

## ¿El poder de las nuevas tecnologías o las nuevas tecnologías y el poder?

Juan Pablo Lattanzi \*

---

**Resumen:** El desarrollo y la masificación de las “nuevas tecnologías” de la información y la comunicación, ha constituido la categoría de virtualidad (experiencia del usuario a través de un medio tecnológico por el cual construye una realidad sin existencia material) como parte de nuestra vida cotidiana. Si la modernidad fue el tiempo de la experiencia racional del mundo, la posmodernidad plantea una experiencia donde la realidad fenoménica y la experiencia de lo virtual conviven y se confunden. Una experiencia de lo virtual que construye una realidad a medio camino entre lo real y lo ilusorio. Ni es plenamente ilusoria ni surge de la experiencia fenoménica del mundo. A medio camino entre lo objetivo y lo subjetivo. Parte de nuestra vivencia subjetiva pero tiende a objetivarse en la medida que construye efectos sobre la vida. Esto nos lleva a pensar a su vez en la categoría de un sujeto virtual. Un sujeto que no se configura plenamente como real pero que adquiere una identidad (por más fugaz que esta sea) y que reclama una existencia. Surge así una nueva categoría de sujeto y de subjetividad que se inscribe en el surgimiento de una nueva época histórica (capitalismo tardío). Un sujeto que es pura representación y cuyo rasgo más sobresaliente es su propia ausencia.

Y así como se puede hablar de un sujeto virtual es posible comenzar a pensar que uno de los signos de nuestro tiempo es la existencia de un poder virtual (un rey sin cuerpo) cuyo condición se ejerce entre la circulación de las redes comunicativas. Un poder sin centro ni materialidad. Un poder sin rostro, tan invisible como presente.

**Palabras clave:** experiencia - identidad - poder - realidad - sujeto - virtualidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 25]

---

(\*) Dirección de Cine y TV (Escuela Internacional de Cine de San Antonio de los Baños, Cuba). Licenciatura en Artes (UBA). Docente en la Universidad de Palermo, en el IUNA y en la UCES.

“¿Qué es la vida? Una ilusión, una sombra, una ficción”.  
Calderon de la Barca

Partimos de la idea de que la virtualidad es más que una categoría tecnológica. El desarrollo de las nuevas tecnologías permiten la configuración de mundos virtuales: navegar en la red, chatear, leer un libro o un diario por Internet, guardar los recuerdos como imágenes digitalizadas,

crear a partir de las artes digitales, asumir identidades virtuales, ver y dialogar con otras virtualidades. Lo virtual irrumpe en nuestra vida cotidiana. Se naturaliza, forma parte de ella. Pagar las cuentas, hablar, informarse, leer, enamorarse, recordar, excitarse, emocionarse, conocer. Lo virtual interactúa con lo real. Más aun, lo virtual se hace real.

Lo virtual es más que una categoría tecnológica. Lo virtual pensado como categoría filosófica, estética y política. Vamos por partes. Lo filosófico. Lo virtual se introduce en el corazón mismo de lo real y obliga replantear y a repensar viejas disputas de la filosofía. ¿De qué hablamos cuando hablamos de realidad? ¿Dónde y cómo se mide el límite entre realidad y ficción? ¿Qué es lo verdadero y que es su copia? ¿Cuál la esencia, cuál la apariencia? ¿Qué es lo ideal y que lo material? La virtualidad nos posiciona frente a un cambio radical en la historia de la humanidad: la gradual desaparición de los objetos. El libro, sus hojas, sus texturas, sus olores desaparece en pos de la homogeneizante pantalla de la computadora. La pérdida del objeto es la pérdida de la materia y por consiguiente la pérdida de lo sensible en pos de lo inteligible. Un mundo con unos pocos objetos capaces de condensar a todos los otros. Unos pocos objetos que homogenizan la materia. Lo virtual puede ser leído también como el corte final del hombre con la naturaleza.

Asimismo lo virtual también nos plantea un debate filosófico en torno a la categoría de sujeto. El sujeto virtual abre una nueva categoría en torno a la idea de existencia. ¿Cuál es su entidad? ¿Sujeto real? ¿Aparente? El sujeto virtual, el del Chat por caso, es un sujeto fantasmático, sin cuerpo, detrás del cual se esconde un sujeto supuestamente real. El real hace verosímil al fantasma. Es su soporte, lo legitima. El fantasma, completa al real. Lo enmascara, lo ornamenta. Le presta forma y apariencia. Se plantea así la existencia de un sujeto escindido, disociado. Este sujeto es capaz de asumir múltiples identidades bajo la apariencia de un "nickname" ("divertido44", "chico\_lindo23", "deCBA", "cuervoxsiempre" "divina\_19"...). Sujeto mutante. Falsario. La pregunta final sería entonces la siguiente: ¿cual es el "verdadero" sujeto, el fantasma asumido por el usuario o el soporte real detrás del cual se esconde?

La segunda cuestión es poder pensar la virtualidad como categoría estética. Se abre una nueva forma de construcción estética que son las artes digitales. Otras artes con más historia como el cine y la fotografía pierden su soporte material (la emulsión) para pasar a ser una serie de datos almacenados en un disco rígido. Asimismo los softwares de postproducción y efectos nos plantean la posibilidad de manipular radicalmente las imágenes y de construir realidades que pierden completa referencia con su origen de registro. Finalmente se habla de "museos virtuales" desplazando al "santuario del arte" por una serie de recorridas virtuales por el monitor. Nuevamente las artes virtuales nos enfrentan a la pérdida del objeto y a la pérdida de toda relación fetichista con el mismo. ¿Puede contemplarse un cuadro de igual modo en una pantalla que en un museo? ¿Puede ser verdadero un cine cuyas imágenes han perdido relación con su registro de origen? ¿Cómo debe analizarse un arte que carece de intervención sobre un soporte material? ¿Cómo puede atesorarse y perdurar en el tiempo un arte así?

Finalmente la última categoría sobre la que nos interesa reflexionar es sobre la política. Se habla de que las nuevas tecnologías permiten una mayor democratización de la técnica gracias al digital y la masividad de su acceso. El digital reemplaza así al objeto con sus dificultades de manipulación y sus costos en tanto mercancía. El digital sería de este modo la llave para la

elaboración de una sociedad en donde la comunicación, la información y el arte obtendrían un acceso más horizontal. Sin embargo la pérdida del objeto material nos enfrenta también a la pérdida de la singularidad y la concentración de funciones en unos pocos objetos capaces de ser soportes del formato digital. Por ende dominar estos medios es dominar la comunicación, la información y el arte. De este modo no se busca segregar al usuario (¿consumidor?) del acceso a los medios tecnológicos. Por el contrario, lejos de ser la exclusión una forma de dominación del poder, es la inclusión el arma más efectiva.

### Marco teórico

El enfoque teórico propuesto tiene una base marcadamente filosófica. En primer lugar tomamos el concepto “brecha de paralaje” expuesto por Slavoj Žižek en su texto *Visión de paralaje*. La idea de Žižek es la idea de reemplazar las antinomias típicas de la modernidad (materialismo vs. idealismo; universal vs. particular) por el concepto de brecha, de tensión inherente, de no coincidencia del uno consigo mismo. Esta inadecuación nos permite correrros de visiones esencialistas y pensar en la posibilidad de un desplazamiento en el objeto a partir de un desplazamiento en la mirada del sujeto. Žižek se ocupa también de pensar la cuestión de lo real, de la esencia y la apariencia, en donde un desplazamiento en la mirada del sujeto permite acceder a nuevos puntos de vista sobre lo real. Esto hace que lo real se vuelva en definitiva la diferencia entre diversas apariencias.

En el plano estético nos basamos en la concepción del desarrollo de la historia del arte planteado por Arthur Danto. Para este filósofo habría existido una “era del arte” la cual comprendería entre el renacimiento y la década del ‘70 del siglo XX. Esta “era del arte” se subdivide a su vez en dos períodos: el del arte como ventana y el modernismo. El primero se caracteriza por pensar al arte como reproducción o mimesis de la realidad. La obra de arte se transforma así en un ventana a través de la cual se puede acceder a un micromundo espejo de la realidad. Este período comprende entre el renacimiento y la llegada del impresionismo. El modernismo va desde el impresionismo hasta el fin de la era del arte en los años ‘70. Se caracteriza por abandonar la pretensión de mimesis de lo real y postular la autorreflexión del arte sobre su propio medio. El arte típico del modernismo son las vanguardias, las cuales al mismo tiempo que hacen arte construyen reflexión sobre el arte mismo. Con el fin de la era del arte finaliza la historia del arte entendida como concepto de desarrollo progresivo hacia la especificidad propia del medio. Lo que queda es una arte post histórico, el arte posterior al fin del arte.

En cuanto a la cuestión política también vamos a echar mano de la filosofía. En este caso tomamos prestado el concepto de Gilles Deleuze de “sociedad de control”. Deleuze sostiene que la modernista sociedad de disciplinamiento y sus instituciones de secuestro (la escuela, el hospital, la fábrica, la cárcel, etc.) de la cual hablara Foucault, está entrando en crisis. Esta crisis se da entre otras cosas por los cambios tecnológicos y las modificaciones en los sistemas productivos. La sociedad de control es una sociedad en la que detrás de una apariencia de sociedad de “puertas abiertas” el poder ejerce un fuerte control a partir de las posibilidades tecnológicas. Es un poco como la metáfora del gran hermano, el ojo tecnológico que siempre te esta observando.

## La virtualidad tecnológica

Por virtualidad entendemos la construcción de una apariencia de realidad a partir del uso de un dispositivo tecnológico que la posibilita. La virtualidad puede tener distintos grados, desde el uso de alguna herramienta virtual sin que eso suponga una experiencia de ruptura total con el entorno cotidiano (por caso el uso de un Chat) hasta experiencias más radicales donde la virtualidad sustituye a aquella otra realidad cotidiana constituyéndose en la realidad primaria de mi percepción (el caso de ciertos video juegos o los simuladores de vuelo).

Ligada a la idea de lo virtual aparece la cuestión del digital. La digitalización convierte información a un código binario (compuesto por ceros y unos) por el cual se almacenan datos. Este sistema puede ser utilizable para computadoras, cámaras de fotos, video, entre otras herramientas. El digital supone una cierta virtualidad en tanto transforma la materialidad del objeto analógico en un código binario. Es decir tiende a la desmaterialización del objeto.

## La virtualidad filosófica

En términos filosóficos la virtualidad nos enfrenta a una progresiva desaparición de los objetos materiales. El objeto con sus formas, proporciones, texturas, colores, olores, es reemplazado por una serie de datos electrónicos. Esto obliga a resignificar nuestra percepción del mundo cotidiano, nuestra idea misma de realidad. La sensibilidad del mundo es la que cambia. La percepción de lo sensible. Se pierde el carácter de fetiche del objeto. La condición aurática del mismo. El sentido de posesión sobre las cosas. Un libro virtual es una abstracción. Está presente pero en su condición de ausente. Los objetos pasan a ser una idea. Están, pero en ningún lado. No se corporizan, no se ven, no se tocan. Desaparecen los coleccionistas, los fetichistas de objetos. Los archivos pasan a ser salas de computación. Se pierde la relación de posesión, de pertenencia con el objeto. La posibilidad de sentir y tocar las cosas. De relacionarse con ellas. De estar ligado a un vínculo con la cosa. De ocupar el mismo espacio.

Los objetos se virtualizan, un libro, un periódico, un dibujo, una fotografía, un televisor, un teléfono pasan a ser objetos de diseño de un software. La concentración de funciones en una computadora tiende a la homogeneización. Todo se transfigura bajo la apariencia de la PC, la netbook o el teléfono inteligente. De aquel mega objeto único que concentra a todos los otros. Estos “mega objetos” tienden a su vez cada vez más a ser de un diseño acético, minimalista. Buscan reducir al mínimo la percepción sensible. Intentan pasar desapercibidos. Ser cada vez más compactos, tener menos carga de materialidad. Ser objetos funcionales. El diseño que finalmente importa es el del software, el inmaterial.

La virtualidad marca un corte definitivo del hombre con la naturaleza. El objeto como producto de la fabricación en serie ya la suponía. La virtualidad la culmina. El objeto material es poseedor de una historia. De un tiempo. Lleva la huella de una genealogía. El libro lleva en el papel la huella del árbol. De aquel lejano punto en común con la naturaleza. El libro es portador de una referencia primaria: alguna vez fue un producto del orden natural. Luego la reproducción en serie transforma su materia y le da la forma de producto industrial. La fetichización del objeto en tanto mercancía culmina el proceso y lo cosifica como cosa autónoma. Lo desarraiga de su origen primario. Sin embargo el papel se amarillenta, el polvo se mezcla entre sus páginas, el

olor a rancio lo acompaña. La huella del tiempo vuelve una vez más a manifestarse sobre el objeto. Esto es así porque el objeto está en el mundo. Forma parte del espacio. Lo ocupa, completa el vacío. Está atravesado por el tiempo.

A su vez el libro contiene las marcas de sus lectores; subrayados, páginas marcadas, hojas dañadas, dedicatorias. El objeto posee la historia de los múltiples sujetos que lo usaron. A partir de la biblioteca de una persona uno podría reconstruir la historia de su vida; los libros más envejecidos de la infancia, los subrayados de las épocas de estudio, las dedicatorias de los amigos, las dedicatorias de amor, los libros que se enterraron bajo tierra en épocas de dictaduras, la arena que un libro guarda de la playa. En el objeto están contenidas las huellas del sujeto.

El mundo virtual se basa en la posibilidad de construir un mundo sin espacios y sin tiempos. El espacio digital es un espacio sin materialidad, establecido sobre la bidimensionalidad de la pantalla. Es un espacio visual. Sólo la mirada lo establece. Presupone al ojo como único sentido posible. Sobre la anulación de cualquier otro sentido se construye. La mirada lo postula y lo configura. En lo que refiere al tiempo el espacio virtual es atemporal. Su tiempo es un eterno presente. No hay marcas ni huellas de una genealogía. No hay origen ni desgaste. Un libro digital se lee. Y si el archivo estuviera dañado no se lee. Lo que un libro digital nunca va a poseer son las huellas del desgaste, las marcas de haber sido sometido a las peripecias del tiempo. Tampoco las huellas del sujeto que lo habitó. Es siempre idéntico a sí mismo.

De esta manera el objeto virtual rompe lazos con el origen natural. Su materialidad es electrónica, inmaterial. No hay registro de haber pertenecido a un orden de la naturaleza. No hay historia ni origen. Esto presupone otra forma de relacionarse con el objeto. La relación del sujeto con el objeto virtual pierde toda condición de afectación. Es una relación, fría, meramente utilitaria. El objeto virtual queda reducido a su condición de uso, pierde cualquier otra función colateral que pudiera encontrarsele.

Esto nos lleva a repensar viejas disputas de la filosofía como qué es esencia y qué es apariencia o los límites entre realidad y ficción. En definitiva nos lleva a preguntarnos por la naturaleza misma de lo real y si ésta es un producto subjetivo de la conciencia o si puede ser considerada como algo externo y autónomo a ella. ¿Puede hablarse de lo virtual como una realidad autónoma o está condenada a ser una copia ilusoria de otra realidad verdadera? En principio nos vemos tentados de pensar lo virtual como copia de lo real. Como espejo de una realidad indiscutidamente más verdadera. Lo virtual es pensado así como ilusión. Ahora bien, ¿qué sucede pues cuando el usuario experimenta lo virtual como real? ¿Qué sucede cuando el sujeto incorpora elementos de la virtualidad y los naturaliza como parte de su mundo cotidiano? ¿No estaría entonces adquiriendo lo virtual el estatuto de real? Cuando un individuo se conecta a una red social, chatea con gente, hace amigos, comparte post, discute en foros ¿no cree acaso haber estado todo el tiempo acompañado y relacionado con otras personas? Sin embargo desde otro punto de vista ese individuo nunca ha abandonado la soledad de su escritorio. Todo ese tiempo en que creyó estar rodeado de personas no elimina el hecho de que su materialidad haya sido el aislamiento de su hogar. ¿Qué es más real haber estado conectado con personas virtual compartiendo cyber emociones o la soledad del sujeto físico frente a su computadora?

Finalmente estas preguntas nos conducen a pensar dónde comienza la realidad y dónde comienza la ficción. De acuerdo a Žižek “al ser vista a través de un marco la realidad se transforma en su propia apariencia”<sup>1</sup>. De este modo la realidad se hace ficción mientras que “en el nivel más radical, sólo puede representarse lo real de la experiencia subjetiva a través del disfraz de la

ficción”. Dicho de otro modo, no existe una realidad única, cerrada u objetiva y una apariencia falsa que la vela. Lo que se sostiene es que la realidad misma queda reducida a ser pura apariencia. Detrás del velo de una apariencia lo que se ve es otra apariencia. Detrás del velo de la ficción hay otra ficción, la de lo real. “La paralaje real es más bien lo que da cuenta de esa verdadera multiplicidad de apariencias del mismo subyacente real; no es el núcleo duro que persiste como lo idéntico, sino el centro de contención que pulveriza a la identidad en una multiplicidad de apariencias”. La paralaje de lo real postula la realidad como una brecha entre apariencias, detrás de una máscara aparece otra. No hay una realidad “esencial”, sino multiplicidad de apariencias. Cada apariencia se representa como real a partir de una mirada subjetiva, un punto de vista, una parcialidad.

En tal sentido la experiencia virtual no debe ser pensada como un velo falso o como espejo de una realidad esencial, sino por el contrario, como una otra apariencia de lo real. Lo virtual se naturaliza como parte de la realidad. Más aun: lo virtual se vuelve real en la experiencia en tanto produce efectos de sentido, interactúa con otros niveles de realidad, despierta emociones<sup>2</sup>. Lo virtual interviene en el corazón mismo de la real no como falso velo sino como configuración de una nueva experiencia de lo real.

Sin embargo no puede dejarse de lado la idea de que la experiencia virtual es una experiencia construida a partir de un vínculo tecnológico cuyo mayor rasgo tal como señalamos es la sustitución del objeto. Ahora bien, otro rasgo igualmente significativo es la sustitución del sujeto. ¿Cómo se dan las experiencias de un sujeto que asume la sustitución de los otros sujetos y aun la propia por medio de un signo virtual?

El sujeto virtual es un sujeto sin cuerpo. De algún modo el sujeto virtual es el sujeto cartesiano por excelencia; es pura conciencia<sup>3</sup>. El “cuerpo máquina” queda anulado. Continuando con el ejemplo del Chat el sujeto queda reducido a un nombre signo que lo identifica. Por supuesto, la magia de ese signo es su carácter indicial. El “nombre signo” remite al sujeto supuestamente verdadero, al corporal. Detrás de la máscara del Chat estaría el rostro del sujeto. Podríamos imaginar la siguiente historia: un hombre y una mujer de dos países distintos se conocen chateando. Encuentran que tienen mucho en común y de a poco de enamoran. Se envían fotos. Las fotos son parciales, fragmentarias, quizás manipuladas. Ellos de todos modos encuentran que su objeto de deseo no esta nada mal. Pasado unos meses se encuentran que chatean todos los días, hasta llegan a tener escenas de alto contenido erótico. Uno de los dos decide romper el misterio, gasta sus ahorros y saca un pasaje al país del otro. Cuando se encuentran en el aeropuerto descubren al verse que no eran lo que las fotos parecían señalar. Aun así, como no todo es apariencia y alguna vez escucharon que la belleza es lo interior deciden darse una oportunidad. Van a convivir juntos tal cual lo habían previamente planeado pero en la convivencia descubren que el otro no es como lo habían soñado. Frustrados se separan y maldicen al Chat. ¿Es esta historia señal de que han estado corriendo detrás de un deseo ilusorio? ¿De que detrás de la máscara no estaba el rostro imaginado? Visto así estos cyber amantes fueron víctimas del velo falso del Chat. Aunque pensado desde otro punto de vista: ¿no es acaso siempre el deseo una ilusión? ¿No es siempre el otro un espejismo en el cual depositamos nuestra inversión libidinal? Podría argumentarse que si lo es pero que en este caso los sujetos fracasan al tener un mayor conocimiento (un punto de vista más amplio) sobre ellos mismos. Pero llevado el contra argumento a la radicalidad: ¿no fracasan miles de parejas al tener un mayor conocimiento sobre ellos mismos o al asumir un nuevo punto de vista, una nueva mirada sobre el otro?...

¿Puede considerarse el cyber romance como una historia real o está condenado a ser parte de lo imaginario? La historia culmina en que al poco tiempo reinciden en el Chat donde descubren nuevas cyber parejas. Finalmente aunque nunca se lo confiesan explícitamente comienzan a sospechar que su goce está en mantener la tensión del Chat más que en concretar la fantasía. Su verdadera realidad reside ahí.

Zizek señala que la paralaje del sujeto se produce a partir de la inadecuación del uno consigo mismo. ¿No es esta brecha entre el sujeto virtual y el sujeto material / corporal una de esas inadecuaciones? Quizás más que preguntarse dónde está el verdadero sujeto, si en la materialidad del cuerpo o en la virtualidad del cyber espacio, lo que haya que indagar es la distancia, la diferencia entre estas dos apariencias del sujeto. Esta misma brecha, su inadecuación.

Ahora bien, así como partimos de la sospecha de que no se puede pensar en la posibilidad de un sujeto que por virtual es “menos real”, tampoco pueden minimizarse las consecuencias de plantear un sujeto “sin cuerpo”. Un sujeto cada vez más desligado de lo sensorial, de la experiencia en el mundo y de su relación con las cosas. Un sujeto reducido al microcosmos fantasmático de la experiencia digital. Desligado de la huella de la naturaleza. De la experiencia inmediata con las cosas. Ya en la década del '70 Pasolini parecía advertirlo en sus *Cartas Luteranas* particularmente en una de las cartas al joven Gennariello

Acaso tenga la energía necesaria para olvidar o pretender olvidar lo que me han enseñado con palabras. Pero jamás podré olvidar lo que me han enseñado las cosas. Por consiguiente en el ámbito del lenguaje de las cosas, lo que nos separa es un auténtico abismo: esto es, uno de los saltos generacionales más profundos que recuerde la historia. Lo que me han enseñado las cosas a mí con su lenguaje es completamente distinto de lo que las cosas te han enseñado a ti (...) lo que ha cambiado, querido Gennariello, no es el lenguaje de las cosas: lo que ha cambiado son las cosas mismas.

Y es en esta mutación misma de las cosas que también mutan los sujetos que las habitaban.

## La virtualidad estética

La esfera del arte y la estética también se ve afectada por la dinámica de lo virtual. Se habla de arte digital, se transforman las técnicas en las áreas del diseño, el cine y la fotografía abandonan sus tradicionales soportes y dan paso a la era inmaterial del digital. Como en otros campos donde acecha lo virtual, el del arte digital se ve atravesado por la idea de la pérdida del objeto. De un arte que no deja su huella sobre soportes materiales.

Para hablar de los efectos estéticos de la virtualidad nos moveremos dentro del marco de la teoría de Danto. En su libro *Después del fin del arte*, Danto se refiere a la era del arte como un período que va desde el Renacimiento hasta los años '70 del siglo XX. Esta era del arte a su vez se subdivide en dos períodos: el del arte como ventana y el modernismo. En el primero el arte apunta claramente a la reproducción de una realidad mimética. Es decir que la obra de arte es pensada como espejo de lo real. El arte como ventana de un microcosmos expuesto en la obra. Este período abarca desde el renacimiento hasta fines del siglo XIX con la aparición del Impre-

sionismo. Es justamente este movimiento el cual al dejar la huella de la pincelada en la obra inaugura el segundo período de la era del arte, el modernismo. Esta etapa se caracteriza ya no por pensar al arte como copia o mimesis de la realidad sino que el arte comienza a reflexionar sobre las particularidades de su propio medio. Durante el modernismo hacer arte es al mismo tiempo postular una definición sobre el arte mismo. Hacia fin del modernismo aparecen el Arte Pop y el Arte Conceptual. El primero apunta a resignificar estéticamente objetos de la cotidianidad (las latas de sopa Campbell). El segundo apunta a un arte donde la idea, el concepto, es más importante que el objeto estético. En los dos casos el arte comienza a cuestionar su propia materialidad, sus soportes. Es la época de los happening y de la búsqueda de los límites entre la esfera de lo cotidiano y la esfera de lo estético.

A partir del relato histórico de Danto podemos pensar la progresiva mutación del objeto estético hasta su propia eliminación. El arte como ventana pensaba a la obra como un objeto racional, depositario de formas y proporciones equivalentes a las del mundo "real". El modernismo comienza a reflexionar sobre el objeto estético; sus formas, sus límites y contornos comienzan a perder claridad. El modernismo tardío del Arte Pop y Conceptual, plantea la tesis de que puede haber arte más allá del objeto. En el arte actual, aquel que ha sobrepasado "la era del arte", el objeto es prescindible.

El arte digital nos propone un arte inmaterial. La técnica es reemplazada por la tecnología. El artista, aquel heredero del artesano, es reemplazado por el diseñador. El linaje se rompe. El arte digital pierde su contacto con el material. El cine deja de ser el registro de lo real vía impresión en la película. El registro se mantiene pero es su soporte material lo que desaparece. En lugar de la película lo que aparece son un conjunto de datos electrónicos. De allí al disco y se edita. Nadie en todo el proceso ha tenido contacto con el material. Éste no está en ningún lado. Sólo la imagen se hace presente en las pantallas. Luego no deja huellas ni registro. Desaparece el olor a vinagre del acetato. Desaparece el rebelado, el tiempo de su espera, el error, lo azaroso del proceso, la magia alquímica de los químicos. Desaparece la mirada del cuadro a contraluz que hace el editor. Hay una relación meramente instrumental con el registro pero no hay más una relación sensorial con el soporte. El cine pierde proceso mientras gana en inmediatez.

¿Y en cuanto a los archivos y museos? El arte digital nos enfrenta de un modo aun más radical que la reproducción en serie, a la pérdida del aura<sup>4</sup>. El archivo pasa a ser un lugar vaciado de objetos, apenas una serie de discos interconectados. El museo virtual nos permite como ventaja un acceso mucho más masivo del arte que el museo físico. Sin embargo el museo virtual elimina la posibilidad de una relación más íntima y personal con la obra. Miles pueden acceder a través del monitor de su PC a la reproducción digital de una obra pero el precio de eso es la pérdida de la unicidad, del aura mismo del objeto. Se pierde la contemplación, la conmoción, la capacidad misma de afectación que la obra tiene sobre nosotros.

A partir de las nuevas tecnologías, lo estético desborda los dominios tradicionales del arte. Se habla cada vez más de diseño en lugar de arte. Lo estético pasa a ser un signo que atraviesa casi todas las esferas sociales de nuestra época. Las fronteras entre el campo estético y el industrial - comercial se vuelven cada vez más difusa. Lo estético ya no es mera contemplación desinteresada. Tampoco ornamento, derroche estético que se agrega sobre la funcionalidad del objeto. Por el contrario lo estético se vuelve funcional en sí mismo y parte fundamental de los procesos de producción del capitalismo contemporáneo.



## La virtualidad política

Ya es un lugar común señalar que las nuevas tecnologías “democratizan” el acceso al consumo. A partir de la masificación del digital, desaparece la dificultad para acceder a los objetos de la comunicación de la información y nos basta con tener un único “mega objeto”, la computadora para disponer del acceso a toda esta información. Algo similar sucede en el terreno del arte. El caso más marcado quizás sea el del cine. El séptimo arte tradicionalmente tuvo un acceso limitado por sus exigencias técnicas (las cámaras, la película, las luces, los micrófonos, el revelado, la moviola donde editar...). Actualmente basta una cámara de alta definición para el registro de la realidad. Al grabar en un disco no sólo se elimina la película sino incluso ese objeto intermedio que es el tape. Por su alta calidad de definición estas cámaras pueden prescindir de las luces o precisar un equipamiento mínimo. El sonido se puede registrar de modo directo en la cámara o bien surgen nuevos equipos más económicos y livianos. Para editar basta volcar el material en la computadora. Los abaratamientos de los costos son significativos. Cualquiera con vocación de cineasta puede jugar a ser parte del séptimo arte. Ahora bien, surge la pregunta ¿la “democratización” del acceso a la tecnología supone una democratización en términos sociales? ¿Es esta definición de “democratización” correcta? ¿O sería más apropiado hablar de masificación? Aquí es donde entra a jugar la cuestión del poder. ¿Qué clase de poder es aquel que plantea sociedades donde el acceso a la información es plenamente abierto? ¿Dónde la posibilidad de acceder a las tecnologías del arte y el diseño se vuelve cada vez más accesible? ¿Es un poder democrático capaz de redistribuirnos estos capitales simbólicos? ¿O es un poder donde la información, la comunicación, el arte y el diseño son funcionales a su propia lógica y a la de la producción? Las nuevas tecnologías suponen un cambio radical en la relación del hombre con el acceso a la información, a la comunicación y al arte. Sin embargo este pleno acceso a estas herramientas no debería suponerse con tanta liviandad como parte de un proceso de democratización. El capitalismo actual, a partir de cambios en las formas de producción que han revolucionado al mismo capitalismo, ha hecho de la información, la comunicación y lo estético, herramientas funcionales a su sistema de acumulación. En tal sentido parece más propio hablar de masificación de las tecnologías en lugar de democratización.

Estos cambios en las formas de producción pueden advertirse en las transformaciones en los modos de trabajo. El trabajo colectivo en la fábrica es reemplazado por el trabajo individual frente a la PC. Los tiempos y la disciplina del trabajo se flexibilizan. Se trabaja por objetivo desde la casa o donde se desee. Desaparece el control rígido sobre el tiempo y sobre el espacio. El control sobre el cuerpo. Desaparece el cuerpo mismo del trabajo y se reemplaza por la información. Esto nos invita a pensar en el concepto de sociedad de control que propone Gilles Deleuze. Para el filósofo la sociedad de control es el signo de la sociedad contemporánea, aquella que reemplaza al modelo de sociedad de disciplinamiento señalado por Foucault como prototipo de la modernidad. El paso de una a otra es semejante al paso de la prisión al arresto domiciliario donde el prisionero está conectado a un chip que lo vigila. Dicho de otro modo, la sociedad de control es una sociedad de puertas abiertas donde la libertad es una libertad vigilada. Se diferencia de la propuesta por Foucault donde la libertad es restringida y el control se ejerce a partir del sometimiento de los cuerpos. En la sociedad de control los cuerpos son libres, pero no por eso dejan de estar vigilados.

Las nuevas tecnologías plantean al mismo tiempo que la posibilidad de generar nuevas formas de trabajo generar nuevas formas de control. El sujeto no está en ningún lado, más que en el cyber espacio. Se encuentra ahí permanentemente. Si desaparece por mucho tiempo se vuelve sospechoso. Aparecen formas de cyber alienación. El límite entre el trabajo y lo doméstico se tornan difusos. Los tiempos del trabajo se vuelven infinitos. Si siempre se está on line, siempre se está trabajando. Desaparece el tiempo y el espacio de lo privado. Todo se hace público.

El poder masifica la información, la comunicación y las prácticas estéticas porque su capacidad de ejercer dominio ya no radica en su ocultamiento. Por el contrario es justamente a partir de esta masificación que el poder ejerce tanto sus formas de producción como sus prácticas de control. Las cyber tecnologías configuran una nueva manera de estar del hombre en el mundo. Un nuevo modo de relacionarse con lo sensible. Como señala Pasolini, son las cosas mismas las que han cambiado. Y al cambiar las cosas, cambia el lenguaje que las cosas nos habían enseñado. Cambia la comunicación, la información, el arte. Las mismas subjetividades. Cambia también el hombre. Su rostro se disuelve en la arena para reinventarse una vez más. Aunque quizás, aun sea demasiado prematuro para aprehender las consecuencias definitivas de estos cambios...

## Notas

1. Por marco Žizek se refiere a la idea de representación, de construcción ficcional.
2. De este modo, una conversación virtual puede quedar reducida al espacio del Chat o puede terminar en una historia de amor generando así efectos concretos sobre lo que habitualmente conocemos como experiencia de lo real. También podría darse una experiencia de ascético cyber sexo en la cual más allá del carácter “fantasioso” de la experiencia (¿acaso no es siempre el sexo una fantasía?) este termine despertando emociones o reacciones corporales en aquel otro nivel de realidad.
3. El sujeto cartesiano es el sujeto del cógito de Descartes expuesto en el famoso “si pienso, existo” de su libro *Las meditaciones metafísicas*. Un sujeto que sería pura conciencia racional al que se le añade un cuerpo pensado como máquina.
4. Ver al respecto la famosa obra de Walter Benjamín, *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, *Discursos Interrumpidos I*. Madrid. Taurus Ediciones. 1973: 17–59.

## Referencias Bibliográficas

- Benjamín, W. (1973). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, en *Discursos Interrumpidos I*. Madrid. Taurus Ediciones.
- Danto, A. (2003). *Después del fin del arte*. Paidós: Barcelona.
- Deleuze, G. (1999). *Conversaciones, 1972-1990*. Pretextos: Valencia.
- Oliveras, E. (2006). *Estética. La cuestión del arte*. Grupo Editorial Planeta: Buenos Aires.
- Žizek, S. (2006). *Visión de paralaje*. Fondo de Cultura Económica: Buenos Aires.

---

**Summary:** The development and the spread of “new technologies” of information and communication, has been the category of virtuality (user experience through a technological means by which constructs a reality without material existence) as part of our everyday life. If modernity was the time of the rational world experience, postmodernity poses an experience where phenomenal reality and virtual experience live together and mixed. An experience of virtual reality built halfway between reality and illusion. Neither is entirely illusory nor emerges from the world phenomenal experience. Half way between the objective and subjective. It comes from of our subjective experience but tends to objectify while it builds effects on life. This leads us to think also in the category of a virtual subject. A subject that is not fully configured as real but acquires an identity (however fleeting it is) and that demands a life. This generates a new category of subject and subjectivity that is part of the emergence of a new historical era (late capitalism). A man who is pure representation and whose most outstanding feature is its very absence. And just as one can speak of a virtual subject it becomes possible to think that one of the signs of our times is the existence of virtual power (a king without a body) whose condition occurs between the flow of communication networks. A power without a center or materiality. A faceless power, as invisible as present.

**Keywords:** experience - identity - power - reality - subject - virtually.

**Resumo:** O desenvolvimento e a massificação das novas tecnologias da informação e a comunicação, tem se constituído na categoria de virtualidade ( experiência do usuário através de um meio tecnológico pelo qual construi uma realidade sem existência material) como parte de nossa vida cotidiana. Se a modernidade foi o tempo da experiência racional do mundo, a posmodernidade pranteia uma experiência fenomênica do mundo. A meio caminho entre o objetivo e o subjetivo. Parte de nossa vivência subjetiva mas tende a objetivar-se na medida que construi efeitos sobre a vida, e faz pensar na categoria de um sujeito virtual. Um sujeito que não se configura plenamente como real, mas adquire uma identidade (por mais fugaz que seja) e que reclama uma existência. Surge assim uma nova categoria de sujeito e de subjetividade que se inscreve no surgimento de uma nova época histórica (capitalismo tardio). Um sujeito que é pura representação e cuja característica mais sobressalente é sua própria ausência. E assim como pode-se falar de um sujeito virtual é possível começar a pensar que um dos signos de nosso tempo é a existência de um poder virtual (um rei sem corpo) cuja condição se exerce entre a circulação das redes comunicativas. Um poder sem centro nem materialidade. Um poder sem rosto, tão invisível como presente.

**Palavras chave:** experiência - identidade - poder - realidade - sujeito - virtualidade.

---