

# Vorágines de lo virtual

UAM-X

POR: DIEGO  
LIZARAZO\*

- En el siglo XXI ya no hablamos de progreso como en los años cincuenta del Siglo XX, ahora se habla de computadoras orgánicas, de convergencia digital, de cibersexo, de telepresencia, y en cada uno de estos registros-dispositivos de existencia, hay una gradación, una lógica “generacional-versional” donde lo nuevo sustituye a lo viejo e inactual.

**CONTENIDO:**

Abstrae	1
1 ¿La juventud es cibernética?	1
2 La vorágine de la unidad	3
3 La vorágine témpica	5
4 La vorágine del espacio-ser	6
5 La vorágine de la incomunicación	8
6 La vorágine de la simulación	10
Bibliografía	12

## Resumen

La cibermetización social ha realizado una asociación entre juventud y tecnología que se instituye como un imaginario actuante sobre las propias representaciones juveniles. Este artículo señala, como preámbulo esta condición ideológica, para enfocarse, posteriormente, en la reflexión crítica de las paradojas que subyacen al modelo de “la sociedad de la información” preconizado como el sistema vertebral de lo contemporáneo. Este fondo paradójico constituye el principio para una crítica cultural de la impronta cibernética y una manera de re centrar la condición de millones de jóvenes en el mundo que se encuentran excluidos de dicho horizonte.

### 1. ¿La juventud es cibernética?

En un imaginario pregnante y promovido ávidamente tanto por la cultura mediática como por la cultura institucional, se asocia casi naturalmente la juventud (así, en esta forma genérica y en el límite vacía) con lo cibernético, lo tecnológico y lo virtual.

Desde el *discurso mediático* la asociación tiene una finalidad inequívoca: hacer de la cibernética una necesidad juvenil, una condición irreductible de todo aquel que por edad o por añoranza se defina como joven. Se trata de un principio cultural y emocional que coadyuva sustancialmente a desarrollar el mercado de los dispositivos y servicios informáticos. Para ello lo tecno cibernético se promueve en asociación con dos significaciones clave: representa la vanguardia, la sintonía con los tiempos, lo que corresponde al *hoy*, en su omnímoda y concluyente impronta. Pero también despliega (implícitamente y algunas veces de forma declarada), la contraparte: su carencia es estar al margen, hallarse estancado en el *ayer*, ser anacrónico en toda su intensidad y extensión.

Ser joven se ha establecido en la cultura contemporánea como la forma de ser predominante: los cuerpos, las actitudes, las psicologías de lo convencionalmente designado como “juvenil” operan como el modelo central de la narrativa y la argumentación mediática. Pero ahora ser joven significa pertenecer al mundo *tecno*. En realidad la vanguardia no ha sido superada históricamente, se ha reencauchado bajo la forma tecnológica hoy exigida como posibilidad privilegiada para tramitar una imagen de sí en el mundo imperantemente “juvenil”. Se trata también de una forma de reeditar eso que la posmodernidad supuso rebasado: el ideal del progreso y la evolución. En el siglo XXI ya no hablamos de progreso como en los años cincuenta del Siglo XX, ahora se habla de computadoras orgánicas, de convergencia digital, de cibersexo, de tele presencia, y en cada uno de estos registros-dispositivos de existencia, hay una gradación, una lógica “generacional-versional” donde lo nuevo sustituye a lo viejo e inactual.

Se trata de una gramática evolutiva que no coincide ni un ápice con la idea de Vattimo acerca de que la posmodernidad había rebasado la idea de la innovación (1990). El mundo cibernético en todas sus dimensiones (especialmente en la tecnológica y económica) se funda en el principio clave de la innovación: el desgaste y la desactualización deben ser permanentes. El complemento necesario para la validación de este dispositivo como forma socialmente extendida, es un principio cultural: la imposibilidad de *incorporación*<sup>1</sup> de la tecnología informática, es una forma de anacronismo. Los depositarios clave de esta urgencia de actualización-innovación son los jóvenes. La tecno-sociedad contemporánea realiza así una doble estructuración de lo juvenil: lo convierte en el principio de toda

\*Profesor-investigador de Tiempo Completo Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco  
1 En su sentido literal de *meterse en el cuerpo*

axiología posible (en términos estéticos, laborales, existenciales, políticos...): ser joven es el valor primordial (ante lo cual el paso del tiempo y la edad se viven como una crisis abismal, como una depresión generacional sin precedentes en la historia humana); y a la vez se hace de todos los jóvenes rehenes de la impronta de la actualización, y la destreza tecnológica. De tal manera que los millones de jóvenes que en todo el mundo se encuentran al margen (por razones económicas y educativas) de dichos dispositivos, aparecen como *fuera de lugar*, como jóvenes *descentrados*.

Desde el *discurso institucional*, en la forma de programas de gobierno, de proyectos de desarrollo o de planes de las instancias gubernamentales nacionales y multilaterales, la juventud se asocia a lo cibernético como recurso para su desarrollo, como oportunidad educativa y laboral, y en última instancia, como forma de justificación del Estado en estas materias clave. No es



Más jóvenes conectados a redes virtuales no significa más jóvenes estudiando, dotándose de “información formativa”, y estableciendo conexiones que resultarán significativas para mejorar sus condiciones de existencia

gratuita la sospecha de que el desarrollo, por ejemplo, de los modelos de educación a distancia por medios videográficos o virtuales, tiene también una

contraparte inquietante: la posibilidad del Estado de presentar resultados masivos de educación con una mínima inversión real, lo que contribuirá progresivamente a la deleznable tendencia oficial de dejar toda obligación y compromiso social, y concentrarse sólo en lo que resulte rentable en términos de negocios (el Estado como *business*). Esto no significa que toda forma de educación a distancia sea una estrategia demagógica, pero las cifras de atención educativa a poblaciones amplias y remotas mejoran considerablemente con la conversión digital, sin embargo no tenemos certeza de que la calidad educativa de tales estrategias sea cuando menos igual a la de los modelos presenciales. Más jóvenes conectados a redes virtuales no significa más jóvenes estudiando, dotándose de “información formativa”, y estableciendo conexiones que resultarán “significativas para mejorar sus condiciones de existencia” como se señala comúnmente a propósito de las ventajas de la extensión de los recursos cibernéticos. Aunque según el INEGI, el uso de Internet en México se orienta principalmente para la educación (estima que el 43.1% del uso de Internet es para realizar tareas educativas), queda una razonable incógnita; en especial si pensamos qué responderá cualquier estudiante de secundaria a la pregunta: “¿Para qué usas el Internet?”. Ante la obviedad de la respuesta “para estudiar”, la experiencia de quienes conviven con adolescentes y jóvenes, genera la impresión de que buena parte de dicho uso más bien se orienta hacia el entretenimiento, las conversaciones y encuentros virtuales, y el intercambio casual no centrado en los procesos educativos convencionales.

Pero el uso lúdico y convivencial de Internet señala otra cuestión clave de esta asociación entre juventud y virtualidad: la exigencia sobre los jóvenes de involucrarse en este nuevo territorio, so pena de desprenderse de los espacios de convivencia y de las referencias identitarias fundamentales. Poco a poco la determinación tecnológica que gobiernos y empresas transnacionales imponen sobre todos los órdenes de las actividades humanas, van cerrando los ámbitos de convivencia y referencia juvenil “territoriales”. Si nos planteamos el escenario no desde la óptica de los jóvenes que por sus condiciones económicas y culturales tienen acceso fluido y cotidiano a estas tecnologías y sus redes (y para los cuales el espacio virtual es un mundo propio); sino desde la condición de aquellos que han estado excluidos, de quienes, por su marginación y pobreza, viven este escenario como lejanía, el horizonte es cada vez más apremiante. En Villa del Carbón (una población en el Estado de México, a

escasas dos horas del Distrito Federal) visité la escuela secundaria “Luís Donaldo Colosio” donde 176 estudiantes pobres y de origen campesino apenas conocían los equipos de cómputo de su escuela (8 computadoras dedicadas a labores administrativas con dos o tres horas de electricidad al día), y sus maestros hacían enormes esfuerzos por darles alguna capacitación en recursos tecnológicos en un horizonte donde del total del alumnado no más de cinco tenían computadoras en su casa. Para estos jóvenes la cibernización generalizada de los procesos de interacción, lúdica y convivencia juvenil, tienen y tendrán con el tiempo la forma de la exclusión, la negación de posibilidades, y progresivamente, la predestinación a una situación económica y educativa análoga o peor que la de sus propios padres.

En este escenario vale la pena proponer una vía interpretativa de los procesos de cibernización, que busque indicar los puntos difíciles y las contrapartidas. Es una tarea necesaria, especialmente en un contexto histórico-cultural donde el discurso dominante (social, mediático e institucional) es el de la hagiografía de la informática. Ante esta idolatría, es saludable señalar algunas de las vorágines cibernéticas:

## 2. La vorágine de la unidad

MacLuhan propuso hace cuarenta años (1969) la imagen más exitosa y difundida de la sociedad cibernética al pronosticar que la combinación de las telecomunicaciones y la informática reducirían al mundo a una “aldea global”. El principio nomológico de lo planetario: la urdimbre económica y cultural global sustentada en una red tecno-informativa con una sola lengua. El mundo entero convertido en una comuna donde la incomunicación, las distancias espaciales y la asincronía temporal resultan eliminadas. Un mundo sin soledades. La aldea global se figura en la máxima ubicuidad: estructura universal que teje todas las variaciones temporales de los cerca de cuarenta calendarios de las culturas humanas: argelinos, emberás, budistas, libaneses, germanos, turcos... un escenario donde la cercanía de lo instantáneo pulveriza las distancias. MacLuhan dice:

“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 a plantearse donde todo el mundo se empeña maliciosamente en meter las narices en los asuntos de los demás”<sup>3</sup>.

El planeta ya no como el alcance último, la línea más lejana del horizonte, sino la referencia primaria, el punto de partida, la base de la experiencia y de la comunicación.

Los seguidores de MacLuhan, desde DeKerkove hasta Mafessoli han llegado 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 *empequeñece*: dicho fondo es un *magma electrónico*: el verdadero suelo socio-mundial. Desvanecidas quedan las aspiraciones míticas de la unidad fraterna de la humanidad por razones éticas, la unidad biológica del planeta como una forma espiritual en el sentido del mito de Gaia o del espíritu absoluto de Hegel, el horizonte holístico planetario resulta más bien de 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 cibernético 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

En la propia red electrónica, no hay una aldea, sino una multitud, casi tantas como mundos culturales diversos había antes de la sentencia mítica de MacLuhan.

variantes bajo una misma lógica espacio-temporal, la de su abolición. No el concepto ideático de una unidad universal, 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, los pasos hacia su propia vorágine. Porque incluso en la propia red electrónica, no hay una aldea, sino una multitud, casi tantas como mundos culturales diversos había antes de la sentencia mítica de MacLuhan. Desde la antropología de Clifford Geertz o Marc Augé, hasta los movimientos sociales efectivos de los



últimos veinte años, han mostrado 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 la corteza globalizante prolifera una multitud 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 refiguración del espacio, o incluso en su desaparición, se trata entonces de sociedades sustentadas en el presente eterno de la red. Pero en contravía de la imagen aldeana postespacial, 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 reterritorialización como su elemento clave. Ante la des territorialización y la evanescencia del “espacio de los flujos”, como le llama Manuel Castells, la recolocación y resignificación del territorio, de tal manera que el *aquí* se convierte en un principio a la vez identitario y político.

El espacio renovado (recargado) como fuente de sentido y como razón imprescindible para la reivindicación del ser, la participación en las decisiones y la lucha política. Pero esto no significa una aserción dicotómica del espacio ahora superponiéndose al tiempo, porque la propia temporalidad demanda una agenda igualmente ineluctable: el derecho de las sociedades y de los pueblos a divergir de las lógicas temporales que se imponen planetariamente, el derecho a no estar en el tiempo de New York o de París, el derecho a no desaparecer en el instante del presente. 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 biosociales (agrícolas, estacionales). Sin duda ése era el sentido de la meditación filosófica de José Gaos sobre la posibilidad de la lentitud como principio de la experiencia colectiva. ¿Porqué la tradición occidental apostó por la aceleración, cuando en otros mundos posibles se puso en juego la vivencia del ralenti y la lentitud?

La parábola de MacLuhan desplaza otro sentido aún más inquietante y fallido: la idea de que en la “aldea” estamos en igualdad de condiciones. Somos, simplemente, aldeanos. Este es el ángulo más falaz y desconcertante de asumir dicha imagen. Europeos, asiáticos, africanos, norteamericanos, amerindios... con religiones, visiones del mundo, culturas, hábitos, condiciones económicas, formas políticas, tan notablemente distintas, incluso respecto a lo que consideran “una aldea”, y especialmente respecto a como conciben la tecnología y al uso que hacen de ella. La “aldea” mundial macluhiana se funda en que la red electrónica nos conecta a todos. Sin embargo al ser tan clara la fantasía de esa idea, desde hace años se habla de “la brecha digital”. El término es en realidad un eufemismo o una ironía frente al fondo de casi un 80% de la población mundial que de facto se encuentra al margen de cualquier red cibernética, y donde cerca de 1.200 millones de personas sub-viven con menos de un dólar diario, y más del cincuenta por ciento de la población del planeta vive con dos dólares al día. La idea de que somos “vecinos” de la misma aldea resulta francamente sarcástica cuando sabemos, como ha mostrado el economista Jeffrey Sachs en su informe a la ONU, que la pobreza en el mundo no sólo es mitigable sino

totalmente “erradicable”. ¿Qué se requiere?: controlar un poco la ambición, el ensimismamiento, el desinterés y la voracidad de las naciones, las transnacionales y los individuos inmensamente ricos del planeta. El 90% de la riqueza del mundo se concentra en Norteamérica, Europa, Japón y Australia. Sólo Norteamérica (léase, obviamente, Estados Unidos y Canadá) concentra un tercio de toda la riqueza del planeta. Pero el desnivel no sólo es por países, sino también por individuos: El 85 % de la riqueza de nuestro planeta está en el 10% de la población más privilegiada, según datos del estudio internacional WIDER, el más serio realizado al respecto.

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... 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 vorágine de la unidad tiene la forma del fraccionamiento, la pobreza, la inequidad, la imposibilidad tecnológica para los pobres... no hay “aldea global” y su fantasma mediático se proyecta sobre el fondo de la más oprobiosa desigualdad económica de la historia<sup>4</sup>.

### 3. La vorágine témpica

La sociedad cibernética se imagina signada por el colapso del espacio, por su progresiva *desfundamentación*. Abreviación vivencial y operativa de las distancias que se funda no tanto en la creciente velocidad de los medios de transporte como en el desarrollo de las tecnologías comunicativas. Casi todos los teóricos del mundo cibernético (Desde Maculan hasta 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. Evanescencia del *topos* que altera las secuencias y el principio lineal, superponiendo la semántica de lo simultáneo. Todo gira ahora de nociones como línea, secuencia, fila o serie, a 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 absolutos*. 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 tránsito, del pasaje como el nuevo hiperespacio. Virilio llama 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*. Por eso ahora se busca *deslocalizar* la administración pública y las empresas privadas. Con ello se espera aumentar la eficacia, ahorrar recursos y facilitar su

operación. Pero deslocalizar no significa llevar las instancias a las provincias o los lugares remotos, a las zonas marginales. Deslocalizar es virtualizar, es decir, sustraerlas del espacio, que no tengan ya sitio alguno.

Estructuras, corporaciones, instituciones que buscan no estar en ningún lugar, carecer de 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 tienen grandes beneficiados, cada vez más concentrados. La desaparición del piso no es la socialización de los recursos y las energías, es más bien su más radical 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. Lo que trae una segunda y crucial

4 Se trata de una noción inquietantemente cercana a Hegel, quien pensaba en la eternidad como el “infinito en un instante”.

5 Desde 1900 la diferencia de ingreso medio entre países ricos y pobres se ha venido ensanchando: comenzó como una diferencia de 1 a 4, ahora es de 1 a 30.

consecuencia: los ciudadanos, los clientes, los usuarios de los servicios y productos del Estado y las corporaciones, quedamos progresivamente sin interlocución. La virtualización, se nos dice, permite conocer instantáneamente todas las informaciones pertinentes y solicitar y efectuar servicios... así es. Mientras nuestras operaciones convengan a los intereses de las estructuras económico-políticas virtualizadas. En cuanto lo que requerimos se sale de lo pre-programado, en cuanto son nuestros intereses los que deben prevalecer, la virtualización carece de interactividad y comunicación. ¿Cómo hacer posible la negociación, el reclamo, la resistencia, la demanda 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<sup>6</sup>.

## 4. La vorágine del espacio-ser

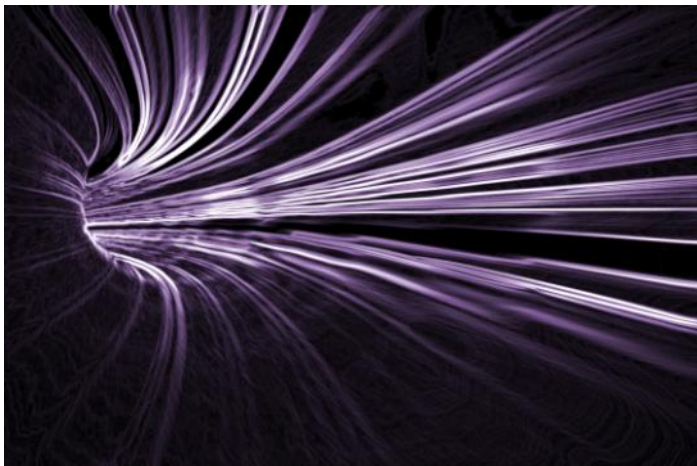
El lugar no es sólo un sitio en el que yacemos, porque siempre está poderosamente simbolizado, se encuentra delineado, definido por una multitud de signos, por una “selva de símbolos” como diría Turner (2005). En el espacio podemos reconocer la identidad de quienes lo ocupan, y de quienes lo han ocupado (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. 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. La experiencia del espacio, primariamente corporal, táctil y sensual, se coagula y

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.

formalizan fundamentalmente en la representación visual. Al hacerlo puede manipularse, redefinirse, el cuerpo espacio en la representación se estiliza y estetiza hasta descorporeizarse. Con el privilegio a lo visual dado por la imagen, en una civilización icónicamente hiperdensa, se contribuye a deshacer la materialidad sensual del espacio, porque se coloca en el horizonte ingrátido 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. Con el privilegio del tiempo sobre el espacio la sociedad cibernética realiza el paso de la imagen-fáctica a la imagen-virtual, al espacio de las redes, a la esfera de las efigies.

6 Todos hemos tenido la impresión fatal de “tener que aceptar” los designios de la empresa deslocalizada que nos ofrece los servicios de teléfono o los servicios financieros: en cuanto hacemos una reclamación o intentamos 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.

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 pura configuración cárnica, cuerpo sin órganos (como sentencia Deleuze). Experiencia muscular sin fibras ni músculos.



Cuerpo eléctrico que despierta una multitud de dinámicas nuevas: la cibersexualidad, la ciber socialidad, 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 (lo que quizás constituye el asunto existencial, psicológico, y social más importante de la humanidad). En un horizonte como éste Virilio y Kaoshiung proclaman la ruptura de todos los códigos, la desaparición de las raigambres y las señales: afirman que ya no pertenecemos a ningún lugar, a ninguna cultura, imaginan la vida humana como figuras desenvolviéndose en el aire. Esta “ruptura de los códigos” significa el proceso de rompimiento de la sociedad enraizada en el espacio y en la historia. Paul Virilio habla de la mundialización (es decir, la *virtualización*), como 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). Tendremos que decir, ante estas posiciones, que en realidad, la relación humana y social con este proceso de deslocalización es siempre compleja porque lo social se proyecta y se refunda en la territorialidad indisoluble del suelo concreto que pisa, aún cuando se halle inmerso en la “experiencia corporal” cibernética. 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. Resulta irresoluble la condición doble de esta espacialidad: virtual y operatoria, y también física y existencial. Los seres humanos hemos de encarar, de alguna manera, esta doble experiencia, hemos de encontrar la manera de fluir en esta cinta de moebius ya casi irrecusable.

Por eso, ante el vértigo de la progresiva desaparición de su lugar en el horizonte económico y comunicativo, las sociedades enfrentan de manera renovada y mucho más

intensa la cuestión de su identidad territorial. De allí que todos los movimientos sociales significativos en los últimos años ( los movimientos rebeldes indígenas y campesinos, alternativos juveniles y urbanos, de migrantes, feministas y de género); se plantean de una u otra forma la reasunción de la territorialidad, la resignificación del espacio para la afirmación de la identidad. Se trata de una batalla por 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, metafóricamente Scherer, se comportan como si estuviesen en 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 ajeno. 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. Pero esa construcción virtual que inunda el mundo, sólo es posible 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. Por eso la emergencia 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” y esta, sin duda, es la cuestión primordial. La utopía acuciante que articula la actitud habitante del mundo, tiene como su eje fundamental el reconocimiento de la *presencia* de la Tierra, como otredad 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*.

## 5. La vorágine de la 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. 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 los vínculos comunitarios, y desembocar en el aislamiento.

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 absoluta 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”. Asistimos a la mayor posibilidad de aislamiento que hayamos conocido: precisamente porque potencialmente las redes permiten realizar y afrontar casi todas las actividades, urgencias y necesidades, con un mínimo de contacto humano *no-mediado*. 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.

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. ¿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 de Myanmar?

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. Ese sin duda también es el mundo y estas personas también son parte de la humanidad, aunque no estén en la “aldea global”.

Asistimos a la mayor posibilidad de aislamiento que hayamos conocido: precisamente porque potencialmente las redes permiten realizar y afrontar casi todas las actividades, urgencias y necesidades, con un mínimo de contacto humano no mediado.

Esta vorágine tiene también otra forma: el del exceso de exhibición del mundo en que vivimos. Un mundo que busca forzosamente visibilizarse en el horizonte mediático. La política de nuestro tiempo es inimaginable sin su figuración mediática, los funcionarios y líderes sociales apelan a los medios como recurso central para sus trayectorias; las instancias, los movimientos, las organizaciones parecen requerir y buscar la aparición pública. Una suerte de pandemia narcisista afecta a las personas que a la vez ansían e idolatran a quienes aparecen en los medios. Narcisismo singular porque encubre, en esta lógica exhibicionista, una auto-desestimación generalizada dada por el principio cultural que se impone: si no figuras, entonces eres nimio.

Una suerte de necesidad y apremio por resaltar caracteriza nuestro horizonte cultural, instituyendo a los *mass media* como las fuerzas centrales del campo del poder. Escenificación de todo: la vida colectiva deviniendo un gran *reality show* donde los acontecimientos, las decisiones y los procesos se montan ante las cámaras. Los *massmedia* como fuentes de realidad: gestan, maduran y hacen desaparecer las cosas y los personajes. En ellos todo aparece y se desintegra según su lógica. Los *massmedia*, a pesar de la opinión de Benjamín, constituyen el más poderoso recurso contemporáneo de generación de la imagen auréatica. Más que desarticulada por la reproducción mecánica, es la generación eléctrica de imágenes el principio público de producción de la idolatría. Los *massmedia* como máquinas contemporáneas de producción de la hierofanía: personajes de todo tipo (incluso los más anodinos e insulsos) terminan mitificados, rodeados de un hálito de gracia, por su sola aparición televisiva o cinematográfica. Aunque también estas máquinas, pueden desaparecer el aura, generar el desprestigio, el estigma y la condena. No es gratuito que casi toda la política se doblegue ante los medios. Máquinas míticas de lo sagrado, instituciones posmodernas de la hierofanía y la desacralización.

## B. La vorágine de la simulación

La falacia de la cercanía mediática tiene como trasfondo un artificio con implicaciones capitales: la simulación de la alteridad. El revés de la súper comunicación es el distanciamiento fehaciente con el otro y el montaje fictivo de su cercanía. El alcance mayúsculo de la alteridad

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

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 Zizek, 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 “cibespacio democrático”, como un cartel donde se asoman todos los rostros (chinos, rusos, kunas, nahuas, *blanqueados* como diría Bolívar Echeverría), 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: amar al lejano 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?.

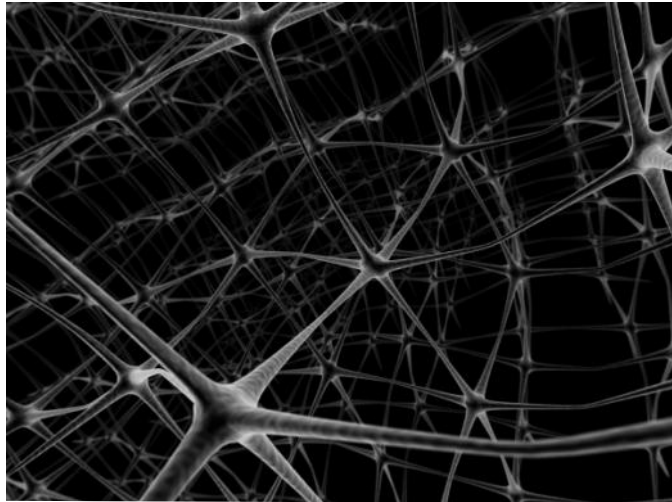


Decimos entonces: “no fue capaz de decírmelo en la cara”. Quizás a más imagen del otro, menos negociación, menos reciprocidad. Si en ciertas condiciones la imagen puede acercarnos y establecer puentes (una fotografía de un pariente en la distancia, una videoconferencia con una persona remota), también puede contribuir a borrar y sustituir a las personas (cuando del pariente lejano no queda sino la foto, y de la persona remota sólo importa el telecontacto), 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 desagradan, a veces su presencia nos 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 inconsciente 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 sónicas 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 sónica 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 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 alteridad es la que nos replantea, la que nos obliga a modificarnos, la que compromete nuestros deseos y nuestras fijeas. 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 desfundamentación de la mismidad.

## 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

Lefebvre, H. La production de l’espace, Antropos, París, 1974.

Vattimo, G. El fin de la modernidad, Gedisa, 1990.

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.