

CARTOGRAFÍAS DE LA COMUNICACIÓN

Iván Rodrigo Mendizábal

CARTOGRAFÍAS DE LA COMUNICACIÓN

*Panoramas y estéticas en
la era de la sociedad de la información*



UNIVERSIDAD ANDINA
SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador



CARTOGRAFÍAS DE LA COMUNICACIÓN

Panoramas y estéticas en la era de la sociedad de la información

Iván Rodrigo Mendizábal

1ra. edición

Universidad Andina Simón Bolívar

Av. Toledo N22-80 (Plaza Brasilia)

Apartado postal: 17-12-569

Quito - Ecuador

Telfs. (593-2) 2556405 / (593-2) 2556406

Fax: (593-2) 2508156

E-mail: uasb@uasb.edu.ec

<http://www.uasb.edu.ec>

Ediciones Abya-Yala

Av. 12 de Octubre 14-30 y Wilson

Casilla: 17-12-719

Quito - Ecuador

Telfs. (593-2) 2506267 / (593-2) 2562633 / (593-2) 2506247

Fax: (593-2) 2506255 / (593-2) 506267

E-mail: editorial@abyayala.org

<http://www.abayayala.org>

© Iván Rodrigo Mendizábal

E-mail: irodrigo26@hotmail.com

Derecho de autor: 015546/2001

ISBN: 9978-22-195-6

Portada: Raúl Yépez

Impresión: Producciones digitales Abya-Yala

Impreso en Quito - Ecuador, enero del 2002

CONTENIDO

PRÓLOGO 7

De cartografías y mapas nocturnos
José Laso R.

PRESENTACIÓN 11

Ante las incertidumbres de la virtualidad y la cibercultura
Hernán Reyes Aguinaga

INTRODUCCIÓN 15

I. ESCENARIOS EN COMUNICACIÓN 23

Paisajes de entrada 29

 Geeconomías 29

 Geomedias 36

Dos ejes situacionales 48

 La modernidad como metaespacio socio-histórico 48

 La globalización como organizador del sentido
 de la sociedad contemporánea 56

Un mapa situacional 64

II. DE LAS CULTURAS TRANSLOCALES A LOS NO LUGARES SOCIALES	75
Territorio y lugar	76
Mutación del espacio y de lo social	78
Nación planetaria-comunicacional	83
Identidades culturales	86
Sociedad y urbanización	91
La ciudad como espacio de flujos y lugares	98
Ultimo reducto de lo social, el consumo	105
Los espacios del consumo simbólico: los no lugares	109
III. CULTURA DE LA PANTALLA Y REALIDAD VIRTUAL	121
Las tecnologías para la configuración de la realidad	122
Cultura de la imagen, cultura digital	136
La virtualidad y lo postmoderno	143
IV. TECNOLOGÍA Y CIBERCULTURA, CUERPOS VIRTUALES Y CUERPOS AUTODEPURADOS	149
Techne-tecnología como recursos modeladores de lo social	150
La tecnología y la sociedad global	156
Del cuerpo social al nuevo cuerpo tecnológico	159
ADN comunicación	168
BIBLIOGRAFÍA	173

PRÓLOGO

DE CARTOGRAFÍAS Y MAPAS NOCTURNOS

El grafiti escrito en una pared, de algún lugar o de algún no-lugar, en una pared no espacial, interior, se ha convertido hoy en un tópico del desasosiego: “cuando teníamos todas las respuestas, nos cambiaron las preguntas”. De allí que paradójicamente, en el instante mismo, en que la digitalización del planeta permite entender el tejido último de la carne de la que estamos hechos, y penetra el interior de nuestra vida cotidiana, del cajero automático a la televisión digital, parecería que ese desorden que introduce lo simbólico y que nos permite amar o sentir nostalgia, más allá de la mecánica exacta, de la programación asombrosamente animal, parece también tocada por las grandes mutaciones que vivimos. Se han cambiado, entonces, las preguntas, que nos hacíamos sobre el sentido de la vida, en este planeta azul que habitamos. La envergadura de los cambios es tan profunda, que afecta y modifica, nuestro “sensorium” como lo pensó Walter Benjamín, es decir, nuestra forma de percibir y estar en el mundo, también nuestras sensibilidades, subjetividades y los laberintos de la intimidad.

Imbricado con el cuerpo de lo social existe, entonces, este nuevo cuerpo tecnológico, atravesado también por los poderes, las exclusiones, las miserias. Cuerpo de mutaciones irreversibles. Margaret Mead lo había dicho refiriéndose a los jóvenes que aparecen hoy “como los primeros habitantes de un nuevo país”.

Pero parecería que todos los seres humanos, nos despertamos las mañanas y de alguna manera nos sentimos habitantes de un nuevo país, y nos acontece también aquello que dice Martín Barbero, que aunque los jóvenes vivan en la misma casa que sus padres no habitan, la misma ciudad. Y quizá vivamos en estas geografías diversas, rotas, ininteligibles, que hacen estallar nuestras identidades, que nos angustian y que nos permiten construir los mapas para orientarnos.

Iván Rodrigo se sitúa justamente en este punto. Su ensayo se llama “*Cartografías de la Comunicación*”. Pero trazar un mapa supone un profundo conocimiento de este nuevo territorio representado. El ensayo de Rodrigo que honra a las universidades ecuatorianas por donde él ha pasado como docente, está construido sobre una lectura personal y profunda, de todos aquellos pensadores, que en este mismo momento del mundo, tratan de aclarar las fuentes de las inmensas mutaciones que padecemos, dimensiones asombrosas y dolientes, de que está cargada esta palabra del padecer.

Las “*Cartografías de la Comunicación*” me remiten a ese otro texto que escribió Jesús Martín Barbero: “*Mapas nocturnos*”. Mapa nocturno: un mapa para indagar la dominación, la producción y el trabajo, pero desde el otro lado: el de las brechas, el consumo y el placer. Un mapa, no para la fuga sino para el reconocimiento de la situación desde las mediaciones y los sujetos. Para cambiar el lugar desde el que se formulan las preguntas, para asumir los márgenes no como tema sino como enzima. Porque los tiempos no están para las síntesis y son muchas las zonas en la realidad cotidiana que están aun por explorar, y en cuya exploración no podemos avanzar sino a tientas, sin mapa o con solo un mapa nocturno.

“Cartografías de la Comunicación”, texto indispensable y enigma, no sólo para los universitarios sino para todos los que requerimos mapas para orientarnos en las noches y los días de los desasosiegos constitutivos de nuestras actuales formas de vivir. Lugar, quizá no tanto de respuestas, pero pared firme para escribir nuevas preguntas desde los deslizamientos y las obscuridades de las noches.

*José Laso R.
Universidad Andina Simón Bolívar*

PRESENTACIÓN

ANTE LAS INCERTIDUMBRES DE LA VIRTUALIDAD Y LA CIBERCULTURA

La realidad humana es incesante en su historicidad y siempre está desplegando nuevos caminos por recorrer. Pero no siempre uno se anima a hacerlo y los que lo hacen a veces deben sufrir las consecuencias de su apuesta. Las nuevas tecnologías y la cultura a la que han dado lugar (nombrada de distinta forma: cibercultura, cultura audiovisual, videosfera) han generado una ola de detractores y de defensores. Los primeros suelen rápida e inmediatamente ser ubicados en la línea de los “apocalípticos” o “pesimistas tecnológicos”, mientras los segundos anteriormente mencionados fácilmente entran a formar filas del grupo de los “utopistas tecnológicos”, por no decir directamente ubicados como “pro-globalistas”.

Con toda seguridad, estas ubicaciones hechas con tanta seguridad resultan tramposas. De hecho, quedan sometidas a la misma lógica con la que el mundo se divide en blanco y negro, en izquierda y en derecha, en buenos y malos. A lo que aportan estas simplificaciones juzgativas no es sino a seguir ocultando lo que precisamente se debe develar: los matices, las densidades, las tensiones entre lo

sustancial y lo superficial, las tendencias subyacentes y las implicaciones ontológicas que bucean en el fondo de la problemática.

No queda más, entonces, que trastocar los caminos de las reducciones y arriesgarse a apostar por encarar de frente las dificultades que toda nueva realidad presenta para los ojos del acostumbramiento y la seguridad. Sin embargo, esta actitud de “corazón imaginal y ojos abiertos de par en par” tiene que seguir alguna orientación, pues los caminos oscuros requieren de lunas o estrellas que los alumbren.

Actualmente Slavoj Žizek es considerado un insigne pensador de talla mundial. Más allá de la polémica que su nombre y su obra generan entre circuitos académicos, Žizek plantea una manera radicalmente distinta de encarar muchos nuevos problemas de la realidad contemporánea. La cibercultura debe ser confrontada desde una actitud “conservadora”, plantea al pensador (1). Y fundamenta su aserto en la existencia de dos mitos contemporáneos que genera la cibercultura y que deben ser develados. Para Žizek, la cibercultura no posibilita un regreso al pensamiento concreto o sensual, ni la cibercultura implica la superación de la cultura modernista del “cálculo” por la nueva cultura de la “simulación y la opacidad tecnológica”. En el fondo ambos mitos no conducen sino al error o mejor dicho, a una nueva fantasía ideológica. Lo Real, o sea el trasfondo de las cosas, sigue estando ahí, sólo que ahora es la serie digital que está detrás de la pantalla.

¿Qué efectos ocasiona la computarización de la vida en la cotidianidad de la experiencia? Žizek alerta tres: se borran las diferencias entre la vida real y su simulación mecánica, entre la realidad objetiva y la percepción ilusoria y entre los efectos y sentimiento pasajeros y la esencia ontológica que permanece. Con seguridad los efectos de estos borramientos son incomensurables aun.

Por su parte, el filósofo y urbanista francés Paul Virilio (2) alerta que las nuevas tecnologías ponen en práctica un “tiempo real” que no tiene que ver con el tiempo histórico y que la velocidad que

este implica es una “amenaza tiránica” de un nuevo poder casi absoluto. Este nuevo poder (político) contiene tres atributos cuasi-divinos: la ubicuidad, la instantaneidad y la inmediatez.

Sin querer profundizar en la discusión por falta de espacio, solo queda decir que resulta bastante claro que las nuevas tecnologías implican una radicalidad filosófica, ética, política e histórica de imprevisible magnitud. Por ello, el libro al que este prólogo se refiere expresa tres virtudes. En primer lugar, pone sobre el tapete una de las problemáticas teórico-filosóficas más fascinantes de la época actual. En segundo lugar, propone una visión contextual-textual de dicha problemática, es decir, no se queda sólo en el plano discursivo sino que intenta sumergirse más allá de lo visible. En tercer término, la estructura del trabajo esta trabajada de tal forma que le sirve al autor para plantear sin ambages una postura personal que felizmente escapa al binarismo maniqueo que se ha criticado al comienzo de este breve ensayo de prologación.

El lector podrá o no estar de acuerdo con muchas de las afirmaciones que Iván Rodrigo hace en este libro. Lo que no es posible dejar de hacer es reconocer que la obra busca provocar nuevas maneras de interpretar una realidad que ha superado los cánones y modelos anteriormente útiles para explicarnos el mundo. La cibercultura plantea nuevos retos al pensamiento y la acción, tal como recientemente lo han hecho la relatividad, las convergencias disciplinarias en la ciencia, el pensamiento de la complejidad, la teoría del caos y, ahora último, la globalización.

No queda sino, aceptar de nuevo la incertidumbre e intentar ponerse en camino, aunque sea para perdernos momentáneamente. Al final, alguna nueva luz tendrá que aparecer para posibilitarnos seguir caminando, y quien sabe, llegar a alguna parte.

Hernán Reyes Aguinaga

Notas

(1) ZIZEK, Slavoj, El Acoso de las Fantasías, Siglo XXI, 1999, p. 148 y ss.

(2) VIRILIO Paul, El Ciber mundo, la Política delo Peor, Cátedra, 1999, p. 16 y ss.

INTRODUCCIÓN

I

El mundo contemporáneo atraviesa una serie de cambios que conllevan rupturas y descubrimientos asombrosos. ¿Quién hubiera pensado que ahora se hable de poder crear nuevos seres a partir de la manipulación de genes? Aunque en décadas anteriores esta situación ya se había esbozado como posibilidad, hoy esto tiene relevancia tanto cultural y biológica como también ideológica. Sólo este cambio comprende una diversidad de elementos involucrados los cuales muy pocos podemos imaginar y que van desde lo que es el diseño de una nueva humanidad hasta el imaginario del retorno al origen mítico del ser humano.

Este es un ejemplo en el que tiene que ver la comunicación. No tanto porque podamos informar de ello a las sociedades y culturas sino cuanto, detrás de esta situación, subyace una concepción que se emparenta con el hecho de que en la sociedad de la información y del conocimiento la comunicación es un fundamento de la tecnología y del poder.

El tema que aborda el presente ensayo precisamente tiene que ver con estos cambios, con estas nuevas situaciones, con algunos de los lugares aun no investigados (o por lo menos que están em-

pezando a llamar la atención) y que se denominan los “nuevos escenarios” de la comunicación. Parto de la consideración de que lo que se designa nuevos escenarios son acontecimientos que modifican la realidad de la vida cotidiana de las personas y de la sociedad. A lo largo de la historia de la humanidad siempre ha habido mutaciones y revoluciones, aunque en muchos casos, sus efectos fueron sentidos por las culturas en un plazo de tiempo más largo. La imprenta, por ejemplo, significó en su tiempo un cambio cultural. Su asimilación y sus consecuencias en la modificación de la cultura oral a la cultura del documento-monumento escrito, fue un hecho que paulatinamente determinó el desarrollo de las sociedades sobre todo europeas.

El panorama que presenciamos hoy en día se muestra interesante y hartamente cenagoso. Vivimos, como sugiere Alvin Toffler (1997a, 1997b, 1998), en una era geoinformacional donde el valor más importante ya no es ni siquiera la fuerza de trabajo sino el manejo, la administración, la gestión, la circulación, la conformación de la información. En esta nueva era, los medios técnicos de información (traigo a colación la nominación de Baudrillard (1989)) se transformaron eminentemente en medios de comunicación, pero no en los términos que los conocíamos sino en otros: pues ahora evidencian y sirven para la escenificación y las luchas por el poder de algunos de los diversos actores sociales. Para ellos, son sus tecnologías encarnadas en sus luchas discursivas.

Desde este punto de vista, hay una aceleración de los procesos, un acortamiento de las distancias, y sobre todo, una mirada global que se va expandiendo sin considerar fronteras. Lo que pasa en la actualidad es diferente a lo que acontecía en siglos anteriores. Las revoluciones de la informática, de las telecomunicaciones, de la economía, las generacionales, las étnicas y otras se sienten mundialmente en el mismo momento en que se están produciendo. Esta es la diferencia respecto de otras revoluciones. Como diría Paul Virilio (1997), los nuevos escenarios, cuya característica es la velocidad, se fundamentan en la lógica de la mediación y del poder.

En este sentido, paradójicamente se ha comenzado a ver la emergencia y la evolución de los medios masivos a los medios globales de comunicación en los últimos cien años siendo todos ellos los protagonistas del final del siglo XX y el comienzo del XXI. Estos nuevos medios han cambiado el paisaje tanto de las relaciones interculturales, locales y nacionales como del modo de construir y ver la realidad social. Han puesto en el tapete de la discusión el problema de la construcción de los imaginarios, y sobre todo, han tomado la posta de las viejas instituciones educativas suplantándolas, en cierto sentido, en la formación social de las comunidades y sus habitantes. Hoy interaccionamos con los medios de comunicación, y a través de ellos, con el Estado, con la sociedad, con nuestros semejantes. Pero también construimos o imaginamos con éstos nuestra realidad presente y futura.

Paralela a tal emergencia de los medios de comunicación (que en definitiva y más apropiadamente se les puede calificar como la emergencia de las tecnologías de la comunicación), está la internacionalización de la economía. Las sociedades actuales no se pueden pensar sin considerar el componente económico y su relación con el político y el comunicacional. Mientras la economía y la política sirven para regular las interacciones como sistemas de transacciones simbólicas dentro de la sociedad la comunicación tiene como función el inculcar tal regulación en el imaginario social como necesidad para la supervivencia de los ciudadanos.

Este panorama, sin embargo, es necesario entenderlo dentro de dos perspectivas o espectros más amplios que se denominan respectivamente, *Modernidad y globalización*. Los “nuevos” escenarios de la comunicación, hoy más que nunca, responden a estas dos perspectivas. Son, acogiendo la tesis de McLuhan (en McLuhan y Powers, 1995), como el fondo de los cambios que se dan en la sociedad donde, las situaciones, las tendencias, los acontecimientos que se suscitan y que para muchos son escenarios de evidenciación de tales perspectivas, son la figura que nos inquieta y nos abruma.

Modernidad y globalización tienen como correlatos, entonces, la economía y la comunicación. Quizá habría que decir que más bien ambos reestructuran en capitales simbólicos los potenciales culturales de una sociedad y contribuyen a la tecnologización completa de la vida. Llama la atención que los nuevos escenarios de la comunicación desde este punto de vista y con una precisión entusiasta sean abordados por economistas y administradores, todos ellos científicos de la razón práctica. A las ideas de Peter Drucker, Paul Kennedy, John Naisbitt, Taichi Sakaiya y Francis Fukuyama, se han unido periodistas como Alvin Toffler o informáticos como Nicholas Negroponte. En todos ellos, el mundo del futuro no es apocalíptico ni implica su acabamiento. Las tesis sobre la hecatombe de la humanidad y el reemplazo del ser humano por las tecnologías han quedado atrás. Incluso lo narrado y mostrado por la ciencia ficción (en lo que respecta a la descripción de nuevos entornos o aparatos) parece cobrar cierta realidad sobre todo por su carácter visionario y profético. Hoy más que nunca, la gente se pregunta hasta qué punto se podrá llegar una vez que la humanidad está empezando a conocer los límites de sus propias convenciones. Detrás de los nuevos escenarios hay una nueva iluminación.

Al respecto, en una película del italiano Valerio Zurlini, *“El desierto de los Tártaros”* (1976) sobre una novela de Dino Buzzati se tematiza el temor de los cambios, los límites y las iluminaciones que de pronto ellos suscitan. Aunque el film parece ser una interpretación de los miedos de los legionarios defendiendo un fortín cuasi abandonado en un desierto al que los tártaros quieren llegar y apoderarse, aquél es verdaderamente una metáfora de las actuales revoluciones y de los nuevos escenarios: ese mundo militar, ordenado, establecido, regentado por leyes, organizado por la razón y por la ciencia, ubicado en un territorio inhóspito del cual los generales se creen detentadores, es siempre invadido por los bárbaros, por aquellos que no tienen rostro, por quienes desordenan y ponen en duda todo lo que se ha ido estructurando como “lógico”. Una secuencia, la final,

expone maravillosamente el dilema de enfrentar lo nuevo (lo hasta ahora sabido pero no vivido en carne propia): los oficiales esperan con temor a esas luces que avanzan lentamente las que tardarán días o semanas. Tal parece ser nuestra espera, amparados tras las pantallas de la televisión donde vemos que va a venir el futuro, de forma ilusoria.

El nuevo escenario es precisamente no tanto el efecto causado por las contingencias de la historia y sus tecnologías, ni tampoco sencillamente el acontecimiento que implica su espera; es, en definitiva, la operación por la cual internalizamos o subjetivamos el cambio que ya habíamos ido viviendo paulatina e imaginariamente. Las revoluciones y sus escenarios no son inmediatos sino son procesos. Son sistemas cognitivos que construyen futuro, es decir, que vuelven presente los sueños y los dramas del cambio, aunque muchas veces también impliquen dolor. Son prácticas cotidianas de las cuales recién prestamos atención cuando han exacerbado su límite. Hoy la multiculturalidad es un nuevo escenario. La cibercultura y la ciberpolítica lo son también. Pero nos damos cuenta de ellos cuando las relaciones entre personas y grupos sociales han roto las fronteras por la necesidad económica de las migraciones o cuando la informática nos ha hecho dar cuenta que es posible conversar y negociar online en tiempo real sin necesidad ver la cara de nuestro interlocutor. Imagino que dentro de poco tomaremos conciencia cuando la genética ya ha invadido por completo la vida familiar o cuando esta se ha constituido ya en un modo de pervivencia política.

De hecho, todo cambio, toda presencia de tecnología, toda acción que se realice, todo escenario implica exclusiones e inclusiones. Entonces, los nuevos escenarios parten precisamente de las prácticas sociales donde el espectro paradigmático y sus correlatos se recomponen y se llevan a extremos.

Considerando la diversidad de problemas que están involucrados en el tema, quiero reflexionar los nuevos escenarios con ojos entusiastas ante un nuevo milenio que se inicia, y en el cual evidente-

mente hay cambios o mutaciones radicales, y donde las revoluciones que se están dando son, en la práctica, el resultado del ejercicio de la gente común que aun no ha comprendido del todo la fuerte presión de los (sus) hallazgos, acontecimientos, fenómenos mediáticos, económicos, culturales, globalizadores pero que ya los ha internalizado en su vida cotidiana sin más cuestionamiento que su propia resignación o quizá su propia admiración.

II

Este ensayo inscribe los escenarios de la comunicación. Pienso que éstos son eminentemente un reto para la reflexión del mundo contemporáneo. Tiene mucho que ver con la historia de la humanidad, con los saberes y los conocimientos constituidos. Desde mi perspectiva, la comunicación no está excluida pues este componente permite explicar cómo los acontecimientos se convierten en procesos de lenguaje: al final estamos en el marco de procesos discursivos por el impacto de las emergencias socio-mediáticas.

Por otro lado, la reflexión es interdisciplinaria. Hoy la comunicación no es posible entenderla sin pensarla desde la filosofía, la sociología, la antropología, la economía, la política e incluso la biología y otras ciencias.

Mi explicación de los nuevos escenarios parte de espectros más amplios como la *Modernidad* y la *globalización*. Ambos son importantes y determinantes en la conformación de las culturas occidentales y no se los puede negar ni dejar de lado. Se trata de hacer una lectura de aquéllos y de los correlatos inscritos desde una perspectiva crítica y deconstructiva. La postura postmoderna da esa posibilidad aun que trataré de ir más allá.

Me interesa abordar específicamente tres escenarios desde los cuales se explica el mundo contemporáneo de final de siglo XX y de comienzos del XXI: la inter y multiculturalidad con sus implican-

cias en la desterritorialización; los nuevos lugares y espacios lo que nos permite hablar de las ciudades contemporáneas; y, la cultura multimedial y las tecnologías como sistemas de lenguaje.

En ese marco hay actores sociales importantes. Por ejemplo, los nuevos sujetos sociales, rostros interpelantes de la cotidianidad. Migrantes por un lado, ciudadanos por otro. Por ejemplo, el siglo XX ha sido el escenario de la emergencia de la mujer. Esto ha demarcado las nuevas relaciones de género que son, en parte, el meollo de las relaciones inter y multiculturales.

También están los artefactos. Se debe diferenciar lo que denominamos nuevas tecnologías de los artefactos tecnológicos. Éstos son también actores de los cambios sociales que vivimos. Lo han sido siempre. Pero ahora son más determinantes pues con ellos nos explicamos el modo de vida de las sociedades contemporáneas. Virilio ilustra esto de la siguiente manera:

La guerra de los Balcanes y la del Líbano habían sido impensables sin la televisión. Han sido desencadenadas y alentadas por el odio que los medios de comunicación han suscitado a través de las televisiones libres. Por tanto, este fenómeno está también unido a la rapidez y a la inmediatez. "La televisión ha segado más vidas que las balas", dice [Emir] Kusturica después de haberme leído (1997: 95-97).

Ni qué decir de la famosa Guerra del Golfo... o de la Guerra de los Balcanes... o la reciente guerra en Afganistán... ¿Y la de Ecuador con Perú?

¿Y qué de la misma vida cotidiana? La espiritualidad, la profusión de religiones y sectas, el existencialismo, la fenomenología, el retorno del sujeto son también temas de interés. También está cambiando nuestra perspectiva del cuerpo y desde allá, de lo erótico.

Este texto no pretende dar respuestas ni hacer análisis acabados de estos y otros cambios. Ni tampoco reinventar teorías. Me motiva el interés de entablar una reflexión sobre situaciones nuevas pero aun impensadas en profundidad.

ESCENARIOS EN COMUNICACIÓN

El fin de la metafísica da vuelta al cuadro: el espejo en que al fondo de la escena se mira el rey, que es a quien el pintor mira, se pierde en la irrealidad de la representación. En adelante será la trama que tejen las figuras y los discursos (las imágenes y las palabras) donde reside la eficacia operativa de los modelos con que trabajan esas ciencias que denominamos humanas (Jesús Martín Barbero, 1999: 6).

Cuando se menciona la palabra escenario nos viene a la mente la idea de algo que tiene que ver con el teatro o el cine. Es claro que el término alude siempre a un lugar donde se representa y, de alguna manera, lleva a pensar en aquél ambiente diferenciado de los asistentes a una obra donde un grupo de actores se muestra y vive un mundo concreto: *re-presentan*, es decir, se exhiben vestidos de máscaras, aquello que corresponde a un “otro” o una “otra cosa”.

Tanto en el cine como en el teatro el escenario es un ámbito donde, en el marco de un tiempo variable, se dan *asuntos* que aluden a un determinado concepto o idea que se representa. En esta noción,

la forma o la conformación del lugar es determinante para la exposición de un argumento. El término es interesante puesto que, desde este punto de vista, tiene que ver con temas o con textos que se muestran como *sistemas de relatos*. Son los actores, sin embargo, los que hacen la vida del escenario en el mismo sentido que alguna vez Meyerhold ([1934] 1988: 176 y sigs.) planteaba indicando que aquellos *determinan* el significado de dicho espacio.

El escenario es un espacio, nos dice Jesús García Jiménez, y como tal es un *organizador del relato* (1993: 366). Entonces este es un primer acercamiento a la noción que se analiza. Adicionalmente cuando me refiero a escenarios estoy aludiendo al hecho de que en estos espacios se representan una variedad de situaciones, de postulados, de datos, de significados, como relatos que se entienden como programas narrativos, y al mismo tiempo, como procesos que permiten la aprehensión del contenido.

De ser así, el escenario trasciende al mero lugar real transformándose en el espacio de representación aunque se muestre como el primero. El escenario de la lucha política, por ejemplo, es el Congreso Nacional. Pero nosotros pensamos automáticamente en este predio y le damos el significado que implica, pues en él se discuten, se legitiman, se confrontan las posturas y los intereses de diversos colectivos organizados y normatizados en forma de partidos: éstos a su vez pretenden representar a la ciudadanía en sus diversas ideologías. El relato implícito en todo esto, entonces, es el que teje el discurso político que sugiere la lucha por el poder, la dominación y la hegemonía. Para ello existen diversos programas narrativos como las sesiones parlamentarias, las reuniones partidarias, las declaraciones ante la prensa, etc. El lugar político es un espacio discursivo y en los discursos vemos escenificarse la negociación por el poder.

Desde esta situación, un escenario es más *expresión de sentido* (de significado) que de lugar físico. Es un espacio imaginario e imaginado al cual acudimos intentando dilucidar la aparente verdad de un acontecimiento. La relación escenario-relato es importante,

porque en dicho espacio se trata de historizar nuestra propia percepción de la realidad expuesta o representada. Nos lo recalca Pérez Lindo en su definición de escenario:

...no se trata de teorías que ofrecemos como verdaderas ni de representaciones de la realidad. Son instrumentos de análisis, “guiones”, que nos permiten entender lo que está pasando y que nos sirven para elaborar interpretaciones (1998: 13).

Entender al escenario como el espacio de conformación y circulación de relatos es, al mismo tiempo, comprender cómo se estructuran o se darán aquellos. Por ello, la noción de escenario va más allá de la mera situacionalidad porque nos obliga a pensar en nuestro modo de percepción de una realidad (de la que coparticipamos) forzándonos a que hagamos “mapas de concordancia”. En una primera instancia, quizá debamos concluir, que un escenario es la exposición de una hipótesis en forma de mapa. Como sugiere Pérez Lindo, se debe pensar en un guión que nos lleva a repensar nuestra posición frente al mundo que se está dando independientemente de nosotros.

Los acontecimientos que constantemente se suscitan en la actualidad merecen ser pensados no solamente desde el asombro o la duda, sino sobre todo tratando de configurar sus relaciones, sus determinaciones, sus condiciones, de tal manera que podamos “espacializar” también el pensamiento respecto de tales situaciones que presenciamos o vivimos. La idea de espacialización, sugerida por Jameson (1995a: 22), por otro lado, requiere observar los escenarios como territorios figurativos de representación y de fijación de temas para la reflexión y discusión.

El impacto de la informática en la vida cotidiana es un escenario: este se manifiesta en la telemática. Pero no es un escenario sólo porque veamos allá computadoras y casas controladas con *software* programado como Bill Gates proclama, o porque la racionalidad informática nos obliga a suponer un mundo más ordenado y feliz (que expresa, por otro lado, la parodia implosionada por Aldus Huxley en

su novela de 1932 “*Un mundo feliz*”). Es un escenario porque fija el tema, el asunto de la tecnocracia a un nivel tanto político, social y también cultural. La *escenificación* de este acontecimiento, de alguna manera, implica que tengamos “conciencia de la totalidad social” (ídem: 23) que abarca y subsume.

En otras palabras, un escenario implica, hipótesis de trabajo, espacio figurativo, e instrumento de acercamiento a determinadas realidades y hechos: requiere que sepamos de nuestra posición frente a tales situaciones. Podemos emparentar la idea de escenario con el de *mapa cognitivo* que sugiere Jameson a partir de las tesis del geógrafo Kevin Lynch, quien emplea el enunciado para explicar el cómo las personas en la vida cotidiana dan sentido a sus hábitats urbanos como a su propia vida, de acuerdo a su propia experiencia y racionalidad. Jameson escribe:

...la realización de mapas cognitivos en sentido lato llega a exigir la combinación de datos puramente vivenciales (la posición empírica del sujeto) con concepciones abstractas y artificiales de la totalidad geográfica (1995b: 116).

Desde este marco, la idea de escenario cobra una nueva dimensión, pues si es un instrumento de análisis, o la configuración de una hipótesis, aquello implica también el presupuesto para *historizar* nuestra relación con las situaciones que constantemente estamos viendo o presenciando.

Suponiendo que se debe encarar este reto comprensivo, la propuesta de hablar de escenarios de la comunicación implica preguntar cómo se ha ido adquiriendo la idea sobre “lo real” y la facticidad de los acontecimientos o las eclosiones que llaman la atención donde los medios y las tecnologías de comunicación tienen una radical participación y plantearse hipótesis que lleven a la construcción de nuevos presupuestos para avizorar posibles consecuencias o cambios. De hecho, el mundo actual requiere que no seamos simples observadores de los cambios. Las revoluciones desde ya implican que

se debe tomar posición para lo cual se requiere tener un mapa de sus lógicas.

Planteemos otro problema. La comunicación no se reduce a los medios y a las tecnologías, tampoco a las interacciones personales y sociales, ni simplemente a la circulación y el intercambio simbólico, aunque en todos ellos veamos al proceso que hace en sí a la definición de aquél. Quizá debamos re-entenderla en el contexto actual, *como una cultura*, es decir, como una estructura social de la sociedad actual (llámese esta “sociedad geoinformacional”, “sociedad del conocimiento”, “sociedad postindustrial”, “sociedad postcapitalista”, “sociedad de la información”, “aldea global” o “postmodernidad” como muchos la califican). Anota el lingüista y crítico inglés, Fredric Jameson:

...se trata de una prodigiosa expansión de la cultura en el dominio de lo social, hasta el punto de que no resulta exagerado decir que, en nuestra vida social, ya todo -desde los valores mercantiles y el poder estatal hasta los hábitos y las propias estructuras mentales- se ha convertido en cultura de un modo original y aun no teorizado (idem: 107).

Para muchos científicos sociales y filósofos la comunicación es el factor determinante de la vida cotidiana actual. Ésta se ha insertado notablemente en la conciencia de la gente y de la sociedad, y en la práctica, se ha constituido en una especie de imaginario sobre el cual se estructuran las cosas. Esto quiere decir que, yendo más allá, se requiere (en buenos y sospechosos términos) ver a la comunicación, desde la perspectiva escenificadora, en sentido de una ideología cultural y no simplemente una cultura. Jameson (1995b: 119), por ejemplo, sugiere que esta ideología articula la *experiencia* de las personas con el *conocimiento* que se construye alrededor de los espacios de mutación constante. Prevalece, sin embargo, una paradoja: mientras los nuevos escenarios de la comunicación nos llevan a analizar o identificar las matrices aun no meditadas de situaciones o acontecimientos (incluso fenómenos) aquellas ya han sido

puestas en algún momento en evidencia por la propia comunicación, sus medios y tecnologías.

Un caso ejemplificador es la pasada Guerra del Golfo, que llevada a un extremo mediático increíble, con armas sofisticadas e inteligentes, y con cámaras de televisión direccionadas, reconstruyeron el relato del poderío norteamericano, pero no solamente en el plano militar sino también social, cultural y político. Esta misma ciberguerra ya había sido ensayada, aunque con poco éxito, 20 años antes en Vietnam la cual fue una guerra de paradigmas ideológicos donde se *iba narrando* al mundo su desarrollo: para ello sirvieron la televisión y el cine, pero también el napalm y los helicópteros. En otras palabras, como en Vietnam, en el Golfo asistimos a una escenificación del poder, de la tecnología, de sus usos, de las estrategias geopolíticas de Estados Unidos para diseminarse como cultura. Y aprendimos (en definitiva, *conocimos*) por ello, gracias a los medios audiovisuales, que el mundo está “resguardado”.

Derivado de lo anterior, la comunicación en el contexto de los escenarios, entonces también es ideológica en sí misma, porque esconde una realidad: las deficiencias sociales del sistema neoliberal (emparentado con el espectro de la “globalización”) con un concepto que parece hablar de proceso y de tecnologías de reproducción a un mismo tiempo. Samir Amin señala (retomando a Phillipe Breton) que la comunicación en el momento actual se reduce a una “utopía”. Pues tal palabra,

...ha llegado a significar cualquier cosa y, por lo tanto, se ha vuelto un término vacío. La “comunicación” se usa sin referirse nunca a su contenido, a lo que comunica, haciendo de ella un fin en sí mismo (1999: 147).

Puede ser cierto que la Guerra del Golfo fue una invención de la televisión global y transmitida a la humanidad como si fuera un espectáculo deportivo, situación que nos hizo preguntar (hipotetizar, prever los nuevos escenarios de la guerra con armas inteligentes) sobre el rol de la comunicación y las éticas de los comunicadores en la

construcción de la realidad. Pero también puede ser importante afirmar que el hecho de ver cámaras de televisión en el mundo real no necesariamente debe hacernos pensar que hay comunicación sino más bien un presupuesto económico, un programa de movilización de masas de capital (ídem: 23), que se recubre de un ropaje discursivo-comunicativo mediante sencillas imágenes y fascinantes efectos de sentido. Esto por ejemplo se puede evidenciar en el tratamiento mediático de los acontecimientos del 11 de septiembre del 2001 en Nueva York. El nuevo conocimiento está en la economía de las imágenes además de su consumo y su valorización mercantil.

En tal sentido, los llamados nuevos escenarios de la comunicación (que, por la velocidad de los acontecimientos que se dan, terminan rápidamente siendo ya viejos) implican, elaborar mapas mentales con los que estamos obligados a hacer frente a la contingencia histórica de nuestro tiempo. El hacerlo requiere mirar sospechosamente y quizá restablecer o reubicar a los conceptos que en algún momento pueden haberse vaciado de sentido. En todo caso, en tales escenarios vemos manifestarse renovados relatos que orientarán el curso de la vida futura. Esto significa también analizar hasta qué punto la comunicación es precisamente este término vacío o su vaciamiento, por paradoja, implica todo un proceso socio-político y cultural de carácter histórico que ha significado más bien que el concepto mute hasta el punto de emparentarse hoy con el de conocimiento.

PAISAJES DE ENTRADA

Geoconomías

Inicialmente quizá se deba convenir en que la evolución de la historia humana está signada por tres épocas como lo han resaltado algunos autores.

Para Alvin Toffler (1997a, 1997b, 1998; y también A. Toffler y Heidi Toffler, 1997) existen tres revoluciones u *olas*, cuya consecuencia sería el tiempo contemporáneo donde se estaría viviendo justamente la última de esas transformaciones. La consecuencia de ello es un permanente choque de civilizaciones y formas culturales donde tales olas, por su carácter dinámico y convulsivo permiten ver y analizar el enfrentamiento de las estructuras sociales y la comprensión de sus procesos. En relación con la realidad actual los Toffler señalan:

...como no es posible que en nuestra sociedad se produzcan cambios masivos sin conflicto, nosotros creemos que la metáfora de la historia como "olas" de cambio es más dinámica y reveladora que hablar de una transición al "postmodernismo". Las olas son dinámicas. Cuando chocan entre sí, se desencadenan poderosas corrientes transversales. Cuando se estrellan las olas de la historia, se enfrentan civilizaciones enteras. Y esto arroja luz sobre buena parte de lo que en el mundo de hoy parece carente de sentido o aleatorio (Toffler y Toffler, 1997: 37).

Desde este punto de vista, la *primera ola* corresponde al período agrario donde el ser humano no sólo aprende a sembrar y cosechar los frutos de la tierra para la subsistencia, sino también a establecer y demarcar el territorio, además de la conformación de ejércitos para el resguardo y frenar la rapiña ante la carencia de posibles alimentos. Incluso se da la estructuración de los sistemas feudales de control y, de algún modo, es acá cuando se empieza a hablar de sociedades como políticamente organizadas. Con la *revolución agraria*, se empieza, por otro lado, los primeros momentos del intercambio económico sustentado en las relaciones de dominación. En este contexto, el ser humano establece los parámetros de la institucionalidad social del mismo modo que la cultura como grandes basamentos societales. Se observa, por otro lado, la organización de la religión y el cómo esta llega a constituir un sistema de comunicación estratégico en la primera ola, sobre todo para el control de las socieda-

des que empiezan a crecer. Descansa aquélla en el carácter oral y retórico del discurso. Toffler anota:

...en términos en extremo hipersimplificados, podemos decir que en la Primera Ola (o sociedades agrarias), la mayor parte de las comunicaciones se producían de boca a oído y cara a cara dentro de grupos muy pequeños. En un mundo sin periódicos, radio ni televisión, la única forma de que un mensaje alcanzara una audiencia masiva era reuniendo a una multitud. La multitud fue, de hecho, el primer medio de comunicación de masas (1997a: 406).

Los sacerdotes, los profetas, el propio Jesucristo se dirigen a las masas para enseñarles la Palabra y hacer que por medio de ellas se inculque esta en el resto de la sociedad. Pero también habría que afirmar que la iconización de la fe hace que la religión sirva como mecanismo de control de la sociedad como sugerirá Debray (1995). No en vano, Toffler también precisa que la propia Iglesia se constituyó en ese período en un medio de comunicación masivo:

...en Occidente y durante la Edad Media, la Iglesia católica, debido a su amplia organización, fue el estamento más parecido a un "medio de comunicación de masas" duradero -y la única que podía transmitir el mismo mensaje a grandes poblaciones *atravesando fronteras políticas*. Esta singular capacidad dio un inmenso poder al Vaticano frente a los reyes y príncipes feudales europeos. Y fue responsable de una parte de las recurrentes luchas por el poder entre Iglesia y Estado que ensangrentaron Europa durante tantos siglos (ídem: 407).

De hecho, la guerra por la posesión de tierras y recursos naturales característica de la era agrícola implica un cambio al concepto de guerra para la eliminación del bárbaro e infiel.

La *segunda ola* es la denominada *revolución industrial* cuya característica fundamental es el predominio de la máquina y la producción en serie, la conformación de los Estados burgueses y, en parte, democráticos, que administran, controlan, distribuyen o dirigen las actividades de los llamados ciudadanos.

Es el período del trabajo asalariado, así como de los grandes descubrimientos científicos y tecnológicos y la emergencia de los nuevos medios masivos de comunicación. Puesto que este período se caracteriza por la masificación, el capitalismo se instala fuerte y violentamente al punto de regenerar la idea de la construcción de una sociedad más justa bajo dos polos, el del comunismo (que pretende traducir los postulados de Marx en un sistema de gobierno y societal) y el del liberalismo (que postula los principios de una sociedad basada en el valor). Con el avance del capitalismo, también se radicaliza el colonialismo, lo que demarca, por otro lado, la ideología *geopolítica* de las naciones y gobiernos.

Por otro lado, la perspectiva geopolítica implica toda forma de expansión basada en la ubicación de reservas económicas y políticas en diferentes puntos geográficos, requiriendo el desarrollo de diversos sistemas, tecnologías y medios de comunicación e información. No es extraño ver que en este período la eclosión de los medios masivos de comunicación sea una característica fundamental. Así el desarrollo de la imprenta tiene importancia en el establecimiento de las diversas formas de periodismo cuyo impacto en el ideario liberal es determinante. Pero más que ello, la explotación de las ondas sonoras y aéreas hacen cumplir, por fin, el sueño del ser humano de poderse comunicar a distancia. Toffler dice al respecto:

...el sistema de creación de riqueza de la Segunda Ola, basado en la producción masiva fabril, necesitó más comunicación a distancia y dio lugar al auge de los servicios de correos, telégrafos y teléfonos. Pero las nuevas fábricas también necesitaban una masa laboral homogénea, y se inventaron los medios de comunicación de masas basados en la tecnología. Periódicos, revistas, películas, radio y televisión, capaz cada uno de ellos de llevar el mismo mensaje a millones de personas simultáneamente, pasaron a ser los instrumentos primigenios de la masificación en las sociedades industriales (ibídem).

Geopolítica y traspase de fronteras son, de hecho, el binomio comunicacional de este período. Los medios masifican la sociedad e

intentan establecer un imaginario uniforme cultural, del mismo modo que una identidad imperial, muchas veces excluyente del otro. Los propios medios sirven para apoyar las invasiones coloniales y son, desde ya, una de las armas estratégicas de los ejércitos expansionistas en la resocialización de las comunidades.

El sociólogo norteamericano, Emile de Brigard comenta al respecto que, el cine, por ejemplo, sirvió para hacer antropología aplicada en las tierras colonizadas por los EE.UU. Cita el caso de la Filipinas cuando al establecerse los norteamericanos en dichas tierras, se plantearon en 1912 *educar* a los nativos. El intervencionista Gral. Worcester quien oficiaba de Secretario del Interior en la Filipinas, preocupado porque los indígenas padecían de una educación sanitaria y en salubridad se había propuesto la misión de mostrar a los nativos el modo de vida del mundo exterior y exponerles las condiciones de una salud beneficiosa (acá se puede ver ya el debate cultural sobre la “civilización” en el ámbito filosófico y cultural en varios países de Europa y América). Dicho general argumentaba:

donde las barreras del lenguaje impiden impartir lecciones satisfactoriamente por medio de la palabra o la voz, los films pueden transferir nuestros mensajes...,

y luego mostraba los resultados del siguiente modo:

lo profundamente arraigado en las tribus está desapareciendo... Al mismo tiempo que todo esto ha sido cumplido, la buenaventura de la gente está asegurada (cit. de Brigard, s.f.: 11).

Es oportuno señalar, entonces, que la comunicación social emerge como una función educativa y como una necesidad grupal civilizatoria. Así se demarca su campo conceptual: un proceso inculcador de los valores y hábitos sociales además de las estructuras políticas y culturales que darán cuerpo a la edificación de sociedades con proyectos históricos bastante arraigados y fuertes.

La *tercera ola*, que para Toffler coincide con el momento actual, es básicamente el de la *revolución del pensamiento* (aunque una parte de esta esté también en la segunda ola). Es la era *geoinformacional*, la era del conocimiento y de la información donde el intangible se ha vuelto estratégico para el desarrollo no sólo de las sociedades sino el de las naciones. Detrás de toda esta revolución están las tecnologías de información y comunicación llevadas a un extremo radical y que también contribuyen tanto a la *individuación* de la sociedad como a la globalización del mundo, por contrapartida. Tal individuación implica el retorno del sujeto como actor y agente social pero, al mismo tiempo, la construcción del sujeto global.

Esta tercera ola también tiene otras determinaciones, como la revolución telemática, basada en el desarrollo de la informática, de los sistemas electrónicos y de la ingeniería genética. En la última década del siglo XX, por ejemplo, el tema de la manipulación genética y el reciente descubrimiento del mapa del ADN humano aunque abre posibilidades interesantes a nivel médico pone en un plano de superioridad a la humanidad cuando puede crearse y autodepurarse a sí misma llegando a la perfección, utopía de algunas culturas con presupuesto de la exclusión del otro. La economía monopólica y empresarial de pronto reemplaza al manejo y administración estatal lo que hace suponer, por otro lado, a una *sociedad multimedial* basada en la diversidad de economías.

Paralela al nuevo poder de las empresas y corporaciones aparecen también en el escenario las organizaciones multinacionales y no gubernamentales (por ejemplo, ONGs, movimientos medioambientalistas, religiosos o políticos, y particularmente, en Latinoamérica, movimientos indígenas reivindicacionistas de pasados históricos) los que dinamizan más la gestión del sistema mundial económico y financiero (Toffler y Toffler, 1997: 340). Todos ellos se constituyen en los nuevos “tecnopolos” de esa vasta geografía.

Si en este período el rol de las tecnologías y de los medios de comunicación es determinante es porque supone la desmasificación

misma de aquellos. La cultura de la imagen, como algunos también han caracterizado la presente época, tiene como premisa la *atención* del sujeto-usuario y la consolidación de *su* propio imaginario frente a la sociedad. En este contexto no se puede hablar sólo de medios sino de infraestructuras de comunicación y de información que parecen sostener a los individuos en la sociedad contemporánea. Tal *infraestructura*, según Toffler, está en relación con la economía global donde, hasta el momento, se han mostrado algunas de sus características: la interactividad, la movilidad, la convertibilidad, la conectividad, la omnipresencia y la mundialización.

Cuando se combinan, -dice Toffler- estos seis principios apuntan hacia una transformación total, no sólo en la forma en que nos enviamos mensajes los unos a los otros, [que era además determinante en la segunda ola con los medios y tecnologías de la comunicación], sino en cómo pensamos, en cómo nos vemos en este Mundo y, por lo tanto, en dónde nos encontramos en relación con nuestros gobiernos. Conjuntados, imposibilitarán que los gobiernos -o sus oponentes revolucionarios- manipulen las ideas, las imágenes, los datos, la información o el conocimiento, tal y como hicieron en tiempos (1997a:417).

Pérez Lindo, parece compartir estas expresiones, diciendo entusiastamente,

...por primera vez en la historia de la humanidad todas las culturas son equivalentes y todas se comunican entre sí. La contemporaneidad y la pluralidad de las culturas nos obligan a modificar nuestra percepción del mundo (1998: 142).

Entonces, no es casual que para algunos la Internet cumpla con el viejo sueño del individuo comunicándose en forma simultánea (eliminando distancia y tiempo) electrónica y mediáticamente con sus semejantes, en este caso millones y al mismo tiempo conjuntos. La Aldea Global, en la tercera ola, se hace realidad y parece ser su conclusión.

Geomedias

El filósofo y comunicólogo francés Régis Debray no realiza una ubicación de la evolución cultural de la humanidad desde el punto de vista del desarrollo socio-económico como lo hace Alvin Toffler. Parte de un otro postulado político: los medios y los sistemas de mediación son los principales elementos del cambio social. Llama *mediología* a la disciplina que permite

...explorar las vías y los medios de la eficacia simbólica. ¿Cómo pudieron y pueden aun simples vocablos, imágenes, palabras modificar el curso de las cosas? ...[Así, aquélla] tiene por eje la conexión controlada de la historia noble de las creencias y las instituciones con la historia prosaica de las herramientas y las máquinas (1995: 11).

Desde este punto de vista, define tres momentos o *mediasferas* de la historia donde los poderes se constituyen. Anota Debray:

...a cada mediasfera corresponde en Occidente una máquina crucial de transmisión: la Iglesia, la escuela, la tele. La logosfera habría producido el soberano fabulador. La grafosfera engendró el Estado educador; la videoesfera, el Estado seductor. Para el orgullo del Estado, la historia de las técnicas de transmisión es una lección de humildad (idem: 58).

El primer momento, el de la *logosfera*, implica la construcción de las sociedades bajo la impostura de la escritura como recurso de sedimentación del pensamiento y de lo oral. Muestra la dominación de los administradores y propagadores de la fe hacia la conciencia del poder y el cómo los nacientes reinos estructuran sus mecanismos de control reutilizando y resignificando los rituales y el temor hacia la divinidad. Por algo los gobernantes son fabuladores y se sitúan en el mundo de lo mágico y divino para dominar. En la logosfera, en este sentido, la Iglesia se constituye también en un espacio de poder, sobre todo gracias al detentamiento del conocimiento además que está ligado a las estructuras de gobierno feudal.

El *imperio de la escritura* lleva a la configuración de las sociedades desde el punto de vista del archivo y la memorización mediante registros de diverso orden. La palabra, al hacerse sagrada, exacerba la creencia en el documento escrito, pasando a ser este último el sistema ordenador de la vida social cotidiana. Es una cultura basada en la escritura de lo oral, el campo del signo abstracto que pretende desarraigar la imaginación naturalista. Así, la racionalidad del signo escrito confiere poder a unos pocos y desconoce a las mayorías.

Si tenemos en cuenta tal hecho podemos explicar la invasión española al continente americano y el cómo soldados y sacerdotes trataban de imponer la racionalidad del dominio imperial europeo a través de la Biblia y los documentos monárquico-imperiales escritos. En este sentido, la estrategia del indígena Guamán Poma de Ayala al escribir una extensa carta al Rey de España (titulada, "*La Nueva Corónica y Buen Gobierno*" redactada entre 1612-1614; c.f. 1980) contando las atrocidades de los ambiciosos colonizadores españoles y planteando la utopía de la restauración de un reino indígena "evangelizado" y servidor de la corona española (la misma que nunca llegó a su destinatario y que fue a parar a los repositorios de una institución monárquica en Dinamarca), no era casual, sino el signo de aceptación de la cultura de lo escrito en las interacciones de los tiempos de la colonia. Para este indígena el escribir en el idioma del otro colonizador implicaba entrar en el legitimado mundo letrado occidental y reconocer así que la voz de lo oral, la de su cultura, no es la expresión de los intercambios y construcciones simbólicas sociales. Incluso las propias expediciones coloniales siempre contaban con escribanos o narradores, quienes a su vez, manifestaban, mediante la palabra escrita, el curso de los hechos, para testimonio de la historia. Quienes escriben son, de hecho, los primeros historiadores (cronistas) de las sociedades. Guamán Poma no deja de serlo tampoco.

La logosfera tiene que ver, entonces, con el inicio de la organización de archivos y datos. En un caso, el fin es particularmente

militar. El ordenamiento de las comunidades requiere, de algún modo, saber de las riquezas con que cuenta el reino. Pero el modo de comunicarlas, casi en la misma dimensión que Toffler plantea, se da a través de la Iglesia que se constituye más que en un vocero, en un medio importante de retransmisión monárquica-imperial.

De este modo (escribe Debray) tanto Príncipes de la Iglesia como sacerdotes, monjes y regentes son anexados como agentes de influencia e intercambio de informaciones. El Rey aparece, por lo tanto, como la cabeza de una red, organización piramidal de boca a boca de ramificaciones cada vez más finas, cuyos nudos se reparten en los espacios urbanos de mayor densidad (encrucijadas, puentes, plazas públicas, mercados, etcétera). Así, pues, las relaciones de información no existen al margen de relaciones imaginarias de dominación simbólica, estas mismas ligadas a un estado dado, rudimentario en este caso, de los aparatos de visión y audición colectivas (ídem: 63-64).

Si la Iglesia se constituye en un medio de comunicación y al mismo tiempo en un sistema de dominación ideológica, su presencia está en relación con un elemento fundamental que la misma logosfera inscribe: el del *ídolo* (Debray, 1994). En relación a esto, podemos pensar que si bien las mediasferas ponen en evidencia las estrategias de mediatización y mediación social e ideológica, lo hacen superponiendo a un *eje de saber* que, en definitiva, *haría la construcción del sentido de la realidad y el significado de la vida cotidiana de la humanidad: la imagen*.

El ídolo de la logosfera es la propia escritura como imagen y como signo, pero también adosada a iconografías civilizatorias de tono eclesiástico. Es el texto circunscrito a un sistema de representación por el cual todos los órdenes de la sociedad se sujetan, construyéndose, de este modo, un ecosistema todavía ubicado en lo local traduciendo lo oral. Las palabras pertenecen a una geografía específica pero los intentos desesperados de colonizar de los ejércitos implican imponer el sentido regional y divino de tales palabras y, al mismo tiempo, registrarlas en bien del orden imperial que está

más allá de las fronteras. La intercesión es de una sola vía: el colonizador hace hablar y hace escribir al otro con su propia lógica y no la del colonizado.

Pero con la escritura también se combate la idolatría de las geografías conquistadas. Se borra de plano el ídolo natural por el ídolo abstracto. En Occidente, el Estado eclesial se impone hacer que los infieles creen en el Dios proclamado por aquél por sobre los otros dioses que no tienen la aceptación y la caracterización imagológica propuesta. El ídolo de los bárbaros es siempre un objeto, es animal, es tótem, el ídolo de la occidentalización de las culturas es arquetípico, es icónico-simbólico (ídem: 182): Dios no es visible sino por su palabra (quizá es interesante observar el uso del término “Verbo” en este sentido, en algunas lecturas bíblicas), por ello la preponderancia dada en el registro, en la construcción signífica de la realidad y de sus sociedades.

El segundo momento es el de la *grafosfera*, el *imperio de la escritura impresa y masiva*, inaugurada con la imprenta misma. Se parece a la era *Gutenberg* proclamada por McLuhan. No es que la escritura se termina, sino que pasa de su estado local, artesanal, al del arte, al de la industria, al del mercado. Obedece también a una transformación histórica de las sociedades y sus culturas, pues los Estados burgueses empiezan a estructurarse tras la mutación de las monarquías feudales que han sabido mimetizarse en los emblemas y los imaginarios de pertenencia de las poblaciones. La territorialización de las ciudades determina también la espacialización de los vastos campos productivos fuera de ellas. La misma construcción de la idea de la ciudad, sin embargo, obedece todavía a los márgenes de los castillos, aunque igualmente a la expansión que supuso el establecimiento de los territorios conquistados por las huestes monárquicas. La transformación de la figura del súbdito a la del ciudadano es inminente empezándose también a establecer la confianza en la institución pública regentada por ciertos sectores allegados a los sistemas de poder. Por ello, el territorio ligado está a un discurso que res-

tablece la nueva imaginaria: el dios divino ahora es el de los medios de comunicación y su potencial.

Sin embargo, es interesante en este período la emergencia de la racionalidad logocéntrica como presupuesto político y científico del imperativo de *progreso*. Se puede observar acá el reemplazo del sacerdote por el político (quien igualmente se constituye en un mediador, en el mismo sentido que proclaman hoy los medios de comunicación su papel dentro de la sociedad) y de la Iglesia por la Escuela (aunque también la primera se dé cuenta de ello y luego decidir incorporarse dentro de esta estrategia de desplazamiento retomando su rol, al hacerse cargo de las escuelas y por lo tanto, reinsertándose al poder pero esta vez desde la propia racionalidad educativa-formadora).

El *Estado educador*, como califica Debray, a la nueva formación social de la grafosfera tiene como eje el ejercicio de los estrategias de la información y la comunicación, quizá versiones antediluvianas (aunque efectivas) de la comunicación política actualmente conocida. Un Estado de este tipo es eminentemente retórico. Hace creer en sus leyes y en lo que está fuera de sus márgenes. Este principio quizá pueda también aplicarse a lo contemporáneo toda vez que el Estado está sufriendo al mismo tiempo un desplazamiento de su hegemonía. Tomando como sustento la historia de Francia, Debray anota que:

...es la imprenta, por el rodeo del grabado, la hoja, el cartel, el almanaque, etcétera, la que va a desmultiplicar las huellas, las marcas y los medios de memoria visual del Estado monárquico (más eficaz y estable que la memoria oral: se olvida más rápido lo que se escuchó que lo que se vio). La *propaganda* supone la reproductibilidad técnica del soporte, base de la difusión ampliada e indirecta de los signos, y las palabras "Estado" y "propaganda" se afirman conjuntamente (1597, *Congregatio de Propaganda Fide*). Al fundar en 1663 la Academia de las Inscripciones, Colbert institucionaliza la propaganda real, o propagación controlada de los emblemas (1995: 65).

La imprenta inaugura el período cuando se masifica la comunicación en la sociedad. El Estado se hace cada vez más presente en la conciencia ciudadana ocultando la presencia del gobernante o del Rey por la divulgación en extremo de su imagen, de sus mandos y de sus leyes. Pero también inaugura la difusión de la ciencia y la propia codificación de sus diversos órdenes. La *gramática*, nos dice McLuhan (1968: 120), es un ejemplo de este cambio dado; esta es una invención que se da cuando la imprenta impacta a la sociedad, imponiendo un nuevo concepto hasta lo que en ese momento se tenía por discurso: lo hablado y lo escrito en lo local era más retórico y auditivo. En la nueva etapa, es una cuestión de racionalidad y ordenamiento científico ligados a la competencia regional y nacional.

La grafosfera, en este mismo sentido, implica también la *especialización*. La correlación masificación-industrialización-especialización del conocimiento es importante por cuanto los medios se dirigen a establecer relaciones de trabajo más generales pero también exigen que los ciudadanos se especialicen concretamente en tareas y lecturas que la propia imprenta se encarga de socializar. Es el sujeto que ahora está obligado a desarrollar más su capacidad intelectual y, por lo tanto, su pensamiento individual, gracias a que la imprenta y pronto los periódicos buscarán, paradójicamente, ubicar el conocimiento de manera ordenada y sistemática (es interesante ver, por otro lado, que en este período, hay un aceleramiento de las invenciones y de los descubrimientos, del pensamiento científico). McLuhan indica que:

...en los diccionarios del siglo XVI se citaba una palabra en una serie de frases utilizables, indicando los autores. No se intentaba en absoluto aislar su significado de una definición. Antes de la imprenta el concepto mismo de la definición de palabras carecía de sentido ya que ningún autor era leído por muchas personas en un período de tiempo dado ...La imprenta significó la posibilidad de uniformizar los textos, las gramáticas y los diccionarios, presentándolos visualmente a todos los que los pidieran. El aula, tal como nosotros la conocemos, era un subproducto de la imprenta (ídem: 123).

Educar mediante la propaganda estatal, que en definitiva es la propagación de la fe hacia el orden establecido y hacia el carácter imponente de este, tiene su correlato en el aula escolar, universitaria del mismo modo que en lo mediático tal como sugiere Debray. Los estrategias o intelectuales funcionales u orgánicos a una clase, valiéndose en muchos casos de las tecnologías de información y comunicación como la imprenta, tendrán ahora la misión de persuadir sobre determinadas situaciones de ordenamiento social: su función, por lo tanto, será propagandística. Ello implica inculcar valores morales, estéticos y políticos que van más allá del simple deseo de mejorar las condiciones de vida de una sociedad transmitiendo y haciendo que el colectivo se apropie del conocimiento y con esta herramienta se vayan constituyendo las clases sociales. Esta inculcación de conocimiento se inscribe en un proyecto integrador de las nuevas naciones que se estructuran porque,

...la instrucción forma individuos, la educación forma una colectividad. La primera, desinteresada, da a conocer; la segunda, utilitaria, da a amar. Si el concepto de República se atiene a la instrucción, la tradición republicana del siglo XIX prefirió la educación: para ella, la escuela no fue un fin en sí sino una apuesta política como medio de unificar la nación y de unir a los campesinos al régimen (Debray, 1995: 76).

La grafosfera, finalmente, hace ver la aparición de la *opinión pública*, como el nuevo medio de control, nacido o extraído de las propias esferas de la sociedad. El medio de difusión e información societal es la prensa. Si la escuela cumple el rol educador, *la prensa cumple el papel civilizatorio*, pues con esta un tipo de sociedad empieza a ver reflejados y validados sus valores, sus imaginarios y sus presupuestos políticos. La prensa se encarga de seccionar a la sociedad y los saberes. Impone su propia definición de cultura y lo hace en detrimento de quienes aun están en los márgenes de la educación, del aula y el Estado, es decir, aquellos que aun no se han inscrito en el camino del progreso que demanda, por igual la sociedad industrial.

No es tan casual que de la mano de los periódicos, de la prensa, de la imprenta, la grafosfera tenga un metarelato más explícito a nivel político, que a la vez es su costo educativo, el *nacionalismo*. McLuhan lo plantea de este modo:

De las muchas consecuencias inesperadas de la tipografía, la aparición del nacionalismo debe ser la más conocida. Antes de que la imprenta hiciera de las lenguas vernáculas un extensivo medio de comunicación de masas, era impensable una unificación política de las poblaciones en agrupaciones vernáculas o por idiomas. La imprenta hizo explotar la tribu, forma extendida de una familia de parientes consanguíneos, que fue sustituida por una asociación de hombres homogéneamente preparados para ser individuos. El nacionalismo llegó como una nueva e intensa imagen visual del destino y de la categoría del grupo, y dependía de una velocidad de movimientos de información desconocida hasta la imprenta. Hoy en día, el nacionalismo como imagen sigue dependiendo de la prensa, aunque tiene en su contra todos los medios eléctricos... Una vez que una tecnología nueva ha penetrado en un entorno social, no deja de impregnar dicho entorno hasta que quedan saturadas todas sus instituciones (1996: 189).

El tercer momento denominado por Debray es el correspondiente a la *videosfera* que es de la potenciación de los medios masivos de comunicación, particularmente la de los medios audiovisuales, cuya presencia en la sociedad actual es determinante y contradictoria a la vez. Esta videosfera vendría a ser lo que Javier Echeverría ha denominado el espacio telemático (1995).

La investigación mediológica en este punto es interesante porque expone la preeminencia de la imagen analógica y de la imagen electrónica en la construcción del Estado y de la sociedad. Si hacemos un paralelismo con las categorías de signo, ícono y símbolo planteadas por Charles S. Peirce en el siglo XIX para explicar categorías semióticas, podemos emparentarlas con las tres mediasferas; de este modo, la logosfera tiene un carácter simbólico-idolátrica, la grafosfera, icónica-concientizadora, y la videosfera, signica-virtual.

Esta última era pone de manifiesto y opera fundamentalmente sobre la capacidad asimbólica y emotiva del ser humano transliterando los sistemas de códigos en lenguajes diversos donde la imagen cobra una radical preponderancia. De ese modo, estamos en el *reino de lo visual*, donde todo lo que se muestra (desde la realidad hasta lo que exhiben los medios) *parece ser* aunque en el fondo no sea más que una *ilusión* tal como Jean Baudrillard sugiere en sus reflexiones.

Por lo menos habrían dos conceptos que habría que anteponer, los que están relacionados con la virtualidad del imperio de lo visual y su elemento fundamental, la imagen: la *simulación* y el *simulacro* (de todo ello se hablará en capítulo aparte), el primero como metonimia y el segundo como metáfora; el uno como representación, como fantasma de la realidad, como su muestra; y el otro, como posibilidad numérica, como realidad nueva sin precedente, sin ser fantasma, como algo real tratándose de configurar como realidad.

El mundo contemporáneo está caracterizado, bajo esta mirada, por la fuerza dicotómica de los medios audiovisuales de comunicación, al mismo tiempo que por los aparatos y tecnologías de vigilancia y de visión que *muestran y hacen ver*. La televisión como tecnología determinante de este período es el punto central de la discusión, aunque también ingresan en este mismo ámbito, la telemática, la informatización y la Internet, este último como nuevo medio de comunicación, en este caso mundial o global.

Sartori señala que, “el cambio de agujas se ha producido por el hecho de informarse *viendo*” (1998: 35). Pues, si en períodos anteriores el ejercicio de la escritura y la lectura implicaba al mismo tiempo una interacción social, un sistema de fabulación o imposición sígnicas y un aprendizaje muchas veces cuestionado, hoy con dichas tecnologías de la visión, todo se ha reducido a la propia expresión de la imagen porque muestra y exhibe, porque denota y connota a la misma vez, sin mayor diferencia.

La inculcación del conocimiento es funcional al modo de vida de los grupos sociales pero, paradójicamente, ha fundado un analfa-

betismo también funcional, donde unos pocos realmente tienen el poder de hacer conocimiento y otros tantos, una gran mayoría se ha quedado sólo en el saber.

Este analfabetismo impensado, producto de la Ilustración se ha hecho hoy más patente. Aunque críticamente Sartori señala que la videosfera implica la ideación de un sujeto desmovilizado, acrítico y receptor de índices y señales, gracias a la televisión, esta época ha configurado un nuevo tipo de ser social, el denominado "*homo videns*": la televisión como *paideía* (como educador-formador) hace que el ser humano se haya abocado a su propia imagen como posibilidad de visión. Por algo, algunos filósofos y comunicólogos hacen notar que, en este contexto, la sociedad contemporánea sea *narcisista*, cuestión que va más allá de lo moral hasta constituirse en un tipo de práctica social muy común.

Ya McLuhan (1996: 17) había prefigurado esta situación cuando señalaba el dilema en el que estaba envuelto el ser humano tras su viaje a la Luna. Éste al verse allá no encontró más que su propia imagen reflejada y al mismo tiempo su soledad infinita en el espacio. La televisión le había mostrado a él desde afuera, constatación que también se da hoy en día con tal tecnología, *forma de historización*, diferente a la del registro escrito o del impreso que reclamaba la presencia del imperio que dominaba. Si la cámara no ha estado en un determinado lugar, el acontecimiento sucedido allá probablemente nunca existió: "si fotografiamos algo, ese algo existe y es como se ve... La diferencia es que la "fuerza de la veracidad" inherente a la imagen hace la mentira eficaz y, por tanto, más peligrosa" (ídem: 99), termina afirmando Sartori.

Así la videosfera es fundamentalmente el espacio de la simulación que casi roza el simulacro. La Guerra del Golfo si bien se dio en una dimensión política fue para el mundo una verdadera simulación, es decir, una representación gráfica basada en los signos de la realidad. De hecho, no se vio una guerra en el sentido convencional de la palabra sino en el de su grafismo, pues las pantallas de televi-

sión mostraban destellos y ráfagas, es decir, la manera de controlar ideológicamente las mentalidades por parte de la CNN y del gobierno norteamericano. Y he ahí el simulacro, pues, en el fondo la exposición del poderío tecnológico-militar estadounidense hizo creer a todo el mundo en la eficacia de aquél y la posibilidad figurada de una guerra que se “estaba ganando” a medida que se iba transmitiendo como espectáculo: “en vivo y directo”. Contrariamente a la política persuasiva del poder en la grafosfera, Baudrillard (1991), asume que la nueva política, en este contexto, es el de la *disuasión* porque se muestra filtrada y se esconde en un espectáculo de proporciones entretenidas.

La videosfera, desde este punto de vista, es la realización y el imperio de un tipo de soberanos tecnológicos: la televisión, la comunicación electrónica y digital audiovisual que operan sobre el mundo real mediante montajes. Por ello, Debray define este momento como el del *Estado seductor*, donde las tecnologías de reproducción informativa y comunicacional hacen que el sujeto construya su imaginario del poder como si este fuera parte de él. Refuerza el placer de los sujetos de verse a sí mismos, pero explosionándolos contra los otros (hay más un principio de diferencia que implica, por otro lado, el refuerzo de la intolerancia), el de ver a distancia, el hacer que el mundo se reduzca a la cercanía planteándose la necesidad de simultaneidad, fundamento, por otro lado, de la globalización tanto económica como política. Baudrillard alude, en este sentido, que en la videosfera existe la tentación de *ejercer control sobre el mundo entero* (1996b: 35). No en vano, el propio Debray escribe que la comunicación es un mito de la derecha (1995: 83) porque con ella se hace que se escenifique el intercambio de valores y mercancías. La razón humanitaria que está detrás de este problema es la ideología colonialista que prevalece hoy en la cuestión del desarrollo, tema tan discutido y tan politizado sobre todo en Latinoamérica. En la videosfera los acontecimientos, los dramas, las causas políticas, las luchas por el cambio, las revoluciones terminan siendo, como dice Sartori, episodios emo-

cionales (1998: 115) lo que reduce el ejercicio de la política a una práctica meramente mediático-televisiva. Satori lo explica:

El caso de Somalia es emblemático. ¿Porqué intervenir en Somalia y no en otros países africanos que también pasan hambre, y padecen conflictos tribales y sanguinarios por culpa de los “señores de la guerra”? Somalia ha sido un gran *battage* televisiva; después, se apagaron los focos y de Somalia no se acuerda nadie, ni nadie nos cuenta que allí todo está como antes. Sabíamos, o deberíamos saber, que si nos enfrentamos a una organización de bandidos, o éstos son eliminados o el enfrentamiento ha sido inútil. Pero la televisión “montó” una intervención sólo humanitaria, para luchar contra el hambre y basta. Somalia no podía ser más que un fracaso; un fracaso que la televisión nunca ha explicado, ni ayudado a entender (ídem: 114).

La videosfera exagera, por lo tanto, la cultura de los montajes, sin prejuicios, lo que desterritorializa al sujeto y su mirada. Esta cultura por lo tanto es global. Paradójicamente es en este período cuando se discuten el papel y la importancia de la comunicación, de la publicidad y de la política, de la videopolítica, mientras se constata la primacía de una política globalizada o mundializada. Retomando algo señalado en párrafos anteriores, quizá habría que plantearse una pregunta: ¿la cuestión del desarrollo no viene acaso traída por la necesidad humanitaria de los organismos internacionales para seguir permitiendo la imposición de un modelo de dominio? Debray apunta:

...en esta dilatación geográfica y esta inflación mitológica, el mediólogo ve sobre todo el pasaje del cine a la televisión, que conduce de una moral grafosférica (protestante y reservada) a una moral videosférica (católica y conquistadora). El “deber de injerencia” convirtió en primer lugar una norma jurídica una nueva capacidad técnica: el atravesamiento de las fronteras nacionales por las ondas hertzianas. Y un nuevo derecho de mirada del Norte sobre el Sur (las cámaras y los satélites están en el norte, las hambrunas en el sur) ... Ha nacido un nuevo cosmopolitismo (lo hay de todas clases, desde los estoicos), pero que es más superficial que real. La transmisión de la desgracia en dos dimensiones, en efecto, borra la tercera, su profundidad histórica (1995: 109).

En la videosfera, por otro lado, el imperio de los aparatos de visión a distancia y de las tecnologías de información y comunicación hace que se hable de este período como el de la *era multimedia* por la interconexión global que suponen estos con recursos diversos, sociedades, culturas y sujetos sociales en interdependencia. Tal interconexión implica, de un lado, la presencia notable de empresas y corporaciones multinacionales, lo que supone la desregularización por parte del Estado, de los flujos y los mercados y, por el otro, el dominio de la lógica mercantil.

Mercantilizado el conocimiento, los medios audiovisuales traducen la obligación de sujetarse a las nuevas realidades configuradas creando la necesidad de tenerlas y adquirirlas como bienes. Ubicar un paralelismo con la etapa más exacerbada del capitalismo consumista puede ser importante tanto más porque la imagen es el nuevo sistema que permite el intercambio simbólico. La estereotipización de la sociedad ya había sido marcada por la prensa con un efecto ideológico denominado nacionalismo, pero en la videosfera, el estereotipo se vuelve modelo y realidad al mismo tiempo.

DOS EJES SITUACIONALES

Los modelos (paisajes) antes explicados tienen dos grandes relatos o espectros paradigmáticos que les cruzan y traspasan en todo sentido: la *Modernidad* y la *globalización*. Por su parte el pensamiento postmoderno, como postura es una crítica que intenta leer la primera considerando el contexto de la segunda.

La Modernidad como metaespacio socio-histórico

La *Modernidad* es, quizá, el cartografiador determinante para entender el momento que estamos viviendo. El análisis y su discu-

sión sobre aquélla es tan amplia e importante que merece, ciertamente, un acercamiento a profundidad que no lo haré en este acápite salvo en los planteamientos fundamentales que encierra (c.f., Bolívar Echeverría, 1991, 1998).

Los tres momentos económicos, sociales y políticos de la historia de la humanidad antes descritos están signados por ese *proyecto civilizatorio* (por lo menos para las sociedades con mentalidad occidental) aun en proceso de realización denominado Modernidad cuya meta es buscar la felicidad del ser humano cuando este se está imponiendo a la naturaleza que se le muestra hostil.

Para Echeverría el cimiento esencial de la Modernidad se relaciona con la necesidad imperiosa de ampliar y universalizar la revolución tecnológica. En este sentido, anota:

...el *fundamento* de la Modernidad se encuentra en la consolidación indetenible -primero lenta, en la Edad Media, después acelerada, a partir del siglo XVI, e incluso explosiva, desde la Revolución Industrial hasta nuestros días- de un cambio tecnológico que afecta a la raíz misma de las múltiples 'civilizaciones materiales' del ser humano (1991: 80).

Con el "cultivo" de la tecnología el proyecto hará visible *la promesa de una abundancia política* y *la emancipación individual del ser humano*, como condiciones para llegar a conseguir aquella ansiada "felicidad" terrenal, desarrollando esencialmente un ideario de control y dominio de lo natural.

Desde tiempos inmemoriales, el desarrollo de la *revolución tecnológica*, hace que el ser humano que está "abandonado" en la tierra y expuesto a las inclemencias y las vicisitudes del tiempo y del espacio cuente con instrumentos que le permitan una mayor eficacia en su acción de supremacía. No sólo debe vencer lo hostil de la naturaleza (modo de autoprotección) sino que también empieza a enfrentar racionalmente la escasez para acumular alimentos (modo de satisfacción). En un primer momento, entonces, las sociedades se configuran alrededor de los productos y las producciones que satisfacen

tal necesidad y deseo explotando a la tierra que les da el fruto y que les permitirá un mejor crecimiento.

Al establecerse un conjunto de prácticas de explotación de la tierra interpuestas por la organización política de las sociedades, la administración de los alimentos y al tratar de acometer la promesa anunciada es que se articula también la *cultura*. Se entenderá a ésta como el contenido de la experiencia social acumulada y resignificada constante y cotidianamente en diversos sectores sociales. García Canclini explica que ella también puede ser comprendida como el “conjunto de procesos de producción, circulación y consumo de las significaciones en la vida social” (2000: 84). La construcción de mundo que se opera en las sociedades agrícolas, por lo tanto, requiere de la constitución de una serie de otras prácticas que van desde el gusto, pasando por la cocina, la fabricación de artefactos, hasta los rituales que satisfacen la necesidad primaria de obtener el alimento.

En este marco, la Modernidad implica el *cambio* de la relación ser humano con la naturaleza de manera espontánea con implicancias políticas importantes. Octavio Paz apunta que “la Modernidad es sinónimo de crítica y se identifica con el cambio” (1987: 50), pero con un cambio que es *revolucionario* (ídem: 53) en términos de la variación del concepto original del *tiempo circular* característico de culturas antiguas en la posibilidad de la construcción de una sociedad nueva basada en la idea del *tiempo lineal* y progresivo, que requiere en esencia el actualizar el futuro lugar de cumplimiento de la promesa política de la Modernidad. No en vano el término Modernidad viene del latín “*modus hodiernus*” o estar en el modo de hoy o en el tiempo reciente de lo que está llegando (Britto García, 1996: 37).

Tras esta revolución de tipo tecnológico-cultural acelerada por la industria y la producción serializada, la idea emancipatoria se transforma en el imaginario del *progreso*, constituyéndose este en una de las directrices del proyecto civilizatorio. La ruptura con el orden cósmico anterior a la Modernidad, por la idea de eliminar la carencia impuesta en un inicio por la naturaleza y por Dios (un rasgo

mítico), adquiere una dimensión más bien racional y crítica donde el ser humano se plantea independiente, autónomo y autosuficiente para lograr conseguir satisfacer sus necesidades y lograr así su emancipación individual. Samir Amin profundiza este diagnóstico diciendo:

El mundo moderno (como mundo capitalista) se basa en su propia cultura específica (descrita por esta razón como “capitalista” y no como “occidental”), que puede ser caracterizada por sus tres componentes principales: la libertad individual (en el sentido burgués del concepto); el carácter autónomo de la razón humana, liberada de las ataduras de la fe religiosa (mientras que una de las principales preocupaciones de las épocas anteriores, metafísicamente alienadas, era la de reconciliar la razón y la fe), y el establecimiento de un vínculo indisoluble entre la razón y la liberación, entendida esta última, por supuesto, en los términos estrictamente limitados del Estado burgués de derecho. Los momentos más notables de esta verdadera revolución cultural son bien conocidos: el Renacimiento, que abrió las fronteras espaciales y mentales de los europeos; la Ilustración, que en el terreno económico se expresó como mercantilismo y en el político como monarquía absoluta y, finalmente, el contrato social, con base en la cual se concibieron nuevas formas de gobierno cuyas cristalizaciones más coherentes son tal vez la revolución norteamericana y ante todo la francesa. Se trata de un proceso histórico que se desarrolló durante tres o cuatro siglos y que precedió la revolución industrial, después de la cual el capitalismo adoptó su forma definitiva (1999: 68-69).

El nuevo orden del tiempo lineal, por lo tanto, implica resignificar el *trabajo* en términos de lo *productivo* como medio para lograr conseguir tal emancipación y situar la realización de la promesa en el *futuro*. La revolución tecnológica expresa así el paso del estado de la productividad del trabajo (que está en relación a la explotación de la tierra) a la del perfeccionamiento de las técnicas que reemplacen tal esfuerzo y que hagan eficaz la producción. La idea de que el proceso tecnificador y de cualificación del trabajo son vitales para llegar a la abundancia y el enriquecimiento hace que la promesa tenga un

nuevo contenido. La articulación de un sistema de intercambio de productos y luego de bienes, además de la producción más ordenada y, al mismo tiempo, la demarcación de relaciones de fuerza entre agrupaciones sociales hará que el proyecto se emparente con el fenómeno capitalista que convierte el imaginario civilizatorio emancipatorio en un fin en sí mismo por la vía de la satisfacción material de las necesidades humanas de sobrevivencia. Desde esta perspectiva, el capitalismo pretende profundizar la creación de aquél mundo de abundancia material. Así, la nueva sociedad se estructura bajo el ofrecimiento de una tierra prometida (Paz, 1987: 55) signada en el futuro, lugar verdadero de una supuesta abundancia, y ámbito donde el trabajo, por otro lado, podrá ser reemplazado cuando las tecnologías se hayan explotado al máximo.

La idea del ser humano como amo y señor de la tierra (Echeverría, 1991: 80) está inscrito también en este presupuesto: pues aquél domina la naturaleza desarrollando la razón, la técnica, el trabajo, instaurando un hábitat diferente, deshaciéndose del tiempo mítico-cíclico-cósmico imperante en la antigüedad. Incluso, la noción de lo pasado implica que este no debe existir y aun incluso el presente siendo evanescente, debe sacrificarse en función del futuro. Esto para Paz hace a la presencia de un eterno espejismo. Vivimos cotidianamente con la esperanza siempre presente de que algún día se realizarán nuestros sueños.

Bajo los anteriores criterios la Modernidad se define por determinados “rasgos”, entre ellos el racionalismo, el progresismo, el urbanismo, el individualismo y el economicismo (c.f., Echeverría, 1991).

El rasgo principal de la Modernidad tiene que ver con la autoafirmación del sujeto por sobre otros, lo que supone el *individualismo*. Sartori (1998), basándose en Cassirer, dice que el ser humano se diferencia de los animales por ser un “*homo symbolicum*”, es decir, una entidad que organiza su mundo dotándole de significados diferentes, articulando lenguajes y configurando tecnologías que deter-

minan la modificación de su medio ambiente y su relación con otros grupos. Reclama y se muestra libre por sobre la naturaleza, nombra a lo real estableciéndole como un ámbito de significados diversos, se hace a sí mismo como la medida de todas las cosas. Se construye *en* un lenguaje y *con* un lenguaje (ídem: 24).

Así la tecnología se constituye como un lenguaje, del mismo modo que McLuhan y Powers sugieren: la exclusión del otro, que es producción de sí mismo es, a su vez, la capacidad del ser humano “de extenderse a sí mismo a través de sus sentidos hacia el medio que lo rodea” (1996: 16). De algún modo, la imagen que tiene el ser humano de sí es una construcción de él mismo en la medida de autoafirmarse frente a la naturaleza, a los animales y a sus semejantes.

En ese marco se entiende la visión *antropocéntrica* como un eje historizador que modeliza las relaciones de exclusión. El problema está en el hecho de que autoafirmación y preponderancia tecnológica terminan, por otro lado, reeditando la misma hostilidad de la naturaleza contra la cual el ser humano había configurado espontáneamente el proyecto modernista civilizatorio: las relaciones de fuerza y dominación no sólo son contra lo exterior sino también contra el sujeto social y cultural que pueda perturbar la emancipación individual.

En este sentido la Modernidad implica el *racionalismo* del ser humano, quien por el uso de los artefactos e instrumentos que ha creado y el desarrollo del *logos*, realiza ciencia. Pero más allá de ello, también está la discusión nietzscheana de la idea de la muerte de Dios en el marco del proyecto político Moderno. Bajo esta idea el ser humano se supone un dios que puede construir su propio mundo donde puede procrear (autoproducirse) y también autodepurarse (se puede explicar, desde este punto de vista, a la guerra como medio de eliminación o control social, y el reciente debate sobre la biogenética respecto de la clonación humana). El moldeamiento de sí mismo implica, por otro lado, la formulación de identidad y la configuración de un entorno propio. Por ello en la Modernidad aparece, así, la *nación*, como espacio colectivo de organización y de identidad.

Por otro lado, el *progresismo* supone, como se mencionó, la revolución del tiempo donde la emancipación a conseguirse en algún momento (idea de lo lineal de la historia) hace avizorar el presente o el futuro como mejores que el pasado, lo que supone, por otro lado, la construcción de diversos imaginarios de esperanza siempre buscada en relación a la promesa societal. Tal premisa es aprovechada por la Iglesia que exagera la idea de que el disfrute de la vida está en el futuro y en el más allá, en el paraíso. La misma idea del progreso sostiene hasta el día de hoy los procesos de construcción de las naciones.

El *urbanismo* tiene que ver, por su parte, con la necesidad del ser humano de diferenciar su preeminencia sobre la naturaleza para la formación de espacios de socialidad frente a territorios que deben explotarse o guardarse. Hay varios principios en esta situación, entre ellos, la confluencia de masas de población hacia centros (el poder, por ejemplo, se centraliza del mismo modo que se institucionaliza tanto simbólica como espacialmente), la jerarquización que tiene que ver con la conformación de clases sociales y la periferización de otros, sobre todo de los que se deben excluir o eliminar, el establecimiento de mercados, etc. Por contraparte, las grandes ciudades, implementan el reino de lo artificial, de lo mecánico, y se dan problemas como la contaminación y las enfermedades como signos que minan la naturaleza del ser humano. La comunicación social emerge en este ámbito, como sistema educativo que constriñe la desorganización social al proyecto político moderno.

Un último rasgo, el del *economicismo* tiene que ver con la administración y la gestión de la riqueza o de lo que se ha podido extraer o producir. El concepto de *ciudadanía* emerge de este rasgo con más legitimidad para explicar el rol de quienes se consideran propietarios privados de los productos frente a otros que poseen menos. Así, se constituye la vida política de las sociedades otorgando valor y determinación a tales propietarios por igual, pero por contradicción, algunos de ellos establecen espacios de hegemonía de su pro-

riedad, lo mismo que determinan reglas de intercambio. La noción de *mercado* también nace de este contexto.

De acuerdo a todo lo anterior, la Modernidad es una emergencia refundadora del mundo. Entonces, lo “revolucionario” analizado por Octavio Paz (1987) tiene que ver con que el ser humano se postula como inventor o innovador, que domina, que sea un creador. Esto es, separación de la animalidad, eliminación del pasado, pensamiento utópico y también resituación y posicionamiento del ser humano con respecto de otros seres humanos.

Pero hay paradojas que cuestionan a la Modernidad como tal. Por ejemplo, la idea de progreso social requiere del consumo de bienes de forma sistemática. En este marco, la potenciación de la capacidad productiva y la del consumo de los seres humanos que lleva a la tecnificación del trabajo medio por el cual habría la abundancia y el enriquecimiento implica también la carencia de productos lo que conduce también a la excitación de la violencia porque no necesariamente se tiene la abundancia absoluta. Esto haría que se establezca una cadena característica del capitalismo que le viciará hasta el presente. En este mismo contexto, el establecimiento de relaciones de poder, de dominancia y hegemonía, hace la conformación de sectores que imponen a otros la entrega de su producción y luego de sus bienes. Allá también se definirá la cuestión de la *cultura*, como presupuesto exclusivo de determinados grupos sociales, que relacionada con la concepción individualista implicará un

...conjunto de estigmas que un grupo porta ante los ojos de otro (y viceversa)... [De este modo,] no es una sustancia o un fenómeno por derecho propio, es un espejismo objetivo que emerge al menos entre la relación de dos grupos... La cultura [se aprecia así] como un vehículo o medio por el que la relación entre los grupos es llevada a cabo” (Jame-son, cit. García Canclini, 2000: 62).

Puesto que la Modernidad postula un sueño de futuro, un sueño de realización individual y societal ella implica, finalmente, que *el*

ser humano hace su historia. Sin embargo, y por contradicción, este mismo sueño autodeterminativo se muestra como un espejismo donde las promesas emancipatorias siguen latentes y aun no terminan por satisfacerse. La afirmación de que la Modernidad es capitalista implica, por otro lado, verla en su evolución desde el mercantilismo hasta su actual estado, la globalización.

La globalización como organizador del sentido de la sociedad contemporánea

La *globalización*, por muchos también definida como *mundialización* tiene un carácter económico, pero al mismo tiempo implica características culturales, políticas, científicas y tecnológicas de gran envergadura. Los denominativos respecto de este fenómeno también abarcan otras acepciones que pretenden perfilar sus características: entre ellas, “postmodernidad”, “aldea global”, “mercado global”, “americanización del mundo”, “sociedad de la información”, “sociedad del conocimiento”, “tercera ola”, “tecnópolis”, etc.

Sea cual fuere el nombre que la denote, la globalización es parte de un proceso que compromete la realidad cotidiana de los pueblos y culturas contemporáneas contrastando esperanzas y contradicciones de una manera mucho más radical que en períodos anteriores. Al mismo tiempo, es necesario que lo remitamos siempre al modo de construcción histórica de las sociedades y culturas. Desde este punto de vista, la globalización es una intensificación de dos características importantes que emergen del desarrollo de la Modernidad: la *transnacionalización de la cultura* y la *internacionalización de la economía*. La primera tiene que ver con desplazamientos y confrontaciones que se operan entre lo local, lo regional y lo mundial hasta confluir en lo global. La otra se relaciona con la libre circulación de los capitales donde el mundo se piensa ya como un mercado global. En este contexto, el rol de las tecnologías es importante en tanto

aquellas operan como *infoestructuras*: esta base tecnológica (que se da gracias a la preeminencia de sistemas informáticos, telemáticos y geocomunicacionales) funda un espacio de administración, gestión, circulación y comercio de información de escala global y en tiempo real, nunca vistos hasta ahora.

Pero, ¿qué es la globalización? Existe un interesante debate sobre el concepto y el fenómeno que estamos viviendo en el mundo contemporáneo que abarca tanto la dimensión economicista o institucional como la cultural. Quizá no valga la pena priorizar la diversidad de acercamientos que existen alrededor del concepto, pero si es necesario entender a aquél en cada uno de los contextos que pretenden determinar.

Una definición inicial señala que la globalización es el conjunto de estrategias de hegemonía de muchas corporaciones multimedia donde se intensifican las relaciones de apropiación de mercados y dependencia económica a escala mundial. La perspectiva económica prevaleciente en este marco implica el *mapeo estratégico* de recursos y el control empresarial a distancia, estableciéndose así los llamados *tecnopolos* referidos en párrafos atrás.

La incidencia de este hecho tiene dos consecuencias que recién se están empezando a investigar desde diversos ámbitos: la construcción de un modelo de Estado mundial cuya base ya no sería política sino geoeconómica y, por otro lado, la constitución de una sociedad industrial basada en la economía de la información, sociedad diferente a la que se había dado en la revolución industrial. La discusión sobre las industrias culturales desde el nivel mundial es importante en este ámbito.

Paralela a tal visión, la globalización es también vista como,

...el horizonte imaginado por sujetos colectivos e individuales, o sea por gobiernos y empresas de los países dependientes, por realizadores de cine y televisión, artistas e intelectuales, a de fin de reinsertar sus productos en mercados más amplios (García Canclini, 2000: 32).

Es decir, desde una perspectiva se prioriza la penetración de industrias y producciones de diverso tipo en espacios locales y regionales aumentado así el comercio exterior y la exportación y descentralización de capitales; desde la otra se pone de manifiesto la necesidad de inserción e integración en los mercados mundiales y la competencia en dicho marco lo que supone, desde ya, la aceptación de la globalización como un fenómeno económico imposible de eludir. Tal integración e inserción en mercados compromete una intensificación y complejización de las relaciones sociales y humanas, abriéndose de este modo, nuevos espacios de intermediación, y como tal, nuevos escenarios de interacción social.

La Internet, por ejemplo, pone en evidencia toda esta discusión, porque no sólo es un medio de comunicación, sino también es la virtualización del espacio de relaciones, del mercado donde se intercambia libremente todo, al mismo tiempo que se pone todo en línea, explosionando el acceso al conocimiento y al valor de forma intensiva y abierta, haciendo que los sujetos sociales se conviertan en *agentes* de constitución de vida social propia y autodeterminativa (praxis) (si es que lo emparentamos con algunas de las tesis de Giddens (1994)). Detrás del postulado integracionista, sin duda, está presente la cuestión de la *constitución de redes* que más allá de lograr el intercambio de todo tipo de producciones (incluido el conocimiento) permiten la negociación de la diversidad cultural, según García Canclini.

La posibilidad integrativa en el mercado en la globalización, por otro lado, permite el nacimiento de diversos imaginarios sociales. La constatación de que algunos sectores sociales, sobre todo los adinerados, hacen de su hábitat local como si fuera Miami, no es casual en tanto pone de manifiesto este dilema globalizador, el de la constitución de *diversos relatos de referenciación*. La intención copadora de mercados, de este modo, excita el imaginario de amplios actores de la sociedad quienes reditúan la lógica del mercado global en su propia cotidianidad. De hecho, aquí brota un escenario de posible

profundización para la investigación: la *hibridación cultural* que articula espacios como los de frontera o las ciudades constituidas por migrantes y no migrantes donde los agentes sociales reconstituyen sus propias estrategias comunicativas y sistemas simbólicos. Es el caso, por ejemplo, de radios bolivianas en Argentina, establecidas en el propio Buenos Aires. Se puede ver, en este sentido, el cómo se cambian las percepciones espacio-temporales de los sujetos sociales respecto de otros lugares reconfigurando los suyos.

El comunicólogo García Canclini tiene un interesante acercamiento a este problema en un libro que se titula: "*Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la Modernidad*" (1990), el cual merece ser releído.

Ligado a la anterior, la globalización también puede ser entendida como un régimen de producción del espacio y del tiempo (Saskia Sassen, cit. García Canclini, 2000: 47). Detrás de este presupuesto se ubica la discusión acerca de la hegemonía de quien controla los diversos mercados o cómo se distribuyen los grandes capitales. Quizá la globalización alienta el pensamiento pragmatista de sectores financieros en sentido de que no solamente hay redistribución y reconstrucción de imaginarios personales o sociales, sino también, en correlación a estas situaciones, la construcción de nuevas institucionalidades ajustadas a espacios y temporalidades variables.

En la economía global ha cobrado mucha importancia el concepto de *intangibles estratégicos*, es decir, el conocimiento almacenado en el ámbito institucional el cual puede generar riqueza. Llevada esta situación como un paradigma, por ejemplo, se puede citar el caso de Bill Gates quien de la noche a la mañana redefinió el sentido de los mercados al solamente regalar, inicialmente, y luego vender software, es decir, unos y ceros (bits) almacenados en diskettes.

Pero este hecho tiene un componente mayor y de dimensión política, pues la globalización pone de manifiesto la posibilidad de gobernar, dirigir, orientar, controlar o utilizar estratégicamente tales intangibles en conjunción con las tecnologías de la información y co-

municación. Las *tecnópolis* son esas nuevas expresiones temporales de la tecnocracia al que Régis Debray emparentaba su videosfera.

Pero parece más interesante ver a la globalización como una serie de procesos tendientes a la homogeneización y, a la vez, el fraccionamiento del mundo, tal como plantea García Canclini (ídem: 49). De pronto, en este escenario, todas las culturas pueden dialogar de igual a igual, o hacen de sus agentes los ciudadanos del mundo sin distinción. El borramiento de las fronteras y el elevamiento a calidad de paradigma de la comunicación y las telecomunicaciones son hechos fundamentales de este acontecer. Una buena parte de la literatura “*ciber*”, por ejemplo, descansa sobre este presupuesto. Negroponte, así, escribe lo siguiente en su libro, “*Ser digital*”, que se constituyó en texto fundamental para entender la lógica de la sociedad multimedial o lo que él llama la sociedad de la postinformación:

Hoy en día, el 20 por ciento del mundo consume el 80 por ciento de los recursos. Una cuarta parte de la población mundial tiene un nivel de vida aceptable, mientras que tres cuartas partes viven en la miseria. Con este panorama ¿cómo podremos unificar nuestras divisiones, que parecen insalvables? Mientras que los políticos luchan contra el peso de la historia, una nueva generación va emergiendo del paisaje digital, libre de gran parte de los viejos prejuicios. Esos chicos han sido liberados de las limitaciones de la proximidad geográfica como única base para la amistad, la colaboración, el juego y la política de buen vecino. La tecnología digital podrá ser la fuerza natural que impulse a los hombres hacia una mayor armonía mundial (1995: 232).

El reordenamiento de diferencias o desigualdades sociales implica, desde esta perspectiva, una meta de la globalización. El criterio de igualdad social emerge con más fuerza en este contexto. No es raro pensar, como sugieren algunos analistas, que ahora se discute como presupuesto fundamental de coexistencia la carta de los derechos humanos, por ejemplo. También está la propia racionalidad “anti-ideológica” que supone la preeminencia de un solo horizonte de constitución social pero con variedad de imaginarios.

Ligada a la cuestión anterior de la creación de nuevas espacialidades y temporalidades, la nueva ideología cultural implica que las sociedades y culturas se miran a sí mismas *como contemporáneas* (Pérez Lindo, 1998: 53), aunque paradójicamente existe la emergencia de tribalismos y localismos que están pintados de nuevos nacionalismos. La idea de la homogeneización trae, por lo tanto, como correlato el fraccionamiento cultural. Umberto Eco ejemplifica esta situación indicando lo siguiente:

...vivimos en una época de procesos enormemente acelerados, en la que lo que sucede en cinco de nuestros años puede corresponder en ciertos casos a lo que entonces sucedía en cinco siglos... [El] centro del mundo se ha ampliado a todo el planeta: en la actualidad, conviven civilizaciones y culturas que se encuentran en etapas distintas de desarrollo, y en términos de sentido común nos vemos obligados a hablar de las "condiciones medievales" de las poblaciones bengalesas, mientras vemos Nueva York como una Babilonia muy próspera o Pekín como el modelo de una nueva civilización renacentista (1995: 12).

Tales condiciones "medievales" implican una gama de situaciones que van desde desarrollos desiguales pero puestas al día forzadas (por ejemplo, la ex-Unión Soviética, tuvo que vivir violentamente el paso de una condición premoderna dada por el comunismo de Estado a la postmoderna proporcionada por la globalización económica, producto de lo cual han emergido más que nuevas clases sociales, mafias poderosas que pretenden controlar el mercado no sólo regional sino mundial), pasando por la fortificación de conjuntos habitacionales dentro de las ciudades, hasta la militarización de centros productivos, del mismo modo que el brote de activistas como los hackers y grupos de periferie muchos de ellos sin interés mínimo en el poder local ni el nacional, etc.

A grosso modo, se puede afirmar con Pérez Lindo, que la homogeneización y el fraccionamiento tienen dimensiones políticas a nivel de validación e incoherencias de escenarios:

...la "mundialización" actual recubre tensiones contradictorias. Muchos observadores señalan estas paradojas. Por un lado, se impone un espacio económico universal; por otro lado, se establecen políticas proteccionistas o discriminatorias. Por un lado, se suprimen barreras aduaneras, por otro lado, se trata de contener las migraciones. Por una parte, se imponen las ideas mundialistas; por otra parte, crecen los sentimientos localistas, regionalistas, nacionalistas (1998: 53).

En relación a esto, se puede preguntar ¿porqué, por ejemplo, se discutía hasta hace poco, y con tanta vehemencia, en Ecuador el tema de las autonomías regionales mientras que muy pocos han cuestionado la dolarización, siendo esta un sistema simbólico globalizador?

Las autonomías buscan afianzar no solamente la producción local de cada región sino también descentralizar la distribución del capital y del poder. Su debate al mismo tiempo muestra la faceta desintegradora de un país que no puede aun discutir el problema de su diversidad social y cultural. Paralela a la autonomía hay regiones que hablan de separación del país o independencia en muchos casos basados en criterios de identidad local-cultural. Paradójicamente la dolarización que implica la imposición tanto de un modelo de economía global como también la introyección de un marco simbólico-normativo en la vida cotidiana, significa la renuncia a eso que justamente parece reclamar la cuestión de las autonomías: la autodeterminación con el componente identitario y simbólico.

Por ello, García Canclini afirma que la globalización también puede leerse como "un proceso con varias agendas, reales y virtuales, que se estaciona en fronteras o en situaciones translocales, y trabaja con su diversidad" (2000: 51). El hecho de que algo se convierta en un referente o que un sistema simbólico se consolide como parte de la vida cotidiana de una sociedad es el caso concreto de esta situación. Por ejemplo, en las tiendas la gente está acostumbrada a pedir una "coca" por cualquier tipo de gaseosa, lo que explica que la *Coca Cola* se ha transformado no solamente en un símbolo de una

época, sino también en una cultura propiamente dicha, a la par que en un “habla”.

Puesto que las culturas se sienten contemporáneas, en la globalización se intensifican las interrelaciones entre lo local y lo mundial sobre todo desde el punto de vista del intercambio simbólico. En este punto, los medios de comunicación como *sistemas de imaginación sociales* son determinantes, pues hacen ver o exhiben la interrelación como posible y siempre al alcance de todos. La televisión nos muestra de forma simultánea la Olimpiadas de Sydney con el enredo político desatado en Perú a raíz de un video de inteligencia militar que desnuda la corrupción del gobierno, video y proceso que, por lo demás, determinaron la renuncia del Presidente Alberto Fujimori y el inicio de una nueva etapa política en dicho país.

Es decir, nuestra presencia virtual en el lugar de los hechos tanto en Sydney como en Lima es paradójica, más aun cuando un conflicto político puede ser emparentado tranquilamente con las proezas deportivas. Lo uno y lo otro, al final, se complementan. Pero al mismo tiempo se oponen, pues cada una crea diferentes espacios de consumo y vaciamiento total de significado de lo social. Quizá es interesante releer la siguiente afirmación de Baudrillard, en el contexto que anotamos:

El Sur es un productor natural de materias primas. La más reciente es la catástrofe. El Norte, por su parte, está especializado en el tratamiento de las materias primas, y por lo tanto también en el de la catástrofe. Tutela vampírica, injerencia humanitaria, Médicos sin fronteras, solidaridad internacional, etc. Fase postrera del colonialismo, el Nuevo Orden Sentimental no es más que el corolario del Nuevo Orden Mundial. La miseria de los demás se convierte en nuestro territorio de aventuras (1995: 105).

La globalización permite un terreno de compensación tanto psicológica como social para los sujetos sociales, pues, a la final estos se sienten como ciudadanos del mundo capaces de usufructuar todo lo que tienen a su alcance y lo que les proporciona el mercado, sobre

todo, tecnológico-comunicacional. Incluso los sueños de tener todo al alcance de la mano y “viajar” al futuro presente se encuentran bien sustentados en el imaginario globalizado de las sociedades modernas.

Considerando todas estas perspectivas, la globalización tiene que ver con la circulación de bienes, capitales, mensajes y personas, donde el Estado desaparece, la economía es interdependiente a los órdenes y flujos internacionales, las geografías son globales e informacionales, y donde ya no se piensa un lugar como ubicación sino como punto estratégico, cobrando sentido algo que después se tratará de analizar: la transfronterización de la cultura y la praxis social.

UN MAPA SITUACIONAL

Estamos en un mundo que tiene diversas entradas desde las cuales se pueden construir o realizar mapas (en definitiva, escenarios). Partamos estableciendo confluencias tanto conceptuales como metodológicas.

Precisemos que la Modernidad como proceso histórico, es un *gran relato* en el mismo sentido que Lyotard plantea, es decir, una narración de función legitimante o legitimatoria (1987: 31) de la idea emancipatoria que se ha trazado empíricamente la humanidad y que engloba eras o *metarelatos* como los descritos (desde lo agrícola hasta lo geoinformacional, en Toffler; o las mediasferas de Debray donde se incluye además la globalización y la postmodernidad) cuya naturaleza es una constante *producción de futuro*.

Al ser la globalización un metaretrato de ese proceso histórico, este otro subsistema narrativo comprende el último período del capitalismo, el cual sería una forma de expresión económica de la Modernidad, y como tal se constituye en un proceso también referencial de notable importancia para el entendimiento de los fenómenos contemporáneos.

La Modernidad permite explicar el desarrollo de las sociedades humanas, pero la globalización nos lanza a observar sus consecuencias en el tiempo que nos ha tocado vivir.

En este contexto, si el sistema narrativo que comprende a la globalización se llama economía global, el *postmodernismo* no es más que otro de los metarelatos de esta etapa con el que vemos las nuevas formas de *historización* de la humanidad desde una óptica diferente. Lo postmoderno implica una postura de sospecha de los presupuestos y de los avances de la Modernidad, al mismo tiempo que es un proceso de análisis de sus consecuencias, dando como resultado pensar en futuro el mismo pasado. Por ello, Lyotard dice que lo postmoderno “será comprender según la paradoja del futuro (post) anterior (modo)” (1987: 25); así, cuando trazamos nuestros mapas debemos meditar necesariamente en que ellos no tienen que ver simplemente con el devenir histórico (historicidad) sino con las condiciones de posibilidad de un acontecimiento; o, en otras palabras, observar cómo las acontecimientos finalmente *están* construyendo a los sujetos sociales y a ellos como agentes y, en sentido contrario, cómo los individuos resignifican el curso de los acontecimientos.

A esto le llamamos *historizar* y es un rasgo de ese metarelato que tiene como paisaje fundamental el momento presente denominado postmoderno, sociedad del conocimiento, sociedad postindustrial o tecnópolis. El antropólogo francés, Marc Augé, va más allá precisando que la antropología postmoderna, la presente, (y quizá las ciencias sociales y la comunicación social) requiere siempre del análisis de un relato fundamental que él ha denominado *sobremodernidad*, el cual en el fondo se puede leer como el sistema narrativo de la postmodernidad, es decir, el sistema que desconstruye a la Modernidad como discurso:

Lo que es nuevo -escribe Augé- no es que el mundo no tenga, o tenga poco, o menos sentido, sino que experimentemos explícita e intensamente la necesidad cotidiana de darle alguno: de dar sentido al mundo, no a tal pueblo o raza. Esta necesidad de dar un sentido al presente, si

no al pasado, es el rescate de la superabundancia de acontecimientos que corresponde a una situación que podríamos llamar de "sobremodernidad" para dar cuenta de su modalidad esencial: el exceso (1996: 35-36).

Las sociedades globalizadas contemporáneas están construidas sobre la base de una explosión informacional y sígnica y es desde esa paradoja que se mira al mundo, su proceso evolutivo y su continuidad. El ser humano da sentido a las cosas en virtud de entender lo que está viniendo pero ahora está impelido a comprender, como plantea Jameson (1995: 18), el campo de fuerzas en el que se siguen abriéndose movimientos o impulsos culturales diversos, los que finalmente hacen a la sociedad postmoderna, que rediseñan las prácticas sociales.

Considerando todas estas perspectivas, hay que indicar que el mundo actual no es el resultado de las tres etapas que indistintamente se ha tratado de caracterizar, sino la conjunción o el proceso conjunto que implican todas ellas. De hecho, es menester indicar que lo que hoy llamamos *cultura electrónica o digital*, como el escenario prevaleciente de la globalización y la postmodernidad, es la *recurrencia* de tres culturas: la oral-escritural, la del libro y la mediática-audiovisual de manera general, o de modo preciso, logo-grafo-videosférica / geo-gráfica-política-informacional, donde las tecnologías de la información y la comunicación emergen de manera preponderante.

El problema que se manifiesta no está en el hecho de cómo se están empleando éstas sino cómo están modificando y sobredeterminando el panorama de la cultura, de la sociedad, de la política, de la economía. Como se ha señalado líneas atrás, la actual cultura, de algún modo *híbrida*, supone un exceso de producción, de información y de acontecimientos; excesos cada uno a su vez que constituyen su fortaleza. Se suma a esto un elemento fundamental que se conoce como *velocidad* o modo de intensificación que hace justamente el que esta cultura tenga más componentes de *deslocalización* y *desterritorialización* que otras culturas en épocas anteriores.

El cambio de las nociones de espacio y de tiempo hace que los hechos que antes podrían haber pasado como cotidianos y sin sentido, hoy se vuelvan fenómenos indiscutibles de reflexión. Virilio señala que la velocidad es,

...la relación entre los fenómenos. Dicho de otro modo, la relatividad en sí misma. Se puede incluso llegar más lejos y decir que la velocidad es un medio. No es simplemente un problema de tiempo entre dos puntos, es un medio que está provocado por el vehículo (1997: 16).

Teniendo en cuenta esto, en el mundo que vivimos en sus excesos puestos, vemos que los fenómenos y los escenarios que se configuran, aun son relativos y faltos de una más profunda reflexión. El problema mayor está en el hecho de que mientras el mundo avanza, no hay modo ni tiempo para comprender la misma velocidad con la que están dándose las cosas.

En todo caso, en el momento actual la velocidad es, al mismo tiempo, una estrategia. Permite avizorar el futuro: la globalización ha intensificado nuestra percepción sobre los cambios, ha convertido las crisis en oportunidades; las tecnologías han puesto en obsolescencia muchas condiciones de vida pero al mismo tiempo han expuesto nuevas posibilidades que aun están por imaginarse. La nueva economía mundial no es ni siquiera el manejo del flujo de capitales, es sobre todo el sistema de transformaciones sociales donde el *valor* (que al mismo tiempo puede ser también conocimiento o el *bit*, tal como sugiere Negroponte) es el punto fundamental. Amin piensa que esta nueva economía parece tener como sustento la *producción de significados*. Sin embargo, cabe preguntarse, ¿cómo se da esta operación? (1999: 61). Este hecho es necesario investigar, pues, no solamente los medios y las tecnologías tienen que ver con esta situación, sino también una variedad de elementos probablemente constituidores de la culturalidad que están en otro rango.

Por otro lado, ¿será verdad que los medios y las tecnologías de información y comunicación crean la realidad, o más bien produ-

cen sus significados? En la sociedad que vivimos parece ser que hay un consenso al respecto. Por ello, Vattimo plantea que los medios de comunicación, al pretender transparentar la sociedad, lo único que hacen es erosionar el principio de realidad, es decir, el proceso de transparentamiento, de generación de consciencia, al final es un proceso de opacamiento, de engaño a la misma consciencia (1990).

En el fondo estamos nuevamente en un escenario, el del poder del significado y sus tecnologías de autosustentación y reproducción. La noción de *simulacro* vuelve a emerger para caracterizar el momento.

Baudrillard piensa que luego de tres etapas, la de la falsificación de lo natural, la de la producción mercantil, y la de la simulación bajo la estructura de la imagen (1980: 59 y sigs.), que tienen que ver con los períodos anotados anteriormente, hay una cuarta que emerge tras el debate de las tres previas. Esta última que estaría caracterizada por la ilusión de la realidad es la que nos demarca en nuestra cotidianidad.

Baudrillard escribe respecto de lo anterior:

Después de la fase natural, la fase mercantil, la fase estructural, ha llegado la fase fractal del valor. A la primera correspondía un referente natural, y el valor se desarrollaba en referencia a un uso natural del mundo. A la segunda correspondía un equivalente general, y el valor se desarrollaba en referencia a la lógica de la mercancía. A la tercera corresponde un código, y el valor se despliega allí en referencia a un conjunto de modelos. En la cuarta fase, la fase fractal, o también fase viral, o también fase irradiada del valor, ya no hay referencia, el valor irradia en todas las direcciones, en todos los intersticios, sin referencia a nada, por pura contigüidad. En esa fase fractal ya no existe equivalencia, ni natural ni general, ya no se puede hablar realmente de ley del valor, sólo existe una especie de epidemia del valor, de metástasis general del valor, de proliferación y de dispersión aleatoria (1997: 11).

Habría que anotar que la videosfera, en su fase más reciente, es eminentemente *fractal*, entendiendo a esta como fragmentada,

fragmentaria e irregular, donde, los fenómenos emergen sin darnos posibilidad a referenciarlos.

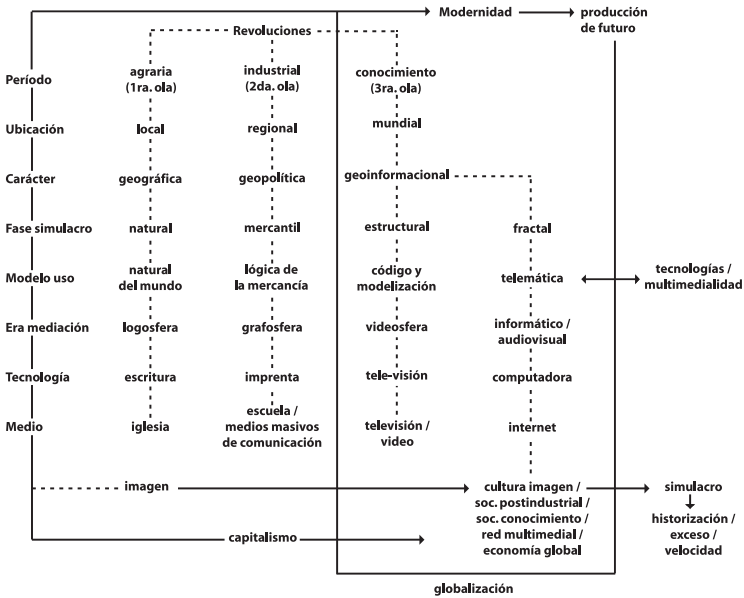
La idea de simulacro, de ilusión total (la imagen llevada al extremo), por lo tanto, hace perfilar nuestro mapa como consecuencia.

Un ejercicio cartografiador de esta naturaleza que involucra los procesos, sus actores y sus consecuencias, además de los nuevos escenarios, sólo es posible si es que sabemos que el mapa con el que partimos está traspasado por la contingencia de las simulaciones operadas en la realidad y, que de alguna manera, nos siguen precediendo (puesto que no podemos competir con la misma velocidad con la que se suceden las cosas). No en vano Baudrillard afirma que,

...hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive. En adelante, será el mapa el que preceda al territorio -precesión de los simulacros- (1978a: 5-6).

Con la conciencia de ser sujetos desterritorializados, tenemos un mapa que al mismo tiempo *se está dando*.

Como se observa entender la relación Modernidad-globalización-comunicación es, de hecho, problemática. Para graficar esta relación empleemos todo lo que hasta el momento se ha discutido, a modo de trasfondo, las presencias que harán constituir los escenarios. El mapa siguiente esboza las condiciones de esta relación:



En este mapa podemos observar todos los relatos y metarelatos en su conexión.

Tales relatos inscriben lenguajes y también hablas. Había mencionado que las tecnologías son lenguajes del mismo modo que los sistemas de mediación. Pero sus hablas más directos, en el mismo sentido que manifestaciones, son los medios y los procesos de historización que ellos trasponen. Lugares y posibles nuevos lugares, en definitiva, escenarios de previsión.

En el contexto del mundo actual este mapa permite explicar el por qué de las transformaciones mediante sus conexiones. Para este momento, los cambios que se están dando no necesariamente implican hundimientos sin salida sino renovaciones que se las puede

ver como procesos en curso. Castells dice que estos procesos que se viven se han acelerado notablemente desde los años 70 generando tres procesos independientes:

...la revolución de la tecnología de la información; la crisis económica tanto del capitalismo como del estatismo y sus reestructuraciones subsiguientes; y el florecimiento de movimientos sociales y culturales, como el antiautoritarismo, la defensa de los derechos humanos, el feminismo, el ecologismo. La interacción de estos procesos y las reacciones que desencadenaron crearon una nueva estructura social dominante, la sociedad red; una nueva economía, la economía informacional/global; y una nueva cultura, la cultura de la virtualidad real. La lógica inserta en esta economía, esta sociedad y esta cultura subyace en la acción social y las instituciones de un mundo interdependiente (1998c: 370).

La sociedad multimedial, la sociedad red es, de hecho, el nuevo escenario-terreno donde estamos. Un mapa de esta sociedad es sumamente complejo.

Puesto que un mapa es una abstracción del lugar desde donde podemos pensarnos a nosotros mismos, el que expongo, de alguna manera, también nos somete a la historia y a lo que no conocemos. Se trataría de evidenciar la punta de icebergs que todavía faltan visualizar mejor. Esto es lo que se denomina *tendencias*.

Pérez Lindo esboza un grupo de megatendencias mundiales. En su caracterización intenta decir que hay tendencias positivas, catastróficas y ambiguas, diferenciando las unas de las otras como aquellas que permiten nuevas expectativas, las primeras; las que inminentemente podrían poner en riesgo a las sociedades y culturas, las segundas; y, aquellas que faltan aun investigar más dado que pueden ser alentadoras para la humanidad pero al mismo tiempo problemáticas, las terceras. Tales tendencias, en sí mismas son ya escenarios concretos:

Megatendencias mundiales

I. Positivas

1. El proceso de mundialización
2. El surgimiento de la economía del conocimiento
3. La emancipación femenina
4. Los procesos de democratización en el mundo
5. La desmilitarización y el desarme de muchos países
6. El surgimiento de nuevos movimientos sociales

II. Catastróficas

1. El agravamiento de los desequilibrios internacionales y sociales
2. La explosión demográfica
3. El empeoramiento de los desequilibrios ecológicos
4. El incremento del desempleo

III. Ambiguas

1. El derrumbe del estatismo y los procesos de privatización
2. El renacimiento de la cultura mítica y de las religiones
3. El predominio del individualismo
4. El desarrollo y el impacto creciente de los multimedios
5. La informatización y robotización de la sociedad
6. La revolución biotecnológica (1998:47)

¿Pero desde el lado concreto de la comunicación? Evidentemente todo mapa y sus contextos relacionan siempre la historia, lo social, lo político, lo cultural y el accionar del ser humano. La comunicación como campo no puede desligarse de ello. Todos estos, de hecho, involucran el aspecto comunicacional como proceso, aunque en algunos haya más ideología que conocimiento. Sin embargo, un ejercicio de ubicación específica es interesante y da para profundizar. Un texto del mexicano Javier Esteinou Madrid, nos ofrece un cierto panorama intentando establecer algunos parámetros desde el punto de vista de la comunicación, particularmente en lo que compete a Latinoamérica, nuestro lugar de enunciación.

Esteinou Madrid sugiere diez tendencias concretas de la comunicación con el propósito de pensar políticas o repensar el lugar

de ellas. Néstor García Canclini parte también de este criterio. Lo que está pasando en el mundo implica recrear lo que se tiene en el orden de políticas, es decir, de marcos estratégicos con los cuales afrontar y obrar el futuro. En otras palabras, hay nuevos escenarios, pero también debe haber posibilidades de insertarnos en esos futuros con la misma velocidad con que acontecen. Esteinou afirma que la globalización no sólo es económica sino también comunicativa y comprende los siguientes escenarios:

1. El retiro del Estado como rector de la cultura y la comunicación nacionales
2. La aplicación del "laissez faire informativo"
3. El debilitamiento del modelo de medios de comunicación de servicio público
4. La desregularización y autoregulación creciente de las comunicaciones
5. El diseño de la comunicación social desde la dinámica de la reproducción del capital
6. El mercado como marco axiológico del valoración de la vida
7. La cultura determinada por el mercado
8. La cancelación de la cultura humanista
9. El acrecentamiento de los conflictos culturales
10. El reforzamiento del modelo de comunicación-mercado (2000: 1 y sigs.)

¿Cómo deben ubicarse los comunicadores en todos éstos? De acuerdo a todo lo dicho, vemos que la comunicación se configura tanto como conocimiento y como mediación. En un caso, aquélla establece sobre todo los límites de la sociedad en su devenir histórico y político y en el otro sirve a esta sociedad para configurar imaginariamente sus sistemas de exclusión y de poder. En este sentido, al cuestionar al inicio, el concepto de comunicación (tratando de hipotetizar su complejo desarrollo) el cual aparecía vacío o que estaba siendo vaciado por el devenir histórico para construir otra manera de entender

a este, nos damos cuenta que la comunicación como conocimiento y poder sigue siendo un concepto utópico porque no es tanto la historia de la humanidad la que se construye sino cómo ella se construye alrededor de este concepto.

El proceso demuestra, entonces, que en la época actual la comunicación hace cambiar el rostro de las sociedades y es la meta hacia donde estas caminan.

DE LAS CULTURAS TRANSLOCALES A LOS NO LUGARES SOCIALES

...Ya que viven en lo intermedio, "en la grieta entre dos mundos"; ya que son "los que no fuimos porque no cabíamos, los que aun no llegamos o no sabemos a dónde llegar"; deciden asumir todas las identidades disponibles... (Néstor García Canclini, 1990: 302)

No voy a pretender desarrollar megatendencias o escenarios comunicacionales en toda su complejidad, aunque me detendré en unos pocos para reflexionar.

El que será abordado brevemente a continuación es el que compete al eje territorio-desterritorialización en su relación con las culturas translocales, la interculturalidad, la cuestión de las ciudades globales, las ciudades virtuales y los no lugares sociales, primer gran escenario del presente en el marco de la globalización. Se trata de establecer las problemáticas contingentes a este eje del mismo modo que los cambios que competen a los imaginarios sociales. Con la globalización esta discusión se ha vuelto emergente.

TERRITORIO Y LUGAR

La cuestión del territorio es un tema que ha atravesado la historia de la humanidad posiblemente desde sus orígenes. Es el lugar de nacimiento, de ubicación, de permanencia o de paso, e igualmente es el espacio demarcado para actividades concretas como comer, dormir y establecer relaciones.

Pero el territorio se ha vuelto abstracto con el avance de la Modernidad, sobre todo con la explotación de la tierra y la mercantilización de los productos. De hecho, la noción de territorio como invención semántica implica a su vez una forma de organización cultural. El territorio es del "otro" (aquél sujeto o cultura externa) y es allá donde hay existencias que son necesarias de intercambiar o tomarlas mediante invasión para paliar la escasez posible en el lugar propio, para lo cual es necesario construir infraestructuras que permitan no sólo retener sino también apropiarse de lo que el otro produce. Quizá la guerra y las instituciones militares han hecho que la noción de territorio cobre gran importancia de tal modo que cualquier espacio de socialización o relación debe ser protegido, o en caso contrario, conquistado.

El territorio, entonces, es un lugar geográfico de ejercicio del poder, tanto en la determinación de otros espacios como en el de su sostenimiento. Alrededor de este concepto se debaten temas como la defensa y la violencia que serían connaturales al mismo hecho de tener un emplazamiento, la propiedad privada, el escenario del trabajo, la tierra como productora, pero también el sentido espiritual que aquél puede implicar para su habitante. Como hábitat está relacionado con la organización y la administración del medioambiente.

Hay dos sistemas de relatos que están detrás de lo que es el territorio. El primero, el de *patria* que luego derivará en el estatus de *Estado-nación* en su dimensión política y, segundo, el de organización comunitaria-urbana que a su vez remite a la discusión de lo que es el *espacio* (propriadamente dicho) y el lugar: el uno para circular o transi-

tar (recoger información) y el otro, que a decir de Augé es un espacio “del sentido inscripto y simbolizado”, en definitiva, el *lugar antropológico* (1996: 86).

El territorio en sí mismo también puede leerse como un espacio de representaciones que está *delimitado*. Las formaciones sociales han construido sus espacios y los han relacionado con los de otros llegando así a la cuestión de las fronteras.

La territorialidad vista desde todos estos ángulos es hoy tema de reflexión en el marco de las transformaciones y dinámicas que se están operando a nivel mundial, sobre todo, en el marco de la globalización. Ya no compete únicamente a la organización y la forma de la guerra, premisa que en la antigüedad determinaba las configuraciones que señalaba: la de la producción, la del trabajo, la de la existencia de riqueza, la de la apropiación, la de la ubicación del “otro”, generalmente bárbaro.

Compete a un campo más amplio, el de la conformación de nuevas identidades y, sobre todo, a la forma que está adquiriendo la nueva cultura contemporánea, basada en la *ubicuidad*. Veamos un ejemplo concreto, sólo a título de relación con un concepto conjunto como es el de *habitación*.

Tokio es una ciudad que alberga en un pequeño espacio, más o menos unos 12 millones de habitantes y que alecciona la ubicuidad y la no territorialización de las actividades (que es el paso previo a la desterritorialización que luego se analizará). En dicha ciudad, la gente se estaciona momentáneamente para realizar actividades, y para transitar con dirección a las estructuras productivas de trabajo. Por el atardecer, esta masa, o por lo menos un buen porcentaje, acude a unos centros de juegos o edificios que ocupan alrededor de una manzana cada uno. Allí dedica horas a jugar mecánicamente en aparatos dispuestos por largos pasillos, tirando moneditas y viendo cómo ellas caen al modo de pinballs verticales. Luego esa misma gente alquila nichos-dormitorio, de más o menos 1 metro de ancho y 2 de profundidad, dispuestos en edificios horizontales a modo de hote-

les baratos con el fin de descansar. Al día siguiente nuevamente renace la rutina del trabajo y todo lo descrito. En otro caso, otro rango de habitantes de la ciudad, acude a especies de estadios divididos por pisos y con un solo campo al frente para practicar golf (a decir verdad, tirar consecutivamente y secuencialmente pelotitas desde cada uno de los pisos hacia tal campo, que para colmo es artificial, es decir, de hierba de plástico).

El film del alemán Wim Wenders, *“Tokyo-ga”* (1983-85), expone muchas de las prácticas sociales en una ciudad que no se piensa como territorio en el sentido de lugar antropológico antes señalado. Es decir, Tokio nos está exhibiendo una faceta de lo que es la ubicuidad contemporánea como característica de una formación cultural que se desplaza funcionalmente en relación al trabajo y al ocio (entendido este como regenerador de energías), pero sin que la gente tenga pertenencia a su entorno sino que enfatice su paso.

Tokio no es un lugar para vivir, por el contrario, es un *no-territorio* para estar transitando y produciendo capital simbólico que luego será transferido a otras latitudes al igual que a los hogares de los mismos japoneses cuando retornan a sus casa cuando ha terminado la semana.

MUTACIÓN DEL ESPACIO Y DE LO SOCIAL

¿Qué es lo que ha pasado para que se dé una transformación de este tipo? La noción de geografía, de hecho, empieza a cambiar no sólo desde el momento en el que el ser humano viajó a la Luna y pudo ver desde esa otra dimensión a su propio “hogar”; sino también porque empezó a operarse, gracias a las migraciones (que no son recientes) una transformación en la idea de habitación-hábitat hacia el del lugar de desplazamiento y movimiento. Mientras en Europa se ha avanzado en el modelo de eliminación de fronteras (que de hecho es pensarse como un *continente*, es decir, de totalidad, en el mismo sen-

tido que Estados Unidos lo hizo al establecerse como nación con muchos Estados copartícipes) lo que ha privilegiado la movilización de masas de población para trabajar y retornar a sus territorios propios, en Latinoamérica se sigue limitando el desplazamiento, la proximidad y la velocidad.

Por otro lado, la guerra entre Perú y Ecuador en la última década del siglo XX no es más que un ejemplo de un conflicto geográfico-territorial de ubicación de hitos y límites al más puro estilo de la política del siglos precedentes y particularmente el de la formación de Repúblicas, pero la guerra del Golfo como la de los Balcanes son antes que económicas, conflagraciones de desterritorialización, simbólicas porque restablecen capitales de imaginación de la totalidad del mundo en el que el ser humano se pertenece. En definitiva, si en el territorio encontramos al lugar antropológico y la geografía inscribe el grado de afectividad humana en relación con los lugares construidos y vividos, la globalización ha definido la noción de un amplio espacio estandarizado y sin connotación emocional (García Ramón, 1985: 221). La cultura actual que se piensa contemporánea, de hecho, también es una cultura desarraigada, deslocalizada, desterritorializada pero al mismo tiempo que esconde su propia noción de lugares. A este punto, podemos recuperar un planteamiento de Jameson, quien indica que,

...[el] espacio postmoderno (o multinacional) no es meramente una ilusión o una ideología cultural, sino que tiene una sólida realidad histórica (y socioeconómica) apoyada en esa tercera gran expansión planetaria del capitalismo (una expansión que sucede a las etapas anteriores de los mercados nacionales y el antiguo sistema imperialista, que tuvieron cada una de ellas su propia especificidad cultural y que produjeron nuevos tipos de espacios adaptados a sus dinámicas) (1995: 110).

Néstor García Canclini (2000: 61) recupera la tesis de James Clifford sobre la *cultura translocal* indicando que esta debe ser el nuevo objeto de investigación considerando que ella implica las media-

ciones interespaciales de habitación y de movimiento (itinerarios); es decir, es necesario entender a las nuevas culturas como espacios de ubicación así como lugares de residencia y también de viaje y de tránsito, hecho que caracteriza eminentemente a este espacio contemporáneo y postmoderno.

El problema que emerge, por lo tanto, tras el cambio de la noción de territorio es el de su reconfiguración discursiva dentro de lo político y lo cultural. La característica del momento presente viene trazada por tres contextos que no se pueden perder de vista: la ruptura de fronteras que a su vez trae aparejada la noción de transfronterización del trabajo, de la vida y de los imaginarios; el cambio de rostro de las ciudades que, por otro lado, se han transformado en lugares de telepresencia e intercambio inter y transcultural; y, en último término, la sobredeterminación de las tecnologías de comunicación e información al segmentar y resituar a los públicos.

Cuando se habla de las nuevas culturas como espacios de residencia y de viaje, estamos pensando en que ha habido un incremento de las relaciones socio-económicas y culturales lo que ha dinamizado la diversidad y ha hecho que lo local de pronto se vuelva mundial y, a la inversa, lo global se haya aposentado como si nada en lo local (en lo privado-íntimo se podría decir). La comunicación es un factor que ha motivado este cambio. Por ello la tesis de García Canclini resulta interesante: “la comunicación con lo que está más allá de lo local puede hacer imaginar que las identidades se disuelven o puede llevar a buscar referentes globales indefinidos” (ídem: 54). De hecho, la formación de espacios, comunidades y culturas no sólo es una consecuencia de la organización política societal de determinados grupos, sino sobre todo, gracias a la comunicación, un ejercicio de medios, de producciones, de tecnologías y de mensajes. La invención y la imaginación de identidades es el fin mismo de la comunicación desde sus orígenes.

Puede ser que el intercambio económico, el flujo de los capitales, el comercio intensivo promueva la nueva configuración de la

cultura, aunque este rasgo es, desde ya, moderno en tanto la dinámica del mercado ya estaba operada desde el mismo momento en que los barcos y los capitanes, en la antigüedad europea ya dominaban el espacio geográfico y social y determinaban la construcción de imaginarios también sociales. Sin embargo, es interesante observar el papel de los medios de transporte, que a la vez que han actuado como medios de comunicación, han transformado el mapa de las relaciones culturales a nivel internacional. Si en siglos pasados el ir de un lado a otro implicaba días, meses y hasta años, junto con un gigantesco desplazamiento de recursos y construcción de bastiones de avanzada, hoy aquello se ha vuelto obsoleto por la inmediatez que envuelven los actuales medios de transporte, lo que, por otro lado, ha cambiado la percepción del mundo. Dice Virilio:

El mundo está antes dentro de nosotros que fuera. Pero si realmente está afuera, en la geografía y en el espacio-mundo, también existe a través de mi conciencia del mundo. Esta conciencia del mundo, que me desplaza a mí, que estoy animado, es mi movimiento y la naturaleza de mi movimiento. Un hombre que vive encerrado en un espacio de horizonte limitado, como muchos campesinos de la Edad Media, no tiene la misma conciencia del mundo que aquel que viaja a las Antípodas en una hora (1997: 44).

La aceleración de la transportación implica la rapidez de la visión de mundo, la retransformación de la espacialidad al término de la proximidad y la cercanía haciendo que la migración se constituya como el nuevo estatus de la ciudadanía mundial. De hecho, sugiere García Canclini (2000), que la migración ha tenido que ver en que el mundo se reduzca a un sistema de flujos e interactividad pero paradójicamente, ha minimizado la diferencia cultural aunque ha posibilitado la diversidad como factor dicotómico y hasta a veces explosivo. Aclaremos, sin embargo, que la migración no es el único factor de lo que ahora se entiende también como el *espacio de los flujos*, es decir, la sociedad de la información en sí tal como analiza Castells (1998a) a revisarse más adelante.

Por su parte, la migración ha hecho también de la cultura del desplazamiento una cultura de refundación de lo local en lo global y la reespecialización del poder. Hay dos ejemplos que pueden matizar esta situación.

Uno es el caso de los migrantes cubanos en Miami y la re-nominación de una zona en dicha ciudad como la Nueva Habana que a su vez sugiere la relocalización de la idea de patria en otro territorio extra-nacional cubano, cuyas implicancias van desde la reubicación política de imaginarios y rituales sociales y culturales hasta el borramiento de referentes nacionales por los transnacionales, sin olvidar la resituación del territorio y del poder (como Taiwan, en otro contexto). El otro es Palestina, nación históricamente sin territorio pero que ha cobrado preeminencia espacial imaginaria gracias al espectro de la geopolítica globalizadora que exige la reintegración de territorios. La nación en este sentido ahora se siente ya no territorial sino como un gran comunidad inespacial imaginada que está al mismo tiempo diseminada, es decir es *diaspórica*. No es raro explicarse desde este esquema el que los Estados Unidos sea hoy vista como una “nación planetaria”.

La desterritorialización, por lo tanto, es una situación nueva que implica el descentramiento de la habitación tanto a nivel cultural como simbólico. El cuerpo social global es, a su vez, un vehículo de los nuevos sistemas de poder en el sentido que este en su ejercicio comprende el control territorial y la retransmisión simbólica de sus imaginarios y sus significados. Todos, al ser ciudadanos del mundo, se reconfiguran en la totalidad del poder y se constituyen en medios de comunicación y transporte de la imaginación del nuevo capital simbólico: una cultura que ya no produce el aquí sino la indeterminación del lugar antropológico, el *no lugar*. La nueva corporeidad global, por lo tanto, es planetaria, es decir, todo pertenece a uno mismo y uno mismo no es parte de la totalidad. Por ello se puede decir, en términos generales, que la comunicación al impulsar una nueva corporeidad geográfica, lo hace en términos de resituar identidades

y referentes que en su generalidad son indefinidos, los que, de hecho, son los factores constituyentes de una nueva noción de cultura.

Más allá del espacio de prácticas constitutivas de la socialidad, la *cultura* ahora parece entenderse en función de la territorialidad corporal imaginaria que emerge en la globalidad planetaria. Esto es, como el lugar de diferencias, contrastes y comparaciones o como estigmas de un grupo sobre otro (ambas concepciones pertenecen a Arjun Appadurai y Fredric Jameson, cit. García Canclini, 2000: 62). La comunicación, ubicada en el ámbito de la cultura, hace un nuevo sistema de representaciones a partir del cual imaginamos nuestros desplazamientos, nuestras formas de aprehensión de las cosas, de la otredad, de nuestra situación en el mundo y, en definitiva, de nuestra visión del mismo mundo como totalidad. Por ello, ahora nos imaginamos como parte de una gran nación y de un nuevo territorio: el planeta americano donde el sistema simbólico es el del capital transactivo cuyo paradigma es Estados Unidos como centro mismo de la globalización y la mundialización de la economía y la cultura. En este sentido, "...en el pensamiento popular -escribe Verdú- Estados Unidos no es sólo la Modernidad sino el continuo porvenir y el principio del superfuturo humano. ¿Cómo no adherirse a esa metáfora del optimismo y la inmortalidad?" (1997: 26).

NACIÓN PLANETARIA COMUNICACIONAL

La nueva *nación* va más allá de la noción de comunidad imaginada y posible e implica la integración virtual de comunidades diaspóricas y territorios y no-territorios (que luego podrán verse como no-lugares, es decir, lugares de reunión imaginaria).

Si el viejo concepto estaba relacionado con el del carácter étnico de los grupos y formaciones sociales y, por lo tanto, con una serie de intereses constitutivos de cohesión y marcación identitaria, los que, por otro lado, señalaban la idea de *Estado* como representación

de la conciencia colectiva para vivir sujetos en el marco de una institucionalidad normativa que permita el mejor intercambio de los bienes y sistemas simbólicos, el nuevo concepto de nación global, de hecho, invalida al Estado y a su núcleo esencial, la nación tradicional utilizando los mismos instrumentos que permitieron en su momento su constitución: la comunicación y los medios y tecnologías de comunicación los que permitían y definían la interrelación entre grupos y sus diferencias culturales.

Ahora la televisión vendría a ser la representación, la pantalla-imagen de esa nación moderna al que todos aspiran (por su base consumista-especular) pero al mismo tiempo a la que hay que tenerla como referencia. La televisión es la nueva comunidad pero ahora *imaginaria*, es el nuevo territorio, es el lugar de confluencia donde se adquiere el sentido de la vida (basta con fijarse de manera detenida los planteamientos del film del australiano Peter Weir, “*The Truman Show*” (1997)).

Según González Requena (1992), el discurso televisivo es espectacular (o especular, derivado de la idea del espejo lacaniano). Este tiene tres componentes. Primero, el espectáculo televisivo se construye alrededor de la idea fantasmática que supone un reemplazo o la negación de lo cotidiano. Esto tiene como consecuencia la descorporización del sujeto y de la realidad. Segundo, el discurso televisivo se *superpone* sobre la realidad, integrando los discursos sociales y haciéndolos continuos en el discurso de la imagen como tal. Tercero, el ejercicio decodificador del discurso televisivo de lo concreto no es en sí un hecho real, sino simulado, pues el sentido del mensaje ya está presupuesto en el relato y más bien este funciona reiterando y redundando el significado.

Desde este punto de vista, ya no hay ritualización y más bien desacralización. Sus consecuencias son interesantes, por ejemplo, en la relación familiar, en la invasión y cooptamiento de la intimidad. Del mismo que en la idea de territorio, la mirada se vuelve totalizante así como el disfrute, por la vía de la imagen, de los signos de la

Modernidad planetaria. La nación expuesta es el territorio de contradicciones locales pero que son eliminadas por el maremagnum signico de imágenes de otras latitudes, las del planeta tierra. Por otro lado, la simulación de la realidad implica a su vez una *reinven*ción de la misma. Los mundos mostrados, así, son desreferencializados. Entonces, este nuevo concepto comprende a la cultura translocal y, en definitiva, a la cultura mundializada, global y organizacional-empresarial, donde las nuevas identidades se construyen ya sea en relación o en oposición a esta determinación. Podemos decir, así, con Jesús Martín Barbero que la actual nación, que a su vez lleva el sello de la desterritorialización y los no lugares, es un *espacio-mundo*. Este caracteriza del siguiente modo este entorno:

Global es el espacio nuevo que necesitan/producen el mercado y las tecnologías. Así como lo el espacio-nación desde fines del siglo XVII en Europa ahora el espacio-mundo se constituye en horizonte del flujo económico e informacional: tiene como eje, a la empresa; como clave, la relación de interdependencia; y como vehículo y sustento, la trama tecnológica de la comunicación. En el proceso de globalización, el que lleva la iniciativa es mercado, él es el que ahora regula las relaciones entre los pueblos, las naciones y las culturas, el que pone los modelos de comunicación y dinamiza las redes. ¿Qué está significando para el pluralismo el proceso de globalización: la forma más plena de combatir la exclusión y la segregación o la disolución de cualquier otro tipo de espacio, la expansión del no lugar, ese mundo de pasajeros y clientes en el que "se está siempre y no se está nunca en casa", en el que la abolición de la distancia y la borradura de la memoria producen no sólo la confusión de las lenguas, sino el auge de la insignificancia? (1995a: 35-36).

Desde este punto de vista, la nueva comunidad imaginada es ubicua y a la par extremadamente atiborrada de imaginarios enseñados, producciones simbólicas vaciadas de contenido existencial, lugares desreferencializados e intrínsecamente sostenidos sobre el valor transaccional como presupuesto económico. Para llegar a esta situación, hemos sido ya imaginados, por medio de las industrias cul-

turales comunicativas comerciales y multimediales desde la nación global, Estados Unidos, y nos inscribimos en su formato educador sin grandes resistencias.

Las nuevas comunidades sociales globales son formaciones traspasadas por relatos y metarelatos diversos que han sido vehiculados por los medios de comunicación, por sus producciones, por el cine, por la televisión, por las migraciones, por la propia simbólica de las transacciones comerciales, y también por la necesidad de reencontrar el espacio nacional aparentemente perdido. No en vano Estados Unidos construyó una industria cultural lo bastante sólida que se expandió fácilmente por todo el mundo y que en la actualidad precede a la invasión militar y la colonización ideológica y poblacional. Los nuevos enclaves militares en la globalización son las tecnologías de teledetección, comunicación, telecomunicación y transmisión: en definitiva, la misma comunicación como ideología pero desde las dimensiones multimediales. Y para ello, cada gobierno norteamericano se plantea una política de Estado (como *“Guerra de las galaxias”*/Reagan o *“Autopistas de la información”*/Clinton-Gore) y el destino de miles de millones de inversión en industria del entretenimiento, cultura y educación, sobre todo en este último caso, en investigación y nuevas tecnologías (ver un detallado examen sobre este contexto en Schiller, 1993).

IDENTIDADES CULTURALES

El nuevo marco que emerge de toda esta situación tiene que ver con interacciones transculturales, heterogeneidad, conflictividad étnica y religiosa y, sobre todo, *inter* y *multiculturalidad* donde la identidad, a decir de García Canclini, no es más que la coproducción internacional de hibridez subjetiva y racial, donde todo está mezclado, no sólo en relatos de fundación (mitos) sino también en imaginarios de futuro.

El ciudadano del mundo tiene de todo, desde lo local, pasando por lo nacional hasta lo mundial. El surgimiento de nuevas identidades a finales del siglo XX y al inicio del presente está demarcado por estas condiciones. Latinoamérica no escapa de ello, dado que es un continente que es producto, a su vez, de las invasiones y la colonización, pues es el que

...más ha surcado por corrientes culturales y migratorias diversas: indígenas, españoles, árabes, africanos, judíos, ingleses, alemanes, franceses, italianos, portugueses, armenios, sirio-libaneses, chinos, coreanos, etc. Por lo tanto, la "identidad" subyacente es más compleja de lo que se creía. *La verdadera identidad de América Latina es multicultural...* [Por otro lado,] el mestizaje y la miscigenación cultural del continente lo convierten en la única región multirracial y multicultural del mundo. Por eso tiene el horizonte para crear un *pensamiento transcultural*, verdaderamente universal (Pérez Lindo, 1998: 140).

Para Martín Barbero, la construcción identitaria va más allá de lo meramente individual, de la emotividad que pueda inscribir el concepto y de la mezcla sugerente de marcas ideológicas y raciales. Implica,

...la reorganización del campo cultural desde una lógica que desanda las experiencias culturales de los nichos y repertorios de las etnias y las clases sociales, de las oposiciones entre Modernidad y tradición, Modernidad y modernización, espesando la mediación tecnológica que emborrona las demarcaciones entre arte y ciencia, trabajo y juego, entre lo oral, lo escrito y lo electrónico (2000: 3).

De este modo, los nuevos agentes sociales del territorio global están caracterizados por su impulsividad y presión a las condiciones contextuales que crea la Modernidad y la globalización. La nueva diversidad cultural es la de los movimientos sociales, culturales, religiosos y multimediales. La paradoja que subyace en ésta, es la conformación de redes pero al mismo tiempo la individualidad y la fragmentación (el fractal baudrillardiano en términos de lo colectivo).

Los medios de comunicación han promovido esta situación, pues en la formación de imaginarios sociales no han homogeneizado la cultura sino que la han lanzado a variedad de referentes y han constituido tales imaginarios como ideologías.

El siglo XX ha visto emerger identidades distintas y roles sociales nuevos como los de las mujeres, de los gays y lesbianas, de los migrantes (en el mismo sentido de los de las culturas de frontera aludidos por García Canclini (1990)), negros, indígenas, neotribus, grupos nacionalistas, muchos de ellos con una fuerte carga de fundamentalismo. A ellos se suman sectores de desplazados y subalternos marginales, ecologistas pero también ciudadanos electrónicos o cibernéticos.

Los rasgos que en general les caracteriza es, en el marco de la desterritorialización cultural y territorialización global, la individualidad, el narcisismo, la marginalidad, la atomización, pero también la intolerancia. Se puede decir, por ejemplo, como muchos lo han afirmado, que el siglo XX es histórico en términos de la emergencia y emancipación de la mujer como sujeto y agente social lo que, de alguna manera, ha implicado, la feminización de la sociedad. En un sentido este acontecimiento es innegable por la carga política que inscribe pero está atravesada también por la *individuación* feminista cuyas connotaciones ideológicas incluso son, hasta cierto punto, contradictorias, no obstante prevalezca un sentido humanista en todo este correlato.

En la multiculturalidad, unas identidades se enfrentan con otras. La conflictividad es un rasgo también predominante en la actual etapa. Tiene el componente conceptual que Zizek resalta como la cuestión étnica, por contradictoria que sea:

...con lo que hoy nos enfrentamos es, entonces, con un proceso inverso al de la temprana constitución moderna de la Nación; es decir, en contraposición a la "nacionalización de la étnica" -la des-etnicización, la "superación dialéctica" de lo étnico en lo nacional- actualmente estamos asistiendo a la "etnicización de lo nacional"; con una búsqueda re-

novada (o reconstitución) de las raíces étnicas. Sin embargo, la cuestión fundamental aquí es que esta “regresión” de las formas de identificación secundarias a las “primordiales”, a las de identificación con comunidades “orgánicas”, ya está “mediada”: se trata de una reacción contra la dimensión universal del mercado mundial, y como tal, ocurre en ese contexto, se recorta contra ese transfondo ... Las nuevas identificaciones étnicas “fundamentalistas” entrañan una suerte de “des-sublimación”, es decir, la unidad precaria que es la “economía nacional” sufre un proceso de desintegración en dos partes constitutivas: por un lado, la fundación de un mercado transnacional, y por otro, la relación con la Cosa étnica [definida también como patriotismo, etc.] (1998: 1968 y 169).

La etnicización de lo nacional implica la configuración de la cultura y la sociedad desde la práctica social o el estilo de vida, antes que por la tradición étnica o el proyecto político de nación identitaria, pero a su vez sugiere una forma de resistencia a la globalización económica y una lucha para restablecer la idea emancipatoria modernista o la vuelta a la premodernidad, pero no tanto vista desde la dinámica económica sino desde la étnica.

Es acá donde la trans y multiculturalidad se transforman en una ideología, según propone Žižek. Éste dice que la multiculturalidad es una forma ideal de la ideología del capitalismo global donde las culturas igualmente son consideradas como lugares de colonización. A éstas se las mantiene en lo local, se las respeta en sus dimensiones más intrínsecas (o por lo menos se hace que los sujetos sociales consideren que se les deba respetar su identidad, su nacionalidad, su tradición, su forma de vida, para lo cual se alecciona también su propia resistencia pero integrativamente: de hecho, China con sus dos economías es un ejemplo).

Este filósofo y psicoanalista esloveno, llama *autocolonización* a la manera de cómo una región se integra a la empresa global sabiendo que esta última la considerará siempre como otro territorio que debe ser colonizado. No es que le coloniza completamente sino que hace que sus sujetos necesiten de la simbólica y la lógica de la

integración global. De algún modo, según Zizek, el multiculturalismo es *racista* (ídem: 172) porque permite, por eso mismo que Jameson decía respecto del capital estigmatizante, que una cultura finalmente se particularice y reafirme su superioridad sobre otros. Bajo ese parámetro entonces es posible entender el por qué una guerra como la de los Balcanes no sea ni siquiera económica (expansionismo), tecnológica (Golfo pérsico), ideológica (la II guerra), sino, sobre todo, cultural y religiosa.

Debemos aseverar también que las formas de resistencia no son solamente por la reconstitución de referentes o la negación de la inserción a las últimas avanzadas de las utopías modernistas y capitalistas, sino también, la afirmación de la heterogeneidad como discurso y la búsqueda de una rehistorización. Por ejemplo, la *subalternidad* es una otra posición particularmente elaborada a partir de las prácticas de los desplazados y los marginales a la propia globalización y la transnacionalización de la cultura. Si la multiculturalidad integra naciones o sujetos dispersos en un geografía global haciendo resaltar una racionalidad racista, la tesis de la *postcolonialidad* inscribe por el contrario, la existencia de una dispersión étnica no integrada, la cual, junto a la diseminación hace justamente su vitalidad. Jameson indica así, basándose en Homi Bhabha, que “el hecho y la experiencia de la *diáspora* son completamente opuestos a los del separatismo étnico” (1998: 88). El discurso postcolonialista parece ser una forma de respuesta a la imposición de los modelos colonial-imperialistas operados particularmente en África o Asia y comprende un vasto pensamiento de reafirmación de posturas identitarias y étnicas basadas sobre todo en la negación de la historización imputada por los colonizadores.

En América Latina esta postura se conoce como *postoccidentalismo* y comprende una visión amplia de la situación al establecer un límite a la historización occidental iniciada con la colonización española-portuguesa e inglesa siglos atrás. Su tesis de fondo es la reconstitución de las historias locales o de los relatos propios como siste-

mas de conocimientos que enfrentan a la historización impuesta por el pensamiento occidental y las epistemologías globales (Mignolo, 1998: 5). Lo que prevalece es la necesidad autoafirmativa de grupos sociales que no se comprenden como occidentales y que no les interesa hacerse representar de ningún modo desde esta perspectiva, pues su historia corre paralela. Siguiendo a Jesús Martín Barbero y Germán Rey (1999: 11), el presupuesto que se puede postular desde esta posición, es que los sujetos sociales latinoamericanos al no comprometerse con el modo de historización occidental promovida desde la colonia, intentan restituir su accionar descubriendo las contradicciones de una *Modernidad otra*, la que entra en oposición con su probable idea emancipatoria. Quizá es interesante ver acá cómo se establecen las nuevas ideologías de resistencia y, al mismo tiempo, como señalan Radcliffe y Westwood, las *geografías de identidad* (1999: 247) como lugares de autodeterminación.

SOCIEDAD Y URBANIZACIÓN

El “locus” más concreto para analizar los conflictos nacidos por la desterritorialización, la fragmentación de la sociedad y la constitución de una visión concreta del mundo, es el análisis de las nuevas formaciones urbanas como sistemas espaciales complejos y abigarrados. Sin duda, este estudio abre la posibilidad de investigar el ámbito vivencial, la calle, el edificio, el monumento, y otros entornos como lugares comunicativos además de las trayectorias y las prácticas alrededor de dichas geografías: es decir, los espacios simbólicos que nos relanzan a una nueva dimensión de la comunicación como tal (*lo comunicacional del territorio*, nos dirá Armando Silva (1997)).

En este sentido, la ciudad como espacio de vivencia e intercambio económico es hoy un tema que está siendo profusamente estudiado (c.f. García Canclini, 1998), dadas las nuevas condiciones

de vida y de organización que se da en sus márgenes. En ella se pueden ver las más extremas contradicciones de una sociedad, al mismo tiempo que se visibiliza el poder de las organizaciones tanto estatales como privadas o las de determinados grupos sociales. Sus espacios parecen marcar territorios de identidad, pero también lanzan a sus habitantes a esconderse en el extremo anonimato. La gran dicotomía que se vive en la actualidad es que las mayores concentraciones poblacionales se dan en las urbes, pero mucha gente se siente insegura en cada una de ellas y reclama una vuelta al campo. Sin embargo, nadie clama por la autoexclusión del espacio urbano ni tampoco el aislamiento de ella. La ciudad es el eje, es el centro y también es el punto nodal que conecta cualquier otro entorno. Entonces, las sociedades modernas no se explican sin comprender la ciudad como espacio comunicativo y *de* lo comunicativo. Una sociedad y una cultura tampoco se puede entender si es que no se han comprendido sus procesos de *urbanización*.

La idea de ciudad, por lo tanto, está íntimamente ligada a las nociones de espacio, lugar y territorio antes esbozados. Ella está configurada por la oposición al espacio productivo o al espacio que está “fuera de sí”, el cual, en el fondo, pareciera tener características hostiles.

Tomado desde el punto de vista productivo, la noción de ciudad implica el asentamiento de grupos de población con tareas convenidas para la explotación y la generación de riqueza. En este caso, cumple una funcionalidad económico-material. Pero incluso tal concepto está traspasado por la necesidad ordenadora socio-militar y que tomará forma en la institución político-administrativa que dará lugar posteriormente el concepto de “*polis*” como lugar de las relaciones comerciales y las del poder organizado. La Modernidad ciertamente convierte a las ciudades también en enclaves de circulación, intercambio y acumulación de capitales, los que, de alguna manera, promoverán la constitución del sujeto *burgués* como la entidad que es propietaria y usufructuaria con amplias posibilidades de gobierno so-

bre aquellos que tienen la función de la reproducción de bienes y de capital, sirvientes para el sostenimiento de la ciudad, sus formaciones sociales y su productividad.

El hecho de que las ciudades pronto se conformen como los lugares de las relaciones comerciales y que ellas demarquen lo social, lleva a pensar que la concepción de ciudad se ha establecido sobre la base de una desesperada negación del entorno medioambiental natural, enfatizando su dimensión productiva y funcional a los fines del proceso emancipatorio de la humanidad. Como plantea Castells (1988), esto evidencia el rápido proceso de urbanización de la sociedad. La ciudad, entonces, lleva a condición excelsa la racionalidad del ser humano en su capacidad de dominación de la naturaleza pero también de lo social y de sus prácticas. Las ciudades se construyen desplazando bosques y desiertos, e incluso océanos (como sucede en Japón) generándose gigantescas “manchas” donde sus habitantes han tenido que construir sus propios espacios de vivencia reinsertando, por otro lado, saberes míticos en la cotidianidad.

Dentro de las tres etapas históricas planteadas en el anterior capítulo, la configuración de lo urbano expresa mutaciones y situaciones interesantes que deben reflexionarse con más profundidad. Recogiendo las aportaciones de Henri Lefèbvre, Castells anota:

...la ciudad política de la primera fase cede al lugar de la ciudad mercantil, que a su vez es barrida por el movimiento de la industrialización, negador de la ciudad, pero al final del proceso la urbanización generalizada, suscitada por la industria, reconstruye la ciudad a un nivel superior: de esta manera lo urbano supera la ciudad, que lo contiene en germen, pero sin poderlo desarrollar... En esta evolución hay dos fases críticas; la primera, la subordinación de la agricultura a la industria; la segunda, en la que vivimos actualmente, la subordinación de la industria a la urbanización... (ídem: 109).

De este modo, la revolución urbana va más allá de la conformación de espacios-territorios o el desarrollo de técnicas y tecnolo-

gías de dominio de lo natural y para la producción presentes en los entramados comunitarios precedentes. Mas bien, es el *resultado* de todo ello. Como dice Lefèbvre, es la estructuración y construcción de modos de pensamiento, de acción y de vida (cit. *ibídem*). Lo urbano, y la ciudad como su expresión, se convierten así en un *modus vivendi y en el modo de acción para sus habitantes*. El paso de las “civilizaciones rurales” a las urbanas si bien implica radicales cambios en el establecimiento de formaciones sociales y prácticas y de la misma manera que evidencia diversas problemáticas de adaptación y relación social, tiene que ver con la estructuración de una “ideología urbana” que es hoy “marco vital” para muchas comunidades humanas, sus movimientos y las interrelaciones por ellos promovidas.

La denominada “sociedad urbana” (que en el presente es conocida como sociedad de la información y del conocimiento) es, así, la premisa que posibilita la formación de la *cultura urbana* (*ídem*: 93).

Tal desplazamiento societal-conceptual tiene consecuencias de diverso orden: entre ellas, la constitución de la ciudadanía y la noción de flujos.

Del concepto de “burgués” se pasa inmediatamente al de “*ciudadano*” como sujeto colectivo que tiene derechos y deberes. Pero, como señala Garretón, tal sujeto constituido en sí mismo entra en competencia y relación con el gobierno o los poderes (1995: 102), muchas veces convalidando o disputando poderes que tienen que ver con la producción y el sostenimiento de sistemas y capitales simbólicos, formas de representación y prácticas no siempre cohesionadas. Así, las tendencias hacia urbanización y industrialización dentro del entorno urbano hacen que el sujeto social esté constreñido a adquirir una identidad urbana. Es la ciudadanía, la que le da el estatus integrativo a una territorialidad y a una comunidad imaginada también por otros. La agencia ciudadana está traspasada por ese *modus vivendi*, pues cada uno es sujeto de derechos y es portador de significados culturales (arbitrariedades) que se imponen sobre los otros. Si recogemos los postulados de Bourdieu (1991), la cultura urbana ven-

dría a ser una creación de sectores dominantes quienes se han constituido y operan desde el poder de la ciudadanía hegemónicas a las cuales todos los otros sectores están o deben estar abocados.

En la ciudad las clases sociales dominadas aprenden a interaccionar dentro del mismo proceso civilizatorio que exige la Modernidad. Los medios de comunicación, entre otros servirían para tal propósito: el de inculcación de una determinada socialidad. Como ya se esbozó anteriormente, la televisión es un ejemplo tácito de esa formación social. Esta situación implica “costos” a nivel de poblaciones marginales y agrícolas, las que inminentemente están obligadas a someterse al proyecto modernista y su ideología cultural-urbanizadora.

La oposición ciudad-campo en un entorno de acumulación de capitales y dentro del espacio de explotación y el de la constitución del burgués y del ciudadano, hace que las masas de población excluidas sean integradas a la ciudad. Las *migraciones intensivas* son la característica de la Modernidad en su más reciente etapa. En este sentido, Jordi Borja y Manuel Castells anotan:

En los últimos años del siglo XX, la globalización de la economía y la aceleración del proceso de urbanización han incrementado la pluralidad étnica y cultural de las ciudades, a través de procesos de migraciones, nacionales a internacionales, que conducen a la interpenetración de poblaciones y formas de vida dispares en el espacio de las principales áreas metropolitanas del mundo. Lo global se localiza, de forma socialmente segmentada y espacialmente segregada, mediante los desplazamientos humanos provocados por la destrucción de viejas formas productivas y la creación de nuevos centros de actividad. La diferenciación territorial de los dos procesos, el de creación y el de destrucción, incrementa el desarrollo desigual entre regiones y entre países, e introduce una diversidad creciente en la estructura social urbana (s.f.: 1).

Esta situación ha configurado las ciudades de otra manera, pues la fuerza de las migraciones no solamente constituidas por poblaciones de expulsados de las regiones agrícolas y no productivas sino también por sujetos de otras regiones como los provenientes de

países empobrecidos por la Modernidad y la globalización, harán que el rostro de los asentamientos urbanos se diversifique a tal punto de pensar en aquellas como entornos de interacción racial, étnica, económica y cultural. Lo anterior supone una hibridación social y de múltiples referencias territoriales, una suerte de *heterotopías* y *heterocronías* en el sentido de Foucault (1999: 438), es decir, emplazamientos que contienen historicidad y que al mismo tiempo encierran significados diversos y superpuestos.

Es interesante pensar, por lo tanto, que las ciudades ya no integran a los ciudadanos y ciudadanas en el viejo sentido de la palabra, es decir, actores que se conjugan en escenarios discursivos que disputan el poder, sino que también les vuelven agentes que interactúan responsable y políticamente para construir situaciones de consenso. Sin embargo, ideas como la participación ciudadana, o la de la conformación del espacio público como plaza para la construcción de la ciudadanía parecen que han dejado de tener sentido por la noción de *habitante* que plantea Touraine (1998: 3). Un habitante es un *“overnight”*, es decir, un transeúnte en la ciudad que vive fuera de ella y trabaja en ella, o a la inversa, o se encierra en un micromundo, una especie de reducto urbano dentro de la ciudad (donde tiene muchas de las comodidades necesarias para la subsistencia) de la cual no saldrá salvo contadas excepciones.

La segregación y la ghetización son, para el citado sociólogo francés, la tendencia que define a este tipo de habitante quien no se compromete más con la vida pública y política de la ciudad. El caso antes anotado de Tokio está dentro de esta comprensión, pues el sujeto desterritorializado es a su vez un agente que vive en un inestable espacio de flujos, situación mucho más compleja que la de los espacios políticos imaginados que comprendían las formaciones nacionales. Puesto que la ciudad es una superposición de historias, narrativas y modos de vida (un *palimpsesto*), el tiempo de ella ya no es homogéneo. En este sentido, cabe preguntarse si la idea modernista del progreso es pertinente o si por el contrario es vacía y sin significado

real. La ciudad muestra que la Modernidad se ha alcanzado aunque sea como un espejismo.

La nueva ciudad está compuesta por variedad de espacios conformados según el interés de las tribus que la habitan, o la cohesión de grupos étnicos o de migrantes desplazados de otros centros de poder. Si en megaciudades como Tokio o New York es ya observable la formación de barrios o sectores inexpugnables controlados por sus propios habitantes, en las ciudades que aun no han llegado a tener el estatus de estas urbes planetarias o globales la situación tiende a ser la misma, sobre todo con la construcción de ghettos o barrios amurallados y fuertemente custodiados para evitar el ingreso de cualquier signo de violencia o viralización.

En Guayaquil como en Río de Janeiro, por ejemplo, hay zonas enteras controladas por hordas de tribus urbanas donde un ciudadano cualquiera no puede entrar a riesgo de ser asaltado o muerto; y otras que están espacialmente cercadas y donde el acceso es exclusivo y con contraseñas. La desterritorialización, al parecer, implica una creciente inseguridad ciudadana y, por lo tanto, la conformación de “cuarteles medievales”, tal como sugiere Eco (1995: 19). En este contexto, anotan Borja y Castells:

Un factor adicional es importante en la percepción de una diversidad étnica que va mucho más allá del impacto directo de la inmigración: la concentración espacial de las minorías étnicas en las ciudades, particularmente en las grandes ciudades y en barrios específicos de las grandes ciudades, en los que llegan a constituir incluso la mayoría de la población. La segregación espacial de la ciudad a partir de características étnicas y culturales de la población no es pues una herencia de un pasado discriminatorio, sino un rasgo de importancia creciente, característico de nuestras sociedades: la era de la información global es también la de la segregación local (s.f.: 3).

Las ciudades ya no contienen pobladores nativos sino una impresionante base étnica o social diversa donde cada cual está amparado en una comunidad y tiene un capital cultural específico; por otro

lado, se conforman minorías cuya presencia aunque paradójica, modifica el estado de las relaciones interculturales. Estas minorías se suman al tren de la Modernidad pero no se integran necesariamente a las políticas de la globalización. La ciudad es una sociedad meta-moderna, como la califica Armando Silva, pues “no vincula a los seres humanos como personas integrales a sus sistemas funcionales, sino que por el contrario, está supeditada justamente a que los individuos no sean integrados sino que solo participen de manera parcial y temporal de ellos como caminantes permanentes entre mundos funcionales” (1999: 210). Aquí radica, precisamente la nueva configuración de las ciudades donde estas se piensan ya como sitios dispersos y sin conexión aparente y como lugares de identidad atómica y fragmentada lo que contribuye a su rápida expansión espacial y a una acelerada urbanización.

LA CIUDAD COMO ESPACIO DE FLUJOS Y LUGARES

Si estos ámbitos albergan variedad de culturas y, por lo tanto, diversas visiones de mundo además de prácticas sociales de reafirmación identitaria local, sus habitantes se constituyen en y mediante sistemas de redes, lo que articula un sistema simbólico abigarrado. Por otro lado, tal sistema constituye una estructura espacial de flujos (de comunicación, a la par de poder) y de lugares los que, según Castells, conforman lo que se conoce como la *ciudad informacional* o sociedad de redes (1998a: 432), donde no solamente se juega la articulación momentánea inter y multicultural de los habitantes sino también una de las determinaciones económicas del capitalismo, el *consumo* esta vez en el marco de la globalización.

La tesis situacional de Castells que “el espacio organiza el tiempo en la sociedad red” (ídem: 410) hace notar el cambio operado en los dos conceptos, espacio y tiempo, por el efecto combinado tan-

to de las tecnologías de comunicación como de los movimientos y procesos sociales del siglo XX.

Situados dentro de una perspectiva no sólo política sino también heterotópica es importante ver el cambio en los patrones de localización de las dinámicas económicas, cambio demarcado por la telemática, cuyo impacto se ve más en la transformación del hogar en un lugar electrónico receptivo-abierto (Echeverría, 1995) y la evolución de la ciudad como espacio de intercambios y de conexiones. Se establece así una lógica espacial al modo de una red inter-comunicativa intensa que muestra y expresa la diseminación del poder y, en muchos casos, las relaciones de dominación. Las tecnologías y los sistemas de telecomunicaciones, por ejemplo, aceleran el proceso de articulación y de realización del conocimiento porque todo lo que hace a las sociedades modernas son particularmente flujos de información intensivos.

La complejidad de esta situación es interesante pensarla por lo menos desde dos dimensiones: las ciudades comunicativas como sistemas de espacialización de concentraciones humano-sígnicas y, por otro lado, tales ciudades como redes compuestas por acumulaciones heterotópicas, lugares de resignificación individual en el marco de lo global.

En un primer momento, parece en la ciudad recuperarse la noción del lugar como sitio de tránsito y el del lugar simbolizado cuando pensamos en la variedad de sujetos que la habitan y realizan sus praxis. El espacio de los lugares es la estructura interna de los espacios de flujos. Castells dirá que “un lugar es una localidad cuya forma, función y significado se contienen dentro de las fronteras de la contigüidad física” (1998a: 457). Los centros históricos de las ciudades vendrían a ser espacios de lugares porque son la confluencia de varios espacios y vivencias sociales. Estos lugares están caracterizados por la convivencia, la coexistencia social e infraestructural, la hibridez y al mismo tiempo la memoria histórica. De algún modo, en la relación entre tránsito y habitación se establece por lo menos un ni-

vel de metaforización en el sentido que la ciudad es un *palimpsesto* no sólo socio-histórico sino también de sentido.

Para Zygmunt Bauman la ciudad es un “hábitat de significado” (cit. García Canclini, 2000: 165) que funciona como un gran cuerpo inerte controlado por su propia dinámica (que ya es problemática y genera sus propias contradicciones y soluciones), la comunicación como fluido y como equipamiento (tecnologías y servicios). Por ello se puede afirmar:

...si admitimos que la ciudad es un momento de densidad de los equipamientos, el lugar donde el territorio es codificado como expresión del poder político y económico y en ese sentido los diferentes equipamientos urbanos son máquinas de producir “socius” -sociedad- creo que hoy es posible postular que vivimos un momento de alta desintegración y deslocalización de la vida urbana sobre todo en los países subdesarrollados y periféricos (Piccini, 1999: 139).

En este contexto, los habitantes urbanos rehacen los espacios de la ciudad de acuerdo a las necesidades que ellos tienen y los recursos que disponen, y la dinamizan en torno a sus propias vivencias que muchas veces enmarcan tradiciones o costumbres traídas en el marco de la migración o la traslación local de su espacio. Sobreponen también espacios de vivencia y lugares de significado, que se traducen en arquitecturas, en monumentos, en sistemas simbólicos, y en sus propias prácticas de vida.

El contrasentido que se puede observar es que en estas aglomeraciones impresionantes de diversidad de grupos sociales se conjugan y se entrecruzan modos de vida tanto capitalistas como pre-capitalistas, estilos de vida y lugares de constitución de lo cultural como reconocimiento de la otredad pero problemática: el otro como sujeto que viola, que violenta la paz de uno (imaginación que la televisión y la prensa contribuyen, por otro lado, con esmero, prodigando la espectacularización de este imaginario). El lugar de significado o lugar antropológico (en el mismo sentido que Augé) hace finalmen-

te que la ciudad se reconfigure como una *ciudad imaginada* (Silva, 1999: 205) tanto desde el habitante como desde los flujos de la cual se alimenta. Los flujos socio-culturales o económicos y los habitantes que se nutren de ellos hacen la constitución de microciudades como formas de protección de sí mismos, es decir territorios a veces inexpugnables donde otros no pueden acceder. Uno vive en su ciudad personal-familiar más que comunitaria. En el fondo, las ciudades imaginadas son también ciudades corporativas.

El palimpsesto urbano, por lo tanto, es complejo: se superponen espacios físicos, lugares simbólicos, sentidos, palabras, texturas o atmósferas e imaginarios. Una ciudad de este tipo no sólo es física, es también una acumulación de una diversidad cultural y social, de historia, de procesos y de negaciones así como de sistemas de dominación. Su flujo más importante es lo *simbólico*, entendido como la estructura de lógicas de acumulación de sentido, códigos de articulación e integración sin ser necesariamente programas de vida. Esto plantea una paradoja: el habitante es ciudadano (obligado a tomar parte en el proceso de abigarramiento urbano), pero también usuario ya que se correlaciona con procesos de gobierno y servicios estructurados en tanto depende de las dinámicas económico-mercantiles que harán que aquél alimente al cuerpo social constituido.

Sin embargo, habría un segundo momento. Toda ciudad está inminentemente integrada y muchas veces contabilizada al marco globalizador que supone la llamada sociedad de la información. Desde este punto de vista se constata la configuración de *ciudades nodales* que se interrelacionan y confluencian con las ciudades globales que en la práctica son *ciudades económicas*. El mapa del mundo cambia notablemente gracias a la emergencia tecnológica y de las telecomunicaciones que quiebran los territorios, desarticulan las fronteras, estableciendo más bien puntos globales que son generadores de dinámicas económicas y culturales a las que el mundo entero se remite y está condicionado. Estas ciudades implican nuevas relaciones que por lo menos comprenden: servicios avanzados, sistemas de red,

mercado global y productividad constante. Pero no son tampoco centros únicos establecidos sino que son dinámicos y móviles, pues en un momento se convierten en globales y en otros son nodales y en última instancia locales: es decir, son lugares hiper-espaciales que fundan y se ligan en heterotopías, espacios que se superponen y que en esa misma superposición amplificada, coaccionan otros lugares, algunos de ellos lejanos.

Se da, entonces, una diversidad y dispersión espacial pero, al mismo tiempo, una integración global. Tales ciudades vendrían a ser más que espacios, procesos de conexión con otros centros y ciudades (Castells, 1998a: 419). Su lógica, por lo tanto, sería la de los flujos comerciales y económicos, de grandes transnacionales y empresas al mismo tiempo que mercados. Por ello, tomando las palabras de Samir Amin y Kevin Robins, Castells dice que, “el nuevo sistema industrial no es global ni local, sino una nueva articulación de dinámicas globales y locales” (cit. ídem: 425).

La actual configuración, por lo tanto, es la de *ciudades informacionales*, basadas en “el conocimiento, organizada[s] en torno a redes y compuesta[s] en parte por flujos; [...la ciudad informacional, entonces,] no es una forma, sino un proceso, caracterizado por el dominio estructural del espacio de los flujos” (ídem: 432). El conocimiento elevado a paradigma hace que toda la información circulante sea considerada como *valor* que a su vez supone una comunidad ideal de seres que interaccionan y se relacionan con aquél construyéndolo. Ortíz Chaparro sugiere que detrás de este proyecto societal existe la diseminación cuantitativa de la información para ser reconvertida en conocimiento por las personas y comunidades lo que supondrá el cambio cualitativo de ellas mismas y sus hábitats. Esto implica, más allá del cambio de lo espacial, la descentralización y la dispersión de las poblaciones y servicios (cit. Trejo Delabre, 1996: 25).

Considerando todo ello, el espacio de los flujos tiene como presupuesto fundamental entender al mismo espacio urbano y social, sus lógicas, sus usos, sus determinaciones. Este espacio es el esce-

nario que permite ver los juegos de intereses y acciones sociales; en definitiva, el lugar de las luchas de los grupos y agenciamientos sociales. Castells entiende el espacio como “el soporte material de las prácticas sociales que comparten el tiempo” (1998a: 445) al cual también se añade el sentido simbólico que los grupos sociales cargan a este espacio. Dentro de aquél caben algunos tipos de flujos constituyentes: flujos de capital, de información, de tecnología, de interacción organizativa, de imágenes, sonidos y símbolos (ibídem).

De este modo, el citado urbanista define que, “el espacio de los flujos es la organización material de las prácticas sociales en tiempo compartido que funcionan a través de flujos” (ibídem), donde los flujos vendrían a ser secuencias de intercambio e interacción y las prácticas dominantes relacionadas con las instituciones dominantes de la sociedad.

En ese marco, lo importante, entonces, es que la información como conocimiento y la comunicación como ideología le dan el contenido a este espacio siendo un lugar donde se transaccionan y se articulan de manera simbólica las relaciones de dominación y poder, las cuales los grupos y agentes sociales reclaman para sí.

Habría una relación entre el espacio de los flujos y el espacio de los lugares dada por la globalización: este es un escenario o un espectro determinativo de la vida de las sociedades antes que de las personas. Como afirma Castells, la gente vive en un determinado espacio, pero las dinámicas económicas se mueven en torno a flujos.

Desde ese punto de vista, Ecuador como cualquier otro país, puede entenderse, dentro de la dinámica de los flujos, sobre todo en referencia a las ciudades nodales y globales. En otras palabras, Ecuador es un espacio de mercado: por algo la política y las promesas gubernamentales siempre apuntan a alentar la inversión extranjera como si con ella se desarrollase verdaderamente el país. Lo que realmente pasa es que sin esta condición, Ecuador no puede ingresar al mundo globalizado, es decir, a la lógica de los flujos de capital, de información y de comunicación.

Como país dependiente, Ecuador sigue siendo un lugar específico. Es parte del mapa de las ciudades globales y, por ende, de los países que las contienen. Sin embargo, genera dinámica económica: en este sentido, también está en correlación con los flujos a los cuales contribuye. Y lo hace mostrando su diversidad geoeconómica capaz de ser explotable. Puesto que la dinámica actual mundial globalizadora se basa en el *mapeo estratégico* de recursos, Ecuador es a la vez reserva y espacio de producción dentro de los flujos económico-políticos.

Estructural y tecnológicamente, el espacio de flujos tiene una forma determinada por tres condiciones:

- a) tiene un circuito de recursos y tecnologías de comunicación e información;
- b) tiene nodos y ejes que conectan lugares con caracterizaciones sociales y culturales; y,
- c) hay una presencia determinante de élites gestoras que son comunicativamente definidoras del sentido.

El espacio de los flujos hace ver el papel de la gestión empresarial y de personas y *grupos especializados* cuya dinámica haría justamente la realización de este espacio como proceso constitutivo de una racionalidad diferente y muchas veces contradictoria. El problema radica en que se establece el gobierno de *élites gestoras* para quienes el mundo sería un sistema y una totalidad en el cual pueden fluir, intercambiar o viajar sin problemas de manera cosmopolita. La des-territorialización y la desidentificación serían los ejes principales de su sistema de trabajo. Un primer momento de ese cosmopolitismo fue la constitución de los Estados como el lugar de las comunidades organizadas bajo la determinación de las élites que se atribuían el ejercicio de la violencia para el mantenimiento y la cohesión comunitaria. El actual momento desatiende el pensar el Estado debido a la preeminencia de una *ciudad planetaria*, una *telépolis*, en términos de

Echeverría, donde ya no gobiernan élites de clase sino élites de sectores de intereses fundamentalmente individualizados o corporativos. De acuerdo con Echeverría, el cosmopolitismo en la sociedad de flujos y redes se funda,

...en individuos cosmopolitas que se asocian libremente entre sí, trascendiendo las fronteras territoriales que definen la existencia de los Estados, y no en una confederación de Estados, al modo de la actual Unión Europea (1995: 165).

Estos cosmopolitas, estos nuevos ciudadanos globales, son más que ciudadanos de un Estado, son cosmopolitas domésticos: viven el mundo desde su propio hogar y manejan su mundo como si fuera el mismo mundo.

ÚLTIMO REDUCTO DE LO SOCIAL, EL CONSUMO

En la ciudad imaginada-informacional parece que se diluye lo social. La génesis dada entre el sujeto burgués hasta el cosmopolita doméstico implica necesariamente la impugnación de lo social como concepto y como escenario que permitía la confluencia de identidades y de intereses. En su momento, lo social como producción implicaba el enfrentamiento de una realidad dada, construida, predeterminada colectivamente con la individualidad del mismo modo que posteriormente se enfrenta con la noción de realidad con lo natural (Berger y Luckman, 1986: 80). El lenguaje, primer gran determinante para la constitución y la unificación de las formaciones sociales tendría un efecto notable en la sedimentación de una memoria social. Por ella, los sistemas de objetivación de la vida cotidiana, los *habitus*, permitirán en un inicio la consolidación de grupos sociales quienes a su vez reproducirán y transmitirán ese imaginario de lo social hasta institucionalizarlo.

La industrialización, la hegemonía de los medios de comunicación masivos y la producción en serie ya no suponen la emergencia de comunidades ni de sujetos sociales capaces de redefinir el lugar de lo social. La disolución de lo social, de acuerdo a Baudrillard (1978b) empieza justamente en esta etapa, cuando el simulacro ha entrado en la fase de la producción acumulativa y la reproducción. Si la comunicación es educadora-formadora en anteriores momentos históricos en el marco de la estructuración de las ciudades y la conformación de territorios y sus respectivas identidades, la masificación de la sociedad trae de la mano el problema de la expansión del capitalismo y el consecuente establecimiento de los mercados.

La advertencia que plantearon los teóricos de la Escuela de Francfort no es casual al sugerir, a mediados del siglo XX, que la cultura había tomado también un cariz mercantil, haciendo emerger justamente industrias culturales donde los productos simbólicos eran emparentados en su modo de producción con cualquier otro producto comercial. En este sentido, la estandarización de tales productos como bienes hace que los diversos sectores sociales terminen abocándose a un proyecto basado en la racionalidad de la técnica y la división del trabajo. A la formación y expansión de industrias culturales corresponden nuevas maneras de expansión colonial y de dominación sobre todo también en continentes que aun no han podido construir del todo sus democracias. Así, en Latinoamérica se da claramente la masificación en el mercado: prevalece una *cultura de masas*, donde los colectivos son amorfos, indefinidos hasta el extremo de llegar a la hibridación además que tienen mucho de las formaciones precapitalistas, algo del capitalismo tardío y bastante de idearios post-modernistas.

La ciudad como un gran mercado donde son convocadas incluso aquellas masas alejadas y excluidas en forma de migrantes, de pronto se estructura como el lugar inter-mediático donde se presupone el sentido, es decir, donde se hace inscribir "a las masas bajo el sentido" (ídem: 13). No es raro pensar en este marco términos como

“informar mejor, socializar mejor, elevar el nivel cultural de las masas... Se les da el sentido, quieren el espectáculo” (ibídem). Incluso los demagogos usan los eufemismos para no hacer aparecer en la gente el signo de la venta de promesas políticas mediante ese intrincado juego tejido entre medios de comunicación, Estado e intereses mercantiles las más de las veces transnacionales.

Así, el fin de lo social implica la verdadera fundación del mercado como un intrincado sistema simbólico que produce hasta el infinito cosas que incluso no tendrían nada de utilidad y que a su vez construyen una ilusión. En este contexto, *todo es social porque es deseado* por esas masas que aspiran en un momento superar su condición. ¿Acaso no está acá la base del llamado desarrollo societal? Si los centros urbanos son el lugar para el cumplimiento de las promesas, los medios de comunicación y en particular la publicidad se convierten en el lugar de constitución del espacio social, de la opinión y del gusto público.

Como se anotó anteriormente, el concepto de ciudadano, de este modo, es hoy diferente. Es el *sujeto consumidor*. Si en la ciudad convencional aquél entraba en el terreno de la construcción de la democracia, en la nueva, el habitante ingresa a una serie de procesos de relación y disputa de la distribución del valor y de los bienes, escenario donde los medios de comunicación se convierten en una importante presencia y el eje central. La base estructural de la nueva ciudad es el *consumo* en el que las redes se dimensionan de una manera mucho más radical, pues no solamente confluyen dinámicas de comunicación sino, sobre todo, lógicas de aprendizaje de los usos tanto espaciales como de los productos mercantiles. Incluso muchos de ellos hoy llevan inscritos en sí mismos sus propias prácticas: son producciones que conllevan sus propias pedagogías.

Entonces, en un espacio de flujos de este tipo las prácticas sociales se organizan materialmente, como decía Castells, haciendo que tales flujos produzcan “secuencias de intercambio e interacción determinadas ...que mantienen los actores sociales en las estructu-

ras económicas, políticas y simbólicas de la sociedad” (1998a: 445). Importa resaltar en este punto, que tal idea de intercambio e interacción se relaciona con el posicionamiento de élites que determinan el curso de vida de la ciudad y cuya organización implica ya el dominio no sólo espacial sino también económico en tanto administración y gestión de recursos. De hecho, la noción de consumo comprende nuevas conflictividades sociales porque genera competencias entre sectores y grupos sociales, formas de historización y, al mismo tiempo, formas de simbolización de los lugares de vivencia. El consumo no es el lugar de lo suntuario y de lo superfluo como muchos podrían entender sino, en el sentido que se orienta García Canclini, un nuevo espacio de interacciones tendientes a reforzar la apropiación de las determinaciones de grupos dominantes sobre todo de élites definidoras. Este investigador define por ello al consumo como “el conjunto de procesos sociales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos” (1995: 42). Así, en el marco de los espacios de flujos, lo que se juega es una cultura formada por muchos valores y proyectos, “que cruzan las mentes e informan las estrategias de sus diferentes participantes” (Castells, 1998a: 226-227). De este modo, el consumo es la forma de una cultura de lo efímero, donde la pulsión de la compra es proporcional al consumo de la idea de la necesidad de tenencia del producto que supuestamente se consumirá. Silva plantea acá una paradoja: pues el consumo consiste en la necesidad de compra de cualquier cosa, es decir,

...la compra aparece como el nuevo paradigma de excelencia moderna, no es el consumo del objeto, es su compra. Aquí hay un elemento sutil muy significativo que psicológicamente se explica mejor: consumir es agotar un producto en un organismo... La compra es puro deseo, el consumo responde más a la necesidad, por tanto, la función psicológica es distinta. Mientras en el consumo se ingiere algo para calmar una necesidad, en la compra no ocurre necesariamente lo mismo, y por esto afirmo: más que por el consumo vivimos hoy en su fantasía; es decir, en su demanda imaginaria (1999: 206 y 207).

De acuerdo a esto, en la idea del sujeto consumidor se pone de manifiesto el presupuesto de la racionalidad económica en la que el consumo ya no implica la satisfacción de necesidades sino la pulsión por la compra necesaria, lo que demarca también una racionalidad consumidora que involucra aspectos simbólicos y estéticos concretos (García Canclini, 1995: 44). El escenario de disputa, entonces no es el del poder social o político sino el de la “distinción simbólica” (ibídem: 45). De ahí que se pueda concluir que la ciudad en sí misma se valorice como un hábitat de significados o el espacio de inscripción del sentido como decía Baudrillard (1978b), sobre todo de quienes (y valiéndose de tecnologías) son *definidores* como alguna vez lo planteaba Roland Barthes, respecto de la moda (cf., 1978).

Castells esboza un acercamiento teórico para entender esta situación:

Propongo la hipótesis -dice él- de que los espacios de los flujos está compuesto por microredes personales que proyectan sus intereses en macroredes funcionales por todo el conjunto global de interacciones del espacio de los flujos (1998a: 450).

Si los espacios sirven para transitar o para fluir de un ámbito a otro, en un punto estos se conforman como lugares antropológicos, signados por el consumo o por los intereses de quienes los administran. Un primer presupuesto entonces nos lleva a indicar que en tales espacios se construyen los imaginarios y los modos de apropiación y uso no sólo de los lugares sino también de la propia ciudadanía consumista.

LOS ESPACIOS DEL CONSUMO SIMBÓLICO: LOS NO LUGARES

Quisiera indicar que la definición de “lugares” excede lo meramente espacial o territorial. No solamente se refiere a los espacios

constitutivos de la infraestructura urbana o los lugares de convivencia. Tiene que ver con los espacios de representación. De este modo, los lugares pueden ser conjuntos y redes de circulación de información, pueden ser las propias simulaciones establecidas por las instituciones o grupos sociales para establecer su hegemonía o incluso, pueden ser los espacios que ya nada tienen que ver con la realidad pero que se les considera como tal. La idea baudrillardiana de *simulación* y *simulacro* vuelve a tomar sentido.

Otro acercamiento para entender los lugares (y quizá también los no lugares) es considerarlos como los *espacios de narración* de la socialidad. Es decir, cómo los seres humanos emplean los espacios y los constituyen en lugares o, cómo redefinen, por ejemplo, el entorno natural en espacio habitable y productivo a sus fines. Caben por ello algunas preguntas: ¿Existe aun una arquitectura “andina” en ciudades como Quito o Cuenca? ¿Cómo se organiza el espacio en Quito? ¿Cuáles son los aspectos simbólicos que hacen a la ciudad? ¿Cómo se imagina la misma ciudad más allá de sus habitantes que la pueblan?

Pero el lugar no es sólo físico ni espacial, sino simbólico. Las plazas, como ejemplo, son ciertamente lugares con un propósito simbólico definido. En las ciudades antiguas en la plaza central se concentraban los tres poderes: el administrativo, el de la justicia, el ideológico-religioso, metáforas de la idolatría al poder, de la mediación o de la divinidad delegada, respectivamente. Hoy la pregunta es, ¿cuál es la nueva plaza?, cuestionamiento que se puede hacer sobre todo cuando existe (y esto es incluso percible a nivel espacio-territorial) una descentralización y un descentramiento de los sistemas de gobierno y del poder, el primero como delegación y el segundo como deslocalización.

Cuando se alude al consumo y al ciudadano consumidor en las ciudades, se está referenciando a aquél a lo que son las nuevas configuraciones urbanas y a las nuevas lógicas de imaginación del consumo desde los *mass-medias*. Las nuevas plazas ya no reenmarcan

los poderes sino el hegemónico del mercado. Antes las plazas principales también eran los mercados populares. Ahora las nuevas plazas son los centros comerciales, lugares y *no lugares* a la vez. Pero tal como están constituidos, aquellos ni siquiera se asemejan a plazas concretas sino a *ciudades virtuales* (Martín Barbero, s.f.) donde el descentramiento es en verdad un eliminación de lo comunitario y de lo social por la complejidad de redes de consumo simbólico y material. Estos lugares son centros de reunión, de construcción de imaginarios, de adquisición de modelos simbólicos; en ellos hay una articulación casi infinita de sentidos materiales expuestos transfigurados como necesidades: los centros comerciales muestran las nuevas dinámicas de un urbanismo que requiere consumir y alimentarse de ese consumo.

Pero quizá habría que complejizar esta observación. Los centros comerciales, las ciudades virtuales, los aeropuertos, las avenidas concentradas de comercio, los medios de transporte, los hoteles etc. son *no lugares*. En el fondo, por ejemplo, Tokio también es virtual y un no-lugar en tanto sus habitantes son ajenos a ella, mientras las calles y los edificios privilegian las tecnologías y por lo tanto el hábitat tecnológico que ha desplazado al ser humano afuera de la ciudad. Augé anota sobre este concepto:

...si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar. La hipótesis aquí defendida es que la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos: éstos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de "lugares de memoria", ocupan allí un lugar circunscripto y específico... (1996: 83).

Desde este punto de vista, parecería que los no lugares son la negación de los lugares propiamente dichos. La virtualización de la ciudad, por lo tanto, implicaría la impugnación a la simbolización de

los lugares. O si se quiere, tiene que ver con la indexación del consumo: todo es indicación, todo es señal, todo es atención, incluso los colores de un espacio físico está pensado para que el usuario consuma, gaste o invierta (¿McDonald's no es el caso?). Cada detalle está nominado para ser *aprehendido*. Así, el habitante tiene un nuevo modo de habitar. En este sentido, Martín Barbero señala:

...el no lugar es el espacio en que los individuos son "liberados" de toda carga de identidad interpeladora y exigidos únicamente de interacción con textos. Es lo que vive el comprador en el supermercado o el pasajero en el aeropuerto donde el texto informativo o publicitario lo va guiando de una punta a la otra sin necesidad de intercambiar una palabra durante horas (s.f.: 5).

Pero si los no lugares son espacios de nuevas vivencias, pero no significados del todo por sus propios habitantes, y quizá el sentido de impersonalidad esté prevaleciendo, manifestación de la individualización característica del tiempo contemporáneo, los lugares (aquellos hábitats de sentido, esos otros lugares, y probablemente los más reales en la actualidad), son los medios y tecnologías de comunicación. Decir que los medios son los nuevos lugares tiene lógica si es que pensamos que en ellos, y particularmente en la televisión, circulan, se representan y se exhiben los modos de apropiarse de los no lugares y transformar los lugares en espacios de circulación, de flujos y de lugares. Los medios son espacios de confluencia social e imaginaria.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos decir que los lugares "reales" de la Modernidad y de la globalización son aquellos espacios donde se crea la necesidad del consumo y de la compra. En este contexto quizá se debe pensar el impresionante desarrollo de "ciencias", en las últimas décadas, como el marketing, el management o el despunte de la administración. En un espacio de consumo lo que importa es indexar al consumidor e incluso a la política. Para citar un ejemplo, Virilio apunta: "...el sondeo es la elección del mañana, es la

democracia virtual para una ciudad virtual” (1997: 86). La televisión, más que la radio o el cine, por ejemplo, es la referencia de la cotidianidad o como apunta Martín Barbero (1995b), es el lugar donde la gente se reúne virtualmente para explicarse en sus rituales de sobrevivencia. Como lugar social, la televisión implica la constitución de un “*sensorium*”, es decir, el cambio del modo de ver y de comprender la realidad por parte de las personas. La televisión es el lugar donde se conoce el mundo: mucha gente ha viajado virtualmente por las imágenes de este medio al mismo tiempo que ha construido su idea de las dimensiones de las culturas ajenas. Como su nombre lo expone, la televisión ha extendido la mirada del ser humano haciendo que esta sea una *mirada-mundo*, es decir, una mirada totalizante (amplificada por los primeros planos) y cooptadora de lo que no se tiene, en tal sentido, una mirada que constituye una *cultura sin memoria territorial* (Martín Barbero y Rey, 1999: 31), pero con una nueva simbólica.

Detengámonos en este *no lugar* virtual a través de la explicación del *melodrama*, por excelencia, paradigma narrativo exportable de Latinoamérica.

El melodrama es una forma de expresión de la llamada cultura popular de carácter teatral que en su origen tiene un régimen espacial en la plaza pública.

La esencia del melodrama es básicamente la exposición de las pasiones en el marco de acciones que los sujetos deben cumplir. De algún modo, restablece dos lugares de la dramaturgia: lo mítico y lo moderno, en un caso con dimensiones épico-trágicas y, en el otro, bajo la forma de una narrativa estética. Sin embargo, la determinación más importante en el melodrama en su origen es la expresión del denominado “pueblo” en sus luchas constantes por establecer y restablecer sus socialidades. Por ello, el melodrama como expresión social es una metáfora de las tramas que prevalecen en las revoluciones (Martín Barbero, 1987: 124), particularmente las que acontecen en Europa donde el pueblo empieza a establecer sus regímenes de

control del poder instituyendo las primeras formas de participación civil en los sistemas de gobierno.

El melodrama popular del siglo XVII se muestra, entonces, como una forma de expresión híbrida que sobrepasa al teatro además que le dota de elementos mucho más diversos, pues conjunciona las formas de los espectáculos feriales, los relatos orales y los relatos míticos. Posteriormente se imbrican en el melodrama el juego de pasiones y las emociones, mostrándose así como el lugar donde se restablece la justicia y la continuidad de la vida cotidiana una vez que han sido desenmascarados los sujetos y sus acciones que en un momento traicionaron al pueblo. Martín Barbero señala, en este sentido, que su programa narrativo obedece a una estrategia basada en dos elementos fundamentales: “el melodrama -dice él- apoya su dramaticidad básicamente en la puesta en escena y en un tipo de actuación muy peculiar” (ídem: 126). Así, la representación misma es espectáculo, pues se maximizan las situaciones y los comportamientos con el fin de evidenciar las matrices sociales; pero esta condición se opera mediante la construcción y empleo de un escenario muchas veces más importante que el propio diálogo. Escenificación y exageración dramática (que lleva y define al *estereotipo*) se mantienen en el melodrama moderno en la televisión.

Como género híbrido (expresión y conjunción de la novela negra, epopeya, tragedia y comedia), el melodrama pone en escena sentimientos como el miedo, el entusiasmo, la lástima y la risa. En la narrativa contemporánea también están presentes la envidia y la venganza, operados por personajes que siguen una estrategia narrativa que *esquematiza* la realidad de la vida cotidiana. Tal esquematización en el melodrama popular lleva a la desacralización de la realidad y de las acciones y actorías sociales (lo que se muestra a la vez es terrible y excitante, implica prohibiciones y salidas morales a veces inéditas, hay ternura y también burla). El pueblo se restablece y restablece su posición frente a los demás actores de la sociedad. Por ello, según Martín Barbero, el melodrama tiende a ser anacrónico y

excesivo no sólo en su forma sino también en su contenido. El mundo de lo barroco se muestra sobre todo en el melodrama latinoamericano.

Los medios de comunicación de masas y, en particular, la televisión, se han apropiado del melodrama y han tornado a este en un elemento central narrativo-discursivo dentro de sus emisiones y programación. Primariamente, han puesto en evidencia el traspaso del lugar de enunciación: de lo que significaba la plaza-lo público como espacio de resignificación de lo vital, a la casa y los dormitorios-lo privado y lo íntimo, como escenarios del sentimiento, la afectividad y la existencia del individuo. En este caso, la telenovela evidencia el gran juego personal-individual-existencial y la presencia de narrativas más bien privadas e intimistas como la idea de acumulación, pertenencia, y cosificación: sujeción inequívoca a los esquemas de consumo, aprendizaje de los valores y las tecnologías que harán parte de la vida cotidiana de las personas, de ese sujeto consumidor. En este sentido, el melodrama actual es un espectáculo de la individualidad además de un ejercicio voyeurístico de las pasiones personales humanas desfasadas de un proyecto reformador, liberador donde lo social no se refleja sino que más bien está constituido por el discurso televisivo y de la telenovela, tramado como un sistema de espejismos que de cierto modo también se manifiesta desmovilizador. Por ejemplo, el juego de sentimientos y pasiones del melodrama popular, según Martín Barbero, se ha transformado en sensiblería, exageración y vulgaridad (1992: 35) aunque también manifiesta el sentido de caricatura irónica y de burla desestructuradora.

No obstante lo anterior el melodrama televisivo es igualmente el escenario de lo popular-dominante, en este caso mediatizado. La telenovela juega con la cotidianidad de la vida casera y la vuelve modelo y valor social. Desde este punto de vista, la gente ya no reconstruye sus imaginarios sino que se imbrica a mundos posibles hegemónicos. Lo popular entonces ya no es necesariamente un lugar de resistencias y resignificaciones sino que se muestra como el escena-

rio de circulación de competencias discursivas: hay un encuentro de matrices tanto hegemónicas como subalternas.

De este modo, la telenovela de acuerdo a Martín Barbero “aparece ...como un espacio de confrontación cotidiana entre el sentido de lo nacional... y el de lo transnacional” (1992: 20); es decir, espacio de sentido de lo social hegemónico y a su vez producto comercial masivo que se inscribe en un gran relato (la programación televisiva) que oculta precisamente el sesgo mercantil de su producción y circulación. Es un producto de los medios de comunicación de masas y responde a una industria cultural.

El nuevo problema que implica la televisión y los medios de comunicación masivos, es que a través de ellos se aprende a construir la nueva socialidad, a comprar y a vender, a articular el sentido de la sociedad en sus determinaciones consumistas. Los valores se ofertan. Están allá los modelos, las imágenes, los presupuestos, las ofertas, la sociedad y las culturas en una vitrina para acceder y para deleitarse. El mismo hecho que los medios de comunicación se asemejan más a la realidad en sus narrativas implica una ilusión mediática que los habitantes lo toman como natural.

La violencia que se vive en las ciudades, como los silencios del poder político son, en definitiva, producto de los *medias* y, particularmente, la televisión en otro caso, pero no en el sentido que los provoquen, sino en el que ellos llevan a la construcción del imaginario de las convulsiones pero al mismo tiempo la imposibilidad de la movilización.

Como señalan Bourdieu y Passeron, los medios de comunicación son hoy el centro educativo concreto de inculcación de la violencia que es simbólica más que física (1982).

El diario “*El Comercio*” del 17 de septiembre del 2000 recoge una constatación de este hecho a propósito de un plan policial de emergencia diseñado por el Municipio de Guayaquil. El sociólogo ecuatoriano Marcos Aliaga, en una entrevista se refiere del siguiente modo:

P: Guayaquil se muestra violenta en los medios de comunicación. ¿Cómo se interpreta esto a partir de la ejecución de operativos especiales como el que puso en marcha el Municipio?

R: Hay un hecho, la realidad que pintan la televisión y los medios impresos, no es la misma que aquella vivida por los guayaquileños. Las estadísticas tal vez muestren que somos la ciudad más violenta, pero esas cifras no siempre son creíbles, porque con esos mismos números nos dicen que las cosas están mal o nos dicen que están bien. Hay un juego medio raro que no sé que se trata. Un ejemplo: se nos dijo que las dos etapas de la emergencia fueron efectivas, pero si así fue, ¿por qué después de tres meses necesitamos de otra medida similar, y ésta, de manera permanente? En fin, creo que Guayaquil es más violenta en los medios de comunicación que en los hechos (El Comercio, 2000: C6).

De acuerdo a esto, la violencia se consume como una producción cultural más. No en vano, en la televisión se privilegia la publicidad como medio de promoción de nuevos valores e imaginarios sociales. La modelización de la sociedad pasa eminentemente por las estrategias discursivas de la publicidad y las imágenes seductoras. Cuando se afirma que la ciudad es imaginada, es precisamente desde el modo de plantearse narrativas de la cotidianidad. El transparentamiento de la sociedad no es únicamente en el sentido político sino también el cultural, pues mostrar al mundo como fábula tiene como consecuencias el exhibir una construcción teatral, un drama articulado en los estudios como si fuera real.

En este punto es importante recordar el film, *“Wag the dog”* (1998) de Barry Levinson que narra la invención de una guerra virtual con Albania para tapar las infidelidades del Presidente de los Estados Unidos, para lo cual los asesores de este contratan a un productor de Hollywood. Este productor crea un espectáculo visual que comprende no solamente las emisiones de la mentira por televisión, sino también un mercado de camisetas, de canciones, de banderines, de zapatos, llamando a la contribución de los ciudadanos a unirse a la causa de un ficticio héroe pobre abandonado en dicha guerra. Tras

los simulacros mediáticos también están las industrias culturales que se encargan de diseminar, además de asegurarse, que lo inculcado como “cultura” sea en definitiva algo que se necesite y se requiera para vivir.

En el caso de la inmigración lo que la vuelve atractiva es precisamente el sueño de una sociedad posible que no es ni siquiera la sociedad justa reclamada en los márgenes de la Modernidad sino la sociedad de oportunidades, de acceso a la materialidad y al valor acumulado. Los medios de comunicación como lugares de visibilización del valor proponen el mundo y sus espacios como lugares accesibles y reales, aun cuando muchos de ellos sean solamente una postal bastante bien ideada por algún fotógrafo. La posibilidad de emancipación modernista vuelve a cobrar vigor en la televisión, pues ante la promesa del proyecto histórico, la liberación del sufrimiento ante la naturaleza es a la vez una liberación de la propia necesidad por algo que es ficcional, hiperreal. Por la televisión tenemos a nuestro alcance el paraíso. Silva escribe a propósito de ello:

La relación entre ciudad, imaginarios y medios, en especial la televisión, o más bien tomando su pantalla como modelo, es elocuente. La vida se torna cada día más imagen, llena de objetos y de evocaciones. La realidad virtual y las redes globales van a la par marcando confines incalculables. Es como si nuestra mente cohabitara dos cuerpos, el pulsional y el evocado. Si bien la realidad virtual ya existe en la novela, el cine, el teatro o la fotografía, lo novedoso de la asociación entre computadora, pantalla y realidad virtual es su hiperrealidad: aquella que nace cuando la imaginación reclama la cosa verdadera y para obtenerla debe fabricar un falso absoluto, como lo explica Francesca Alfano. La realidad del falso absoluto deviene en hiperrealidad. ¿Cuánta de esa hiperrealidad vivimos hoy en nuestras ciudades? ¿Hasta dónde podemos sostener una conversación cotidiana sin citar alguna experiencia que aprendimos de los medios? (1999: 211-212).

Ante esta situación, cabe indagar si existen otros lugares. O mejor dicho, si hay no lugares que se transforman en lugares. Por

ejemplo, la música, el rock, MTV, para la juventud, ¿no son lugares “reales”?; los videojuegos y sus personajes (Lara Croft en *“Tomb Raider”*, por ejemplo), ¿no se constituyen en nuevos relatos o territorios de imaginación? La Internet hoy virtualiza de manera radical los lugares, los territorios, las geografías, las cartografías (por algo se le caracteriza como el hiperespacio) y sobre todo el imaginario del lugar de encuentro y de liberalización: este nuevo medio de comunicación global está estructurado esta vez sobre una base utópica, pues el encuentro de la patria, de ese lugar mítico de origen, del mundo soñado (que a la vez es futuro) está ya presente, en la virtualización de las representaciones. Las nuevas ciudades en la Internet son textos, y sobre todo, bits, es decir saberes y conocimientos acumulados, indexados, hipertextualizados. Como señalan Martín Barbero y Rey, los medios fabrican el presente (contra el presupuesto de la modernidad de pensarse en futuro), pero al mismo tiempo remiten a la ausencia del futuro, lanzando la cotidianidad a un presente continuo (1999: 25). La estrategia es la permanente ilusión de multilocalización tanto espacial, temporal, actitudinal, o de roles sociales.

CULTURA DE LA PANTALLA Y REALIDAD VIRTUAL

Cuando se habla de realidad virtual conviene recordar "El Quijote". La literatura ha creado muchos mundos virtuales, empezando por la Biblia y su Jardín del Edén. Algunos libros han tenido tal influencia que sus lectores han llegado a pensar que cuanto allí se decía era real. Según relata Cervantes, Don Quijote "se enfrascó tanto en su lectura que se le pasaban las noches leyendo de claro en claro y los días de turbio en turbio: y así, del poco dormir y del mucho leer se le secó el cerebro de manera que vino a perder el juicio. Llenósele la fantasía de todo aquello que leía en los libros... y asentósele de tal modo que en la imaginación que era verdad toda aquella máquina de aquellas soñadas invenciones que leía, que para él no había otra historia más cierta en el mundo (Echeverría, 2000: 21).

La paradoja actual parece ser que todo tiende a pasar para la pantalla. Aunque esta afirmación no es nueva dado que ha sido abordada por diversos autores como Baudrillard (1978a, 1991, 1996b), McLuhan (1996), Machado (1993), Debray (1994) para explicar la

nueva cultura, la del audiovisual y la digital, sí es elocuente en tanto permite ver una problemática que es ahora alterada y profundizada por la realidad virtual: la de la creación de la realidad como imagen y como realidad misma.

Desde este punto de vista, el nuevo imaginario es el de los *simulacros*: lo real ya no existe en sí mismo sino como producto de nuestra imaginación sensorial amplificada por las tecnologías.

A continuación, en este y el siguiente capítulo, se abordará el cómo la cultura del simulacro (que es a su vez la cultura de la imagen y de la cultura de lo digital) lleva a un extremo una de las promesas de la modernidad: la descorporización lo que supone que el ser humano puede, por fin, controlar a su propia naturaleza, desarrollando de este modo hipersensorialidad. Importa ver, en un caso, cómo la imagen se constituye en un nuevo referente de lo real, y en definitiva lo real mismo y, en el otro, el impacto de las tecnologías hasta conformarse aquéllas como sistemas de reemplazo del cuerpo humano.

LAS TECNOLOGÍAS PARA LA CONFIGURACION DE LA REALIDAD

El siglo XX se caracterizó fundamentalmente por la preeminencia de los medios masivos de comunicación. Aunque dichos medios ya formaban parte de la cultura de los pueblos occidentales desde el siglo XVIII por la modificación que implicaba el rostro de las sociedades urbanas y el auge del industrialismo, y no obstante es en el siglo XIX que se desarrollan los inventos tecnológicos (muchos de ellos de carácter comunicativo) que cambiarían el *modus vivendi* de las personas, recién en el siglo XX es que se observa la importancia y la determinación que ejerce sobre la vida cotidiana la presencia de los medios y las tecnologías de comunicación, particularmente las de la visión y de la imagen.

Esta preeminencia marca un punto de quiebre con la cultura de lo escrito y de la imprenta relevando el papel de los medios basados en la imagen. En un primer momento, la fotografía demarca una nueva racionalidad que luego será el eje fundamental de la televisión: la *instantaneidad*. Las imágenes fotográficas, sin embargo, no muestran la dinámica del momento como movimiento continuo sino como solidificación por lo que se constituyen en nuevos medios que muestran que es posible “la captación del instante” (Clark, 1991: 14), es decir, del hacer consciente el tiempo en el que se vive descomponiéndolo en un presente. Por primera vez, el ser humano tiene la posibilidad de observar el ejercicio de una máquina que, comparado a la experiencia de su propio ojo, puede operar sobre lo real extrayéndole al parecer su propia esencia de manera “objetiva”. Benjamin ya apuntaba, respecto de ello:

...la fotografía prepara ese provechoso movimiento por el cual el hombre y el mundo ambiente se convierten en extraños el uno para el otro, abriendo el campo libre donde toda intimidad cede lugar a la iluminación de los detalles (cit. Virilio, 1989: 36).

La ruptura, por lo tanto, se da en la inculcación de los sentidos. Pues la fotografía pone en evidencia el que el ojo como dispositivo debe ser reeducado y a través de ello, por otro lado, se establecería una nueva relación con lo real, pues el ojo observador pasaría a un ojo historizador. Hasta el siglo XIX la imprenta y la escritura tendrían un efecto notable en la consolidación de una memoria abstracta y conceptual que haría que las sociedades occidentales se desarrollen sobre el imperio de la palabra y del signo. En este sentido, el mundo de los significados parecería tener importancia en la construcción del mundo como efecto de la palabra: el ser humano relata su experiencia de dominación de la naturaleza y la construcción de las sociedades sobre el propio efecto de su interpretación por medio de las palabras. Pero la paradoja se establece cuando la fotografía empieza a ser empleada para registrar el avance de la Modernidad

industrial retratando las máquinas y las fábricas donde el progreso parece evidenciarse. El ojo humano se subsume a la mirada de la cámara, ante la eficacia de la misma, haciendo que se reconforme la tendencia memorística de los libros y las bibliotecas hacia la explicitación concreta de las propias imágenes: ellas mismas son en sí mismas memoria y espacio-tiempo apropiado.

De este modo, la fotografía inaugura una nueva manera de fijación del mundo por su mismo borramiento sin que ese mérito lo hayan tenido antes otro tipo de sistemas de registro como la pintura o el dibujo. No es que solamente se memoriza, en el sentido que se “guarda” para uno el tiempo transcurrido, sino que esencialmente se objetiva la huella de lo que vitalmente había estado presente en algún momento en un determinado lugar. El efecto es interesante, porque con la misma crueldad impositiva de la nominación de la palabra, la fotografía deja constancia la probable existencia de algo eliminando desde ya la totalidad que la ha rodeado. De ahí que con ella se funde la visión casi determinista de la imagen basada en los rasgos y en las formas que muchas veces hacen pensar en que uno mira en una foto el mundo entero.

Como estética del borramiento la fotografía implica a su vez una estética de la desaparición, rasgo esencial que permite entender que la Modernidad se ha instaurado por el imperio de la producción en serie, es decir, por la producción de una mirada fragmentada. La fotografía igualmente vendría a ser el punto de quiebre de ese tiempo casi atemporal y poco continuo que pesaba en las conciencias de las personas por lo menos en la cultura de occidente del siglo XIX. La promesa política de la Modernidad empieza a hacerse patente cuando las imágenes ponen en evidencia fragmentos de imaginarios e imaginaciones tecnológicas de diversas regiones que están en consonancia. De este modo, la imagen del progreso se muestra como un objeto placentero, garantía de ello las máquinas, los obreros, las ciudades, los techos de París, de la gran urbe que congrega y que reclama. En forma anticipada, la fotografía se antepone a decir que ya hay

un tiempo “sin mañana” (Virilio, 1998), es decir, un tiempo que se está volviendo presente constantemente, que está sucediendo. En este asunto entonces se imbrican memorización, *presentificación* del tiempo, desaparición, imaginación y mostración: lo Moderno que se está inscribiendo y se está haciendo realmente.

El cine es tributario de todo este proceso tecno-cultural. No es raro observar que, a finales del siglo XIX, cuando el cine es inventado, las primeras imágenes sean igualmente documentales y traten de sustraer ese mundo de las fábricas y de la vida cotidiana familiar ligada a la felicidad modernista de una Europa que trata de expandirse. La memoria por lo tanto es, en términos del citado Virilio (1989), la *topográfica*. Ya no antecede el concepto a la realidad, sino que precede ahora lo mostrado y la esencialidad de esa mostración como nuevo lugar al que confluyen los imaginarios sociales. El cine exhibe, en un inicio, trenes, obreros que salen de fábricas, las calles de la ciudad, etc. Al poco tiempo, el cine es capaz de mostrar la magia de las representaciones: es decir, hacer aparecer y desaparecer las cosas. El montaje luego impondrá no sólo el ritmo a estas imágenes sino también el sentido que debería articularse alrededor de ellas. El cine se va construyendo alrededor de un lenguaje y se pretende como el nuevo lenguaje universal de las masas, un lenguaje que sería “hablado” por la sociedad del mismo modo que las palabras, pero esta vez sin emplear el medio expresivo de la voz, sino tratando de ubicarse en la mente propiamente dicha. La ventaja del cine por sobre la fotografía es que hace ver que la mirada fragmentada no sea dearticulada y que aparezca el mundo como una ilusión.

Hacia el siglo XX el cine hace posible ver *el Mundo*. Y con él sus exclusiones para condensar justamente el propósito modernista de hacer una sociedad del buen vivir, donde ya se habría logrado la abundancia política y todos estarían dedicados a disfrutar de la misma. Las imágenes cinematográficas muestran que es posible ver la transformación del mundo como un gran espectáculo. Entonces, la nueva cartografía sería la de las imágenes que presentifican el tiem-

po de las situaciones mostradas. La base justamente sería esa, la de la representación, la mostración en la ausencia de algo. El objeto mirado de pronto ha dejado de existir y sólo se tiene de él algo que se le parece y que en el fondo no es más que su huella. Este sería su pasado. Pero a la luz del objetivo modernista, de un tiempo que se construye, que se está realizando, sin mirar a dicho pasado necesariamente, las imágenes cinematográficas exponen que es posible vencer a ese pasado muerto por la propia imagen que siempre será un presente cada vez que se le pueda observar. Como las huellas dactilares, las imágenes serán, *imágenes latentes*. Dice al respecto Virilio:

...lo que cuenta es lo que ya está ahí y permanece en el estado de la inmediatez latente en el inmenso almacén de los materiales de la memoria, a la espera de reaparecer inexorablemente, en el momento preciso (idem: 59).

Más allá de lo que hace de la fotografía, el cine pone de manifiesto que es posible alterar sobre la misma eficacia de la representación. Parece construirse sobre el presupuesto de que es posible mostrar lo que la misma Modernidad ya estaba diciendo en términos de significado: el futuro imaginado como algo posible, es decir, develar “el devenir de un destino” (ibídem), pero en imágenes. La cartografía, sin embargo, ya no sería de sentido, sino de imaginación: los lugares y situaciones mostradas serían asépticas, es decir, no pasan ni deben pasar en la realidad.

Michael Punt (1997) en un ensayo sobre la arqueología de las imágenes digitales, explica el caso de la ejecución de una elefanta a inicios del siglo XX y registrada mediante cinematografía, como un caso de esa nueva cartografía: *la del mirar y la del ver a través de la cámara y el cómo ella nos hace aparecer la pantalla como algo aséptico*.

Un registro cinematográfico logrado por dos empleados de la firma productora de Thomas Alva Edison, evidencia el caso de la ejecución mediante electrocutamiento (al modo de los presos que van a la silla eléctrica) de una elefanta aun adolescente quien había logra-

do matar a algunas personas en varias ocasiones a pesar de sus diversos dueños. La noticia publicada en los periódicos aludía al hecho de que la elefanta “se había vuelto malhumorada y perseguía a los trabajadores que construían el edificio donde fue finalmente electrocutada” (ídem: 95). La descripción del film que aparecía en los catálogos de Edison para lograr la distribución de dicha cinta decía lo siguiente:

Topsy, la famosa elefanta joven, fue electrocutada en Coney Island el 4 de enero de 1903. Conseguimos una excelente imagen de su ejecución. La escena se abre con el cuidador llevando a Topsy al lugar de la ejecución. Después de ajustarle las placas de cobre o electrodos a las patas, 6.600 voltios de electricidad se pusieron en marcha. Se ve a la elefanta ponerse rígida, elevando la trompa en el aire, completamente envuelta en el humo de los electrodos. Se corta la corriente y cae muerta al suelo hacia adelante (cit. *ibídem*).

La descripción se ciñe literalmente el acto mismo que fue registrado cinematográficamente. Tal como lo señala Punt, si bien el acto tendría un tiempo concreto que duraría la ejecución, el film muestra fragmentos de todo el proceso deteniéndose particularmente en la ejecución totalizando una cinta de al menos 2 minutos para ser distribuida como parte de las atracciones de las ferias populares mediante los *nickelodeons*. La película es un ejemplo como cualquier otro de un tiempo que transcurre y que se vuelve presente en el mismo momento que se ha visto. Ve el acto y lo describe de la manera más funcional posible como un espectáculo, se anticipa en la mirada lejana como algo que debe ser visto masivamente. Cuando el hecho fue filmado, sin embargo, se había convocado mediante la prensa del momento a la gente para presenciar “ese espectáculo” (el de un animal de circo sacrificado por alterar ese moderno orden de progreso al que todos estarían contribuyendo). La asistencia de al menos 1.500 personas, de todos modos, no era masiva comparada al hecho que significó el que el film pueda ser visto en todas las salas de *nickelodeons* instalados en los Estados Unidos.

El cine muestra que es posible ver sin ser visto. En el caso expuesto, el espectador del evento no aparece en el film. Y la razón tiene que ver con otro hecho que es fundamental en la conformación de la cultura de la imagen y la cultura digital: la fascinación tecnológica. Dice Punt:

...en la película de Edison no hay tomas de la audiencia porque, en el cambio de siglo, el discurso fragmentado de la ciencia, de la tecnología y el entretenimiento necesitaba un observador incorpóreo que pudiera permanecer científicamente distante o pasivamente maravillado, según fuese el marco discursivo adoptado. El público profano de este tipo de películas vio compensada su exclusión del discurso científico con la emoción de ver la imagen del derrumbamiento de un cuerpo y una apoteosis tecnológica a la que no tenía acceso. Una experiencia en la cual el nivel de ansiedad era desproporcionado con respecto al peligro; una característica que se volvió dominante en el modo de entretenimiento del cine (ídem: 97).

Se afirmó que la Modernidad supone el cultivo de las tecnologías tendiente a cumplir la promesa política de la abundancia y del control de la naturaleza. Sobre la base de este presupuesto el ser humano, a lo largo de los siglos, ha optado por el desarrollo no sólo de máquinas sino también por el uso y el control político de ellas para sus fines progresistas. Esto establece un aceleramiento de los modos de vida. Las tecnologías de la imagen, de pronto, ponen de manifiesto la *inesencia* también del tiempo y del espacio. Es decir, muestran que el mundo de lo real pasa por ser inexistente, sin un alma propia, donde la imagen es el alma misma de esa mundo. Si en el cine, la representación del tiempo y del espacio genera una ilusión es con la televisión que esta ilusión parece volverse real.

La televisión, apoyada del desarrollo de los satélites de comunicación, hace que el mundo pueda ser visto de forma *simultánea* e inmediata haciendo que lo lejano parezca cercano y el detalle prefigurado en la imagen fotográfica y la cinematográfica se vuelva como el marco lógico de las interacciones. De pronto la cámara hace ver las

cosas que el ojo humano ya estaba acostumbrado a observar por medio de la fotografía y el cine pero con la salvedad que ahora la lente de la cámara de televisión se vuelve cotidiana.

El acto de la visión, en este sentido, se vuelve esencial en tanto está en correspondencia con *una* construcción de la historia. Definida por el devenir de los acontecimientos mostrados por la televisión, la historia se vuelve en un acto fragmentario y espectacular, al modo de un ojo que activamente parece ir articulando lo importante de una escena determinando algunos de sus rasgos y soslayando aquellos que no son de importancia. La idea de la representación pasa (como se afirmó respecto de la fotografía) por el borramiento y por la desaparición para dejar en evidencia la huella de un algo: justamente el del ejercicio de la mirada. La iluminación, la ubicación de la cámara, el posicionamiento mismo de las cosas de lo real ahora sirven para construir esa imagen de lo que es una realidad en sí misma.

Lo real en el cine pasaba por la operación de estructuración de una historia fantástica, con un argumento plagado de personajes que estarían dispuestos a luchar contra el destino impuesto por la trama del relato, lo que de alguna manera implicaba que la película vendría a ser una ficcionalización manifiesta de la realidad, ilusión que llevaría al encantamiento de las imágenes. En cambio, en la televisión, tal ficcionalización pasa por imbricarse con esa dosis de realismo y objetivismo que aparenta la imagen que hace justamente una doble ilusión. La primera bajo el criterio de que es posible ver las cosas, el mundo por su propia inmediatez, desnudada ante el ocultamiento que pudiera ejercer la propia narrativa cinematográfica: de este modo, la imagen televisiva va más allá de documentar, de registrar, de mostrar el proceso, para exhibir cómo vemos en tiempo real el acontecimiento de todos los días. La segunda, de modo contrario, implica que la imagen televisiva se muestra fragmentada al mismo tiempo que parcela la realidad haciendo aparecer o haciendo visible aquello que sólo es posible de historizar: se parece en este sentido, al proceso instaurado por la cinematografía porque las imágenes te-

levisivas son selectivas de los acontecimientos del mismo modo que el acto de hacer televisión implica seleccionar lo que se verá de un acontecimiento.

Si antes la cámara se adaptaba a un acto público sin variarlo, hoy es el acto público que debe variar en su ritmo y en su impostura para la cámara de televisión. Esta condición para Baudrillard es de destrucción y al mismo tiempo de fundación de lo que se llama el simulacro. En este sentido, se podría afirmar que la televisión funciona por,

...la compulsión de aniquilar el objeto real, el acontecimiento real, por el propio acontecimiento construido por él (Baudrillard, 1993: 148).

Desde este punto de vista, la televisión es el nuevo espacio social y político de construcción de las sociedades del mismo modo que es el nuevo espacio del acontecimiento constituyéndose, por otro lado, en un referente totalizador: el aniquilamiento, por lo tanto, es de lo real para plantearse la imagen como la nueva realidad preexistente a aquél.

La reciente experiencia de programas de *televisión real* muestra esta situación. La eficacia del cine estaba basada en la articulación de un relato mediante un guión que, al modo de una historia lineal, tenía siempre una meta de mensaje a la que uno parecía abocarse. La televisión trató de simular este tipo de relato pero con la fragmentación impuesta por la publicidad hubo de aparentar el corte manteniendo una dosis de continuidad en los contenidos. Cuando estamos ante la presencia de la televisión real, lo que prevalece no es ni siquiera el relato o el guión (porque en el fondo no existen) sino la presuposición de cómo se irán dando los acontecimientos en la medida que el productor va introduciendo elementos alteradores en el espacio del relato. Lo real es un experimento. La televisión es el laboratorio donde ahora se prueba si lo real es efectivamente esto, lo real. De ahí su propia realidad: MTV inauguró hace años una serie, "*Real Life*", donde grupos de jóvenes eran invitados para "vivir" una

experiencia de integración desarrollando para el efecto su propia vida cotidiana como argumento. El éxito de la propuesta desencaja al tradicional argumento aristoteliano por la muestra de las actividades diarias y los devenires poniendo en evidencia que cada uno es actor de su propio destino. Televisado pone al ojo en un sentido inverso, pues uno no observa sino que es parte del libidinoso juego del voyeurista. La misma fórmula prevalece en la reciente serie *"Jackass"* de la misma MTV que bajo el presupuesto de sketches "humorísticos" lo que se ven incidentes programados para que sucedan. Estos incidentes son variados: un tipo de que se tira de un piso de una casa con un paraguas; dos sujetos que juegan a los caballeros andantes armados pero montados en motocicletas y en una carretera; un joven que se hace coser carteles con grapas en el cuerpo desnudo o, "papa Noel" que va hacerse una operación de lavado del ano frente a las cámaras porque no puede defecar. Tales son algunos de los incidentes reales a los que apuesta este programa que, por otro lado, advierte irónicamente, no repetirlos en la vida real porque son peligrosos.

El experimento ahora sin embargo entra en el sistema de consumo con más radicalidad. Una crónica del diario Hoy del 11 de marzo del 2001 anuncia en el mismo sentido anterior un nuevo programa que ha sido lanzado por una cadena norteamericana, la multimillonaria Fox. La nota titula *"La isla de la tentación: una expedición sexual"* a lo que sigue una aclaración por lo demás explícita de la nueva situación que promete esta forma de televisión real: "una serie se propone comprobar si los jóvenes aislados se dejan llevar por sus deseos"(C10). La idea del programa es enviar parejas de jóvenes novios a una isla en Belice (Centroamérica) en una especie de centro vacacional donde está montada toda una infraestructura hotelera, de espectáculos, de consumo, etc. Sin embargo, allá les esperan modelos y personas entrenadas "para hacerles caer en tentación" y motivar la ruptura (si es posible) de las parejas.

La gente inscrita en el programa no son actores sino muchachos y muchachas que quieren divertirse pero que no conocen del to-

do lo que irá a pasar en todo el tiempo de la filmación de cada capítulo aunque tampoco les importa mucho. Por algo la empresa a cargo de la producción hizo exámenes de SIDA y de enfermedades venéreas a las parejas a sabiendas que todo será un juego con consecuencias probablemente diferentes provocadas por los mismos productores. La manipulación psicológica de las personas, el juego en tiempo real que supone la televisión y el hacer un espectáculo la intimidad son ya la base de este nuevo sistema de televisión que ya no se encanta con la fabulación sino con los enredos y las cosas no previstas en la vida corriente.

En la televisión no hay memorización de la actividad de la vida cotidiana, sino que ella (por los ejemplos anotados) en sí misma es la memoria de las sociedades y las culturas, de sus prácticas y de sus propias perversiones. El cambio operado en el siglo XX gracias a los medios de comunicación, es justamente ese, que tales medios, sobre todo los visuales ya no hacen mirar al mundo como algo real o algo fantástico sino que ellos mismos son lo real: las imágenes vienen a ser las constataciones de esa determinación. Si la cultura de la palabra implicaba que antecediera el concepto a la realidad para configurarla, en la televisión y la cultura de la imagen, la imagen es la propia realidad, por lo que ella antecede a toda imaginación. Vilém Flusser dice que la televisión es el primer medio que posibilita a la gente “tanto concebir imágenes como imaginar conceptos” (cit. Machado, 1993: 138-139).

La tendencia hegemonzadora del imaginario social por parte de la televisión es interesante, porque ahora no sólo implica el ver o el ser visto a través de la cámara, sino tratar de interactuar dentro de ese nuevo espacio político imaginado. La televisión al entrar en el terreno de lo interactivo implica el que el telespectador pueda ser parte de la narrativa fragmentaria que ofrece aquella y adentro pueda articularse con otros telespectadores. El teléfono supuso básicamente la ruptura de la espacialidad por la preeminencia de la temporalidad al mismo tiempo que la interacción mediada únicamente por

un aparato y la señal enviada por este. Sin embargo, la televisión objetivó el hecho de que la interacción debía ser tanto por la mediación de aparatos cuanto por la exploración misma de las imágenes. El lugar de encuentro, en esta promesa, es la imagen propiamente dicha.

La fotografía, el cine, y la televisión hacen ver un proceso societal demarcado por tres ejes:

- a) representación - simulación de lo real (mostrar las cosas por su apariencia) - espacialización de la historia - topología de la trama (la imagen tiene situaciones y personajes que hacen referencia a lo real de la realidad);
- b) simultaneidad - el signo (lo real) que se muestra es reemplazado por el signo que lo porta (la imagen) - espacialización del tiempo (la imagen es el tiempo detenido y el tiempo manipulado) - topología de conceptos (la imagen antecede a la realidad);
- c) inmediatez - aniquilamiento de lo real (la imagen como nuevo referente) - temporalización del espacio - neotopología donde el espectador es incluido en la imagen.

Si la fotografía no muestra más que el tiempo detenido y, por lo tanto, la presentificación (volver/hacer/realizar presente) del pasado (al mismo tiempo que anticipa la muerte, según Barthes, 1992), situación que hace a la construcción de futuros posibles, el cine demarca su idea en la constante repetición de mostrar el futuro pero situándose en el presente. La televisión hace un efecto parecido, al mostrar diversidad de futuros. La promesa política de la Modernidad, por lo tanto, se mantiene vivo en cada uno de ellos, a su modo, perfilando imaginarios e imaginaciones sobre lo posible y sobre los mundos posibles a los cuales acceder y sobre los cuales se es capaz de construir la vida cotidiana.

La computadora y la cultura digital desarrollarán el aceleramiento (que no es otro que la mostración del movimiento que une es-

pacio y tiempo, es decir, imagen y corte, historia que se cuenta y lo que cuenta la cámara de esa historia) de manera radical. Reintroducen la idea modernista del futuro pero en el marco de una intrincada red de relaciones hipertextuales donde ya no es posible seguir la historia de una manera lineal sino de diversas maneras. La fascinación tecnológica parangona, entonces, ya no tanto la visión que queda destruida con las tecnologías digitales informáticas sino el propio cerebro y su funcionamiento donde efectivamente se realiza la visión de la cual el ojo humano es su medio.

La computadora viene a ser la condensación de los mismos medios visuales y audiovisuales. Por algo se le denomina aparato/sistema multimedia. Pretende cumplir con las promesas inacabadas del desarrollo tecnológico en tanto puede registrar cualquier señal ya sea de imagen o de sonido, almacenar (digitalizar), reconstruir la historia y hacer historias mediante software especializado (el MS-Word, por ejemplo, vendría a ser no sólo un procesador de palabras sino también un complejo sistema al modo de la Máquina Aristotélica de Umberto Eco (1998) en el que no sólo es posible escribir, sino hacer metáforas, discursos y dar sentido al mismo mundo sin tener que uno hacer ese trabajo pues es la máquina la que piensa), hasta llevarnos a otros mundos, es decir, la vieja pretensión del cine de filmar lo imposible, es decir, de poder ingresar a lo inaccesible.

Pero su radicalidad está más allá, en el hecho de que en la computadora la imagen tampoco existe en sí misma sino por una suerte de apariencia dada por los algoritmos que constantemente están siendo procesados para ser vistos en la pantalla. Las imagen numérica o digital es eminentemente 1 y 0. Ya no habría ilusión creada por los aparatos ni por la propia imagen sino fantasmagoría del intrincado sistema que “piensa” en lugar del usuario-espectador.

La transformación tecno-cultural también tiene otro sesgo. Si la fotografía en su momento implicaba un modo de relacionamiento con lo real, no obstante su huella y su desaparición, mientras el cine fabulaba sobre aquélla y la televisión nos hacía ver que se podía

reemplazarla, las imágenes digitales, esas imágenes numéricas pretenden llevar la sustitución hasta el extremo de la modelización: lo inexistente cobra vida y se vuelve real. Más o menos como el paso previo de la clonización, sólo que lo que se representa es un sujeto nuevo, una situación nueva por la apariencia de sus rasgos. La imagen numérica nos pone frente al dilema de entrar en el grado cero de la creación conociendo el ADN informacional de las cosas. ¿La computadora creará a su contraparte?

El *tele-ver* por ahora es, junto con la computadora, una visión sin mirada (Virilio, 1989: 77). Las tecnologías de la visión hasta la televisión tenían *mirada* en sentido que la cámara era finalmente una extensión del ojo humano. Las tecnologías se formulaban como prótesis del cuerpo y del cerebro humano de acuerdo a McLuhan, pero con la emergencia de la computadora a la que adosa la videocámara, la capacidad del análisis (del procesamiento y de la confrontación) estaría situada ya en la máquina y no en el espectador-usuario: la máquina procesaría, analizaría el medioambiente así como haría la interpretación automática del sentido de los acontecimientos, sin descontar el hecho de que gestionaría la vida y la producción propiamente dichas (ibídem).

Parecería entonces que la promesa política del control total ahora de la naturaleza de la vida se puede cumplir con estos aparatos. La presunción de Paul Klee, de que hoy “los objetos me perciben” (cit. ibídem) en lugar de yo percibirlos y verlos, es una constatación de esta nueva imaginería tecnológica, porque el aparato esta vez *nos* hace extensión de él mismo. McLuhan nos dirá que, gracias a la presencia tecnológica de los aparatos en la vida cotidiana, ahora somos extensiones de ellas. Señala:

...fisiológicamente, el hombre, en su uso normal de la tecnología (o de su cuerpo diversamente extendido), es constantemente modificado por ella a la vez que descubre un sinfín de maneras de modificarla a ella. El hombre se convierte, por decirlo así, en los órganos sexuales del mundo de la máquina, como la abeja lo es en el mundo vegetal, y ello

le permite fecundar y originar formas nuevas. El mundo de la máquina corresponde al amor del hombre cumpliendo sus deseos, es decir, proporcionándole riqueza (1996: 66).

Esta constatación nos hace ver que, en el contexto de la informática, el ser humano es la pantalla misma. La máquina ve por nosotros y procesa. Explicamos el mundo de manera estadística, como la misma imagen que, en esencia, es estadística (número y porcentaje) de algo que pretende ser la nueva realidad.

CULTURA DE LA IMAGEN, CULTURA DIGITAL

El siglo XX es el de los medios masivos de comunicación. Habría que decir, además, que es el siglo de los medios audiovisuales y el siglo de la *liberación* del ojo humano, es decir, de la visión para intentar ingresar al reino total de la sensibilidad. Para entender ello es necesario ingresar por dos caminos: explorar el cerebro y desde allá los mecanismos intrincados de la sensorialidad. Igualmente este siglo implicaría una especie de cumplimiento de otra promesa de la Modernidad, la de la descorporización por ser el cuerpo todavía un rastro de la naturaleza. El control del mismo tenía que ver con la biopolítica pero ahora, la liberación de uno mismo es por la exploración y la vivencia de los *sensoriums*.

La imagen ha estado presente en todo tiempo y cultura desde el mismo hecho que el ser humano está dotado del ojo el cual le ha permitido siempre ubicarse y moverse. El desplazamiento operado por el cultivo de las tecnologías en la Modernidad lleva a cambiar la naturaleza del ojo toda vez que aquellas empiezan a educar y formar la visión desde otras perspectivas. La constatación que hace Lovejoy es interesante. Al respecto, anota que,

...el ojo de cualquier época es la mente de esa época. Hoy día nosotros vemos las cosas muy diferentemente que en otras épocas. Este es el re-

sultado de los dramáticos cambios traídos por el incremento de las condiciones de dominación de las tecnologías en nuestras vidas y por los radicales nuevos significados de representación disponibles a nosotros para organizar la percepción humana sensorial (1989: 21).

Las tecnologías de la visión nos han acercado lo distante y han roto la noción de espacio y tiempo. El mismo hecho de que el ojo humano empiece a acostumbrarse a mirar a través de lentes implica ya un ejercicio post-observación en el sentido que depositamos la confianza en la lente para aprehender algo de lo real y creer que ella está ahí. Hasta el siglo XIX la pintura aparentaba la representación, pero lo hacía sobre la base de la ideación de los objetos o las posturas. La perspectiva incluso era una invención que permitía acomodar lo real dentro del cuadro. La diferenciación entre lo pintado y lo mostrado era naturalmente una cuestión no discutible. La pintura todavía podía advertirnos el hecho de que era posible conceptualizar la realidad. La imagen en el siglo XX llevada al extremo por las tecnologías hace que ella misma se constituya en una nueva realidad. Hay un proceso que va desde lo que es hacer la mimesis del mundo a través de las imágenes hasta hacer el mundo mismo en las imágenes. Aquí se fundaría la naturaleza de las culturas de la imagen y de la digital respectivamente.

La cultura de la imagen es esencialmente la cultura del último período de la Modernidad demarcada todavía en la linealidad de la historia y la constante presentificación de la promesa política de la abundancia. Las imágenes constantemente nos muestran que llega el futuro. Que el espacio se acorta, que el tiempo ya no existe, que es posible mirar más allá de lo que el ojo humano no mira. Es una cultura de la simulación, aparente último estadio del simulacro. Jameson indica que el simulacro es “la copia idéntica de la que jamás ha existido el original” (1995: 45). Para este crítico inglés, si el simulacro caracteriza también la evolución del pensamiento moderno en el sentido de mostrar la promesa política mediante imágenes, la cultura de la imagen en sí misma es la del simulacro que contendría

como efecto la espectacularización de lo real, y la vaciedad de la misma imagen para mostrarse como mero signo. En esencia la cultura de la simulación es una cultura de la liquidación de los referentes en tanto la simulación es una “suplantación de lo real por los signos de lo real” (Baudrillard, 1978a: 7). La genealogía del simulacro sería:

- a) La falsificación [que] es el esquema dominante de la época “clásica” del Renacimiento a la revolución industrial.
- b) La producción [que] es el esquema dominante de la era industrial.
- c) La simulación [que] es el esquema dominante de la fase actual, regida por el código (Baudrillard, 1980: 59).

A la primera corresponde, según Baudrillard, la ley natural del valor, donde el mundo objetivo aparentemente simbolizado terminará siendo un signo mimético de la realidad, su falsificación y la construcción de ídolos de estuco. La esencia de esta etapa, sin duda, es la de la imitación de la naturaleza y, de algún modo, el control mismo de la naturaleza. La imagen será tributaria a este efecto.

A la segunda corresponde, la ley mercantil del valor donde los signos ya no se referencian a una tradición o a un orden natural. Representarán pero en el marco de la producción de la era de la industrialización. Las imágenes podrán producirse y reproducirse en serie por el ejercicio de la manipulación de las tecnologías y las técnicas implícitas. Acá se daría ya un primer cambio, pues habría una “extinción de la referencia original” (ídem: 65) para hacer efectiva la materialización de los objetos o imágenes idénticas distribuidas en series hasta el infinito (ibídem). Por lo tanto, el valor estaría en función de la ganancia de la producción simbólica y su reproductibilidad que garantizará el que la imagen, por otro lado, tenga una preponderancia vital en el imaginario social. De hecho, a esta etapa corresponde también la misma acumulación. Ya no se coleccionan objetos de arte, sino la totalidad del mundo, en forma de fotografías y videos que pueden ser registrados por cualquier ciudadano. En el film del franco-suizo Jean Luc Godard, “*Los Carabineros*” (1961), la secuencia de

los campesinos alegres que muestran a sus esposas fotografías y postales de su paso por Europa enfatizando que “son ricos y que se han apoderado del mundo”, tras volver de una guerra en la que se les habría prometido riqueza, abundancia, rapiña y violación (en el fondo “progresar”, salir de pobres) para satisfacer sus paupérrimas vidas, es elocuente en este marco.

A la tercera corresponde, la ley estructural del valor donde emerge el código de la representación. La paradoja establecida en este régimen es la emergencia del significante más que del significado imponiéndose como lo nuevo-real. Esta operación de cambio estaría ilustrado del siguiente modo:

...hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio -precesión de los simulacros- (Baudrillard, 1978a: 5).

Lo fundado será, entonces, una imagen desprovista de toda referencialidad, es decir, una imagen que parece ya una mentira antes que una evidencia de algo en concreto.

Habrían cuatro fases de la imagen (que en el fondo no son más que las cuatro fases también de la génesis de la cultura de la imagen hasta el presente):

- 1) Donde aquélla “es el reflejo de una realidad profunda” (ídem: 14), siendo una buena apariencia por lo que es sacramental e idolátrica.
- 2) Cuando “enmascara y desnaturaliza una realidad profunda” (ibídem), siendo, contrariamente a la anterior, maléfica porque es una mala apariencia. Aquí se inauguraría la simulación en la pérdida del referente.
- 3) “Enmascara la ausencia de realidad profunda” (ibídem) y

se muestra como si fuera una apariencia pero al mismo tiempo es encantadora y fascina.

- 4) “No tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro” (ibídem). Acá aparecería la conciencia de lo nostálgico. Pues las imágenes aluden a algo que en esencia no existe pero la muestran como si existiere.

La Modernidad evidencia, de este modo, que la racionalidad está también traspasada por la imaginación de esa racionalidad. Las películas no sólo muestran los dramas de las personas y las sociedades que pretenden historizar sus imaginarios de felicidad sino que también van exponiendo, paralelamente, que es posible vivir alrededor del confort que suponen las tecnologías en un mundo soñado. El cine es tributario efectivamente de la simulación. Muestra lo que son modelos de comportamiento, o modelos de vida, a los cuales inconscientemente toda sociedad y cultura se va abocando. El cortocircuítaje de la realidad se da justamente por la precesión de la imagen formando imaginarios nuevos de sociedad.

Lo interesante del caso es que la publicidad retoma luego esta presunción al hacer evidente las promesas tecnológicas y de vida del cine. En ambos se muestran casas con tecnologías que solucionan las cosas, o aparecen (incluso hoy con más fuerza) las imágenes de nuevas tecnologías que serán insertadas en el mercado. La idea educadora de la imagen tiene que ver evidentemente con el pensamiento de utilización de los nuevos aparatos que traerá una supuesta revolución moderna. La televisión acelerará esa idea de subsumirse en la Modernidad tecnológica y evocativa tratando de mostrar el *futuro como prometedor, más que como una promesa*, puesto que ella muestra ya que la promesa se va cumpliendo. La evidencia de ello es una televisión que, por el efecto de la mercantilización, es más expresión de una cultura del consumo de bienes que hacen posible la felicidad.

Si el fin de lo social estaba aparejado con la idea del consumo, desde el marco de la cultura de la imagen es obvio decir que ello es consecuencia también de esa cultura de masas *mostrada* en las pantallas. Baudrillard apunta que:

si toda la riqueza fuese sacrificada, la gente perdería el sentido de lo real. Si toda la riqueza llegase a estar disponible, la gente perdería el sentido de lo útil y de lo inútil. Lo social está ahí para velar por la consecución inútil del resto a fin de que los individuos sean asignados a la gestión útil de su vida (1978b: 79-80).

Bajo esta premisa, la televisión no puede ser social en los términos que antes reclamábamos, es decir, sirviendo a todos y atendiendo las demandas de todos. ¿Acaso esto no es más que la misma trampa de la sociedad de masas? Es social porque, de acuerdo a los fines y presupuestos de los grupos de gestión o de dominación, sirve de articulador para que los productos puedan ser consumidos o deseados por quienes puedan acceder a ellos. Por ello la televisión muestra la riqueza, la expone, la hace disponible. Por ello que la gente encuentra razones reales para subsumirse en la televisión y en la pantalla, no tanto por hipnotismo o alienación, sino para lograr adquirir o restaurar nuevos capitales simbólicos los que en el fondo son lo que cohesionarán a las comunidades de acuerdo a un proyecto particular, aunque este esté literalmente abocado a la reproducción del capital.

Pero habría un cuarto momento en la genealogía del simulacro. Y es aquél que tiene que ver con lo digital, lugar donde se sitúa eminentemente la *realidad virtual*. Corresponde, por otro lado, al momento en el que las computadoras y la cultura digital han cobrado su preeminencia en el plano de lo social. Esta etapa vendría a ser al mismo tiempo, la de la postmodernidad.

Baudrillard llama a este nueva etapa, la del fractal o la de la viralización:

...después de la fase natural, la fase mercantil, la fase estructural, ha llegado la fase fractal del valor... [En la] fase fractal, o también fase viral, o también fase irradiada del valor, ya no hay ninguna referencia, el valor irradia en todas las direcciones, en todos los intersticios, sin referencia a nada, por pura contigüidad. En esta fase fractal ya no existe equivalencia, ni natural ni general, ya no se puede hablar realmente de ley del valor, sólo existe una especie de epidemia del valor, de metástasis general del valor, de proliferación y de dispersión aleatoria (1997: 11).

Así, la *fractalización vendría a ser la esencia de la cultura digital* en tanto lo digital no es más que la inesencia del átomo siendo fundamentalmente el mundo de la información, es decir, del bit como factor primario. Negroponte (1995) señala que la cultura digital es la cultura de la era de la *postinformación* consecuencia de la era informacional definida por la emergencia de las computadoras. La cultura digital estará demarcada por los siguientes ejes:

- a) la información es personalizada, en este sentido, es una cultura unipersonal donde el mapa es de uno solo siendo la persona la unidad demográfica de ese mapa;
- b) la individualización digital hace que la persona no sea un dato estadístico sino un conjunto de información adicional; es decir, el sujeto fractal es un sujeto hipertextual, pues está ligado a otros ámbitos de información;
- c) la relación se da a través de las máquinas que más que sistemas de mediación, son aparatos “cargados” de sensibilidad, pues interactúan;
- d) ya no existe espacio ni tiempo: la función determinativa del hipertexto (un texto que es abierto, bifurcado, no secuencial) hace que no exista geografía alguna ni lugar donde situarse, es decir, descorporización extrema;
- e) el tiempo real es a su vez un tiempo anulado por el efecto del asincronismo, es decir, es la virtualización de la interacción donde un sujeto puede estar en-línea (*on-line*) pero

- no necesariamente estar comunicado con otro quien a su vez sí está conectado con otros diferentes;
- f) es una cultura de red, donde todo fluye y por el cual se “navega” al modo de un gigantesco espacio sin lugar: ello funda, por otro lado, lo que se llama “vivir dentro del sistema”, es decir, vivir dentro de la máquina y ser parte de ella; en otras palabras, ser la pantalla misma, o ser los órganos sexuales de la máquina como lo afirmara McLuhan (1996).

La imagen, en este contexto, si bien numérica o de síntesis ya no tiene negativo (Baudrillard, 1993: 147) por lo tanto carece de referencia alguna. Es enteramente manipulada: si la imagen simulada hasta hace algún tiempo funcionaba como un espejo, como un espectáculo de uno mismo y de su creación de la realidad, la nueva imagen digital es un modo de traspasar ese espejo para transformarse en artificial y mostrarse como tal fundando su propia realidad impugando los sentidos y lo táctil.

El ejemplo más tácito de esta situación se da en la película “*Forrest Gump*” (1993) de Robert Zemeckis. En una imagen se observa al actor Tom Hanks saludando al ex-presidente nortamericano John F. Kennedy en un documental histórico real como si el film, que en realidad se hizo, hubiera registrado efectivamente ese encuentro. En la cultura digital ya no hay memoria sino apropiación de toda huella para hacer de ella imágenes diferentes y al mismo tiempo, clones. Uno puede inventarse su reflejo a gusto y paciencia.

LA VIRTUALIDAD Y LO POSTMODERNO

La *realidad virtual* es un *oxímoron*: aparentemente habría una contradicción en dicha enunciación. De hecho, se podría afirmar, que la realidad es ya virtual en términos de que es una construcción bio-

lógica de las personas y mediante la percepción, es la manera de dar sentido a lo real el cual está fuera de nosotros. Pero también lo es porque aun cuando la realidad fuera existente más allá de nuestra percepción, nuestra mirada, nuestra subjetividad la virtualiza por efecto de las tecnologías. Si un oxímoron es una aparente contradicción puede dar pie también a lo que se llama *pleonasm* que es una expresión redundante. El concepto “realidad virtual”, entonces, es lo uno y lo otro, pero sobre todo, juega su sentido en su aparente contradicción. Negroponte apunta que, “la realidad virtual puede convertir lo artificial en algo tan real como la realidad, o quizás, aun más real que esta” (1995: 122). Como se observa, la realidad virtual ingresa en el plano total de los simulacros fractales en tanto ya no hace evidencia algo de la realidad sino que *es* la realidad misma como nuevo objeto.

La virtualidad, que supone vaciar de sentido el espacio y el tiempo o hacer de ambos elementos inexistentes, está basado en un presupuesto postmodernista. Si la Modernidad implica el buen vivir (como fundamento del progreso) al cabo de un futuro próximo (para lo cual los medios de comunicación visuales irían siempre recordando la proximidad de esa llegada, sobre todo mostrando las tecnologías y el bienestar que se pueden lograr con el esfuerzo y el trabajo), la postura postmoderna tiene que ver con una crítica a ese modo de objetivar la realidad. Ésta plantea que no es necesario seguir prometiendo la llegada de ese futuro sino que es posible vivir el futuro de forma inmediata.

Por otro lado, si la Modernidad está estructurada sobre la linealidad de la historia, la idea postmoderna de los acontecimientos está basada sobre el hecho de que por fin se ha llegado al fin de la historia y, por lo tanto, de esa historia lineal que construía el progreso social y político. Entonces, el futuro estaría ya presente y estaría abierto a que se le pueda construir como un presente continuo. La noción de *hipertexto* hace que este hecho se manifieste con su verdadera radicalidad. Si el hipertexto es un texto bifurcado, abierto, un

palimpsesto de signos y planos, un espacio que tiene yuxtapuestos otros espacios y al mismo tiempo la confluencia de esos espacios hace que todo esté por construirse, la nueva realidad es definitivamente la de su constitución desde el fin de la historia misma. Narrativamente el hipertexto supone no necesariamente empezar en forma secuencial hasta llegar a un final, sino comenzar también desde dicho final o cualquier parte del relato y hacer que este mismo pueda irse articulando de acuerdo a la necesidad del usuario. Vivir el futuro en el presente, de manera continua, hace que uno pueda existir en el seno de las mismas tecnologías.

A las etapas sociohistóricas, a los momentos del simulacro expuestos, la realidad virtual no es una suma sino el cierre de un proceso de reorganización con implicancias fundadoras. De hecho la vida cotidiana se ha hecho virtualizando la imaginación. El cine o la televisión como la publicidad ficcionalizan lo real y como he afirmado, incluso han logrado una suerte de reemplazo. Pero cuando el cultivo de las tecnologías hace que ellas tengan un papel preponderante en la conformación actual de las culturas, lo virtual tiene un giro, pues, todo el mundo de ensoñaciones imaginadas ahora son *generadas* por las mismas tecnologías: ellas no coadyuvan sino que crean realidad. Javier Echeverría señala que la realidad virtual pertenece a lo que él denomina el “tercer entorno”, es decir, “un espacio social generado por las tecnologías informáticas y comunicacionales” (2000: 67). De acuerdo a ello, los tres entornos son:

- la naturaleza;
- la ciudad, y
- el entorno telemático.

En Echeverría, la idea modernista de dominio de la naturaleza implica el desarrollo de tecnologías haciendo la diferencia entre lo natural-animal-salvaje con lo civilizado-lo cultural y el mundo de la racionalidad. Sobre la naturaleza entonces se opera un primer entor-

no: el de la creación de un hábitat acorde a las aspiraciones del ser humano. La constitución de las ciudades y de los territorios como segundo entorno no es una casualidad porque hace justamente el desarrollo de esa diferencia y la ideación de un sujeto/agente que se organiza y que políticamente aspira el dominio total de todo, incluidos otros seres humanos. De acuerdo a este planteamiento, entonces, una sociedad en red implica la superación de la idea civilizatoria donde la tecnología cumple ahora con eficacia la premisa emancipadora: los entornos ahora hacen posible que todo se reestructure, incluso el cuerpo y la sensibilidad. Por otro lado, en el tercer entorno, el de la realidad virtual, la gente se reúne en nuevas comunidades, deshistóricizadas para “generar nuevas modalidades de realidad” (ídem: 75).

Recogiendo algunos de estos planteamientos ese tercer entorno tendría algunos rasgos (ídem: 77 y 78): es *informacional*, ya que se basa en el presupuesto del bit, es decir, de lo digital, del espectro binario del 1 y del 0; es *representacional*, donde el cuerpo no tiene esencia sino que uno como usuario-creador puede construirse el cuerpo y la textura o el color deseado (es una especie de *en-carnación* del bit); es *comprimido* o no ocupa espacio, o mejor dicho, es la expresión de una forma de constitución heterotópica de una forma social; es *tecnológica* en el sentido que inscribe la lógica de vida en un espacio que sólo existe en la mente y en la imaginación (ciberespacio); tiene *movilidad electrónica* donde los seres humanos interactúan o acceden por “flujos electrónicos”; es *multimedial*, porque apela a una diversidad de medios; es *digital* ya que en la interacción tecnológica se requiere que uno sea también tocado por la tecnología misma (piénsese nada más en el sexo virtual, con cascos y prótesis que se sujetan a las partes erógenas y sexuales del cuerpo); es *distal*, donde los sujetos actúan a distancia, es decir, no se requiere la proximidad; y es *reticular*, en otras palabras, es un tipo de tecnología que está basada en la estructura de red o en espacios que simulan una intrincada red. En el fondo, el simulacro nos hace entrar en el reino de la artificialidad como si fuera lo más natural.

En resumidas cuentas, la realidad virtual supone esencialmente el manejo y la manipulación de las tecnologías de la visión como si ellas fueran parte del cuerpo de una persona. Puesto que el sujeto social está descorporizado, las tecnologías conscientizan de la no necesidad de lo físico por la emergencia de la sensibilidad. Acá habría un juego de evasión constante, de una realidad que se construye por el efecto del impacto de los sentidos y, sobre todo, de la posibilidad del control y de la eliminación de la muerte.

La realidad virtual tiene que ver con el desarrollo tecnológico y de una forma de ver la vida. Implica la eliminación del riesgo y del peligro lo que determina una nueva economía: es estar de antemano en un lugar o en una situación. Negroponte dice de ella:

...la idea de la realidad virtual es transmitir la sensación de "estar ahí", brindando, por lo menos a través de la vista, lo que se sentiría al estar viviendo la situación en la realidad y, lo que es aun más importante, haciendo cambiar la imagen de inmediato, cuando el protagonista cambia su punto de vista (ídem: 123).

Ese estar ahí es por efecto de imágenes previamente diseñadas y que tampoco tienen en sí mismas (hasta ahora) la misma definición que tendría la percepción del ojo humano ante lo real. La realidad virtual podría mostrar en el *píxel* que ella es también inexistente, pero tal es su fuerza, que es imposible decir que no existe, porque es *immersativa* sobre la perspectiva tridimensional de las imágenes digitales o numéricas. Su antecedente es la fotografía holográfica.

Puesto que es tecnológica, la realidad virtual se basa en la articulación e integración de diversos dispositivos que hacen que la experiencia de sentir sea mucho más exacta y concreta. Si la idea de vivir dentro de las máquinas y de hacer realidad es ya un hecho con los videojuegos o con los cascos de realidad virtual que ya se pueden ver todavía como objetos limitados en la vida de las sociedades altamente tecnológicas, el insertarnos dentro del cerebro es una presunción mucho más compleja. En un film del alemán Wim Wenders "*Has-*

ta el fin del mundo" (1991), el inventor de un aparato maravilloso que registra y permite ver los sueños escapa para que no le roben su máquina que finalmente será llevada hasta el fin del mundo justo cuando está por caer sobre la tierra un satélite artificial que fue bombardeado por error. Es el apocalipsis.

La película muestra esa doble paradoja de la cultura fractal y de la realidad virtual: pues ya no es posible el mundo sin tener conciencia del sueño, es decir de la inconsciencia que está en una región poco explorada del cerebro, justamente aquella que hace que se forme la visión. Su exploración implica ingresar no sólo al mundo del pasado, al mundo mítico sino también el mundo creativo de la fantasía donde es posible perderse infinitamente. Por contraposición, es el fin del mundo. Es la muerte que está pendiendo sobre las cabezas de los seres humanos. El sueño sería ir más allá de la propia muerte. Dertouzos dice que con la realidad virtual uno entra en el dilema filosófico de si el mundo que nos rodea existe realmente o si está sólo en la cabeza (1998: 98).

Entonces la idea de explorar lo inexplorado, supone estar inmerso en otros lugares y vencer la propia distancia. De pronto lo imaginado se hace posible. Uno se inmersa sin estar presente. La descorporización, por lo tanto, es la exploración de la hipersensorialidad. Pero del mismo modo, tal descorporización (por la eficacia de las tecnologías de la visión) supone la eliminación del otro, en definitiva, del espejo al cual estamos sujetos. Por ello, la cultura digital es eminentemente individual e individualizante. Si se *elimina la alteridad*, al otro, mediante el software para ser uno mismo y vivir dentro de uno mismo, de la propia sensorialidad, ya no cabe la muerte porque ella también es lo otro, es la cara que asemejaba en las fotografías según Barthes (1992), las mismas que operaban como espejos aun dentro de los simulacros funcionales.

TECNOLOGÍA Y CIBERCULTURA, CUERPOS VIRTUALES Y CUERPOS AUTODEPURADOS

A la sombra del sistema industrial y sus imposiciones, es contemporáneo de la reapropiación dirigida del cuerpo y la sexualidad, en la que cada cual vuelve a ser dueño de su cuerpo y libre de su placer, una vez interiorizada la función sexual y reinvestido el cuerpo como instrumento de producción de placer. También aquí se dibuja una edad de oro del Eros funcional y productivo. En uno y otro caso: desublimación represiva (Jean Baudrillard, 1996a: 112)

A lo largo de este análisis se ha sugerido el tema que la tecnología es determinante en la construcción de la realidad. Mucha gente piensa que con ella las relaciones humanas se han despersonalizado y, en el momento actual, todavía se ve la amenaza de la tecnología como el lugar de sometimiento y de eliminación de la humanidad en el mismo sentido que George Orwell parecía plantear en su famosa novela “1984” (escrita en 1949); o el lugar de la locura como parecía insinuar la obra de Mary Shelley, “Frankenstein” (escrita en

el siglo XIX). Orwell ilustraba con su obra el totalitarismo, la otra cara de la moneda de un sistema social que privilegia la institucionalidad implantada recurriendo a tecnologías de control y observación, dando como resultado un ser como el ideado por la Shelley. Quizá hay mucho de “horror gótico” en estas metáforas pero prevalecen también interesantes presupuestos que se pueden extraer para el análisis. Entre ellos, la condición tecnológica que orienta la vida social de los pueblos y culturas.

Las tecnologías han estado presentes constantemente en la vida de los sujetos sociales desde tiempos inmemoriales. El problema, sin embargo, está en el hecho de que la Modernidad al constituirse alrededor del cultivo de las tecnologías como una razón emancipatoria pretende optimizar precisamente la productividad a la par que liberar al ser humano del destino divino basado en el trabajo y el sufrimiento. De alguna manera, la tecnología se erige en el medio justificatorio para lograr el sometimiento de la naturaleza, meta del proyecto histórico al que se encuentra abocado la humanidad, y también la descorporalización del ser humano en su vía de deificación.

Desde esta perspectiva, la tecnología parece ser el conjunto de artefactos de dominio, lo que de alguna manera lleva a la idea de la preeminencia de la máquina como presupuesto cultural. Aunque esta acepción puede ser muy generalizada y hasta cierto punto convencional, es posible decir que la tecnología es mucho más que aparatos o máquinas, es decir, *hardware*.

Para definirla, es menester precisar la relación entre técnica y tecnología.

TECHNÉ-TECNOLOGÍA COMO RECURSOS MODELADORES DE LO SOCIAL

La *técnica* es una emergencia de la necesidad humana para conseguir sus propios fines. De ahí que el concepto se relacione tan-

to con el de *arte* como con el de *ciencia* tal como lo sugirieron los filósofos de la antigüedad. Sin embargo, esta noción tiene sus bases míticas en el sentido que, los seres humanos una vez que son expulsados del paraíso, puesto que han dejado de recibir los dones de la tierra de manera libre, deben trabajar para que la tierra se vuelva productiva. De este modo, hay una relación interesante en la idea estar abandonados a los designios de la naturaleza-buscar la productividad-realizar el trabajo-configurar técnicas, con que el ser humano ya no es moldeado con el barro de la tierra-debe nacer del vientre femenino-sufrir el dolor-pero también desarrollar su propia capacidad adaptativa. En esencia, esta relación explica el presupuesto de la tierra improductiva y la necesidad del desarrollo de la agricultura como escenarios de objetivación de la técnica y cultivo de las tecnologías, además, por otro lado, lugar de la primera revolución humana.

De este modo, la humanización de la tierra trae aparejada la idea del desarrollo del trabajo para la generación de riqueza, en un principio alimentaria y luego económica. Sin embargo, para quienes trabajan, Dios sigue beneficiándoles de bienes y de poder de tal modo que el mismo trabajo adquiere un valor intrínseco en el sentido religioso, hecho que se instaura como un imaginario político determinante en las sociedades agrarias. Para que el trabajo agrícola sea sistemático el ser humano debe ejercitarse en ese su arte y perfeccionar para ello ciertas destrezas que justamente deben permitir la clamada productividad de la tierra. Este arte de sembrar la tierra es casi el mismo que el ejercido por los artesanos quienes deben transformar los elementos de la tierra en diversidad de objetos. Por lo tanto, si bien la técnica en un primer momento es arte, no necesariamente es el "*techné*" griego, concepto que va más allá de lo artesanal.

La agricultura requiere de saberes más especializados como los de la guerra. Ést, entonces, se constituye en el lugar de desarrollo de nuevos artefactos, estrategias y también el escenario que permitirá contrapesar tecnológicamente (por la vía del robo y de la invasión) las carencias impuestas por los desates inesperados de la na-

turaleza. De ahí que el artesano, como el agricultor pronto se constituyan, ambos, en las fuerzas de los ejércitos de tal manera que se pueda armonizar el arte de sembrar (hacer) con la ciencia de guarear (saber hacer).

Entonces, el segundo plano de la técnica es la *ciencia* (episteme). No es solamente el conjunto de saberes adquiridos sino conocimiento constituido. Es decir, *conocimiento para saber hacer o conocimiento del hacer y del crear*. Por ello, los griegos hablaban de la ciencia ya como un saber operacional basado en la determinación de la verdad, gracias a la cual las prácticas podrían tener éxito en la transformación de la naturaleza. Farrington plantea, desde este punto de vista, que, “la exaltación del conocimiento práctico contenido en las técnicas hasta hacer de él un método de análisis de los fenómenos naturales, fue el paso verdaderamente revolucionario” (cit. Olabuenaga, 1997: 4), de la humanidad. Sin embargo, en el proceso de establecer la racionalidad de la técnica por la vía de hacer de ella la base de la cultura y al mismo tiempo de la constitución de modelos de la ciencia, la técnica se establece, como señalará Marcuse (cit. Habermas, 1994: 55), en una ideología al permitir la racionalización de la vida contra la fuerza de la naturaleza. En este sentido, la racionalización de la sociedad estará marcada por el progreso científico y técnico (ídem: 54).

Así, la transformación de la naturaleza implicará que se desarrolle un tipo de actividad especializada que demandará, por otro lado, ya no el ejercicio de las artes sino, sobre todo, de la constitución del conocimiento en acción. No se trata ahora de saber sino tener algo más que ello lo que diferencia la técnica de la *techné* en el sentido más complejo.

Por lo tanto, la idea de practicar un arte se sujeta a la noción de tener una técnica. Olabuenaga nos dirá al respecto:

... hoy entendemos por técnica una ciencia aplicada, preocupada por la eficacia, basada en un pensamiento experimental, operando sobre objetos materiales, orientada hacia esquemas mecánicos para transformar

conscientemente la naturaleza, situándose en una línea de progreso y renovación (1997: 6).

La técnica como *techné* es un tipo de conocimiento racional, que finalmente persigue el buen vivir, determinación utópica que en la filosofía griega implica un conocimiento de lo utilitario, de lo militar y del gobierno (e incluso del cuerpo), elementos que finalmente constituirán la ciudad como "*politeia*". Por ello, Habermas dice que la técnica se constituye en un proyecto histórico-social no sólo de dominio de la naturaleza sino también de grupos sociales (1994: 55). En la Modernidad, la técnica está ligada a la política, por ejemplo, y ella demarca mucho del campo de la comunicación. No solamente sujeta la vida cotidiana, sino también, está en el marco de las relaciones entre agentes sociales. De este modo,

...la técnica [es] la capacidad de disposición científicamente racionalizada sobre procesos objetivados; nos referimos con ello al sistema en el que investigación y técnica están conectadas con la economía y la administración y retroalimentadas por ellas (ídem: 123).

Aristóteles indicaba que hay una diferencia entre quien construye un timón y otro que sabe para qué sirve. Es decir, un carpintero puede saber hacer timones, darles una forma y ubicarlos en una estructura funcional, pero quien tiene verdaderamente la *techné* (en un sentido más científico, la técnica) es el capitán que sabe cómo, porqué y para qué debe tener tal forma y dispuesto en tal estructura. Uno es constructor y otro es el ingeniero, uno es el trabajador y otro el político. Hoy día con el desarrollo de las tecnologías virtuales, la acumulación de capital simbólico y cultural operado gracias a la comunicación y al consumo de productos, quien posee algo además está en correlación con los sistemas de poder. Incluso se afirma que la información es un poder y muchas empresas de gestión de información, de hecho, han entrado en la dinámica del gobierno. En este sentido, no es raro pensar en el ejemplo aristoteliano aludido la

metáfora misma del poder y de la autoridad, es decir, de quien ejerce el gobierno dado que la palabra timón (*cyber*) significa tanto navegación y también *gobierno*, es decir, *conocimiento*.

Sin embargo, hay otro término ligado a la cuestión de la *techné*: la creación. La evolución humana está marcada precisamente por la creación, tanto de socialidad cuanto de vida. La técnica ha implicado que el ser humano desarrolle sus capacidades intelectuales y cognitivas al punto de abandonar el simple uso de las manos (que en definitiva tiene que ver con el ejercicio del arte y del artesano). El perfeccionamiento de la racionalidad humana, entonces, ha hecho la creación de artefactos como inventos que enfrentarían, por un lado, la rudeza de la naturaleza y, por el otro, la necesidad de contar con excedentes de la producción extraída a ella. Por lo tanto, el ejercicio creativo de la humanidad implicó, de algún modo, el tener conciencia de la capacidad movilizadora de la técnica del mismo modo que su conocimiento y dominio, campo que ha determinado la configuración de la *tecnología*.

Si la técnica viene a ser la racionalidad de los artefactos construidos para lograr determinados fines tanto sociales como económicos, la tecnología es,

...el conjunto ordenado de todos los conocimientos usados en la producción, distribución (a través del comercio o de cualquier otro método) y uso de bienes y servicios. Por lo tanto, cubre no solamente el conocimiento científico y tecnológico obtenido por investigación y desarrollo, sino también el derivado de experiencias empíricas, la tradición, habilidades manuales, intuiciones, copia, adaptación, etc. (Sábato y Mackenzie, 1982: 25).

De este modo, hay en el hecho tecnológico conocimiento constituido, saberes, recursos y máquinas aunque también comprende, como he ido esbozando, instituciones sociales, sistemas de representación y racionalidad científica que han permitido el dominio tanto de la naturaleza como de sus aspectos más complejos, como la genéti-

ca en un caso. Sin embargo, se debe hacer notar que la tecnología al abarcar tal diversidad de constituyentes (*complejo industrial*, nos dirá Loutard, s.f.), implica también el imaginario modernista visto esta vez desde la perspectiva del progreso material, el cual, en definitiva hace que el concepto de tecnología sea *ideológico*.

En parte, la sociedad de la información basa su presupuesto en el desarrollo de las tecnologías, abarcando desde usos pasando por la racionalidad y la rigurosidad de la ciencia, el cálculo económico hasta la valorización del mismo conocimiento esta vez como presupuesto también mercantil.

Es interesante evidenciar en este campo, por ejemplo, el que el medio de comunicación global por excelencia sea la Internet al mismo tiempo que la televisión interactiva como dos grandes horizontes unificadores de la racionalidad tecnológica (la ciencia de los útiles) y la tecnocrática (la tecnología como emancipador del trabajo impuesto).

Teniendo en cuenta esto, la tecnología también se articula como una nueva fuerza de producción que inscribe relaciones de producción. La razón de la evolución del capitalismo en parte se sostiene sobre el desarrollo tecnológico-industrial pero con una variante, pues en tal desarrollo aquellas relaciones de producción están demarcadas por las luchas de clase y nacionales. Como dice Amin (1999: 149), el fenómeno tecnológico permite ver cómo se dan las formas de control de lo tecnológico en el mundo: en parte la industrialización que soñaba con la liberalización de la fuerza de trabajo también implicó el reemplazo de la misma por las máquinas generando el progreso para un margen de la sociedad (en base a la explotación excedentaria y la generación de plusvalía) pero estableciendo rangos de desigualdad notables entre seres humanos, al inicio, entre sociedades y luego entre culturas.

Hoy las nuevas tecnologías implican un avance societal y global impresionante pero coadyuva a que paradójicamente muchas culturas se queden en el atraso.

LA TECNOLOGÍA Y LA SOCIEDAD GLOBAL

¿Qué significa este cambio cualitativo del panorama tecnológico en lo global?

En la sociedad de la información se ha ampliado el empleo de las tecnologías no sólo para la coacción de la naturaleza y la creación de excedentes, sino que se ha impuesto la lógica del valor por el dominio de los imaginarios. La estrategia que involucra es el transparentamiento del progreso por su propia ilusión, lograda a través del *uso de las tecnologías con la lógica de las comunicaciones*. De este modo, parece evidente que no hay tecnologías de la comunicación, sino que hay una historia (como conjunto o como discurso) de los aparatos que no solamente han mediado (podríamos extender las ideas de Debray esbozadas en el primer capítulo) el dominio de la naturaleza sino también el dominio de la lógica de salir de ella. La idea de la muerte de Dios nietzchiana en el fondo parece estar sobredeterminada tanto por la creación de un mundo diferente donde el ser humano es amo y señor cuanto por la autocreación de sí mismo, noción que nos lleva tanto a la *biotecnología* como a la *biopolítica*.

Al afirmar que el cambio cualitativo está en el uso de las tecnologías con la lógica de las comunicaciones, pienso que la sociedad de la información es, de hecho *orgánica*. Castells precisa un dato que es importante señalar en este sentido:

Los profetas de la tecnología predicán una nueva era, extrapolando a las tendencias y organizaciones sociales la lógica apenas comprendida de los ordenadores y el ADN (1998a: 30).

De este modo, las tecnologías orientadas al procesamiento de información se han tornado como los fundamentos de un nuevo paradigma de desarrollo societal donde se prevé la puesta en escena del valor como determinante histórico además que como motor. Pero no solamente el valor como signo de una economía mercantil sino tam-

bién el valor como unidad de conocimiento o *bit* por el cual el panorama de la sociedad-mundo cambia definitivamente. La importancia del *intangibile* como presupuesto base de las nuevas tecnologías hace justamente que se revitalice el promesa redentora puesta en ellas.

La información de hecho ha sido el elemento fundamental para la dinámica de la historia humana y ha traspasado incluso a las naciones modificando sus rostros. En este sentido, las tecnologías han supuesto tanto la percepción y el borramiento de la distancia cuanto la imaginación de mundos posibles (recordemos, por otro lado, lo ya dicho respecto de la realidad virtual). La *planetarización de los sentidos* es una consecuencia de esta situación porque las tecnologías aceleraron notablemente el sentido de lo espacial y lo temporal, haciendo que todo esté disponible inminentemente y todo sea (inter)cambiable. El fundamento de la geoinformación sugerida por los Toffler (1997), es justamente la emergencia de una nueva economía basada en las tecnologías en el marco de un gran cuerpo societal pensado como organismo y organización.

Pensar la nueva era bajo estos presupuestos nos lleva a mirar con atención a la sociedad como un cuerpo vivo que se alimenta necesariamente con información y donde las tecnologías cumplen el rol de conectores o vasos comunicantes. Cuando los sociólogos contemporáneos se refieren a la formación de la sociedad de redes, están señalando prácticamente a la imagen de un cuerpo global interconectado en sí mismo donde cada parte al mismo tiempo puede ser autónomo. La idea de *red* implica, de este modo, la combinación de tecnologías y medios los que hacen que el cuerpo vivo al que me refiero se autoregule, crezca en todo sentido, pero también se autodepure. Esto explica el por qué de las actuales teorías de la comunicación y las de la multimedialidad manifiesten como esencia el objetivar la racionalidad no sólo tecnológica sino también organizacional y administrativa. Esto lleva a *concebir la comunicación en términos económicos*.

Una economía del cuerpo, por un lado, tiene presente dos componentes para la administración de su vida: uno, ambiental y, el

otro, orgánico. Uno permite la relación con el entorno en tanto, el segundo, implica el desarrollo de diversas funciones que permiten el sostenimiento de la vida misma. En este marco, el *ciberespacio* y la *cibercultura* son unos escenarios interesantes y novedosos porque se constituyen en territorios de simulación (Turkle: 1997: 16) de esa nueva economía. El primero es el lugar de circulación de información y el segundo el de la confluencia de creadores intensivos. Pero ambos nos llevan a expresar un hecho muy importante en lo contemporáneo. Pues al territorio ubicuo y descentrado, multicultural, multi-técnico corresponde, en buena medida, un cuerpo totalizante y totalizador. No es de extrañar que en este entorno las tecnologías, sobre todo las informáticas, se constituyan en el eje articulador de la nueva socialidad descentrada, desterritorializada.

Entonces, el *cuerpo social* es un *cuerpo simbólico* tal como lo sugieren Heller y Fehér (1995), es decir, un cuerpo ideológicamente motivado. En este contexto, los nuevos sujetos sociales ya ni siquiera aparecen como consumidores (probable penúltima etapa del capitalismo) sino como sujetos-dato de una cadena de producción simbólica, donde ellos poseen al mismo tiempo el capital del conocimiento, es decir, de lo intangible estratégico. El sujeto ya está diseñado de antemano y sólo cabe ingresar o ajustarse a ese diseño. En la idea de simulación, la tecnología aparece como determinante. Latham, recogiendo la tesis de Max Frisch, dice:

...[considérese la tecnología, como] el único truco que consiste en organizar el mundo de modo que no tengamos que experimentarlo (en McLuhan, 1996: 15).

Los planteamientos utópicos que están detrás del ciberespacio y de la cibercultura son, por este motivo, la intensificación de la inteligencia por la interacción con aparatos inteligentes, la diversidad cultural sin confrontaciones, el acceso intensivo a la información y la descentralización de los medios de comunicación, viejo ideal para construir una democracia más plena. El espacio de visibilización

de estos entornos es, naturalmente la *Internet*, espectro *hipermedial* que se plantea como un universo de alteridades que se resignifican constantemente. Si en el ciberespacio se instituyen los tráficados de nuevas identidades y prácticas globales, en la cibercultura, aquellas se constituyen en un constante estado de flujos (Faura, 1999: 104 y 105). De este modo, cuando vemos a la sociedad de la información como cuerpo, estamos observando al mismo tiempo, cómo se realiza la constitución de las nuevas relaciones entre los agentes sociales con las máquinas donde, por medio de ellas, se visualiza por anticipado la emancipación como proyecto ya no ideal sino objetivado. Además, en este cuerpo-sociedad red tiene una característica especial: establece como políticas correlacionadas, la vida y la emancipación a través de las cuales el sujeto social debe individualizarse para lograr su autorrealización y autoidentidad lo que supone que luche también por lograr justicia e igualdad de sus pares (Giddens, 1994: 147). Por fin la idea de la otredad como determinación socio-histórica se consolida en el nuevo hiperespacio social: somos también los “otros de los otros”.

DEL CUERPO SOCIAL AL NUEVO CUERPO TECNOLÓGICO

Un segundo criterio para pensar la idea de cuerpo vivo es visualizarle como una tecnología y emparentarla con la noción de máquina. McLuhan señala que toda tecnología es una *prótesis*, una extensión del cuerpo humano, que al mismo tiempo está signada por la fascinación. En el equívoco de Narciso al confundir su imagen reflejada en el agua con la de otra persona se desarrolla, por un lado, el mito de la tecnología que entumece (por algo el nombre Narciso inscribe el significado de “narcosis”) y, por el otro, la idea de la simbiosis de la máquina con el ser humano. Al verse reflejado, Narciso se adapta a su propia extensión, hace que este se establezca como

un servomecanismo de sujeción hasta constituirse en un sistema cerrado (McLuhan, 1996: 61). En el fondo lo que ha pasado es haber hecho de su cuerpo una tecnología de sometimiento pero al mismo tiempo de liberación. La idea del reflejo en el agua, por otro lado, implica la muerte del sujeto por la preeminencia de su mutación, la descorporización y su transformación digital (se puede decir lo mismo del *libro* que es, a decir de McLuhan la extensión del ojo y la *ropa* que se parangona con la piel, donde libro y ropa son tecnologías de mutación, es decir, de transferencia y cambio (cf. McLuhan y Powers, 1996)).

Una economía del cuerpo, desde este punto de vista, requiere objetivar la autoamputación como fin mismo de ese cuerpo que sujeta. En el presupuesto de la prótesis se encuentra el concepto de la *ablación* (extrañar, extirpar) como pérdida de un sentido y del mismo cuerpo que es reemplazado por la tecnología. Baudrillard precisa que esta idea de pérdida de parte del cuerpo o el cuerpo mismo, es decir, autoamputación por un artefacto que amplifica o corrige nuestras propias limitaciones naturales, tiene que ver con la excentricidad del cuerpo tecnológico (1997: 36), es decir, a mayor cantidad de extensiones puestas al cuerpo social y humano, mayor saturación de información. Ello se revierte en cuerpo simbólico, es decir, en tecnología de simulación y de simulacro. Es el cuerpo gravitacional como las mismas tecnologías satelitales o, dicho de otra manera, es el *sujeto fractal* que toma conciencia de la pérdida de su destino histórico. ¿No es acaso, el *piercing* o el *morphing*, practicados hoy con obsesivo entusiasmo por grupos de jóvenes, la desconstrucción del cuerpo social por un cuerpo virtualizado y prediseñado por la era de la información? Es el texto que se lleva en el cuerpo para recubrir a la tecnología que ha dejado de producir significado.

En el presupuesto de que las tecnologías se emplean bajo la lógica de la comunicación se puede explicar el cómo los aparatos se conjugan con la realidad intermediando al cuerpo humano haciéndose pasar por aquél. No es que el ser humano haya sufrido una trans-

formación por su adaptación en la Tierra, sino que parcialmente su mutación obedece a las invenciones tecnológicas que él mismo ha desarrollado, lo que ha redundado tanto en el cambio de su forma física como de su percepción y de su sensorialidad. McLuhan plantea de este modo que,

...fisiológicamente, el hombre, en su uso normal de la tecnología (o de su cuerpo diversamente extendido), es constantemente modificado por ella a la vez que descubre un sinfín de maneras para modificarla a ella. El hombre se convierte, por decirlo así, en los órganos sexuales del mundo de la máquina, como la abeja lo es en el mundo vegetal, y ello le permite fecundar y originar formas nuevas. El mundo de la máquina corresponde al amor del hombre cumpliendo sus deseos, es decir, proporcionándole riqueza. Uno de los méritos de la investigación de la motivación ha sido la revelación de la relación sexual del hombre con el automóvil (1996: 66).

Cuando se habla de la emergencia de los medios de comunicación en el siglo XX y la sobredeterminación de estos en la vida cotidiana de las personas, se hace hincapié en el hecho de que la mutación del cuerpo (por la ablación referida) implica reconocer a las tecnologías como sistemas de comunicación sabiendo que esta lógica se presenta hoy primordial. La *indexación* (volver todo un índice, una señal) de la realidad es considerar que ella debe integrarse a nuestro cuerpo. La realidad y la naturaleza, por lo tanto, se adaptan y se reconfiguran en torno a la corporalidad humana. Por ello, las tecnologías se emplean del modo comunicativo para lograr tal modificación.

El vencimiento de la naturaleza por la técnica implica poder cooptarla y modificarla a nuestra conveniencia: crear un mundo nuevo como realidad. Por ello, la realidad de la visión es aquella creada por las tecnologías de la visión, que en definitiva, son tecnologías de información. En la modelización del mundo tales tecnologías se constituyen en medios y canales, puesto que ponen al alcance del ser humano la posibilidad fascinante de la transformación prediseñada. Esta una de las caras de los medias, la otra es lograr la desconexión de

partes del cuerpo en relación a la realidad: ya no se está en un lugar, se tiene ese lugar por la *teleobjetivación* como nos planteará Virilio (1997: 24).

En el contexto actual es preponderante ver el rol que toma la informática y la computadora. Se trabaja ahora sobre la base de todas las tecnologías que han permitido el cambio: *el cerebro*. Tanto la computadora como el cuerpo vivo se asemejan al cerebro orgánico. En el cuerpo están las pulsiones del placer, en el cerebro la racionalidad y lógica de la creación imbricados ambos, pero poco descubiertos todavía.

A fuerza de hablar de la electrónica y de la cibernética como extensiones del cerebro -escribe Baudrillard-, de alguna manera es el cerebro mismo el que se ha transformado en una extensión artificial del cuerpo, y que por tanto ya no forma parte de él (1996b: 28).

De este modo, la tecnología se transforma en un fin. En siglos pasados, ella era un elemento alienador (sujetante, enajenante), porque las actividades productivas giraban en torno a su lógica. En el mundo presente, en la nueva realidad, contrariamente al pensamiento común, la tecnología ya *no* aliena. En la consideración de la autoamputación y de la extensión, tanto tecnología como ser humano están integrados, es decir, forman un circuito integrado (ídem: 33). Se conforman y al mismo tiempo hablan un solo lenguaje y establecen una relación comunicativa interna donde ser humano-tecnología-conocimiento es independiente y al mismo tiempo parte de un sistema en red complejo y multimedial.

De hecho esta nueva representación plantea un problema a la luz de las argumentaciones expuestas en el presente ensayo. La promesa del proyecto modernista sufre una transformación sutil, pues no es que solamente se requiere vencer a la naturaleza sino también "reprimir, silenciar y sublimar la "naturaleza en nosotros" (Heller y Fehér, 1995: 7) lo que lleva a la situación de emanciparse del propio cuerpo tanto físico como social. De este modo, cobra sentido la idea

de *considerar al cuerpo como una tecnología* que funcione como una máquina de procesamiento y de transformación de la naturaleza. La noción del *cuerpo-máquina* estaba ya sugerida por Foucault en “*Vigilar y castigar*” (1988), objeto contundente de la biopolítica, la cual supone doblegar ese cuerpo creado por la naturaleza para hacer de él un cuerpo simbólico. La sujetización del cuerpo, por lo tanto, tiene que ver, por un lado, con la convergencia cuerpo humano-tecnología.

Lo anterior provoca que el cuerpo se constituya en un sistema de producción, esté regulado por ciertas condiciones, esté resuelto a la optimización de su potencialidades, se integre a toda una red de sistemas económicos y de control; y, por otro lado, requiera de la supervisión de todos los recursos y procesos biológicos que generan vida, que regulan un equilibrio ecológico (Heller y Fehér, 1995). El cuerpo se acomoda, entonces, a una racionalidad materializadora, contrariamente a lo que indica Foucault en el sentido, de someter el cuerpo a la “prisión del alma”.

Desde este punto de vista, el cuerpo, como tecnología, y el cerebro, como su microtecnología (acá hay un trazado que va del artefacto al chip) se dinamizan dentro de cinco condiciones (c.f. Masuda, 1984):

- a) *Memoria*: donde la información se almacena, se procesa o se sistematiza. La memorización ha sido una de las características más relevantes de las tecnologías y medios de comunicación en los dos últimos siglos, pues la desconfianza hacia la visión humana-natural (el papel de la fotografía ha hecho que la realidad se la constate, se la descubra para el ojo humano) del mismo modo que la desconfianza hacia la memoria (por su fragilidad) impliquen la construcción de sistemas de organización que van desde las bibliotecas hasta el diseño de las computadoras. Ampliando la tesis de Virilio en sentido que la fotografía ha impuesto la estética de la desaparición (1997: 25), pode-

mos decir que la memoria del cuerpo simbólico también supone una estética de la desaparición, pues cada tecnología que procesa y almacena al final vuelve obsoleto el mundo de tal modo que sus textos se conforman en monumentos, como lo confirmara Foucault.

- b) *Programación y autoprogramación*: como todo cuerpo, la tecnología funciona de acuerdo a un determinado *software*. Lo que el ADN es para el cuerpo humano, el sistema es para la computadora. Si el cuerpo debe enfrentarse a la naturaleza, su ADN va determinando consecutivamente las fases de la mutación.

¿Qué pasa si se considera también el ADN como una microtecnología? La programación estará en relación a la configuración de amplias bibliotecas o librerías de información a disposición para la creación de cualquier nuevo entorno o nuevo objeto y cuerpo.

Hay dos referencias sobre este aspecto que valen la pena resaltar.

La primera es una llamativa metáfora en el film *"Titán A.E."* (2000) de Don Buth y Gary Goldman, cuando los héroes del espacio encabezados por ese joven incrédulo que se ha perdido en el infinito del recuerdo de su padre ya muerto, encuentra la nave-matriz-globo "terráqueo" simulado que guarda en su seno, como una gigantesca biblioteca, en frasquitos, todos los ADN de las formas de la vida de la Tierra la que en algún momento fue destruida por una fuerza maligna. Empleando todo este arsenal genético, el héroe y su novia nuevamente "procrean" no solamente a la raza humana en un nuevo planeta sino también a la diversidad de esas formas de vida, desde animales, plantas, agua, y lo que se pueda imaginar. ¿No supone el descubrimiento del genoma humano una reconcepción del cuerpo como tecnología? ¿El crear vida de "una nueva ma-

nera” acaso no es una manera de establecer una “otra naturalidad” donde el cuerpo ya no se siente ajeno? ¿Esta metáfora no refleja acaso la excelencia del proceso comunicativo cumplido a cabalidad?

La segunda es más de carácter científico. Una noticia aparecida en el diario El Comercio resalta en su titular: “El ADN, otro medio para guardar datos”. Ésta señala que un grupo de científicos israelíes lograron construir una computadora con la molécula portadora de los genes humanos, paso inicial que correlaciona el ADN con la informática, la biología y la genética. El principio es, de acuerdo a la nota, “seguir los pasos de la naturaleza y usar el ADN para almacenar y procesar información” (2001: B7) hecho que ya se había ensayado en 1994 para hacer un cálculo de matemática. Aunque el proceso parece ser sumamente complejo, el hecho nos antepone ante una interesante situación: pues el ADN también puede ser empleado tecnológicamente en una cadena de información-comunicación orientada a la gestión misma de la vida relacionada con las máquinas. ¿No es acaso un paso previo para la creación de sujetos técnicos?

- c) *Copia*: nuestra memoria siempre recurre a los sueños, a las imágenes guardadas, a esos bancos de datos internos para subsistir. El ADN se visibiliza en el nuevo ser, del mismo modo que el *software* se visibiliza en la pantalla a través del disco duro. La información se copia digitalmente, se transfiere, se direcciona. Acá la noción de clonación cobra fuerza en la idea del cuerpo como máquina. La comunicación aparece como señal enviada hasta el infinito de su repetición, como una onda hertziana.
- d) *Codificación*: puesto que el ADN es *software*, está constituido por rangos de series que se denominan *código genético* y cuyo orden y disposición hace justamente la diversidad

étnica y social de la humanidad. En términos generales, tal código es el famoso *bit* presupuesto por Negroponte (1995) que no es más que valor de información o conocimiento llevado a un extremo radical además de ser una unidad que *contiene* y que no solamente “es”.

- e) *Control*: Como todo cuerpo, las nuevas tecnologías son también discriminatorias, pues obedecen a sistemas de evaluación y de mandato. Por ello, los cuerpos sociales que no entran en competencia finalmente no pueden convertirse en cuerpos simbólicos, es decir, en *cuerpos de información-comunicación* lo que funda como lo ha sugerido Negroponte, una ruptura generacional y cultural más que económica-mercantil.

Considerando lo mencionado el cuerpo tecnológico-simbólico *es una estructura de información* en sí misma, pues desarrolla mecanismos de transmisión y control del flujo de la información contenida del mismo modo que refina sus modos de procesar aquella, perfecciona un interfaz que va más allá de la propia piel. Este tipo de corporalidades no es ciencia ficción, sino que ya se está dando en la realidad, aunque todavía no en un plano extendido. En este punto, la cita que hace Mark Dery de la obra de McLuhan y la del artista de *body-art*, Stelios Arcadiou (Stelarc) no parece descabellada:

Al igual que McLuhan, que resumió su intuición fundamental con la supesta máxima: “*el medio es el mensaje*”, Stelarc condensó sus teorías en un solo y mediático aforismo: “*el cuerpo está obsoleto*”. Si las suspensiones eran una suerte de lecciones sobre los límites físicos y psicológicos del cuerpo terrestre, las acciones cibernéticas de Stelarc son los últimos ensayos antes de la evolución posthumana. Prótesis de alta tecnología, tecnología médica de control y cartografía del cuerpo conllevan la promesa, asegura Stelarc, de una evolución controlada -el resultado no ya de una mutación progresiva durante generaciones sino de transformaciones somáticas tecnológicamente controladas-. “*Los transplantes*”, escribe, “*son experimentos de evolución*”. Según Stelarc, tecnologías minia-

turizadas y biocompatibles harán algún día de cada individuo una nueva especie singular.

[Para Stelarc, entonces:]

“La evolución acaba cuando la tecnología invade el cuerpo. Una vez que la tecnología da a cada individuo la posibilidad de progresar individualmente en su desarrollo como cosa [sic], la cohesión de la especie ya no tiene importancia”.

La filosofía del artista de trascender a través de la tecnología está ligada a una teleología de la era espacial: para Stelarc, nuestro destino está en las estrellas. Si está destinado a alcanzar la *“velocidad de escape planetario”*, piensa Stelarc, el cuerpo debe, en primer lugar, ser *“objetivizado”*:

“Ya no tiene sentido considerar el cuerpo como receptáculo del espíritu o del vínculo social, hay que verlo más bien como una estructura por controlar y por modificar. El cuerpo no como sujeto sino como objeto, no como objeto sino como objeto de diseño”.

Replantearse el cuerpo más en términos de un “esto” que de un “yo”, permite someterlo a un perfilado balístico, “amplificado y acelerado”, convertido en “proyectil postevolutivo”. Unos humanos que hubiesen zarpado a bordo de una odisea extraterrestre darían cuenta de que es *“difícil aguantar lo complejo, blando y húmedo que es el cuerpo”*, predice Stelarc. El cuerpo debe ser vaciado, endurecido y deshidratado, eliminando toda víscera inútil, para poder ser *“un receptáculo mejor para la tecnología”*. Su piel debe ser arrancada y sustituida por una dermis sintética capaz de convertir la luz en elementos químicos nutritivos y de absorber a través de sus poros todo el oxígeno necesario para la vida. Un sistema interno de diagnóstico rápido controlaría los escasos órganos restantes, y *“robots microminiaturizados”* (nanomáquinas), *“colonizarían la superficie y las arterias internas para aumentar la población de bacterias, con el fin de comprobar, vigilar y proteger el cuerpo”* (1998: 183-184).

Las imágenes mostradas por películas como *“Blade Runner”* (1982) de Ridley Scott o *“Robocop”* (1987) de Paul Verhoeven o

"*Terminator II*" (1992) de James Cameron, desde esta perspectiva parecen más reales que la propia ciencia ficción y se anticipan como imaginarios de corporalidades nuevas que deben insertarse en la realidad cotidiana de las personas. De hecho este presupuesto se está dando, no sólo con los nuevos interfases tecnológicos que mediatizan la realidad (que van desde las gafas polarizadas o las computadoras de bolsillo), hasta los walkman o discman, los relojes digitales que en este momento incluso pueden calcular la posición del usuario en un espacio geográfico y grabar mensajes telefónicos). ¿Y el cibersexo? La Internet ha supuesto también la riesgosa liberalización del pensamiento respecto de los aparatos de mediación y de extensión. Una política profiláctica (que de hecho tiene una base racista tal como la diseñó Hitler en su momento) ahora implica no requerir del otro sino de usar su tecnología en uno mismo, a modo de simulacro onanista.

ADN COMUNICACION

Desde una tercera perspectiva, una economía del cuerpo nos lleva a pensar en la regeneración del cuerpo hasta el extremo que se autodepura como pasa en la informática y en el ADN. Suponer que ingresamos a la lógica de la codificación-programación y copia es entender que los seres humanos están necesitando *acelerar* los procesos evolutivos. Para ello, la proclama de la sociedad de la información ya no es simplemente económica sino también informacional: el conocimiento intensivo más el desarrollo afectivo-emocional que implica la corporalidad dan como resultado la depuración profiláctica de los sujetos sociales y de la misma sociedad. Este supuesto bordea en un fascismo rasgado por la fascinación tecnológica. Este es su riesgo y a la vez su promesa. En realidad, el cuerpo simbólico que se autodepura ya no lo hace por la propia evolución sino por la tecnología. En el sentido de la biopolítica, este proceso también está deter-

minado por la tendencia dominante de la imaginación social componente historizador promovido correlativamente por los medios de comunicación en el mismo momento que han dejado de ser tecnologías de información (Heller y Fehér, 1995: 43).

Si el futuro es la eliminación de las partes más molestosas del cuerpo, el presente vive una primera etapa, la transexualidad, en el sentido de la mutación en la transfiguración del sexo, es decir, la indiferenciación sexual señalada por Baudrillard. El filósofo francés escribe:

El ectoplasma carnal que es Cicciolina coincide aquí con la nitroglicerina artificial que es Maddona, o el encanto andrógino y frankensteiniano de Michael Jackson. Todos ellos son mutantes, travestis, seres genéticamente barrocos cuyo look erótico oculta la indeterminación genérica. Todos son "gender-benders", tránsfugas del sexo... Michael Jackson, por ejemplo. Michael Jackson es un mutante solitario, precursor de un mestizaje perfecto en tanto que universal, la nueva raza de después de las razas... (1997: 27).

Michael Jackson es apenas la punta de un iceberg el cual también comprende jóvenes y generaciones que acuden a la cirugía estética para arreglarse la nariz, los senos o las piernas, y que en la práctica, son los ejemplos del *morphing* social que aun es físico e incluso estético como es el caso de los cuerpos tatuados. La palabra de moda en el mundo contemporáneo es "*transgénico*" y se refiere al cruce controlado de código en el ADN de animales o plantas para crear entidades nuevas, expresión más extrema hoy de lo que se puede hacer gracias a la ingeniería genética. Los cuerpos transgénicos todavía aun son injertos más que modificaciones o empates con la compleja cadena del ADN pero, insisto, son todavía aspectos de la punta de ese iceberg tecnológico que seguramente en pocos años (la vuelta de la esquina) serán vistos en su mayor radicalidad. Pero, ¿qué pasa cuando lo transgénico es la unión no sólo de ADN sino también de hardware? como ejemplifica el film, "*Johnny Mnemonic*"(1995) de Ro-

bert Longo o como evidencia la noticia de El Comercio sobre la creación de una computadora en base a ADN humano (2001); o, ¿qué sucede cuando nuestro cuerpo se ha virtualizado totalmente al punto de ser parte del *software* e introducirnos en él? tal como sugiere el film, “*The Matrix*” (1999) de los hermanos Wachofski (cf. Rodrigo: 2000).

Un artículo de la revista norteamericana “*Wired*” de febrero del 2000 se refiere a algo que parece ser un experimento novedoso e inocuo. La portada se refiere al tema en los siguientes términos:

“I, Robot: Cybernetics pioneer Kevin Warwick is upgrading the human body -starting with himself” [Yo, Robot: el pionero de la cibernética, Kevin Warwick está mejorando el cuerpo humano -empezando por él mismo] (2000).

La referida portada muestra a un científico con el brazo descubierto y en holograma, superpuesto, el implante tecnológico que ha sido introducido en él, precisamente en el hueso. La cibernética como territorio de los *autómatas inteligentes* hace significar el experimento como algo que no está lejano y que es necesario para el ser humano para “mejorarse”. La idea de mejoramiento (*upgrade*) implica también el depuramiento de fallas del sistema original. La palabra *upgrade* es ampliamente empleada en el mundo de la informática sobre todo cuando a una versión de una aplicación se le han introducido cambios para su mejor funcionamiento. La meta de este experimento es, al introducir un chip en el cuerpo, conectarse al sistema nervioso de tal manera que no sólo se accede a nuevas sensaciones sino también a *comandar y controlar* aparatos y medio ambiente electrónica-fisiológicamente. Contrariamente al supuesto aterrador que este experimento provoca pensar, Warwick ve en el fondo la premisa emancipatoria de la ideología tecnológica:

...El potencial para avances médicos en las existentes incapacidades es fenomenalmente importante. ¿Podría ser posible añadir una ruta adi-

cional para tener más sensaciones o proveer de posibles caminos para ciegos o personas sordas para que ellas puedan “ver” u “oír” a través de anchos de onda ultrasónica o infrarroja? Probablemente una persona ciega podría navegar entre los objetos con un radar ultrasónico, casi en el mismo estilo que los murciélagos lo hacen. Los robots han sido programados para realizar este tipo de acciones, sin embargo, los neurocientistas no han descartado la idea para los humanos. Pero poca gente ha tenido su sistema nervioso ligado o conectado a una computadora, de este modo el concepto de sentir el mundo circundante empleando más que nuestras habilidades naturales, es aun ciencia ficción. Pero espero cambiar esto (ídem: 144-145).

Por último, si hay una economía corporal, también es preciso definir a la comunicación en este ámbito. La *comunicación multimedial* supone la puesta en escena de todos los elementos y recursos o herramientas tanto corporales como espaciales. No solamente es comunicación verbal para la transmisión de un determinado mensaje sino también comunicación no verbal y estratégica que, en relación al mensaje vehiculado, permite el cambio de percepción del mundo y la configuración de una nueva visión. Desde este punto de vista, la comunicación multimedial es multiesférica, multidimensional y multiplataforma. No hay intercambio, hay interactividad. No hay mediación, hay integralidad comunicativa. La vieja noción de poner en común se vuelve ahora, un *hacerse un común*.

Pero ligada a la estrategia del cuerpo, la comunicación es componente vital de su *software*. Permite el negociación simbólica.

Acá vale traer a la memoria las secuencias de los encuentros entre el ser humano (su máquina) y la máscara (el cuerpo virtual) en la película “*Misión a Marte*” (1999) de Brian de Palma. Al principio un pequeño robot, comandado por los astronautas se topa con la montaña que esconde a una máscara-pirámide, envía señales equivocadas lo que hace la destrucción de casi la totalidad de la tripulación. Pero luego, cuando el segundo grupo, el cual ha ido a rescatar a uno de los astronautas perdidos, encuentra que en las señales de sonido

que emite la máscara se mimetiza el código genético (que no es solamente estructura de la arquitectura de la vida) en forma de señal comunicativa, ellos deciden establecer el contacto con los extraterrestres completando la cadena de ADN presupuesta en dicha señal. La respuesta es positiva y los astronautas ingresan a la máscara que es, al mismo tiempo, medioambiente, historia, universo, sistema planetario, cuerpo, racionalidad, creación, nave espacial y entorno de comunicación.

Contrariamente a afirmar que la comunicación se ha vuelto vacía, el supuesto tecnológico hace que ella sea un escenario de constante revalorización del *bit*. Podemos aventurarnos, es mi hipótesis, a decir que *la comunicación es una cadena incompleta (o completa) de significados que constantemente se está regenerando y que necesita de esta regeneración*. La comunicación, como sistema es también organismo y en términos más amplios, lenguaje.

Si la biopolítica tiene que ver con el sometimiento del cuerpo para su transformación maquínica, lo que planteo finalmente es que la promesa postmoderna implica el dominio de la tecnología del cuerpo para eliminar a la máquina. Por ello, hoy el cuerpo es objeto de diseño. Pasamos de la simulación al simulacro del cuerpo cuando este se vuelve parte del software, del ADN genético, de la comunicación como sistema.

BIBLIOGRAFÍA

AUGÉ, Marc

- 1996 Los “no lugares”: espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. Gedisa. 1ra. edición, 2da. reimpre-sión. Barcelona.

AMIN, Samir

- 1999 Los fantasmas del capitalismo: una crítica de las modas inte-lectuales contemporáneas. El Ancora. Bogotá.

BARTHES, Roland

- 1978 Sistema de la moda. Gustavo Gili S.A. Barcelona.
1992 La cámara lúcida: nota sobre la fotografía. Paidós. Barcelona.

BAUDRILLARD, Jean

- 1978a Cultura y simulacro. Kairós. Barcelona.
1978b A la sombra de las mayorías silenciosas ...o el fin de lo so-cial. Kairós. Barcelona.
1980 El intercambio simbólico y la muerte. Monte Avila. Barcelona.
1989 Crítica de la economía política del signo. Siglo XXI. México D.F.
1991 La Guerra del Golfo no ha tenido lugar. Anagrama. Barcelona.
1993 Televisão/Revolução: o caso Romênia. En, Andre Parente (org.), “Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual”. Editora 34. Río de Janeiro.

- 1995 La ilusión del fin: la huelga de los acontecimientos. Anagrama. 2da. edición. Barcelona.
- 1996a El espejo de la producción. Gedisa. 1ra, edición, 1ra. reimpresión. México D.F.
- 1996b Videosfera y sujeto fractal. En, Varios, "Videoculturas de fin de siglo". Cátedra. Madrid.
- 1997 La transparencia del mal: ensayo sobre los fenómenos extremos. Anagrama. 4ta. edición. Barcelona.
- BERGER, John y LUCKMANN, Thomas
- 1986 La construcción social de la realidad. Amorrortu. Buenos Aires.
- BERLAND, Jody
- 1998 Cartografiar el espacio: las tecnologías de formación de imágenes y el cuerpo planetario. En, Aronowitz, Stanley; Martinsons, Barbara y Menser, Michael (comp.), "Tecnociencia y cibercultura: la relación entre cultura, tecnología y ciencia". Paidós. Barcelona.
- BORJA, Jordi y CASTELLS, Manuel
- s.f. La ciudad multicultural. Documento electrónico. URL: <http://www.aquibaix.com/factoria/articulos/borjcas2.htm>. S.e. Barcelona.
- BOURDIEU, Pierre
- 1991 La distinción: criterio y bases sociales del gusto. Taurus. Buenos Aires.
- BOURDIEU, Pierre y PASSERON, Jean Claude
- 1982 A reprodução: elementos para uma teoria do sistema de ensino. Livraria Francisco Alves S.A. 2da. edición. Río de Janeiro.
- BRITTO GARCÍA, Luis
- 1996 El imperio contracultural: del rock a la postmodernidad. Nueva Sociedad. 3ra. edición. Caracas.
- CASTELLS, Manuel
- 1988 La cuestión urbana. Siglo XXI. 12da. edición. México D.F.

- 1998a La era de la información: economía, sociedad y cultura. Vol. I: La sociedad red. Alianza. 1ra. edición, 2da. reimposición. Madrid.
- 1998c La era de la información: economía, sociedad y cultura. Vol. III: Fin de milenio. Alianza. 1ra. edición, 2da. reimposición. Madrid.
- CLARK, Marga
- 1991 Impresiones fotográficas: el universo actual de la representación. Julio Ollero / Instituto de estética y teoría de las artes. Madrid.
- DE BRIGARD, Emile
- s.f. The history of ethnographic films. Compilación de lecturas para el curso "Anthropology 595: visual anthropology". Prof. Heidi Larson, verano de 1991. UCLA. Los Angeles.
- DEBRAY, Régis
- 1994 Vida y muerte de la imagen: historia de la mirada en Occidente. Paidós. Barcelona.
- 1995 El estado seductor: las revoluciones medialógicas del poder. Manantial. Buenos Aires.
- DETOUZOS, Michel
- 1998 Qué será: cómo cambiará nuestras vidas el nuevo mundo de la informática. Planeta. Bogotá.
- DERY, Mark
- 1998 Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo. Siruela. Madrid.
- ECHEVERRÍA, Bolívar
- 1991 Modernidad y capitalismo (quince tesis). En, Varios, "Debates sobre Modernidad y postmodernidad". Unidos/Nariz del Diablo. Quito.
- 1998 Valor de uso y utopía. Siglo XXI. México D.F.
- ECHEVERRÍA, Javier
- 1995 Cosmopolitas domésticos. Anagrama. Barcelona.
- 2000 Un mundo virtual. Plaza & Janés. Barcelona.

ECO, Umberto

1995 La Edad Media ha comenzado ya. En, Eco Umberto (et alt.), "La nueva Edad Media". Alianza. 1ra, edición, 3ra. reimpresión. Madrid.

1998 La isla del día de antes. Plaza & Janés. Barcelona.

EL COMERCIO, Diario

2000 Los operativos de seguridad son parches: una lectura sociológica [por Marcos Arteaga]. Entrevista. Domingo, 17 de septiembre. Diario El Comercio. Quito.

2001 El ADN, otro medio para guardar datos. [ANSA, Londres]. Noticia. Domingo, 9 de diciembre. Diario El Comercio. Quito.

ESTEINOU MADRID, Javier

2000 Siglo XXI, leyes del mercado y nuevo proyecto de comunicación en América Latina. Documento electrónico. Innovatec-Innovarium, Inteligencia del Entorno C.A. URL: <http://www.innovarium.com/Indculturales/proycomalJEM.htm>. Caracas.

FAURA I HOMEDES, Ricard

1999 La cultura local en el ciberespacio: el papel de los freenets. En, Cucurella, Leonela (comp.), " Antropología del ciberespacio". Abya-Yala. Quito.

FOUCAULT, Michel

1988 Vigilar y castigar. 14va. ed. Siglo XXI. México D.F.

1999 Espacios diferentes. En, Michel Foucault, "Estética, ética y hermenéutica". Obras esenciales, Vol. III. Paidós. Barcelona.

GARCÍA CANCLINI, Néstor

1990 Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la Modernidad. Grijalbo. México D.F.

1995 Consumidores y ciudadanos: conflictos multiculturales de la globalización. Grijalbo. México D.F.

2000 La globalización imaginada. Paidós. 1ra. edición, 1ra. reimpresión. México D.F.

GARCÍA CANCLINI, Néstor (coord.)

1998 Cultura y comunicación en la ciudad de México: la ciudad y

los ciudadanos imaginados por los medios. Grijalbo S.A. / Universidad Autónoma Metropolitana, Iztapalapa. 1ra. edición. México D.F.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús

1993 Narrativa audiovisual. Cátedra. Madrid.

GARCÍA RAMÓN, María Dolores

1985 Nuevos horizontes geográficos en las décadas de los 70 y los 80: hacia una geografía humanística. En, García Ramón, María Dolores (ed.), "Teoría y método en la geografía anglosajona". Ariel. Barcelona.

GARRETÓN, Manuel Antonio

1995 Democracia, ciudadanía y medios de comunicación: un marco general. En, Macassi, Sandro (ed.), "Comunicación y ciudadanía: los medios, nuevas plazas para la democracia". Asociación de Comunicadores Sociales Calandria. Lima.

GIDDENS, Anthony

1994 Consecuencias de la Modernidad. Alianza. 1ra. edición, 1ra. reimpresión. Madrid.

GONZÁLEZ REQUENA, Jesús

1992 El discurso televisivo: el espectáculo de la postmodernidad. Cátedra. Madrid.

GUBERN, Román

2000 El eros electrónico. Taurus. Madrid.

HABERMAS, Jürgen

1994 Ciencia y técnica como "ideología". Tecnos. 2da. edición, 2da. reimpresión. Madrid.

HELLER, Agnes y FÉHER, Ferenc

1995 Biopolítica: la Modernidad y la liberación del cuerpo. Península. Barcelona.

JAMESON, Fredric

1995a La estética geopolítica. Paidós. Barcelona.

1995b El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado. Paidós. Barcelona.

- 1998 Sobre los "Estudios Culturales". En, Jameson, Fredric y Žižek, Slavoj, "Estudios culturales: reflexiones sobre el multiculturalismo". Paidós. Buenos Aires.
- LYOTARD, Jean-François
- 1987 La postmodernidad (explicada a los niños). Gedisa. Barcelona.
- LOUTARD, Bertrand
- s.f. Tecnología contra civilización. Documento electrónico. Colectivo Mal de Ojo. URL: <http://www.sindominio.net/maldejo/01005.htm>. Madrid.
- LOVEJOY, Margot
- 1989 Postmodern currents: art and artists in the age of electronic media. UMI Research Press. Ann Arbor, Michigan.
- MACHADO, Arlindo
- 1993 Máquina e imaginário: O desafio das poéticas tecnológicas. Universidad de São Paulo. São Paulo.
- MARTÍN BARBERO, Jesús
- s.f. De la ciudad mediada a la ciudad virtual: transformaciones radicales en marcha. Documento electrónico. Innovatec-Innovarium, Inteligencia del Entorno C.A. URL: <http://www.innovarium.com/CulturaUrbana/VirtualJMB.htm>. Caracas.
- 1987 De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía. Gustavo Gili. México D.F.
- 1992 El proyecto: producción, composición y usos del melodrama televisivo. En, Jesús Martín Barbero y Sonia Muñoz (eds.), "Televisión y melodrama" Tercer Mundo. Bogotá.
- 1995a La comunicación plural: alteridad y socialidad. En, Macassi, Sandro (ed.), "Comunicación y ciudadanía: los medios, nuevas plazas para la democracia". Asociación de Comunicadores Sociales Calandria. Lima.
- 1995b Secularización, desencanto y reencatamiento massmediático. En, Rev. "Diálogos de la comunicación" #41, marzo. Felafacs. Lima.

- 1999 Arte, comunicación, tecnicidad en el fin de siglo. Documento electrónico. URL: http://www.elbardelauni.com/home/cursosdeverano/martin_barbero.htm. Bogotá.
- 2000 Comunicación fin de siglo: ¿para dónde va nuestra investigación?. Documento electrónico. Innovatec-Innovarium, Inteligencia del Entorno C.A. URL: <http://www.innovarium.com/Investigacion/ComJMB.htm>. Caracas.
- MARTÍN BARBERO, Jesús y REY, Germán
- 1999 Los ejercicios del ver: hegemonía audiovisual y ficción televisiva. Gedisa. Barcelona.
- MASUDA, Yoneji
- 1984 La sociedad informatizada como sociedad post-industrial. Fundesco / Tecnos. Madrid.
- MCLUHAN, Marshall
- 1968 La influencia del libro impreso sobre el lenguaje en el siglo XVI. En, Marshall McLuhan y Edmund Carpenter (eds.): "El aula sin muros: investigaciones sobre técnicas de comunicación". Cultura Popular S.A. Barcelona.
- 1996 Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano. Paidós. Barcelona.
- MCLUHAN, Marshall y POWERS, B.R.
- 1996 La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación en el siglo XXI. Gedisa. Barcelona.
- MEYERHOLD, V. E.
- 1988 El teatro teatral. Arte y Literatura. La Habana.
- MIGNOLO, Walter
- 1998 Postoccidentalismo: el argumento desde América Latina. Documento electrónico. URL: <http://ensayo.rom.uga.edu/critica/teoria/castro/mignolo.htm>. S.e, S.l.
- NEGROPONTE, Nicholas
- 1995 Ser digital. Atlántida. 4ta. edición. Buenos Aires.
- OLABUENAGA García, Alicia
- 1997 De la técnica a la techné. En Rev. Electrónica, "A Parte Rei"

- #1. junio. Documento electrónico. URL: <http://gerbal.pntic-mec.es/~cmunoz11/techne.html>. Madrid.
- PCG/Fox
2001 La isla de la tentación: una expedición sexual. Nota de prensa. Diario "Hoy", sección TV, pág. C10. 11 de marzo del 2001. Edimpres. Quito.
- PAZ, Octavio
1987 Los hijos del limo. Seix Barral. Barcelona.
- PÉREZ LINDO, Augusto
1998 Mutaciones: escenarios y filosofías del cambio de mundo. Bibles. 3ra. edición. Buenos Aires.
- POMA DE AYALA, Guamán
1980 El primer nueva corónica y buen gobierno. Edición crítica de John Murra y Rolena Adorno. Siglo XXI. México D.F.
- PUNT, Michael
1997 El elefante, la nave espacial y la cacatúa blanca: arqueología de la fotografía digital. En, Martin Lister, "La imagen fotográfica en la cultura digital". Paidós. Barcelona.
- RADCLIFFE, Sarah y WESTWOOD, Sallie
1999 Rehaciendo la nación: lugar, identidad y política en América Latina. Abya-Yala. Quito.
- RODRIGO MENDIZÁBAL, Iván
2000 Utopía, video-estética y e-xpresionismo (o cómo el 01 se apropia del ser humano en "The Matrix"). En Rev. "Colapsus" #1, julio. Escuela de Comunicación Social / Universidad Politécnica Salesiana / Abya-Yala. Quito.
- SÁBATO, Jorge y MACKENZIE, Michael
1982 La producción de tecnología. Nueva Imagen. México D.F.
- SARTORI, Giovanni
1998 Homo videns: la sociedad teledirigida. Taurus. Madrid.
- SILVA, Armando
1997 Imaginarios urbanos (cultura y comunicación urbana). Tercer mundo. 3ra. edición. Bogotá.

- 1999 Ciudad, imaginarios y televisión. En, Carrión, Fernando y Wollrad, Dörte (comp.), "La ciudad, escenario de comunicación". Flacso Ecuador. Quito.
- SCHILLER, Herbert I.
 1993 Cultura, S.A.: la apropiación corporativa de la expresión pública. Universidad de Guadalajara. Guadalajara.
- TEOBALDELLI, Paolo
 1995 Comunicación multimedial: un difícil test para cualquier teoría de la comunicación humana. Documento electrónico. S.e., S.l.
- TOFFLER, Alvin
 1997a El cambio del poder. Plaza & Janes. 6ta. edición. Barcelona.
 1997b La tercera ola. Plaza & Janes. 6ta. edición. Barcelona.
 1998 El shock del futuro. Plaza & Janes. 7ma. edición. Barcelona.
- TOFFLER, Alvin y TOFFLER, Heidi
 1997 Las guerras del futuro. Plaza & Janes. 3ra. edición. Barcelona.
- TOURAINÉ, Alain
 1998 La transformación de las metrópolis. Conferencia. Documento electrónico. URL: <http://www.aquibaix.com/factoria/articulos/touraine6.htm>. S.e. Barcelona.
- TREJO DELABRE, Raúl
 1996 La nueva alfombra mágica: usos y mitos de Internet, la red de redes. Fundesco / Diana S.A. México, D.F.
- TURKLE, Sherry
 1997 La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet. Paidós. Barcelona.
- VATTIMO, Gianni
 1990 La sociedad transparente. Paidós. Barcelona.
- VERDÚ, Vicente
 1997 El planeta americano. Anagrama. 8va. edición. Barcelona.
- VIRILIO, Paul
 1989 La máquina de la visión. Cátedra. Madrid.

- 1997 El ciber mundo, la política de lo peor. Cátedra. Madrid.
- 1998 Estética de la desaparición. Anagrama. 2da. edición. Barcelona.
- WARWICK, Kevin
- 2000 Cyborg 1.0. En, Rev. "Wired" #8.02, febrero. The Conté Nast Publications Inc. Boulder, CO.
- ZIZEK, Slavoj
- 1998 Multiculturalismo, o la lógica cultural del capitalismo multinacional. En, Jameson, Fredric y Zizek, Slavoj, "Estudios culturales: reflexiones sobre el multiculturalismo". Paidós. Buenos Aires.