

## **Mundos virtuales.**

### **Lo virtual y lo real**

El adjetivo “virtual” es uno de los más utilizados en el vocabulario popular para calificar a aquellos fenómenos o acontecimientos que tienen que ver con la electrónica, los ordenadores, o, en particular, con la red de Internet. A este rasgo “tecnológico” asociamos inmediatamente la carencia de materialidad, de fisicidad y la no sujeción a las coordenadas espacio-temporales en que situamos el resto de los fenómenos naturales y humanos. Así, hablamos continuamente de realidad virtual, comercio virtual, comunidades virtuales y relaciones virtuales, y hacemos de este rasgo, por extensión, el modo de ser distintivo de nuestra era hipermediática.

Es posible, sin embargo, que la facilidad con la que reconocemos la ubicuidad de lo virtual en nuestro entorno contemporáneo no derive tanto de la expansión de los medios tecnológicos como de la proliferación de un tipo de operaciones – propiamente virtuales - que tienen lugar dentro del marco de la sociedad informacional y que conllevan en numerosas ocasiones el uso de dichas tecnologías. En tal caso, deberíamos considerar la virtualidad como un modo de existir y de actuar propiciado por la sociedad red dominante que, aunque aparece frecuentemente vinculado al uso de la tecnología electrónica, no puede ser tomado exclusivamente como resultado de la misma.

La virtualidad es un modo particular de articulación de las actividades humanas derivado de la interacción de múltiples factores – económicos, políticos, tecnológicos, sociales - y que afecta, a su vez, de un modo general a dichos ámbitos y a las relaciones existentes entre ellos. La reducción de lo virtual al factor tecnológico, tan común en muchos análisis contemporáneos, suele dar lugar a interpretaciones simplistas y deterministas de los procesos culturales que cristalizan en visiones utópicas o apocalípticas que poco o nada añaden a su comprensión.

Pierre Levy nos previene respecto a dos tendencias generalizadas de considerar lo virtual: la de contraponer lo virtual a lo real y, por lo tanto, identificar la virtualidad como una disminución de la realidad, o bien, en el extremo contrario, la de identificar lo virtual como la única realidad posible en el presente, aquella que se ajusta mejor a los nuevos medios y a los nuevos fines. Encontramos la primera postura, implícitamente, en

los textos del filósofo francés Jean Baudrillard, en su descripción de la cultura contemporánea como una cultura del simulacro, una cultura caracterizada por el desplazamiento progresivo de lo real por sus sustitutos simbólicos, réplicas perfectas, que se adaptan mejor que la realidad misma a la intensidad del trasiego de la comunicación y a la continua necesidad de excitación del deseo en la sociedad mediática. En una cultura en que la realidad está en peligro, el auge creciente de lo virtual, el modo de operar típico de la sociedad informacional y tecnológica, es interpretado por Baudrillard como un síntoma más de la proliferación de ese juego infinito de espejos de feria que él denomina “hiper-realidad”.

El carácter irreversible que Baudrillard atribuye a la progresiva “virtualización del mundo” es defendido, paradójicamente, por la posición opuesta, aquella defendida por el “tecnologicismo” y por el economicismo neoliberal, que opina que “la virtualización” es un estado de cosas resultado de una evolución tecnológica y/o económica que deja totalmente obsoletas concepciones anteriores de lo real, aquellas aún sujetas a los constreñimientos físicos, espacio-temporales y psicológicos de la sociedad industrial clásica. Curiosamente, estos solo reconocen un único tipo de virtualidad “positiva”, aquella que deriva o está relacionada con los dinámicos modos de vida, intereses y fines de la élite cultural y económica, despreciando o demonizando cualquier otro tipo de modo de vida, intereses o fines que pretendan dejarse oír en el ámbito compartido de la comunicación, cuya naturaleza y sentido no pueden estar a priori determinados, sino que son materia permanente de conflicto y cambio.

¿En qué consiste pues lo virtual? En la última frase está posiblemente la clave. Según argumenta Pierre Levy, el parear virtualidad y realidad supone tomar un punto de partida erróneo. Lo virtual no se contrapone a lo real sino a lo actual, del mismo modo en que lo posible lo hace respecto a lo real. Lo virtual es lo procesual, lo proyectivo y lo abierto, mientras que lo actual es lo concreto, lo dotado de forma y lo cerrado. La virtualidad es la tendencia a la actualidad, la realidad en estado de potencia, sin llegar nunca a identificarse con el acto en sí. La semilla es, simultáneamente, un árbol en estado virtual y una semilla en estado actual, mientras que el árbol es fuego en estado virtual y un árbol en estado actual. El valor de virtualidad o actualidad asignado a un objeto o a un hecho depende, pues, a una prioridad impuesta por nuestro punto de vista. La realidad es por lo tanto simultáneamente virtualidad y actualidad sin que ningún estadio pueda ser considerado como “más real” que otro. La frecuente confusión de lo

virtual con lo posible, debido a su aparentemente idéntica pertenencia al ámbito de lo intangible, supone no tener en cuenta, en primer lugar, que lo posible es por principio lo no real y, en segundo lugar, que lo posible tiene la misma estructura cerrada de lo actual aunque no se haya “realizado” aún o no lo llegue a hacer nunca. En definición de Pierre Levy: “lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización.”

### **La virtualización y la sociedad informacional.**

¿Qué tiene que ver lo virtual con la sociedad red? El ámbito de la comunicación es el ámbito de la virtualidad por excelencia. Según opinan desde perspectivas muy distintas Pierce, Bajtín, Deleuze y Derrida, el lenguaje es fundamentalmente desplazamiento y transformación, un proceso de devenir que rompe el orden de las determinaciones. El acto comunicativo supone, de un lado, un movimiento fuera de sí y hacia el otro y, del lado complementario, una apertura, una desestabilización y una reconfiguración respecto al otro. A la vez, la comunicación presupone la proyección de un campo de operaciones, un lugar hipotético donde dicho encuentro e intercambio con los otros pueda ser posible. Ese lugar nunca es un lugar perfectamente delimitado y cerrado sino que es a la vez una lanzadera y un reclamo que se ajusta continuamente a los posicionamientos y expectativas de los distintos participantes en el acto comunicativo. Ese espacio de la comunicación, que es un espacio performativo, procesual, problemático, contractual, erótico y agonístico – por no agotar los adjetivos - es el espacio que podemos denominar, propiamente, espacio virtual.

Esta noción dinámica del lenguaje fue amplificadas por el pensamiento postestructuralista de los años 70 y 80 hasta darle dimensiones ontológicas. La estabilidad y delimitación que caracterizan a lo real en la filosofía clásica no serían para esta corriente de pensamiento sino un mero espejismo, un efecto derivado del entrecruzamiento de los múltiples flujos comunicacionales, que oculta en su tupida trama la naturaleza heterogénea, facticia y contingente de lo real. Tal hipótesis filosófica, desarrollada en complejísimas estructuras conceptuales que fueron miradas con excepticismo por muchos, sin embargo iba a cobrar cuerpo en el ámbito de la experiencia individual y colectiva con la expansión progresiva de las nuevas tecnologías de la comunicación y lo que hemos venido a denominar sociedad red. Una sociedad,

como la que hemos descrito en el capítulo anterior, dominada por los intercambios comunicacionales hasta el punto de traducir todo valor en valor informacional y de modelar lo social según la estructura - la estructura en red - más adecuada a sus operaciones, va a hacer de la virtualidad uno de sus parámetros fundamentales.

Aquellos que han descrito con tintes apocalípticos el advenimiento de una era virtual no se equivocaban del todo, al menos en lo que respecta a la intensidad y la universalidad de sus efectos. Siguiendo los pasos de Marx, Roland Barthes nos describía el modo en el que la primitiva sociedad capitalista del Renacimiento había sustituido un patrón lingüístico indicial que se ajustaba a un sistema económico agrícola y que estaba basado en el valor de uso, en la afinidad, la utilidad y en las relaciones inmediatas de causa-efecto, por un patrón lingüístico simbólico, basado en la sustitución sistemática del objeto por su traducción sígnica – en cantidades calculables, comparables, traducibles a un patrón común – mucho mejor adaptado a un mundo dominado por los complejos regímenes de intercambio mercantil. La transformación del orden económico era a la vez una transformación del orden simbólico. Siguiendo con esta lógica, el triunfo contemporáneo de la sociedad informacional conllevaría una ulterior mutación del orden económico y lingüístico, una mutación por la que el juego de sustituciones se vería reduplicado. El valor de cambio imperante en el capitalismo clásico – tanto cuesta tanto vale - vendría reemplazado ahora por el valor de signo, un valor que no es deducible a partir de una tabla estable de equivalencias ya que no necesita de ningún referente objetual que traducir simbólicamente pues depende exclusivamente de la capacidad del signo en sí mismo para diseminarse a través de las autopistas de la información: marcas, logotipos, imágenes fetichizadas, vehículos perfectos. Este signo liberado de su referente, el “signo de nuestros tiempos”, el objeto de las operaciones virtuales, sería identificado por Baudrillard con el “simulacro”, el fatal destructor de lo real.

Sin embargo, hay vías alternativas que parten de una reflexión similar. En su genealogía de la modernidad Michel Foucault describe una transformación del orden simbólico paralela a la esbozada por Barthes, aunque reemplazando la rígida estructura dual del binomio “sistema económico-orden lingüístico” por la estratificada superficie de las operaciones del poder, un poder que actuaría en todos los órdenes de lo social sin identificarse absolutamente con ninguno de ellos. Lo que aporta Foucault a este debate es la consideración de lo real como la demostración más acabada de las operaciones del

poder y no como aquel sustrato donde éste actúa. Su concepción de lo real como construcción discursiva hace aparecer el vertiginoso sentimiento de pérdida que nos transmite Baudrillard como mero resultado de un ejercicio de nostalgia por un orden de cosas – contingente como todos - en trance de desaparición. De ese modo, el auge de lo virtual frente a lo actual, típico de la sociedad contemporánea, sería síntoma de los nuevos modos de actuación del poder y nunca de un hipotético retroceso de lo real.

Serían Deleuze y Guattari quienes, recogiendo la doble antorcha de Barthes y Foucault, enunciaran los términos de la nueva realidad de la sociedad tardo-capitalista en términos del acontecimiento y del devenir, desterrando las divisiones entre interioridad y exterioridad típicas de un sistema organizado a partir de entidades fijas y estables y proponiendo la estructura abierta, fluída y caótica del rizoma como la más adecuada para entender los nuevos modos y los nuevos agentes de la producción social. Dentro del cuadro de lo real imaginado por Deleuze-Guattari, el cuerpo social en su conjunto, en su ansia de comunicar, se transmutaría en lenguaje y la producción se identificaría con la reproducción y la diseminación de los mensajes. En el contexto del imperio del signo, la representación, la imagen, el simulacro, ya no podrían entenderse como un desplazamiento o pérdida de lo real, sino como la manifestación dominante del mismo en lo contemporáneo. Este imperio del signo, de la comunicación, sería también el imperio de lo virtual, el imperio de lo proyectivo, del salir fuera de sí para ser otro y entrar en contacto con los otros.

El paso de una cultura que se reconoce y opera predominantemente en el marco de lo actual a otra que se desliza hacia la proliferación de lo virtual en todos los ámbitos de la vida supone cambios de primer orden. Es, posiblemente, la aceleración de estos cambios en todas las esferas de la experiencia, estimulada por el ritmo de los avances tecnológicos y por la tiranía de los mercados financieros, lo que provoque la sensación de pérdida de agencia y de control sobre nuestro entorno y sobre nosotros mismos que nos trasladan en sus textos Baudrillard y su compatriota el sociólogo de lo urbano Paul Virilio.

### **Sujetos y cuerpos virtuales**

Comencemos por el ámbito de la identidad personal. La noción tradicional de identidad, concebida como lo que define y delimita a un individuo como entidad estable e

irrepetible y le sitúa dentro de un entorno social determinado, ha sufrido una importante mutación debido a la virtualización general de la cultura. Aquel sujeto que describía el psicoanálisis lacaniano como a un ente en equilibrio inestable codificado, reglamentado y apuntalado por el entramado simbólico-social en el que se integraba, se va a ver sacudido por choques de naturaleza sísmica por el aceleramiento e intensificación del ritmo de los flujos comunicacionales, hasta el punto de hacerle salirse del carril que determinaba el sentido de su trayectoria. El sujeto del nuevo entorno virtual ha de pasar de un registro estable, continuo y de significación cerrada de configurar su identidad, a otro registro “de emergencia”, discontinuo y de significación abierta.

Paradójicamente, en el nuevo contexto, las identidades individuales y grupales son más visibles y afirmativas a la vez que más frágiles, transitorias y desechables. La identidad del sujeto del espacio virtualizado es fundamentalmente performativa y extrovertida, volcada hacia proceso comunicacional del que deriva todo valor. El rostro y el cuerpo, la imagen personal o sus múltiples traducciones discursivas, toman un valor axial en un escenario en el que el sujeto se concibe a sí mismo como vehículo de apariencias, como portador y transmisor de valor simbólico. La identidad personal pasa de ser una posesión patrimonial, que se hereda y se transmite genéticamente, a ser una inversión en la que el sujeto tiene una participación activa y constante. Los modos en que se articula tal identidad han de ser constantemente renovados según códigos cambiantes para seguir siendo atractivos dentro de un ámbito enormemente competitivo. Ello sitúa al sujeto en una relación difusa y discontinua respecto a su identidad, relación que contrasta con el modo lineal y continuo con el que se experimentaban las identidades tradicionales. Se puede decir así que la identidad se proyecta contemporáneamente como pura virtualidad, como apertura y receptividad ante el cambio, siendo siempre susceptible de ser puesta al día, de ser otra para ser cada vez sí misma. Un ejemplo son los nuevos fotomatos que aparte de realizar retratos tipo carnet también permiten hacer del rostro un logotipo o transformar las facciones según unos parámetros predeterminados por la máquina.

El sociólogo británico Anthony Giddens ha descrito la nueva situación como “modernidad reflexiva”. Los sujetos de un entorno virtualizado están construyendo y reinventando continuamente su subjetividad reemplazándose el marco de operaciones objetivo y mensurable de la modernidad por una densa pero frágil trama de narraciones subjetivas que se disuelven solo para reconstituirse de nuevo con una forma nueva. La

problematización nunca resuelta de la identidad del yo y la consiguiente “subjetivización” de todos los procesos en el mundo virtual no conlleva, sin embargo, una “vuelta de lo humano”, concebida ésta como liberación de las convenciones sociales, sino, más bien al contrario, un estado de hiper-codificación donde cada una de las actitudes, sentimientos y decisiones son analizadas, traducidas y puestas al día según parámetros siempre cambiantes.

Anthony Giddens y Ulrich Beck nos recuerdan que este estado de hiper-subjetivización del entorno virtual provoca en los sujetos un sostenido e inevitable sentimiento de fragilidad y riesgo. El levamiento de las anclas que antes estaban fijadas en certidumbres y modos identitarios estables, junto con la articulación de acciones y posicionamientos respecto a proyecciones e hipótesis no necesariamente vinculadas a situaciones y datos “actuales”, conlleva simultáneamente a la sensación de liberación y expansión, un sentimiento de inquietud y de riesgo. El espacio de las subjetividades virtuales es incapaz de proporcionar el sentimiento de seguridad y certeza de los antiguos parámetros de la sociedad burguesa clásica y dicha sensación de falta de protección empuja a los sujetos a intensificar la reflexión sobre sí, a tejer nuevas narraciones y a virtualizarse aún más.

Como señalan los sociólogos Lash y Urri, los medios de comunicación, bastidor fundamental del entramado virtual, proporcionan a los individuos y a los colectivos una matriz de símbolos emocionales que dan sustento a esta nueva reflexividad. Lo que distingue el sistema actual del que regía la cultura de masas hasta los años 80 no es solamente la mayor intensidad en la penetración de los medios en los hábitos sociales sino el hecho de que, como describíamos en el primer capítulo, los individuos y los colectivos se ven llamados insistentemente a salir de la posición de mera recepción pasiva a que les tenía a sujetos la así llamada sociedad del espectáculo. Los individuos son reclamados para que, o bien emitan ellos mismos, o se consideren como potenciales emisores, y para que entren de un modo activo en el juego de la comunicación a través de dispositivos de interactividad y disolución sistemática de las barreras entre “lo real” y lo mediático. Si el sistema clásico de la industria cultural – la radio, la televisión y el cine tradicionales – podía afectar, como de hecho lo hacía, los comportamientos individuales y grupales por medio de la regulación de tiempos, la diseminación de modelos y la estimulación del deseo, la nueva situación conlleva una nueva y más profunda reconfiguración de la subjetividad al canalizar la mayor parte capacidad de

agencia a través de los códigos, operaciones y aparatos propios de los medios de comunicación masiva.

En los últimos años se multiplican los dispositivos mediáticos ambivalentes, que funcionan simultáneamente como receptores y emisores de mensajes. No es necesario recurrir a Internet para comprobarlo. Desde el último lustro del siglo XX la televisión, que en su corta historia ya había penetrado el ámbito de lo privado hasta el punto de reconfigurar espacios y tiempos de vida individual y familiar, adopta también la estrategia inversa, la de abrirse ella misma, con toda su capacidad de espectacularización, al mundo de la experiencia privada e íntima. Los *talk shows* y los *reality shows* y los concursos como *Gran Hermano* en sus múltiples versiones nos muestran como realidad y virtualidad no se contraponen en absoluto sino que se potencian mutuamente, dándose el caso incluso de que es en un programa de televisión y a través de un acto por el que el individuo hace de sí una proyección mediática - una virtualización -, donde es capaz de sentirse verdaderamente “él mismo” de encontrar “su verdadero yo”. Esta indiferenciación y continua reversibilidad de lo público y lo privado es una manifestación de lo que Pierre Levy denomina el “efecto Moebius” y que es la lógica general de lo virtual.

Esta misma lógica de continuidad entre exterioridad e interioridad rige también la configuración de los cuerpos. El cuerpo va a adquirir un papel protagonista en la virtualización del sujeto. Otra de las contraposiciones erróneas que suelen emplearse para definir lo virtual es la que lo opone a lo corpóreo. Tal contraposición parte de principio de una noción ingénuo y reduccionista del cuerpo en que éste se asimila a lo físico, lo biológico y lo genético frente a lo artificial, aprendido e impostado, como una manifestación en términos humanos de la clásica distinción entre naturaleza y cultura. Nada más alejado de la realidad. Lacan ya nos explicaba con el símil del espejo el rol fundamental de la imagen del cuerpo en la identificación primordial y originaria del sujeto, hasta el punto de que el ego podía ser definido como representación de una representación corporea, o, en otras palabras, como proyección mental de la superficie del cuerpo. Si el cuerpo es fundamental en la configuración del sujeto lo es en tanto construcción imaginaria, una construcción que lejos acabarse de una vez por todas está siempre en proceso.

Otra noción lacaniana, la de “pantalla”, nos ayuda a entender el modo en que los sujetos van modelando su identidad corporea mediante su identificación con una imagen

culturalmente codificada, una imagen que ya no está producida para ser vista por uno mismo como podía ocurrir en la temprana fase del espejo, sino para ser el objeto de la mirada del Otro, un segundo e impersonal sujeto quien la ve como si ésta apareciera proyectada en una pantalla. Es esta mirada del Otro respecto a la cual se estructura y se codifica nuestra identidad corporea, respecto a la cual se hace visible, comunicable y deseable.

Según estos argumentos, el cuerpo es por definición siempre una entidad virtual, una proyección, un signo, lo que explica la proliferación de lo corporeo en una época, la actual, que ha sido considerada como la del imperio de los signos. No parece plausible considerar, pues, la virtualización de la cultura como un proceso de des-corporeización, en tanto lo que se está produciendo es, más bien al contrario, una multiplicación de lo corporeo, de sus lenguajes y de sus manifestaciones. El cuerpo, el signo por antonomasia, es el rey de la cultura virtual. Lo que ha ocurrido es una dislocación de las tradicionales economías del cuerpo y del modo en que actúan las disciplinas que, según Foucault, modelaban y ordenaban socialmente los cuerpos en la sociedad burguesa. La nueva corporeidad es una corporeidad desbordada en que las disciplinas ya no se aplican a la delimitación estricta de los sujetos mediante posturas, gestos y rutinas que escriben permanentemente sus cuerpos haciéndolos más dóciles y productivos. En la sociedad informacional el disciplinamiento y codificación del cuerpo, aún siendo tan intenso o más que antaño, es siempre un re-disciplinamiento y una recodificación, no estando dirigida a un ordenamiento definitivo sino a un reordenamiento, a una modificación coyuntural siempre nueva que se ajuste a las condiciones y urgencias del entorno cambiante de la comunicación. Los cuerpos se reescriben continuamente en sus posturas, gestos y hábitos y se ejercitan para poder ser no sólo más atractivos, sino más flexibles y capaces de funcionar simultáneamente en ámbitos comunicacionales diversos.

El sujeto aspira a hacer de su cuerpo un vehículo perfecto de los flujos informacionales que generan la trama de la sociedad red, un vehículo que absorba dichos flujos y los intensifique al ser atravesado por ellos mediante el vestido, las actitudes, o los modos de reclamo sexual, siempre aptos para ser desechados y puestos al día. Este carácter instrumental y vehicular supone una serie de transformaciones en las economías definidoras del cuerpo: una transformación de las típicas relaciones de identidad y pertenencia existentes entre el sujeto y su cuerpo: “yo soy mi cuerpo y mi cuerpo es mío”; de las relaciones entre el propio cuerpo y la cuerpo normativo: aquel cuerpo que

debería ser y tener y que no soy ni tengo; y, por último, de las relaciones que el sujeto tiene con los distintos ritmos biológicos de su cuerpo - crecimiento, salud, sexualidad, envejecimiento, muerte –, unas relaciones anteriormente armonizadas y normalizadas por las antiguas disciplinas. El sujeto no se identifica del todo con su cuerpo actual, ni se mide respecto a un patrón único, ni asume como propias e irreversibles las pautas antes adscritas a la circunstancia biológica específica. Es a la vez todas y ninguna de sus corporeidades potenciales, como si participara en un continuo baile de máscaras en el que el fin no es ocultar la propia identidad, sino más bien todo lo contrario.

La amplificación “ortopédica” – como la denominó McLuhan – de la virtualidad del cuerpo que ofrece la tecnología contemporánea de las telecomunicaciones no debe tomarse como causa ni como consecuencia de estas transformaciones, sino como un elemento indisolublemente unido a las mismas. Si la comunicación telefónica tradicional permitía la proyección de corporeidades nuevas y complejas, éstas van a ampliarse y ramificarse en manifestaciones de creciente peso social con el desarrollo de la telefonía móvil y de los mecanismos de telepresencia colectiva como son los chats y los foros de Internet. Todos estos procesos conllevan la producción y proyección continua de corporeidades: “varon, ojos negros, alto, sensual...” que pretenden atraer el deseo de contacto de los otros. Dichas corporeidades son fácilmente codificables y re-codificables según la circunstancia y pueden simultanearse con tantas otras como canales de comunicación permanezcan abiertos.

### **Espacios virtuales.**

La subjetivización progresiva de los intercambios sociales se refleja en una paralela subjetivización de los espacios y de los tiempos que se vuelven a la vez más intensos y menos delimitables en términos objetivos. Los nuevos tiempos y los nuevos espacios ya no son las rígidas coordenadas cartesianas que cuadrículan lo real en tanto que, bajo la égira de lo virtual, lo real se está escapando continuamente de sus actualizaciones específicas, estando nunca allí en dónde y cuándo es enunciado sino siempre en el proceso de estar más allá, de no ser aún. Los tiempos y espacios de este estado de comunicabilidad permanente tampoco se corresponden ya con los tiempos y espacios “actuales” de los participantes en el proceso comunicativo, pasando a convertirse estos

en residuos, en huecos carentes de sentido, cuando no entran a formar parte de la vectorialidad dinámica que exige la virtualidad.

---

La discusión de esta redefinición subjetiva de los bastidores de lo real ha sido uno de los temas centrales de la filosofía post-heideggeriana: Merleau-Ponty, Deleuze, Badiou, y de gran parte de la mejor antropología social francesa: Virilio, Auge, Levy, Castells, intercambiándose entre ambos campos argumentos y ámbitos de investigación hasta crear un territorio de debate común en el que intentaremos movernos.

Como señala Levy, los procesos de telecomunicación que articulan las relaciones sociales y económicas contemporáneas se producen en ningún sitio, o al menos en ningún sitio que pueda localizarse según las coordenadas espaciales clásicas. Frente a una noción “local” de espacio se está imponiendo una noción “posicional” cuyo valor deriva no de la distancia respecto al centro sino de la densidad de la red de líneas de comunicación que lo atraviesan. Sin embargo, continúa Levy, la proliferación de la sociedad informacional no supone una fatal desaparición del espacio real como teme Virilio, sino la generación de nuevas espacialidades que vienen a reemplazar a otras igualmente contingentes e históricamente definidas.

Si el “lugar” en que tenía lugar una simple conversación telefónica ya era inidentificable con ningún espacio actual ¿qué podríamos decir del “lugar” de la comunicación al que acceden y en el que participan interlocutores potencialmente infinitos que está en marcha en la sociedad informacional? Este espacio se define en primer lugar por no corresponderse con ninguno de los espacios “físicos” de sus hipotéticos operadores, y por no ocupar tampoco ningún lugar distinto a todos ellos. Es más, cuando cualquier operador accede a este espacio, en tanto “habitante” del mismo se libera de los estreñimientos físicos, psíquicos e identitarios de su emplazamiento actual y entra a ocupar un lugar en un tablero posicional con unas coordenadas que pueden ser elegidas y variadas según unas leyes que cambian continuamente. Este “lugar” no es un lugar donde residir sino un lugar desde el que comunicar y desde el que desplazarse a otros lugares. Este nuevo tipo espacial no existe solamente en el ámbito de las redes telemáticas, sino que se prolonga y a su vez es prolongación de otros espacios equivalentes pertenecientes al entorno más amplio de la experiencia individual y colectiva. La red de transportes subterráneos que atraviesan las entrañas de las ciudades contemporáneas es el correspondiente en términos de flujo humano al tráfico continuo de mercancía y de información que conforma la nueva espacialidad virtual.

---

Utilizando la distinción terminológica que llevara a cabo Michel de Certeau, el paso contemporáneo de una espacialidad “actual” a otra “virtual” puede describirse como una redefinición de las relaciones tradicionales del binomio lugar/espacio. Para De Certeau el lugar sería el orden según el cual se distribuyen los elementos en relaciones de coexistencia, implicando una configuración instantánea, de posiciones e indicando estabilidad. Mientras tanto, el espacio sería el resultado de la intersección de elementos móviles, implicando la toma en consideración de vectores direccionales, velocidades y temporalidades. El lugar sería estable, posicional y claro, mientras que el espacio sería performativo, conflictual y ambiguo. La relación entre ámbos sería equivalente en términos saussirianos a la existente entre código y habla: el espacio sería “el lugar puesto en práctica”. Para De Certeau lugar y espacio son términos interdependientes dentro de una estructura narrativa, de una “historia”, que transforma continuamente el uno en el otro: los espacios configuran lugares y los lugares se disuelven en espacios mediante la acción de un modo continuo. Sin embargo, lo que parece darse en la sociedad informacional es un plegamiento absoluto del “lugar” a las exigencias del espacio, hasta llegar a una situación en la que lugares, códigos y posicionamientos – “los protocolos” - son generados, utilizados y desechados con enorme rapidez respondiendo a las demandas de una performatividad hambrienta atizada por las innovaciones tecnológicas y el capital. El lugar está siempre en colapso, en constante estado de crisis y de ruina, dispuesto a ser inmediatamente reemplazado por otro. Las estructuras narrativas que articulaban tradicionalmente las relaciones entre espacios y lugares se colapsan. En el entorno virtual no existen mapas estables, ni itinerarios fiables que orienten el viaje, ni distancias que recorrer, ni fronteras que separen netamente los distintos lugares, ni destinos finales. La puesta en práctica del mismo es siempre una exploración, la navegación por mares donde uno ha de guiarse por las tenues estelas de los navegantes previos. La ciudad decimonónica, ordenada según patrones ortogonales cuyo fin era ordenar a su vez la vida de sus habitantes, aparece ahora como un residuo o como un elemento puramente ornamental ajeno a los “nuevos lugares” generados y disueltos dentro de la nueva dinámica espacial.

El sociólogo Marc Augé ha denominado a los nuevos lugares de la sociedad contemporánea – de la “sobremodernidad” - los “no lugares”, por oposición a la noción de “lugar o espacio antropológico”. El término “espacio antropológico” había sido utilizado por Merleau-Ponty para designar al espacio existencial, indisociable de nuestra

experiencia del mundo e indisociable, por tanto, de nuestro específico ser en el mundo. Marc Augé eleva esta noción de lugar antropológico a una dimensión colectiva y cultural, definiéndolo como una construcción concreta y simbólica del espacio que, “aunque no puede dar cuenta de todas las vicisitudes y contradicciones de la vida social”, sí crea un marco de referencia legible por todos los que habitan dicho espacio, dotándoles de un lugar específico dentro del mismo. Frente a estos densos lugares antropológicos típicos de las culturas sedentarias - desde el París de Baudelaire a la Nueva Guinea de los etnólogos - que se definen a la vez como “identificatorios”, “relacionales” e “históricos”, el mundo contemporáneo genera lugares carentes de cualquiera de estos rasgos, unos “no lugares”, en palabras de Augé, que son siempre lugares de tránsito, del automóvil, al avión, al metro, al aeropuerto, al supermercado y al restaurante de comida rápida, todos ellos igualmente ocupados de video pantallas que absorben nuestra atención, y todos ellos comunicados entre sí de un modo fluido e indiferenciado.

Los “no lugares”, hechos a la medida del usuario individual y anónimo, están llenos de indicaciones sígnicas escritas o de grabaciones orales que determinan su uso específico, indicaciones que, alteradas, dan un sentido totalmente distinto a ese mismo espacio. Estos no lugares no registran la experiencia estratificada de los otros, del grupo o de la comunidad cultural, sino que “siempre como nuevos”, son idénticos en cualquier lugar del mundo, hechos para un usuario transeunte o turista que acaba englobándonos a todos. Estos espacios son inmediatamente traducibles a versiones “desterritorializadas” carentes de materialización geográfica: “*take away*”, listas para llevar, o conectadas a redes electrónicas “*on-line*”. [4] [5]

La redefinición general del espacio como lugar de tránsito o “no lugar” y la contracción de los espacios de interacción física entre los individuos y la colectividad, fundamentalmente de aquel espacio urbano en que se generaban y se escenificaban tradicionalmente los códigos sociales, supone una transformación epistemológica de amplio alcance de consecuencias difícilmente cuantificables. La sociología contemporánea tiende a ofrecer una perspectiva algo sombría. La indicación negativa implícita en el término “no lugar” que utiliza Augé implica en último término, sin embargo, su coexistencia polar con los lugares “propriadamente dichos”. A pesar de que en la descripción de Augé unos y otros se entremezclen e interpenetren, se imiten y se comuniquen a través de las alusiones al hogar en la sala de espera o de las conexiones

domésticas a Internet, su análisis nos transmite un sentimiento de pérdida y de nostalgia que nos recuerda al tono de los textos de Walter Benjamin sobre el París de Baudelaire, precedente inevitable de un estudio de antropología del espacio contemporáneo tan ambicioso como el que emprende Augé. Esta nostalgia se ve intensificada hasta materializarse en pesimismo absoluto en el punto de vista de su contemporáneo el sociólogo y urbanista Paul Virilio, quien describe la nueva espacialidad virtual como una marea deshumanizadora que amenaza con asolar todos los lugares junto con sus habitantes. Para Virilio la cultura informacional contemporánea supone un desvanecimiento de los espacios reales que vienen a ser reemplazados por desterritorializados espacios virtuales. Los aviones y los trenes de alta velocidad disuelven la noción de paisaje, crean espacios yermos, carentes de sentido, espacios que son definitivamente desechados en el ámbito de las autopistas de la información y con la telepresencia. La geógrafa Doreen Massey reclama atención respecto a tales espacios convertidos en “residuales” por la hegemonía de los espacios de tránsito de la sociedad informacional, espacios múltiples, repartidos ubicuamente en cada esquina o concentrados en determinadas regiones, donde quedan atrapados aquellos que están excluidos de la espacialidad virtual. La espacialidad “tradicional”, habitat de gran parte de la masa poblacional del planeta queda pues afectada en negativo por el crecimiento de la hiperconectividad de la nueva espacialidad de las sociedades informacionales.

### **Tiempos virtuales y tiempo real.**

El vector temporal en que se articula narrativamente la experiencia queda también trastocado en la sociedad informacional. Si es evidente que nunca ha existido una temporalidad antropológica única, nunca hasta ahora se había dado la activación de distintas temporalidades simultáneamente, ni la adaptación flexible de unas a otras según el complejo ensamblaje de los tiempos de producción y descanso con los particulares tiempos de transmisión de la información y de la difusión mediática. Ya no es sólo que los relojes de las bolsas de Nueva York hasta Tokio deban estar sincronizados rompiéndose la delimitación tradicional del tiempo por la rotación terrestre. Los tiempos de la vida cotidiana se ven totalmente trastocados: los tiempos del trabajador se ajustan a las necesidades puntuales del mercado globalizado rompiéndose la neta separación entre tiempos de trabajo y tiempos de ocio, mientras que ambos

ámbitos se ven invadidos continuamente por las temporalidades múltiples de los medios de comunicación.

Todas estas manifestaciones de la temporalidad en el entorno virtual responden a una transformación radical en el valor del tiempo. Virilio yuxtapone a la disolución del espacio una correspondiente espacialización del tiempo, refiriéndose con ello a la progresiva contracción y congelación de todos los procesos diacrónicos, de todas las duraciones y perspectivas, en una sincronía absoluta, aquella que es exigida por el acto de la comunicación. Esta contracción le otorga al tiempo los rasgos de simultaneidad y de copresencia que, según De Certeau, definían a los lugares, produciendo lo que popularmente se denomina “tiempo real”, uno de los parámetros por los que se cuantifica actualmente el valor de cualquier información o proceso comunicacional. En el “tiempo real” espacio y tiempo se superponen y se comprimen en el intenso instante en que, simultáneamente, se produce, se transmite y se recibe la información. El objeto prioritario de la información en tiempo real es el acontecimiento, aquel evento único, en acto, cuya especificidad se pretende comunicar, hasta el punto de que el resto de los acontecimientos quedan oscurecidos.

Paradójicamente, sin embargo, este acontecimiento transmitido en tiempo real se está virtualizando en el momento mismo de hacerse coincidir su acontecer único con el proceso de diseminación mediática. Como apunta Levy, acontecimientos e informaciones sobre los acontecimientos intercambian sus identidades y sus funciones en una indiferenciada cinta de Moebius, imagen que ilustra perfectamente la lógica de los procesos virtuales. Este acontecimiento virtualizado ya no se encadena en una trama lineal del tiempo, sino que queda congelado en el instante mismo de su “tener lugar”, pudiendo ser reduplicado una y mil veces y traducido en las distintas temporalidades de mil medios diferentes – como el choque de los aviones contra las torres gemelas el 11 de septiembre –, entrando a formar parte de una temporalidad mediática totalmente distinta, circular, que no “da lugar” nunca a una resolución. El acontecimiento permanece pues así “descolgado” de su tiempo y espacios actuales y “colgado” en un estado de irresolución perpetua, en las orillas de la eternidad, según Castells o, de un modo más apocalíptico, más allá de “los muros del tiempo” como dice Baudrillard, entrando a formar parte de lo que Virilio denomina “el paisaje de los acontecimientos”.

## **La virtualización de la política**

---

La noción de esfera pública, aquel espacio subyacente en la concepción de lo político en los regímenes democráticos surgidos de la Ilustración, donde los individuos libres dirimirían los conflictos, expresarían sus opiniones y tomarían decisiones soberanas sobre los modos de regular su vida en común, era en sí mismo una abstracción, una traducción en términos virtuales de las coordenadas actuales de lo social. Ciertas corrientes de pensamiento contemporáneas han llegado a apuntar que dicha virtualización de lo social en los sistemas políticos parlamentarios ha sido responsable de la sistemática despolitización de la esfera concreta de la vida en común. Esta corriente de pensamiento autodenominada defensora de una “democracia radical” considera que la estructura “fantasmática” de la esfera pública ilustrada enmascara tras sus instituciones representativas las estrategias de apropiación del espacio público actual por el poder hegemónico.

Lo que tal vez se le escapa a esta denuncia de lo virtual en tanto estrategia de dominación es el hecho de que toda acción o toma de posición política implica ya en sí misma un proceso de virtualización, una proyección de sí en relación a un intercambio o negociación con el otro y el consiguiente diseño de un escenario virtual en que dicha interacción sea posible. Es en su virtualidad precisamente donde radica el carácter intersocial, agonístico y abierto que distingue a la democracia de otros regímenes. Aunque es cierto que es allí también donde radica su fragilidad, pues ha de sostener el equilibrio precario entre la heterogeneidad y los impulsos inestabilizadores que le son consustanciales y la producción de unos parámetros reconocibles por la comunidad y de unos mecanismos que garanticen la participación igualitaria de todos y el mantenimiento del sistema. La sacralización institucional de dichos mecanismos por medio de alusiones a la historia o a la identidad nacional, su separación y expropiación de los agentes de los que derivan, y su consiguiente monopolización por un poder hegemónico no serían pues consecuencia directa de la virtualización sino, más bien, una “desvirtuación” de la misma.

Las consecuencias y los peligros políticos de la hipervirtualización de la sociedad informacional han de buscarse pues en otro lado. A pesar de la multiplicación de los intercambios comunicacionales la lógica de redes que hemos descrito anteriormente tiende de hecho a eliminar las separaciones y las ocasiones de fricción y conflicto entre sujetos diferenciados que son origen de lo político en pro de la intensificación de los flujos. Las distinciones entre lo individual y lo colectivo, entre lo privado y lo público y

entre el trabajo y la propiedad del producto del mismo, cuya regulación y armonización eran el objeto central de la política, han sido sacudidas y sustancialmente desdibujadas. Si bien estas distinciones no han desaparecido totalmente sí se han permeabilizado plegándose a las demandas de flexibilidad y accesibilidad absoluta de la virtualización. Esta situación podría llevar a una intensificación de lo político al exigir un estado de negociación constante en una situación de coyuntura nunca resuelta. Sin embargo, los sujetos sociales ven disminuidas las oportunidades de posicionarse puesto que tal posibilidad no está prevista en los protocolos de la comunicación global, o peor aún, está hipercodificada hasta la neutralización absoluta de su poder subversivo. Es más, al concebirse a sí mismos, tal como hemos visto al tratar los sujetos y los cuerpos, a modo de vehículos o instrumentos en vez de como entidades autónomas, ya no imprimen su diferencia en el espacio público, ya no se “incorporan” como apunta Michael Sorkin, sino que se asimilan, estando dispuestos – o forzados - a claudicar su diferencia en pos de una perfecta integración y codificación dentro del sistema.

Por tanto, la agencia política de los individuos y los colectivos no se desvirtúa por ser desarrollada a través de medios informáticos (comicios electrónicos), o por ser articulada mediante instituciones sin una localización específica (ventanillas electrónicas o ayuntamientos virtuales), sino por la atrofia de su capacidad confrontacional. A la expansión potencial del ágora en términos globales ha sucedido lo que Rosalyn Deutsche ha denominado acertadamente como “agorafobia”.

### **La virtualización de la resistencia.**

La sensación de sofoco que nos transmiten las bellas metáforas con que Castells, Baudrillard y Virilio describen la situación actual ha sido contestada en los últimos años por ciertos teóricos de la resistencia mediática que interpretan la diseminación de lo virtual como una redefinición positiva de los parámetros de la lucha contra el poder. La expansión de la sociedad informacional no supondría según el punto de vista de los italianos Maurizio Lazzarato o Antonio Negri la correlativa implosión de todos los movimientos de liberación, sino todo lo contrario. En primer lugar, estos autores no aceptan la interpretación de que el capital por sí mismo haya generado la sociedad informacional, reivindicando la agencia de la multitud productiva en la intensificación de la comunicación y en la configuración del nuevo entorno global. Rechazando la demonización absoluta de la así llamada “industria cultural” por el marxismo

frankfurtiano, estos autores reconocen en los nuevos modos de producción y circulación del conocimiento los ingredientes necesarios para la generación de una inteligencia colectiva capaz de apropiarse y de subvertir los parámetros y mecanismos de control impuestos por el poder hegemónico.

La producción de la nueva riqueza que es la comunicación se basa en la proliferación de los procesos comunicativos por medio de la intensificación de los deseos y de los intercambios afectivos. El cambio de paradigma supone, a su vez, la correlativa redefinición del régimen de trabajo, el que se ha venido denominar “trabajo inmaterial”, cuyo fin es la producción y diseminación de la información y el conocimiento. El trabajo inmaterial basado en la producción intelectual y estética llevada a cabo de un modo cooperativo e inmediatamente puesta en común a través de las redes comunicacionales sería el caldo de cultivo idóneo para la configuración espontánea de un comunismo primario. Por otro lado, la disolución de las delimitaciones estrictas de interioridad y exterioridad, de identidades y corporeidades, de espacios y de tiempos en el ámbito virtual podría interpretarse como un entorno potencial de liberación. La problematización constante de los parámetros de la cultura podría ser visto como una potencial situación de carnaval, en el sentido en que Bajtin lo interpreta, en el que fuera posible la contestación y subversión de los modelos de opresión prefijados por el poder.

Dentro de este entorno han surgido movimientos activistas, a los que podríamos denominar activistas de la virtualidad, que defienden la naturaleza subversiva de la misma y que luchan por construir y conservar espacios comunicativos y de diseminación del material cultural abiertos frente a los intentos de monopolio, privatización y exclusión llevados a cabo por las grandes corporaciones que pretenden controlar y parcelar dichos flujos. Como tendremos ocasión de comprobar al analizar el activismo en la red, los movimientos de resistencia virtual operan en muchos frentes, desde la defensa del software libre, a la generación de plataformas autónomas de producción cultural y política y a la transformación de los derechos de autor, el así llamado *copy left*, que permita la libre circulación de la información.

## **Bibliografía**

Augé, Marc, *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, Barcelona: Gedisa, 2001.

Barthes, Roland, *S/Z*, Madrid: Siglo XXI, 2001.

Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona: Kairos, 1987.

De Certeau, Michel, *The practice of everyday life*, Los Angeles: The California University Press, 1984.

Deutsche, Rosalyn, "Agorafobia", en *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*, eds Paloma Blanco, Jesús Carrillo, Jordi Claramonte y Marcelo Expósito, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2001.

Foucault, Michel, *La arqueología del saber*, México D.F.: Siglo XXI, 1970.

Giddens, Anthony, *Modernity and Self-identity*, Cambridge: Polity, 1991.

Lash, Scott y Urry, John, *Economías y signos de espacio. Sobre el capitalismo de la posorganización*, Buenos Aires: Amorrortu editores, 1998.

Lazzarato, Maurizio, "New forms of production", *Readme*, Amsterdam: Autonomedia, 1999

Levy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona: Paidós, 1999.

Massey, Doreen, "Imagining globalization: power-geometries of time-space", *Global Futures: Migration, Environment and Globalization*, eds A. Brah, Basingstoke: Macmillan, 1999.

Negri, Antonio, "Back to the future", *Readme*, Amsterdam: Autonomedia, 1999

Sorkin, Michael, "Traffic in democracy", en *Giving Ground. The politics of propinquity*, eds. Michael Sorkin y Joan Copjec, Nueva York: Verso, 1999.

V.V.A.A., *Virtual Politics*, ed. David Holmes. Thousand Oaks: Sage, 1997.

Virilio, Paul, *Un paisaje de los acontecimientos*, Barcelona: Paidós, 1997.

Wu Ming, *Esta revolución no tiene rostro*, Madrid: Acuarela, 2002.

---