacia de familiaridad humana que la sociedad haya conocido. Artistas, conductores, políticos presentados como cercanos, amigos, parientes, hermanos de la misma catástrofe, aliados de causa común. Desde la publicidad de los políticos, hasta los reality shows y las telenovelas, asistimos a la mayor retórica de fraternidad inventada por la civilización. Muchas veces la falacia de complicidad íntima se proyecta a los pueblos y las identidades: hemos visto tantas veces las imágenes de Ruanda o de Guatemala, y cada vez resulta más inquietante la sensación que dejan de conocer a esos pueblos, la sensación de que sabemos quienes son y palpamos su espíritu, de que estamos con ellos, y al verlos, nos compenetramos. ¿Alguna vez, realmente, estuvimos cerca de los sobrevivientes a las masacres de Ruanda?, ¿Alguna vez estuvimos cerca de los damnificados por los huracanes que arrasaron New Orleans? ¿Alguna vez hemos estado realmente cerca de las víctimas de la destrucción del Líbano en el 2006?

Pero si la comunicación con los que figuran en la web y los que aparecen en la televisión es engañosa, el intercambio y la cercanía con quienes ni tienen página web, ni aparecen en ningún noticiario, es mucho más remota. Más allá del espacio de los flujos y más acá del espejismo de la pantalla cerca del 80% de la población rural de los países pobres del mundo se ve obligada a caminar de 2 a 3 kilómetros diarios para acopiar la madera necesaria para cocinar, allí no hay energía eléctrica, ni teléfonos, ni computadoras.

#### 4. Paradoja otredad/simulación

La falacia de la cercanía mediática tiene como trasfondo un artificio con implicaciones capitales: la simulación de la alteridad. El revés de la

supercomunicación es el distanciamiento fehaciente con el otro y el montaje fictivo de su cercanía. Este es el sentido esencial de esta nueva paradoja: el alcance mayúsculo de la otredad que parece propiciar el nuevo sistema socio-técnico (todas las culturas, todas las opiniones, todas las visiones y formas de vida encontrándose en el escenario democrático y neutral de las urdimbres eléctricas), y la sustitución y simulación de dicha otredad. Dos formas reviste esta tensión sinérgica de la sociedad de la información: el espejismo de la convivencia neutral identitaria y la alienación de la cercanía individual.

a) El primer sentido resulta claramente señalado por Slavoj Žižek cuando habla del multiculturalismo como “*imago* ideológica” que permite al capitalismo extenderse y operar en las más diversas culturas (Žižek: 1988). La multiplicidad de deseos del multiculturalismo resulta conveniente al mercado que se caracteriza por vender a cada quien lo que reclama según sus necesidades y apremios singulares o culturales, que se caracteriza por decir estridentemente que atiende a todos, y reconoce las singularidades y los orígenes (como los clásicos comerciales de la Coca-Cola declarando ser para los ricos y para los pobres, para los flacos y para los gordos, para los niños y para los viejos..). Žižek muestra esta utilización capitalista global de las peculiaridades étnicas, de formas de hablar, de gustos gastronómicos e indumentarios, como recursos para ostentar una universalidad de consumidores globales (HSBC haciendo los comerciales locales de su alcance global: “el banco local del mundo” decía su publicidad, mientras mostraba, por ejemplo, el papel de china mexicano). Distorsión, dice Žižek, de los contenidos culturales auténticos para su neutralización y representación en el escenario del mercado global. Utilización de las representaciones, los valores, las soluciones y recursos de las tradiciones sociales, para su exhibición comercial, y por tanto, su reducción, su estilización y degradación a pura imagen. El multiculturalismo como un “racismo posmoderno”, consistente esencialmente en la ideología de la tolerancia y la inclusión, que se muestra como la defensa del derecho a la aparición y participación de todas las posibilidades, de todas las identidades, en una sociedad de todos. Ideología que se conjuga en la idea del “ciberespacio democrático”, como un cartel donde se asoman todos los rostros (chinos, rusos, kunas, nahuas, *blanqueados* como diría Bolívar Echeverría, 2007), soportables sólo como efigies. En el fondo este

multiculturalismo mediático opera sobre una fractura: la que se da entre el “otro folklórico” (“privado de su sustancia” dice Zizek), múltiplemente empleado para anunciar el cubrimiento mundial de servicios y marcas, o para ilustrar la democracia de los sistemas políticos (como las reiteradas ceremonias rituales del día de la raza o de las visitas de funcionarios y políticos a los asentamientos indígenas donde los vemos disfrazados de indios o campesinos), y el “otro real”, al que excluye, y denuncia por “fundamentalista”, “patriarcal” o “violento” como en el enfoque real de la política exterior norteamericana. Esta dualidad, esta esquizofrenia, es el fondo de la cercanía mediática del otro que al presentar la aparente convivencia pacífica de diferentes en un escenario híbrido o anfibio, asegura la reificación del capitalismo como “sistema mundial universal”.

b) El segundo sentido parece sugerido en la sentencia de Nietzsche: “ama al más lejano como a ti mismo” que bajo la denotación ingenua guarda una ironía: amarlo porque *está lejos*. Sin duda es más fácil convivir con los que no están con nosotros, con ellos todo puede ser cordial y sereno: precisamente porque todo es cortés, aparente, teatral. Pero convivir con quienes no habitamos era imposible hasta ahora. La sociedad de la información produce la posibilidad de convivir con los lejanos, evitando las molestias y el peso de aceptar a los próximos, a los que pisan el mismo sitio, a los que rozan su cuerpo con el nuestro. Augé ha insistido sobre el riesgo de la adicción a la imagen, porque aísla y propone simulacros de prójimo. ¿Porqué resulta más fácil hacer un reclamo o una petición difícil a otra persona por correo electrónico que por teléfono, porqué resulta más sencillo hacerlo por teléfono que cara a cara?, ¿porqué nos parece un agravio que comentarios cruciales se nos hagan mediadamente? Decimos entonces: “no fue capaz de decírmelo en la cara”. Quizás a más imagen del otro, menos negociación, menos reciprocidad. Si en ciertas condiciones la imagen puede acercarnos y establecer puentes (una fotografía de un pariente en la distancia, una voz ansiada en el teléfono), también puede contribuir a borrar y sustituir su presencia (cuando del pariente lejano no queda sino la foto, y de la persona remota sólo queda una llamada cada fin de año), cuando la lógica humana tiende a correr como si sólo hubiese imagen del otro; es decir, cuando lo reduce a una efigie. Capacidad de comunicarse con el distante, y dificultad para intercambiar con el cercano,

porque nos resulta incómodo, a veces su olor nos desagrada, a veces su presencia pesa. El otro cercano nos compromete, exige delimitarnos y regularnos, incluso al grado del sacrificio. Con el distante propuesto en la red podemos zapear como lo hacemos con las imágenes del televisor: ochocientos canales para elegir la escenificación que prende a nuestras oquedades, miles de otros posibles en la galería virtual para tomarlos y desecharlos según nuestras veleidades (aunque debajo de ellas está siempre la impronta silente del inconciente y del efecto de las pertenencias históricas), y nosotros mismos, a la vez, parte de dicha galería asible o desechable, presente o borrada en los ojos de otros. Otros zapeables para conectarnos con ellos sin siquiera tocarlos, pero tocándolos: eso es la *teledildónica*, esa posibilidad de tocar a otro sin riesgo de contagio ni compromiso. Este escenario reclama múltiples metáforas para su comprensión, algunas de ellas constituidas en metáforas públicas que abarcan concepciones humanas, actitudes sociales, inquietudes colectivas. 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 metáfora que ha tenido significativa aceptación en los movimientos culturales posmodernistas (Baudrillard, 1984). 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 dirá que se trata de engañar los sentidos, sino de su absorción en el sistema electrónico. La representación, las estructuras sígnicas 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. Las palabras tienen dos soportes principales: el sonido (en la comunicación oral) y la grafía (en la comunicación escrita). No hay duda sobre dos distinciones clave: la palabra escrita o proferida es inconfundible con el fenómeno o el objeto que nombra, y el sonido o la grafía portan un concepto, pero no son éste. Esa distancia se sustenta en una convención, un lenguaje. La cuestión es que 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 sígnica sustituye al concepto, e incluso puede sustituir a la experiencia. Territorio semiótico en el que no queda claro el límite entre signos y cosas porque las cosas virtuales son sus propios signos. 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. Señalábamos previamente (paradoja espacio/tiempo) que el impulso a la abstracción hiperreal del espacio desemboca mítica y tecnológicamente en la elisión del propio cuerpo y su sustitución virtual, y mostrábamos la pregnancia de “la imagen del otro” que posibilita la simulación cibernética del comportamiento humano. Así, en tanto la experiencia de simulación del otro puede fundarse sobre la programación pura de la red neural, se produce un acontecimiento antropológico mayúsculo: la posibilidad de producir artificialmente la alteridad, sea como la experiencia simulada del otro, o como imagen estilizada y reformada del otro, según nuestras expectativas y deseos. Digamos, alteridad sustituida o enmascarada. No sobra recordar la más relevante lección de Hegel: la verdadera otredad es la que nos replantea, la que nos obliga a modificarnos, la que compromete nuestros deseos y nuestras fijezas. La alteridad 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 dulzonamente en nuestras terquedades y mismidades. El clon virtual es simulación de alteridad y con ella deterioro y des-fundamentación de la mismidad.

##### *5. La paradoja información / sentido*

Quizás la paradoja más sensible de la sociedad cibernética es la que se establece entre su gran capacidad de producir, acopiar y distribuir información y su dificultad con el sentido. El contraste entre su efectividad para generar datos sobre casi todos los aspectos de la constitución físico-química del

mundo, sobre la biología y la vida humana, su efectividad para acopiar, organizar y sistematizar esas informaciones; a la par que su precariedad para las utopías, los proyectos universales, incluso para el reconocimiento reflexivo y profundo de las cosmogonías. De alguna manera producimos significados, los organizamos y los utilizamos, pero tenemos dificultad para darle sentido a la existencia humana y universal. Si de una lado Weber mostró que la sociedad moderna se iniciaba con el *desencanto* del mundo a partir de la puesta en cuestión de los mitos de origen y la explicación fantasmática del mundo, de otro lado Descombes (1989) señaló que dicho movimiento histórico significó a la vez la construcción de nuevos mitos: los del futuro, los del porvenir (la sociedad proletaria, el progreso, la sociedad técnica). Digamos que esto muestra que el pasado y el porvenir constituyen las dos grandes matrices del sentido humano. Por eso hoy las cosas parecen doblemente áridas: empobrecimiento de la mitología del origen y desfundamentación de la semántica de la utopía. La modernidad puso en cuestión la raíz mítica de la historia para construir la autonomía del individuo y la administración burocrática del mundo, y la posmodernidad descreyó dichas promesas (fin de la expectativa de progreso, fin del proyecto comunista, fin de la feliz sociedad tecnológica) (Jameson, 1991; Lyotard, 1989; Lipovetzky, 1987; Rorty, 1983). Nuestras sociedades tienen problema con el significado profundo, con el significado simbólico del tiempo. Gadamer (1997) tiene el mérito de mostrar la relevancia del significado simbólico en un tiempo donde hemos creído que sólo viene al caso la información fehaciente y sistematizable. La vida humana se asienta sobre la razón que le da a su existencia y el propósito que le otorga. Por eso una sociedad que, sobre la fractura de sus horizontes simbólicos, reticula la totalidad de la experiencia en la clave informativa, experimenta, de alguna forma, un *malestar en el significado*. Castoriadis ha referido a este vaciamiento como la imposibilidad de la sociedad contemporánea para construir una imagen clara de sí misma:

Ninguna sociedad puede perdurar sin crear una representación del mundo y, en ese mundo, de ella misma. Los hebreos del Antiguo Testamento, por ejemplo, plantean que hay un Dios que ha creado el mundo y que ha elegido la línea de Abraham, Isaac, Jacobo, etc, hasta Moisés como «su» pueblo. Para los griegos, para los romanos, existían representaciones globales que jugaban el mismo papel.

Los occidentales modernos se han representado como aquellos que, por una parte, iban a establecer la libertad, la igualdad, la justicia y, de otra, iban a ser los artesanos de un movimiento de progresión material y espiritual de la humanidad entera. Nada de esto vale para el hombre contemporáneo. Éste no cree más en el progreso, excepto en el progreso estrechamente técnico, y no posee ningún proyecto político. Si se piensa a sí mismo, se ve como una brizna de paja sobre la ola de la Historia, y a su sociedad como una nave a la deriva (Castoriadis en: Liberman, 1997).

Quizás estamos en una sociedad saturada de información, pero precaria, casi desolada de sentido (siempre debemos preguntar con serenidad el *desde dónde* y el *para qué* de la información). Si como hemos advertido en las paradojas anteriores, el problema nodal es el de la dislocación, la desorientación, incluso, la *desaparición de los lugares* (en su sentido social e imaginario), la cuestión clave no es tanto, o no es sólo la de informatizar a la sociedad y a las personas, sino la de la reapropiación y redefinición de nuestro lugar existencial e histórico. Un análisis primario del término “sentido” lo vincula con el tiempo y el espacio, porque se revela como orientación, como dirección de una trayectoria (en clave espacial porque va de un punto a otro, en clave temporal porque va de un momento a otro). Involucra entonces salir, encaminarse, tomar rumbo. En su significado profundo, en su valor hermenéutico podríamos decir, el sentido involucra una valoración del mundo, una valoración de la existencia que motiva la movilización para hallar un horizonte. Por eso se vincula con el espacio humano y con el significado histórico del tiempo: es un *desde dónde* y un *hacia dónde* que involucra proyecto personal, social, universal. 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 (automóviles, trenes super-veloces, aviones supersónicos), para llegar rápido a una meta, a un lugar. Pero la prestancia de la velocidad de dichas máquinas, dice Gaos, convoca un nuevo punto y después otro. Gaos encuentra en ello un 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. Quizás esto muestra la cancelación del sentido como

objetivo, porque el punto de llegada no es lo importante. Podríamos decir entonces que cuando menos queda la experiencia del viaje, el conocimiento del recorrido, la vivencia pregnante del camino como manifiesta Cavafis en su *viaje a Itaca*. 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, de los lugares y las personas, en una experiencia lenta y decantada, está clausurado en una civilización que apuesta por la velocidad como ritmo y condición témpica. El trayecto deviene tan solo en un sobrevolar el mundo, una abstracción de recorrido en la que sólo queda la vivencia solipsista de la velocidad. Desaparición también, señala Gaos, del sentido como viaje. Es importante comprender que Gaos, al igual que Virilio en su momento, hacen caracterizaciones vastas, referencias globales de la forma en que nuestra cultura parece encarar ciertas cuestiones fundamentales. No se trata de la constatación fehaciente de la pérdida del disfrute que ciertos individuos tienen en el recorrido de un viaje singular, o el desinterés que alguien pueda mostrar por el lugar al que llega después de un trayecto. Diríamos que la reflexión filosófica y antropológica habla aquí en metáforas, y lo que esta poética dilucida es la condición extraviada del sentido en una sociedad hiper-informatizada. En *Más extraño que el paraíso* (1984), Jim Jarmush nos cuenta la historia de un trío de jóvenes húngaros en New York caracterizada por la ausencia de motivaciones y objetivos. Un film de la monotonía y la apatía que podríamos decir forma parte del gran síntoma cultural del arte posmoderno. Pero parece entregarnos algo más. La primera parte del relato fílmico se centra en las interminables jornadas de Willie ante el televisor, la segunda, plantea un interés posible, un propósito, dado por el proyecto de Eddie y Willie de viajar a Clevelan para encontrar a Eva, y junto con ella, buscar el lago para disfrutar su “indescriptible” belleza. Después de un largo recorrido, llegan al lago: un blanco invernal en el que no se ve nada, ni figuras, ni grises, ni horizontes. La pantalla muda es la más evidente muestra de la vaciedad del propósito y del viaje. Después de un “golpe de suerte” Eva decide viajar a Budapest, pero ya estando casi a punto de abordar el avión desiste de su empeño. Willie en cambio termina en el avión rumbo a un destino

que nunca se propuso, cuando subió al avión para buscarla. Alguien podría decir que no es más que la representación algo cómica de un conjunto de objetos frustrados, pero afirmar esto es desconocer el sentido nodal del filme: ese estado existencial donde el sentido y la dirección se colapsan, no por intensidad, sino por apatía, por desinterés, por casualidad. Los sujetos deambulando en una circunstancia evanescente. En este escenario desencantado ¿qué significado, más allá de lo puramente pragmático, tiene el maremagno de información al que podemos acceder? Utilizamos las redes informáticas para buscar algunos datos puntuales y en su mayor parte para un devaneo circunstancial, para extraviarnos un poco. Visto el contraste entre los inimaginables mundos de información que ofrecen las redes virtuales, y el uso nimio que en su mayoría las personas hacemos de ellos, la cuestión parece un brutal sin sentido. Esta es la cuestión nodal de la paradoja: un exceso de información sin un propósito claro, sin un horizonte que, en términos globales, la subsuma. No se trata de la cuestión de las metas, de los propósitos pragmáticos: nadie duda de la utilidad de los datos para contribuir a la buena hechura de las tareas, las actividades de las organizaciones o la vida doméstica, el asunto es mucho más vasto, es el del *para qué* del universo informatizado con el que contamos. Es probable que el horizonte social experimente una confusión indeseable: la de tener un exceso de información como si fuese el sentido. Quizás esto señala una cuestión más amplia: la del *porqué* de la tecnología, y también sin duda, la de su naturaleza. No sólo el sentido de la hiper-información, sino también el de los objetos técnicos, la pregunta heideggeriana del sentido de la técnica, la inquietud manifestada por Gaos de si no terminamos haciendo del objeto técnico el propósito de la vida humana, lo que emblemáticamente ha llamado la *tecnocracia*.

Otro ángulo del asunto es el de la singular relación que esta civilización técnica, informatizada, establece con el tiempo. Los medios de comunicación parecen convocan la paradoja sobreinformación / olvido. Ante el exceso de datos que circunda y asedia la vida humana, experimentamos una especie de colapso, una dificultad en la decantación del significado. Los *mass media* nos han acostumbrado, como ha señalado Augé, a un ritmo sincopado: saturan el ambiente con una información pregnante (una catástrofe, una insurgencia social, una guerra), que parece abarcarlo todo; pero después, con la misma

celeridad con que atiborraron el mundo, desaparecen la información, como un banco de niebla que se extingue, para abrir paso a una nueva nube. Huysens (1996) ha llamado a los *mass media* “máquinas de producir presente”, pero su descripción sirve para toda nuestra tecnología, porque el presente que producimos es cada vez más exiguo: las páginas electrónicas requieren un cambio casi permanente, la relación que establecen con ellas sus usuarios es la de quienes esperan una modificación incesante. Una página que permanece mucho tiempo idéntica se desangra: pierde hora a hora sus usuarios. Alguna vez un estudiante me preguntó qué sentido tenía leer al tal Wittgenstein si sus libros tenían casi cien años. “Yo leo lo que se escribió hace una hora”, me decía. El marketing ha reducido el presente a lo inmediato, la publicidad vale para periodos cortos, ningún anuncio se proyecta más allá de algunas semanas, y toda la información mediática se delimita en la misma lógica temporal (desde la televisión hasta el Internet). Castoriadis denominó este fenómeno como el “ascenso de la insignificancia” (2000), aquel proceso cultural en que los massmedia imponen una semiosis de lo efímero: la televisión nos acostumbra a que un fenómeno tiene interés en 24 horas, después debe pasar al olvido por algo más actual. Los problemas sociales, las demandas indígenas, el manejo de la economía se significan por los ritmos de la pantalla, se insertan no en la lógica propia que les corresponde, sino en la estructura artificial del efecto y del destello. La realidad se somete a la curva del discurso, la temporalidad social contenida y sujeta por la temporalidad artificiosa de los programas. Castoriadis repara que los mercadólogos gobiernan la televisión americana con el principio de la “atención span”: hace 10 años decían que la atención útil era de 10 minutos, tiempo después estaba en 5 minutos, luego en 1 minuto y ahora en 10 segundos (1998). El spot televisivo de 10 segundos es considerado el más eficaz. Es el que se usa para las campañas presidenciales. Naturalmente nada substancial se puede plantear en 10 segundos, el destino de una nación, las relaciones sociales, la política económica, ¿qué se puede discutir de fondo en 10 segundos? Aparentemente esto es lo único que el espectador es capaz de asimilar. Esta es una idea falsa, pero también cierta: la humanidad no se ha degenerado biológicamente, somos capaces de seguir la argumentación de un discurso relativamente largo y complejo, pero también es cierto que en la lógica discursiva del “span” nos estamos educando. Educamos

para pensar, para sentir, educamos para actuar no solamente en el esfuerzo de la escuela, del núcleo doméstico, sino que también educamos para *ser* desde el torrente mediático que casi nunca se plantea lo que hace, es decir, desconoce su *hacer ser*. La insignificancia refiere también a lo vanal, al proceso en que la semiosis mediática reduce los fenómenos a la inanidad: la gramática del discurso noticioso que recorta los aspectos más dramáticos de las escenas, los trata como fragmentos de acontecer y los empaqueta en la narración informativa, desarticulando y borrando su continuidad, su arqueología social y humana. Así trivializamos lo relevante, reducimos los conflictos bélicos y sociales a las “escenas de impacto”, o presentamos las víctimas como retratos de una galería interminable donde se deshace la historia personal, la trama individual y social que dicho cuerpo significa. Pero los medios también hacen, justamente, lo contrario: vuelven relevantes las nimiedades: los gustos anodinos de un cantante de moda, la ropa que lleva la estrella de la telenovela, la identidad de la amante de un político. Entonces, por su racionalidad plana e iridiscente, en el discurso mediático se mezclan fragmentos anónimos de momentos cruciales de la historia de los pueblos, con las preferencias indumentarias de los cantantes de moda o los intereses gastronómicos de los artistas. Horizonte de símbolos y representaciones que se organiza por esta rutilancia efímera pero interminable, y que con ella define los alcances de las preocupaciones sociales, la admiración por la vacuidad y las superficies. La insignificancia es otra manera de plantear que perdemos el sentido y nos quedamos con la pura información. Nuestro presente podría ser más rico, en duraciones más largas, pero el marketing lo han constreñido a lo inmediato. Quizás es cierto que nos encontramos en la más hiperdensa cultura informativa de la historia técnica de occidente, pero también es verdad, que el riesgo del exceso de datos es el olvido: porque hasta el más poderoso supercomputador se sobrecarga y se inmoviliza. De nada sirve el maremagno de datos sin hilos de Ariadna para salir del laberinto. No viene al caso multiplicar los datos para indigestarse en ellos, para extraviarse. Necesitamos un principio de decantación, de destilación para llegar a lo importante, a lo que vale, y eso sólo puede ofrecerlo el sentido. Ese sentido que reclama un presente más amplio, es decir, un presente generoso con el tiempo, un presente que incluye sobre sí la región crucial y viva del pasado. Solo un pasado cierto, reconocido

serenamente, permite iluminar el presente porque entonces forma parte de él. ¿Porqué hemos decidido cortar el límite del presente tan cerca de la inmediata huella que dejan nuestros pies en el camino?, ¿desde cuando hemos decidido expulsar el pasado del *aquí* y el *ahora*? Huysens ha señalado que debemos atender el deseo de pasado de nuestras sociedades; pero no basta con eso, requerimos rebasar la recuperación fragmentaria e ilusa del *remake estético* (tan propio del carácter regresivo del arte posmoderno) y de la inmediatez informática, y alcanzar la recapitulación viva que permite su germinación en el porvenir. Quizás esa es la clave para resolver la paradoja: el reposicionamiento con el tiempo, en realidad, una vía para regresar al tiempo. Por que como vimos, las matrices del sentido se hallan en las dos puntas de la experiencia témpica: el pasado, y el futuro. El porvenir es en parte la sustancia del sentido, el territorio de la utopía. La acentuación excesiva del presente tan propia de la cultura contemporánea, es, en realidad, una tendencia a colapsar el ser. Heidegger nos enseñó que el ser es pertenencia y proyección: es lo que ha sido formado por el tiempo, por el pasado histórico y existencial, pero también es lo que se proyecta, lo que gestiona un rumbo en el tiempo que aún no acaece.

## **Bibliografía**

- Baudrillard, J., Cultura y simulacro, Kairós, Barcelona, 1984.
- Crary Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century, Cambridge y Londres, MIT, 1990.
- Descombes, Vincent Philosophie par gros temps, Editions de Minuit, 1989.
- Greimás, A.J. "Pour une sémiotique topologique" en: Sémiotique de l'espace, Denoël / Gonthier, París, 1979
- Hall, E.T. "Proxemics" en: *Current Anthropologist*, vol. 9, núms.2-3, pp. 83-95.
- Hall, E.T. The Hidden Dimension, Anchor Books, 1966.
- Lefebvre, H. La production de l'espace, Anthropos, París, 1974.
- Liberman, J. "Entrevista a Cornelius Castoriadis", *Le Nouveau Politis*, 434, marzo, París, 1997.
- Virilio, Paul, La bombe informatique, Éditions Galilée, París, 1998
- Virilio, Paul, La vitesse de libération, Galilée, París, 1995.

Zizek, S., "Multiculturalismo o la lógica cultural del capitalismo multinacional", en Jameson F. y S. Zizek, Estudios culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo, Paidós, Buenos Aires/México, 1988.

Gadamer, H. G. Mito y razón, Barcelona, Paidós, 1997.

Gusdorf, G. Fondements du savoir romantique, París, 1982.