

Este nuevo libro busca seguir con la aportación de elementos ante un debate incipiente que cada día nos presenta nuevas aristas y problemáticas. Los artículos que se presentan a continuación tienen como elemento común la inquietante indicación sobre los efectos en la subjetividad desde el surgimiento de la red de redes. Los autores de estos textos, procedentes de diversos campos del saber, más que presentar soluciones, invitan a una discusión que, por su naturaleza, parece apenas comenzar.

José Ezcurdia abre un abanico de cuestiones apuntando a las implicaciones microscópicas ocultas (ambientales, sociales, subjetivas, etcétera) detrás de nuestro uso de la red de redes. Los textos de Ramón Chaverry y Alberto Pineda presentan algunos elementos para pensar una transformación en la subjetividad contemporánea derivadas de nuestro uso de la red. Sandra López e Ismene Ithaí arrojan una crítica a la era digital, la segunda sobre la democratización del conocimiento y el poder, la primera poniendo el acento en la memoria histórica. Una mirada desde los cambios neurológicos interpela a la Web en el artículo de Miguel Ángel Elguea. Finalmente, Alberto Constante se adentra en las profundidades de la *Deep Web* para polemizar sobre la exposición e indefensión de la privacidad en la era tecnológica.

Queremos agradecer a la Dirección General Asuntos del Personal Académico-UNAM, específicamente a programa PAPIIT (Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica) que nos otorgó el proyecto IN403214, sin los recursos otorgados, esta investigación no sería posible.

INTERNET Y NIHILISMO

José Ezcurdia

Detrás de tus pensamientos y tus sentimientos, hermano, hay un soberano poderoso, un sabio desconocido, que se llama sí mismo. Habita en tu cuerpo, es tu cuerpo. Hay en tu cuerpo más razón que en tu profunda sabiduría.

F. NIETZSCHE, *Así habló Zaratustra*

¿Qué es Internet? ¿Cuáles son sus efectos en nuestras vidas y en nuestros cuerpos? ¿Qué impacto tiene en la formación de nuestra conciencia? ¿Desde dónde hablar para dar cuenta de Internet? ¿Cuándo éste se constituye en un proceso de transformación sostenida? ¿Qué vocabulario debe ser utilizado, para asir en su especificidad la forma de Internet mismo que desafía a un pensamiento que no acierta a crear los conceptos para atrapar la peculiaridad de su emergencia y sus mutaciones diversas?

I. La pantalla es la satisfacción de las coordenadas de espacio y tiempo, donde se hace posible la experiencia. Internet no se concibe sin una pantalla. Los planos y pantallas modernos (perspectiva renacentista, plano cartesiano, fotografía, cine, televisión) en tanto que concreción y evolución del *cogito*, encuentran en la pantalla de Internet, a la vez, su ámbito expre-

sivo y constitutivo, y su dominio de plenificación. *Pantalla ergo sum*. Internet-*Windows*, Internet-*Word*, Internet-*Power Point*, Internet-*email*, Internet-*Facebook*... conglomerado de modalidades de un sujeto que corona el arco doctrinal Descartes-Kant-Hegel, en cuanto a la sustancialización de un Sujeto, que a la vez que sostiene interiormente a las Leyes de la Naturaleza, no se concibe sino como la realización de lo real.

Es imposible dar cuenta de la forma de Internet, sin señalar su papel en una Modernidad globalizada que delimita los marcos de su génesis y su significación. Sí, Internet modifica nuestras formas de hacer experiencia, pero siempre en el horizonte del proyecto moderno: Internet es el sagrado corazón de una Modernidad que se renueva para no morir, y que encuentra en su pantalla la vía para producir una realidad que es más real que las flores del campo, más real que un cuerpo cualquiera o más real que el hambre real de los miles de niños que emigran para trabajar como esclavos desde algún lugar de la *favela* planetaria.

Lipovetsky apunta en *La pantalla global* a propósito del papel del cine, en la determinación de la era digital:¹

La transformación hipermoderna se caracteriza por afectar en un movimiento sincrónico y global a las tecnologías y los medios, a la economía y la cultura, al consumo y a la estética. El cine sigue la misma dinámica. Precisamente cuando se consolidan el

1. José Antonio Palao Errando, «Hiperencuadre/Hiperrelato: apuntes para una narratología del film postclásico», en *Revista Comunicación*, núm. 10, vol. 1, 2012, p. 96: «La pantalla cinematográfica actúa como pantalla huésped (en los discursos audiovisuales, la pantalla que ejerce de interfaz último con el espectador, en tanto recoge en su seno otras pantallas en una *mise en abyme multimedia*) de todas las demás pantallas que pueblan nuestra iconósfera y lo hace proponiéndose como su factor de coordinación e integración. En esta época, caracterizada por la proliferación de los *medios ubicuos* (Dovey y Fleuriot, 2011), o denominada de la *pantalla global* (Lipovetsky y Serroy, 2009), evidentemente esos dispositivos han sido integrados en los relatos cinematográficos tanto como en nuestra vida cotidiana, y el cine ha tomado sus cartas en esa partida para preservar la cuota que le corresponde».

hipercapitalismo, el hipermedio y el hiperconsumo globalizados, el cine inicia su andadura como *pantalla global*.

Esta «pantalla global» tiene diversos sentidos, que por lo demás se complementan bajo multitud de aspectos. En su significado más amplio, remite al nuevo dominio planetario de la *pantallasfera*, al estado-pantalla generalizado que se ha vuelto posible gracias a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.²

II. La pantalla de la computadora necesariamente está conectada a una corriente eléctrica, que implica el consumo de combustibles: las imágenes de la pantalla resplandecen únicamente en la medida en que se nutren de un torrente eléctrico que supone la extracción y la quema de petróleo, carbón, gas, uranio y la actividad de un tendido de motores, transportes, aparatos, cables, torretas, antenas, satélites, hélices y máquinas que desborda por mucho la contabilidad de los organismos nacionales e internacionales encargados de gestionar la degradación del ecosistema planetario: ¿cuántos billones de megavatios y cuántos millones de barriles de petróleo son utilizados diariamente, para sostener no solo las innumerables televisiones que tutelan la formación de nuestra conciencia, sino las millones de pantallas de Internet (que incluyen desde luego la televisión), que resultan ya indispensables para dar forma al progreso y a la cultura moderna? En otros términos: ¿cuánta electricidad y cuánto combustible se necesita para sostener en pie al Sujeto trascendental o al Espíritu subjetivo en su incansable camino hacia la autoconciencia? ¿Cuántas minas y pozos, cuántas centrales nucleares y cuántas termoelectricas se requieren, para hacer posible el caudal infinito de WhatsApp que satisfacen la forma de la ciudadanía participativa y democrática propia del Estado moderno?

La electricidad y la contaminación producto de la quema de combustibles diversos modifica el medio ambiente. Insectos y aves, como mariposas, abejas y colibríes, fundamentales en

2. Lipovetsky y Serroy, *La pantalla global*, Anagrama, Barcelona, 2009, p. 22.

los procesos de polinización, han disminuido drásticamente sus poblaciones por la contaminación ambiental derivada del uso del petróleo y por los campos magnéticos y eléctricos, asociados al uso de la telefonía móvil e Internet. Ballenas, delfines y tortugas (al igual que múltiples insectos y aves, como los señalados) perecen por no poder cumplir sus ciclos migratorios y reproductivos, debido a que las propias frecuencias electromagnéticas que producen dichos dispositivos tecnológicos, y la contaminación de los océanos, tierras y cielos, interfieren tanto en sus procesos metabólicos, como en sus sistemas electromagnéticos de orientación y navegación. Selvas, bosques, ríos, lagos y humedales de todo tipo, desaparecen a un ritmo vertiginoso debido a la sed insaciable de combustible que exhibe el entramado tecnológico contemporáneo. Órganos como el corazón y el hígado, así como el organismo en su conjunto del hombre y otros animales, se ven alterados asimismo por los metales pesados que se acumulan en el medio ambiente y por los campos electromagnéticos propios de Internet y sus múltiples extensiones funcionales (teléfonos móviles, cables, antenas, radares, GPS, satélites, etcétera): ¿de qué modo la biósfera está siendo modificada por la emergencia de Internet? ¿En qué medida los campos magnéticos y las condiciones bioquímicas del planeta se ven alterados por el caudal electromagnético y el consumo de combustibles que reclama la red? ¿El sujeto-Internet, se constituye como pantalla que al brillar y producir experiencia, aniquila la vida del planeta? ¿La Modernidad es un convertidor de vida orgánica en electricidad-representación? ¿La representación-pantalla implica la afirmación de la conciencia digital a partir de la combustión del medio ambiente y la degradación de la materia viva?³

3. La bibliografía relativa al calentamiento global, producto de la contaminación atmosférica y la destrucción de ecosistemas es sumamente amplia. Remitimos al lector a la página <http://nationalgeographic.es/medio-ambiente/calentamiento-global> (consultado por última vez el 15 de agosto 2015) con el objeto de revisar una perspectiva general de la cuestión. En relación a la contaminación electromagnética. Cf. [III. El uso de Internet supone una renovación periódica de computadoras y dispositivos varios que han de actualizar sus modelos. El envío de un texto Word por email exige un sistema operativo Windows que se renueva constantemente, un programa Word que se actualiza recurrentemente y una computadora que en un lapso no mayor a 5 años también ha de ser sustituida por una de última generación. La pantalla Internet se renueva y en su renovación encuentra su eficacia: la sociedad consume aparatos, programas, aplicaciones... que son la base del financiamiento de una investigación y una industria científica y tecnológica, que es fundamental en el desarrollo de la industria militar enfocada a la obtención de petróleo y combustibles: la industria militar se financia a partir de la socialización de una investigación científica y tecnológica, que en el uso no solamente del automóvil, sino de Internet, tiene asegurado el motor económico para realizar nuevas empresas. La pantalla-Internet hace efectiva la forma del sujeto moderno como una forma autoproductiva, que en la investigación científica-tecnológica y la economía de guerra, tiene su acicate interior.⁴ El uso del Iphone y del automóvil del ciudadano medio de cualquier democracia moderna, contribuyen a mantener la forma de la guerra como polo afirmativo de un *cogito* que en sus propias cogitaciones constituye sus objetos, dándose forma a sí mismo. Autorrealización de la idea a través de la historia. Internet como realización de lo real.](http://</p>
</div>
<div data-bbox=)

¿Qué sucede con aquellos pueblos desposeídos que carecen de acceso o tienen un acceso limitado a Internet y a la telefonía

es.wikipedia.org/wiki/Contaminación_electromagnética consultado por última vez el 15 de agosto 2015.

4. La bibliografía sobre la génesis del Internet en el marco de la guerra fría y la investigación científica es amplísima. Remitimos al lector a la página web <http://www.Internetsociety.org/es/breve-historia-de-Internet> (consultado por última vez el 15 de agosto 2015) en la que se subraya el contexto militar en el que el Internet mismo tiene su génesis, el papel de las universidades en su concepción, así como los mecanismos que han llevado a su comercialización.

móvil? ¿Qué sucede con aquellas comunidades y naciones que no han integrado a Internet-pantalla en sus patrones culturales? ¿Pueden defender sus derechos ancestrales, con relación a formas de trabajo, de autogobierno y a la posesión de un territorio, cuando sus sistemas de remuneración laboral, sus figuras de gobierno y sus títulos de propiedad no están en un sistema digital que les otorgue funcionalidad, acreditación, legitimidad y valía? ¿Es posible decir que forman parte del mundo civilizado, si no contaminan y no financian la guerra a golpe de teclado? ¿Se encuentran en la senda de la historia?

IV. La arquitectura como arte y como oficio, hasta hace unas décadas se realizaba en grandes estudios con mesas amplias, en las que los arquitectos en equipo utilizaban papel, compases, reglas, escuadras, lápices, que otorgaban un tiempo, una cadencia y un aura peculiar al oficio mismo de la arquitectura. Hoy, los arquitectos trabajan las más de las veces en cubículos frente a la pantalla de una computadora en la que trazan y desplazan líneas con una precisión y una variedad de posibilidades que jamás hubieran soñado en el restirador. El taller de los arquitectos de antaño ha sido sustituido por el mobiliario eficientista e individualista que exigen las modernas herramientas digitales de diseño arquitectónico.

La creación musical se cultivaba antes de la era digital de cara al arte de la notación y la elaboración de partituras, a la excelencia en la ejecución del instrumento, a la armonía en el conjunto y a la conquista de un foro. Hoy, a la vez que la ejecución musical se ve modificada por la digitalización del sonido, procesos como la grabación, la equalización y la masterización condicionan de manera importante la experiencia misma de la producción musical. La creación y la escucha musical se han modificado al mismo ritmo y en la misma dirección que su digitalización. Del sonido acústico al sonido digital, asistimos a una nueva mutación en nuestras formas de hacer experiencia. De la música en vivo en el parque, en la plaza del pueblo o en la sala de conciertos, a la grabación o al vídeo de algún concierto

en YouTube, nos es dado atestiguar un desplazamiento en la articulación de la textura misma del acontecimiento musical. De la singularidad de la ejecución musical en vivo, a la masificación de la grabación digital, encontramos el triunfo de un Sujeto trascendental que ha logrado llevar sus cuadros al corazón de una experiencia estética musical que se rinde a la lógica de la pantalla: se escucha música porque se usa Internet, se usa Internet para escuchar música. Cada vez es más raro escuchar música sin el concurso de una pantalla, aún cuando asistamos a una sala de conciertos. Atestiguamos una desustancialización de lo acústico, en aras de la determinación de lo digital como registro fundamental de la experiencia musical.

Los espacios de convivencia de grupos sociales y colectivos diversos han sufrido, como el propio oficio de la arquitectura o la experiencia musical, mutaciones estructurales debido al soporte virtual que implica Internet. Por ejemplo, actividades infantiles como las canicas, el trompo, el escondite y múltiples juegos de patio, se han visto desplazado por otros digitales como la amplia gama de *videogames*, que ordenan los patrones de convivencia y la relación que los pequeños establecen entre sí. El *joystick* y el teclado han sustituido al palo, la resortera o la muñeca, como objeto lúdico privilegiado de los niños. La propia pantalla ha sustituido a la calle o al parque como lugar de ejercicio de la convivencia y espacio para el desarrollo de la imaginación.

En algunos países hiperdesarrollados, como Japón, la vida sexual de los individuos privilegia cada vez más el placer onanista de la pantalla, que a la corporalidad efectiva del cónyuge, de la pareja, del amante o bien de alguna forma de prostitución. El sexo-pantalla se erige como cima del erotismo y la sexualidad, haciendo a un lado el erotismo y la sexualidad del cuerpo vivo.

La pantalla-Internet o el Internet-pantalla, ocupa cada vez más lugares en la vida cotidiana de los individuos y las colectividades. Restaurantes, museos, universidades, hospitales, salones de fiesta, estadios, escuelas, templos, avenidas, autopistas, autos, casas, cocinas, alcobas... acogen una pantalla que focaliza la

producción de experiencia, dando cumplimiento a la forma de un sujeto-representación que lleva la Modernidad a todos los rincones de la vida del hombre contemporáneo. Las prácticas artísticas, científicas, pedagógicas, sexuales y lúdicas del hombre de nuestros días se van viendo progresivamente vertebradas interiormente por las disposiciones perceptivas y los patrones cognitivos que supone Internet. ¿Cuál es la especificidad de las mutaciones a las que da lugar Internet en dominios como los señalados? ¿Cuáles son las ganancias y las pérdidas que reporta el uso de Internet en relación a la cualidad de la experiencia producida? ¿Cuáles son las implicaciones sociológicas y psicológicas de la omnipresencia de la pantalla-sujeto moderno, en la vida del hombre contemporáneo?

Lipovetsky señala la relación con el cine como patrón de funcionamiento de la pantalla de Internet en el mundo hipermoderno:

Un hecho es innegable: la era triunfal del cine se acabó hace mucho. Estamos en la época de la multiplicación de las pantallas, en un mundo pantalla en el que el cine no es más que una entre otras. Pero el ocaso de su centralidad «institucional» no equivale en absoluto al ocaso de su influencia «cultural». Todo lo contrario. Es precisamente al perder su preeminencia cuando el cine aumenta su influencia global, imponiéndose como cinematografización del mundo, *concepción pantalla del mundo* resultado de combinar el gran espectáculo, los famosos y el entretenimiento. El individuo de las sociedades modernas acaba viendo el mundo como si éste fuera cine, ya que el cine crea gafas inconscientes con las cuales aquél ve o vive la realidad. El cine se ha convertido en educador de una mirada global que llega a las esferas más diversas de la vida contemporánea.⁵

V. Asistimos sin duda a una mutación de gran envergadura relativa a la forma misma de la biósfera, en tanto que Internet afecta su arquitectura química y electromagnética. ¿La acele-

5. Lipovetsky y Serroy, *La pantalla global*, *op. cit.*, p. 28.

ración y la optimización de la relaciones interiores entre la industria petrolera, la industria militar, la industria automotriz y los medios masivos de comunicación, que tiene lugar gracias al entramado científico-tecnológico que se condensa en Internet, presenta una sustentabilidad en el marco del tejido ecológico de la biósfera? ¿El cuadro de la representación, el Sujeto trascendental, la comunidad dialógico-trascendental, respetan las condiciones bioquímicas y biomagnéticas que hacen posible la vida sobre el planeta? ¿La *web-ósfera*, en tanto estrato físico fundamental de la Modernidad, tiene un encaje orgánico cabal, en el ecosistema planetario? En otros términos, ¿el vínculo que sostiene al capitalismo entre la economía de guerra, la quema de recursos fósiles y la pantalla de Internet es ecológicamente sustentable? ¿De los videojuegos de guerra a la guerra digital y de los videjuegos de coches de carreras a los inmensos embotellamientos geolocalizados mediante GPS de las proliferantes megalópolis contemporáneas, encontramos un patrón de integración respetuosa y amable con el medioambiente?

Electrificación de la biósfera, consumo de petróleo y economía de guerra, encuentran en la pantalla de Internet el plano en el que aseguran su funcionalidad en el marco del capitalismo y una Modernidad que tiene en la figura del sujeto su columna vertebral. ¿Este sujeto goza de cimientos firmes en la estructura viva del planeta, o por el contrario se levanta como un gigante con pies de barro?

VI. Imagen-percepción/imagen-afección/imagen-reacción se constituyen como los tres momentos esenciales de un corporalidad sensomotora y disciplinada:⁶ un perro ve a otro

6. En relación al ascendente bergsoniano-deleuziano de estos planteamientos, cf. Jorge Martín, «La imagen-movimiento. Deleuze y la relación Beckett-Bergson», *Areté*, núm. XII, vol. 1, 2010, p. 59: «Entre la percepción y la acción, Bergson intercala la afección: una impresión sobre nuestro cuerpo que nos sugiere alguna reacción. El propio cuerpo es una imagen que se diferencia de todas las restantes porque se la conoce también interior-

perro (percepción)/ se le eriza el lomo (afección)/lo muerde (reacción); plano general (percepción) coche último modelo/ *close up* (afección), junto al coche la rubia despampanante/ plano americano (reacción), el ciudadano maneja el automóvil con la rubia como copiloto: sistema sensomotor, percepción-afección-reacción, sujeto-predicado-verbo, plano general-*close up*-plano americano, vía eficaz de la disciplinización del cuerpo y el deseo. El sistema imagen-percepción/ imagen-afección/imagen-reacción es el marco más general a partir del cual toda empresa publicitaria y todo gobierno democrático, produce y conquista su mercado. La corporalidad disciplinada es el fundamento de una conciencia esclava, dócil ante la imposición de leyes y valores morales diversos de carácter heterónomo. El fino hilado de las imágenes digitales que tutelan la orientación del deseo y la conducción de la energía libidinal, es el *modus operandi* de un universo-pantalla que fomenta la servidumbre voluntaria, en el horizonte del sostenimiento de la democracia parlamentaria, en tanto forma de gobierno del capitalismo avanzado. El sujeto-pantalla, es la matriz de la promoción de afecciones meramente reflejas, que bajo el ropaje de la comunicación ilimitada, de la participación democrática, de la construcción de consensos con validez universal (que toman en cuenta los intereses de la afectados), articulan la conciencia del individuo contemporáneo, dotándolo de los gatillos perceptivos y afectivos que echan a andar el capitalismo y la economía de mercado, y la construcción de una Modernidad que se sostiene con el material psíquico que extrae justo del cuerpo vivo.

¿La domesticación y la normalización es la divisa fundamental de la pantalla sujeto, en tanto episteme o dispositivo moderno que produce ciudadanía y subjetividades civilizadas?

mente a través de afecciones. Cada afección es una invitación a actuar, que puede ser aceptada o rechazada. Esto quiere decir, entonces, que en este universo de imágenes movientes que plantea Bergson, hay seres vivos que reflejan dichas imágenes y que establecen un intervalo entre la acción y la reacción».

De la empresa al gobierno y del gobierno a la empresa; del cuartel militar a la escuela y de la escuela al cuartel militar: *percibo, me afecto, obedezco, luego existo.*

A propósito de la figura del «autómata espiritual» (articulado en uno de sus polos, justo en el sistema percepción-afección-reacción) incapaz de producir pensamiento, Deleuze señala la orientación cinematográfica del nazismo y su contrapartida en Hollywood, donde la producción de masas sonámbulas actúa como soporte interior del Estado moderno:

El libro de Krackauer, *De Caligari a Hitler*, tiene el interés de mostrar en qué forma el cine expresionista reflejaba el ascenso del autómata hitleriano en el alma alemana. Pero este punto de vista era todavía exterior, mientras que el artículo de Walter Benjamin [*La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*] se instalaba en el interior del cine para demostrar de qué modo el arte del movimiento automático (o, como él decía de manera ambigua, el arte de reproducción) debía coincidir con la automatización de las masas, la puesta en escena de Estado, la política convertida en «arte»: Hitler como cineasta... y es verdad que, hasta el final, el nazismo se piensa en competencia con Hollywood.⁷

VII. Edward Snowden se encargó de demostrarle al mundo que el ciudadano se encuentra constantemente vigilado. Una Inquisición silenciosa y digital vigila las prácticas discursivas de las instituciones y los ciudadanos que encuentran en la pantalla-Internet la brújula fundamental para conducirse en la sociedad contemporánea. El Sujeto trascendental no solo golpea con policías y soldados a los analfabetas digitales que defienden sus derechos, saltan cercas fronterizas o mueren ahogados en un sin número de balsas, sino que también vigila los deseos y las imágenes que, a través de la pantalla, habitan en su seno. El *cogito* sabe todo lo que se proyecta en la pantalla en la que se constituye: mata, reprime, controla,

7. Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Paidós, Barcelona, 2010, p. 349.

vigila y modula, según sea el caso, para asegurar la nobleza de su reino. Si por un lado la pantalla comunica, posibilita la formación de comunidades y colectividades críticas y autogestivas, que ponen en entredicho las injusticias del capitalismo, por otro goza de sistemas autoinmunes, que mantienen en cotas manejables los excesos libertarios de las mentes y las voluntades conectadas a su red neuronal. Desde el estudiante de formación básica que manda emoticones en su teléfono celular, hasta Angela Merkel, primer ministra de Alemania, todos las personas son objeto de una vigilancia que es condición fundamental de su ciudadanía. La pragmática comunicativa trascendental revela su forma como policía. La producción de subjetividades en la que se resuelve la *episteme* del cogito-pantalla, es la vía contemporánea de un ejercicio del poder que asegura comportamientos individuales o de masa determinados, ya sea en la operación micropolítica del chat y el blog, o en la intervención macropolítica del mundial de fútbol de Brasil 2014. La gestión de poblaciones y la propia promoción de conciencias útiles a los intereses del mercado, se revela como divisa fundamental de un panóptico digital que afirma la forma misma del sujeto moderno.

VIII. Evidentemente, Internet abre espacios de comunicación, producción de bienes y manejo de información, sin precedentes en la historia de la humanidad. Aún a pesar del acotado régimen de experiencia en el que se sitúa esa información, a pesar de los márgenes político-económicos y perceptivos que determinan su forma y sus contenidos, Internet ha alcanzado una masificación y una ductilidad nunca antes vista por el hombre: Internet es en cierto sentido la esfera de cristal con la que soñaban los magos del medioevo, el túnel del tiempo que imaginaba la ciencia ficción en su costumbrismo más sofisticado. Internet: triunfo de la Modernidad que se sobrepasa a sí misma, e instala el cuadro de la representación en todas las regiones del planeta, constituyéndose como plano fundamental de la construcción y difusión de conocimientos

ilimitados. De la filosofía al arte, de la ciencia a la política, del deporte a la historia, Internet ofrece imágenes y contenidos vastísimos que hacen de la pantalla un archivo y una enciclopedia infinitos. De la navegación a la medicina, de la aeronáutica al cine, de la genética a la mecánica, Internet ofrece herramientas preciosas para profundizar en los procesos de matematización del movimiento y la forma, en las que estas disciplinas cifran su eficacia técnica. Información, comunicación, ciencia y técnica, confluyen en la pantalla de Internet, brindando al hombre de nuestros días un soporte sobre el cual cultivar una ciudadanía, un talante democrático y un cosmopolitismo renovados, que son fundamentales en la concepción de una Ilustración digital contemporánea. Internet se constituye, de tal manera, como una victoria de la Modernidad y el propio proyecto de la Ilustración, contra los remanentes de oscurantismos clericales diversos y fundamentalismos políticos varios que proscriben y monopolizan el uso de imágenes e información, en pos del ostracismo y el inmovilismo cultural. Internet produce en gran medida subjetividades informadas capaces de afirmar una crítica que aparece como satisfacción de una mayoría de edad que acredita al propio hombre ilustrado.

¿Hasta dónde la faceta emancipatoria de Internet puede vencer las taras comprobadas (Auschwitz, Vietnam, Guatemala) de la Modernidad en la que se inscribe? ¿Hasta dónde Internet es capaz de afirmar la dimensión de la crítica, frente a la propia Modernidad que viene a renovar? ¿El sujeto-pantalla tiene una orientación esencialmente crítica, a partir de la cual la recreación y mutación de la *episteme* moderna a la que da lugar, se traduzca en un espacio de emancipación y libertad? ¿El propio entramado económico y político en el que Internet conoce su emergencia, le posibilita a éste desarrollar una crítica, capaz de restituírle al hombre una autonomía moral efectiva? ¿El cogito-pantalla como producción de experiencia encuentra en las cogitaciones digitales en las que se constituye un espacio reflexivo, que se resuelva como capacidad de autodetermina-

ción? ¿El sujeto-pantalla es el dispositivo de la producción de afectos activos, capaces de otorgar combustible psíquico al motivo de la crítica misma, al ejercicio de la ciudadanía y a la ulterior afirmación de una mayoría de edad?

Baudrillard señala a propósito de la disolución de la identidad y la pérdida de una capacidad crítica en *Pantalla total*.⁸

El hecho de que la identidad sea la de la red y nunca la de los individuos, el hecho de que la prioridad se dé a la red más que a los protagonistas de la red, conlleva la posibilidad de disimularse en ella, de desaparecer en el espacio impalpable de lo virtual y no estar ya localizable en ningún lugar, ni siquiera para uno mismo, lo cual resuelve todos los problemas de identidad, sin contar los problemas de alteridad. Así, la atracción de todas estas máquinas virtuales se debe sin duda menos a la sed de información y de conocimiento, e incluso a la de contacto, que al deseo de desaparecer y a la posibilidad de disolverse en una operabilidad fantasmal.⁹

IX. La pantalla de Internet se despliega en un campo electromagnético que guarda una relación peculiar con el organismo humano. En particular con el ojo y con las manos. Las imágenes que ofrece la pantalla ofrecen un resplandor que se distingue de los objetos comunes, en que no refleja la luz

8. Cf. Adolfo Vásquez Rocca, «Baudrillard. Cultura, simulacro y régimen de mortandad en el Sistema de los objetos», *Cuaderno de Materiales*, 23, 2011, p. 3: «En esos mismos medios de comunicación se desplazan hoy los actores políticos jugando su rol hegemónico en la construcción de sentido en tanto perpetran el secuestro de nuestra moral. La fe pública violada ha creado las condiciones para el desprestigio de lo político y con ello el de nuestras instituciones, qué puede extrañar entonces del robo hormiga de las grandes transnacionales, la extorsión “irrepresentable”, solo cognoscible por medio de una compleja organización multinacional articulada según un modelo gansteril. Nuestra vida cotidiana está, así, signada por las abusivas relaciones mercantiles que experimentan una creciente densidad, así como una significativa disminución de las relaciones interpersonales sin fines de lucro».

9. Jean Baudrillard, *Pantalla total*, Anagrama, Barcelona, 2000, p. 207.

del sol, sino que como una estrella digital o un foco-ventana, emiten luz y brillan por cuenta propia. El sujeto-pantalla goza de una potencia que impacta al ojo y sus fibras nerviosas, con una corriente electrolumínica que penetra hormigueante en lo más profundo del cerebro. Al utilizar la pantalla de Internet por periodos más o menos prolongados, sobrevienen dos fenómenos que se encabalgan: por un lado, una fascinación por los objetos brillantes y las imágenes nítidas y limpias, que ordenan al deseo y a los nervios en una dimensión obsesiva. Atendemos más a las fotos del paisaje, que al paisaje mismo en un día soleado de verano. Atendemos más a las fotos de nuestros amigos en la fiesta, que a la embriaguez de la fiesta misma y el vino que corre sobre la mesa. Por otro lado, tras utilizar la pantalla durante algunas horas navegando por mares digitales sin número, sobreviene una fatiga y un sobrecalentamiento ocular que se expande por todo el cuerpo. En ocasiones los dedos y las manos se encuentran también sobrecargados. Datos inmediatos que se ofrecen a la conciencia, respecto al estado del cuerpo y la mente durante y después del uso de Internet: obsesión y cansancio. Desinterés por el mundo no-digital y sobreestimulación electrolumínica que se traduce en agotamiento de los ojos, del cerebro, de las manos y del sistema nervioso en general. ¿Cuál es la significación de esta sintomatología del cuerpo, característica de la prolongada contemplación cotidiana de la pantalla-sujeto, que viene a relanzar el proyecto moderno? ¿Qué áreas de la conciencia y el cuerpo se ven abandonadas, atrofiadas y dañadas por este sobrecalentamiento y este agotamiento? ¿Qué potencias del cuerpo vivo se ven negadas por la concentración de la atención en la pantalla de Internet, que con su luz inmanente captura las terminales nerviosas de ojos y manos? ¿Acaso la modificación de la biósfera por las frecuencias electromagnéticas, que supone la *webósfera*, se traduce también en la modificación de los equilibrios psíquicos y nerviosos en los que se articula la conciencia? ¿Qué flores anímicas se ven inhibidas por el uso de Internet? ¿Qué pájaros del alma pierden su rumbo por

el sobrecalentamiento de los ojos y el secuestro de la atención misma por las imágenes-foco perfectas de la pantalla? ¿Qué imágenes-afectos se ven minados por la reducción de la conciencia al espacio de la representación-pantalla-fatiga del sistema nervioso? ¿El ejercicio de la voluntad, el querer del querer de la voluntad misma que afirma la forma del cuerpo vivo, se ve negado gracias al incesante reclamo de las mil imágenes exquisitas que vibran seductoramente en la pantalla? ¿El sujeto-pantalla-Internet, le impide al hombre contemporáneo acompañarse y reconfortarse a sí mismo, en la intimidad de la creación del propio carácter? ¿Acaso Internet devora la conciencia y la salud del individuo, impidiéndole aprehender de modo inmediato y transformar activamente las afecciones de su cuerpo y los afectos de su espíritu? ¿Es que la Modernidad-pantalla se resuelve en un solipsismo renovado, en el que el hombre se aleja de su cuerpo y de sí mismo, en tanto que terreno a ser cultivado y única morada digna de ser vivida?

Baudrillard señala en *Pantalla total*:

Pero, ¿existe realmente la posibilidad de descubrir algo en el ciberespacio? Internet no hace más que simular un espacio mental libre, un espacio de libertad y descubrimiento. De hecho, solo ofrece un espacio desmultiplicado, aunque convencional, donde el operador interactúa con elementos conocidos, sitios establecidos, códigos instituidos. Más allá de esos parámetros de investigación no existe nada. Cualquier pregunta es asignada a una respuesta anticipada. Uno es el interrogador automático al mismo tiempo que el contestador automático de la máquina. A la vez codificador y descodificador, de hecho nuestro propio terminal, nuestro propio corresponsal. Es eso el éxtasis de la comunicación. Ya no hay otro enfrente, ni tampoco destino final. El sistema gira así sin fin y sin finalidad. Y su única posibilidad es la de una reproducción y de una involución al infinito. De ahí el comfortable vértigo de esa interacción electrónica e informática, similar al de una droga. Uno puede pasarse toda la vida en ella, sin discontinuidad. La droga misma

no es más que el ejemplo perfecto de una interactividad enloquecida en un circuito cerrado.¹⁰

X. Las imágenes-conciencia son fenómenos electromagnéticos. La vida tiene profundas raíces electromagnéticas. La materia viva es electricidad que como escalofríos da lugar a las imágenes en las que cuaja la conciencia. La Modernidad o *webósfera*, en este sentido, levanta un muro de electrones entre la materia viva y la conciencia humana: el proyecto moderno, a la vez que destruye y contamina montañas, mares, bosques y territorios que son soporte de la matriz electromagnética del planeta vivo, satura de ruido digital los ojos, las manos y la voluntad del hombre contemporáneo. La *webósfera* ha venido a perfeccionar el trabajo de la religión. A la vez que impide toda intuición volitiva en tanto vínculo del hombre con el inconsciente/materia viva, como afirmación creativa del inconsciente/materia viva en el hombre,¹¹ manipula ese vínculo con fines tristes e inconfesables, cuyo rótulo es una esclavitud global. Secciona, monopoliza y deforma el ilimitado fondo psíquico de imágenes inmanentes a la materia viva, que se constituye como el combustible espiritual para llevar adelante la formación del carácter.

Sin embargo, el entusiasmo que suscita Internet, es un falso entusiasmo. El resplandor que promete Internet es un falso resplandor. La libertad que ofrece Internet es una falsa libertad. Internet es el triunfo renovado de una monarquía y una policía psíquicas que se instalan en el centro del sistema nervioso del

10. J. Baudrillard, *Pantalla total*, *op. cit.*, p. 205.

11. Cf. G. Deleuze, *El Anti Edipo*, Paidós, Barcelona, 2010, p. 21, quien subraya estos mismos planteamientos, desde la perspectiva de las nociones de Cuerpo sin Órganos (CsO) e inconsciente: «Transformación energética. Pero ¿por qué llamar divina o Numen a la nueva forma de energía a pesar de todos los equívocos soliviantados por un problema del inconsciente que no es religioso más que en apariencia? El Cuerpo sin Órganos no es Dios, sino todo lo contrario. Sin embargo, es divina la energía, que le recorre, cuando atrae a toda la producción y le sirve de superficie encantada y milagrosa, inscribiéndola en todas sus disyunciones».

hombre y la naturaleza, para gestionar con perfidia los impulsos eléctricos en los que estos se constituyen. Programación neuronal y formación ciudadana: Modernidad que se renueva. Modernidad que se afirma y degrada lo real.

¿La negación de la vida en aras de la formación de una conciencia esclava es la clave analítica fundamental para asir en su singularidad la emergencia de Internet? La atrofia del cuerpo y de las capacidades psíquicas que éste encierra, ¿es una nota característica de la promoción de un sujeto moderno que en Internet encuentra su ámbito expresivo y constitutivo?

Internet, a partir del rico y fino andamiaje disciplinar al que da lugar, interviene y desmonta la progresión inconsciente-materia viva/cuerpo-afección activa/intuición volitiva, en la que se cifra la forma de una conciencia libre. ¿Cómo llamar a esta negación del movimiento vida-intuición-libertad, en la que se endereza la afirmación del sujeto moderno? ¿Cómo llamar a la erosión del binomio cuerpo-conciencia, en la que se resuelve el movimiento autoproducido de la pantalla *cogito* Internet? ¿Cómo se determina el desierto digital que crece en el espíritu del hombre incapaz de afirmar su voluntad? ¿El horizonte de experiencia que propicia el sujeto Internet refleja una nada que se multiplica y no la voluntad misma que supone el vuelo del hombre libre? ¿La desustancialización del cuerpo libre se constituye como el revés de la afirmación y la tiranía de una nada, que aparece como esencia del proyecto moderno? ¿La pantalla sujeto moderno acredita otra denominación diferente a la de la nada, si hace de la esclavitud misma y la destrucción del propio planeta vivo, su regla y su rasgo distintivo?

¿Acaso *nihilismo* es la palabra clave para dar cuenta de la función de Internet en la articulación de la subjetividad contemporánea?

HACIA EL HOMBRE-ALGORITMO

Ramón Chaverry

Pese a su reciente aparición, la red se ha constituido como un elemento central en la articulación de la subjetividad contemporánea. La *World Wide Web* comenzó ocupando el lugar del trabajo para invadir en pocos años los espacios del placer. La computadora portátil –*laptop* o *notebook*– masificada a mediados de la década de 1990 y a principios del segundo milenio hizo posible conectarse desde cualquier parte del mundo, volviéndose habitual en los ámbitos más diversos. La publicidad de aquel tiempo no tan remoto mostraba a hombres de negocios trabajando con sus ordenadores desde paraísos vacacionales. El negocio había invadido el ocio. Hoy la aparición de teléfonos inteligentes hace posible, en virtud de su portabilidad, estar conectado permanentemente al mundo. Lo que antes nos parecía una anodina herramienta de trabajo se convirtió en una necesidad cotidiana. Esta inserción en la vida contemporánea conlleva una serie de paradojas y problemas que, por su novedad, se consideran inaprensibles. Problemas morales, éticos, existenciales, que parecen desbordar la reflexión.

Las líneas que se presentan a continuación son un acercamiento a algunos de estos problemas. Entre el amplio abanico de cuestiones que se nos presenta hemos elegido analizar las implicaciones de lo que se conoce actualmente como la red 3.0. Una de las razones para ello es que, como estructura lógica de la red actual, ejerce una influencia en diversos niveles (redes sociales, búsqueda en servidores, noticias, etcétera), además,