

FRANCESC LLORENS I CERDÀ

# Postecnología

¿El final del sueño?

Prólogo de Jordi Adell

Col·lecció SPECULUM / I

NOVADORS  
EDICIONS



POSTECNOLOGÍA  
*¿El final del sueño?*



Francesc Llorens i Cerdà

POSTECNOLOGÍA  
*¿El final del sueño?*



Col·lecció SPECULUM

Nº 1

1ª edición: junio 2008

© del texto: Francesc Llorens i Cerdà

© de esta edición: NOVADORS EDICIONS, 2008

Carrer del Mar, 40

46512 Faura. Valencia

[www.novadors.org](http://www.novadors.org)

[www.novadors-edicions.org](http://www.novadors-edicions.org)

[novadors-edicions@novadors.org](mailto:novadors-edicions@novadors.org)

Diseño de colección: Francesc Llorens i Cerdà

Este libro se distribuye bajo la licencia Creative Commons:

*Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia 2.5*

ISBN: 978-84-936567-1-3

Depósito Legal:

Imprime: PUBLIDISA. Publicaciones digitales S.A.

San Florencio, 2, 41018, Sevilla, España.

Impreso en España

## ÍNDICE

PRÓLOGO. <i>Por Jordi Adell</i>	11
PREÁMBULO	15
I. EL SISTEMA-GLOBAL TECNOLOGÍA	21
-Tecnología fantasma. La construcción del imaginario tecnológico contemporáneo	23
-Posttecnología ¿El final del sueño?	35
II. LA SOCIEDAD VIRTUAL Y EL CONOCIMIENTO	57
-A favor del conocimiento virtual. Una aproximación filosófica	59
-El conocimiento y el mito de la sociedad global	65
-La Sociedad Virtual. Apuntes para una genealogía de la cultura mediática en el siglo XX	73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91





“La fiesta casi ha terminado, pero los invitados van a quedarse: no tienen otro lugar adonde ir. Empieza a llegar gente que no había sido invitada. La casa es un desbarajuste. Tenemos que juntarnos todos y limpiarla sin decir una palabra”.

*Michel Serres*



# PRÓLOGO

*Por Jordi Adell*

Francesc Llorens es una persona apasionada y apasionante. El texto que el lector tiene en sus manos es buena prueba de ello. En un ámbito, la educación, caracterizado hoy por las urgencias del *cómo*, Francesc se lanza a una indagación sobre los *porqués* de la relación de las tecnologías de la información y la comunicación con la sociedad y el conocimiento.

Es difícil no sentir simpatía por esta aventura, sobre todo cuando cada vez es más evidente que la penetración de la tecnología en todos los ámbitos de nuestras vidas, desde el nacimiento, implica la progresiva invisibilización de sus condicionantes y determinantes, una aceptación acrítica de la agenda de quienes deciden por nosotros qué nos ofrece el mercado para consumir en cada momento, y un conjunto de prácticas que se generalizan proporcionalmente a su inanidad. Tecnología e ideología son dos caras de la misma moneda. Es imposible analizar la tecnología *per se*, en base únicamente a sus características, olvidando que ha sido creada por seres humanos, que es utilizada por seres humanos inscrita en prácticas cotidianas

cargadas de intenciones y valores, y que su impacto está transformando a los seres humanos y a su entorno. Tampoco es posible reducirla a los intereses de quienes la producen. Los “efectos secundarios”, no previstos, en ocasiones son más importantes que los primarios. Es más, tendemos siempre a exagerar sus efectos a corto plazo y a infravalorar los efectos a largo plazo.

Si la tecnología es el sueño ilustrado redivivo de una comunidad universal solidaria, quizá de nuevo produzca monstruos. Hay que estar atentos. La facilidad con la que una y otra vez libramos nuestro destino a una panacea, una varita mágica que solucione todos los problemas que ella misma ha causado es, quizá por repetido, mucho más preocupante.

La tecnología es un producto humano que transforma al ser humano. Es necesario el análisis constante sobre quiénes somos realmente, cómo construimos y reconstruimos nuestra identidad en este principio de milenio y qué queremos hacer con nuestras vidas; y, si somos educadores, con la influencia que tenemos en la vida de los demás. Es necesario analizarla, además, en sus diferentes contextos, dentro de las prácticas cotidianas en las que nos sumerge. Parece que nunca podremos escapar al síndrome de Frankenstein: la sensación de que liberamos fuerzas poderosas que luego escapan a nuestro control. Pero eso también les ocurre a *ellos*, a los que mandan, a los que vigilan y castigan. Quizá éste sea un espacio para la esperanza: la tecnología es, también, una herramienta poderosa, aunque no la única, para conseguir los ideales de justicia y libertad. Pero, no nos confundamos, los problemas

económicos y sociales suelen exigir soluciones políticas, no tecnológicas. Aunque a veces el monstruo se escape y ponga patas arriba todo el pueblo (como la Internet), casi siempre suele obedecer a su amo. Y si, en el discurso, la utopía tecnológica sustituye a la acción política, por poner un ejemplo, tendremos un grave problema.

Estoy seguro de que el lector apreciará *un libro para pensar*, como el que está acariciando. De los miles de libros, artículos, entradas en blogs, etc., que se publican anualmente sobre las tecnologías de la información y la comunicación, éste invita a recorrer uno de los caminos menos transitados pero más necesarios: el de la reflexión y el análisis.



## PREÁMBULO

La idea, sugestiva en tanto principio de análisis de los fenómenos tecnológicos en su relación con el conocimiento y la virtualización de la “socialidad”, sería la siguiente: en el momento en que por doquier se reproducen los signos de lo tecnológico, en el instante en que se predicen su universalización y sus virtudes para promover una auténtica sociedad del conocimiento, en ese instante el concepto de una revolución posible, de una transformación “real”, estructural, en los mecanismos de creación y transmisión del conocimiento (y, por tanto, también en el aprendizaje), se desvanece para siempre en el limbo de las utopías, no del futuro, sino del pasado. “Cuando tanto se habla del poder es que no existe en ningún lado”, decía Baudrillard. Cuando tanto se habla de la tecnología es que quizá hayamos superado la fase en que ésta era identificable como *fenómeno*, y, como tal, aún era capaz de producir “efectos” analizables en términos causales o dialécticos. Cuando tanto se habla de la tecnología es que ya no existe. Ha desaparecido, se ha escamoteado, como un ectoplasma, del orden de lo visible.

Sugiero que la época de baja intensidad por la que transitamos, en la que todos los cambios y “procesos de mejora”, todos los indicadores de una calidad prístina, de una optimización de los flujos y de las prácticas tecnoeducativas no existen más que en los modelos que dan cuenta de ellos, puede denominarse *posttecnológica*, esto es, la fase en que el metalenguaje de la tecnología se ha independizado del lenguaje que le servía de referencia, y ha comenzado a circular por sí solo, con la voracidad propia de los productos del capitalismo de consumo: una hiperproducción de todos sus *signos* y una eliminación absoluta de toda oposición o confrontación a sus principios. En ese proceso, el sujeto crítico ha fenecido por “integración” con los objetos. Las relaciones tecnológicas con ellos son la única vía para la inmortalidad, y a ella nos acogemos.

La lógica de la posttecnología y la lógica de la economía son filos recíprocos de una estructura reproductiva común que fascina a las masas: la de la producción del *sentido* social, pues en él nos reconocemos como en un espejo. En la sociedad global, la “socialidad”, que no es lo mismo, ha de *ser manifestada* a toda costa: la Internet 2.0 y la obsesión compulsiva por el etiquetado (*tagging*), las folksonomías, el networking social y la diseminación en tiempo real y en todas direcciones de los flujos informacionales, tal vez no sean sino la muestra de que la información ha perdido sus determinaciones esenciales, aunque la sociedad que orbita embobada alrededor de la producción de “fragmentos” informativos sigue empeñada en *producirse*, en comunicar su existencia, y aunque a cada *uno* le sea, en realidad, *indiferente* el destino del *otro*. Tras



convencernos de que la cualidad “epistemológica” del conocimiento virtual nada tiene que envidiar a las formas tradicionales de conocimiento, ahora nos habríamos abocado todos, y a una velocidad vertiginosa, a producir nuestra propia identidad en el seno de los colectivos virtuales. En torno a ellos, como en el desfile del emperador, nos habríamos propuesto construir un *individuo* que, como el buen salvaje de Rousseau, es libre, inocente, altruista, creativo, bien pensante, dispuesto a alojar en su nicho virtual a quien quiera que peregrine por él. Hemos trasladado a la virtualidad el sueño de una comunidad universal solidaria, de raíz ilustrada, que en la realidad fracasó, quizá porque su proyecto no tenía sentido más que como modelo, o como *potencia*. Y ahora vivimos el “tiempo muerto” de lo tecnológico: un universo manierista de individuos-masa, cuyo *pathos* es la contribución a una conciencia colectiva que no consigue escapar de sí misma, como desearía en lo profundo. Un alucinante solipsismo antropotecnológico, tal es la metáfora.

Todo discurso crítico suele estar presa de cierta circularidad. La esencia de la crítica consiste en mostrar la ineffectividad de un lenguaje para apresar a su objeto. Pero esto, a su vez, debe hacerse “con” lenguaje. Si en el escenario posttecnológico aún hemos de seguir en movimiento, imitando al anciano Galileo ante sus inquisidores, no deberemos preguntarnos si la dirección de aquél es la correcta, pues eso supondría disponer de un *criterio de verdad*, criterio del que se carece, sino más bien si el movimiento engendra suficiente energía para satisfacer a los caminantes durante un trecho, y ni un gramo más. En términos

epistemológicos, estamos en el fin de los modelos legitimadores, y de ello deberían tomar nota las grandes teorías educativas (y las leyes que de ellas emanan). En términos ontológicos, lo que se ha producido es la sustitución del sujeto crítico por el sujeto embelesado; el *sujeto punto net* es una derivada de la *idea* de sujeto en el punto de no retorno que representa lo virtual. La estética le ha ganado la vez a la ética y, por cierto, sólo bajo este supuesto puede comprenderse el optimismo tecnoeducativo. Pero, en la voluntad incesante de producir un sujeto crítico (véase si no, por ejemplo, el discurso de las “competencias básicas” en educación), lo único que habríamos conseguido es atestar la memoria colectiva con abstracciones, y hechizarnos con ellas.

En la esfera tecnológica, como en la pedagógica, la ecológica, e incluso la psiquiátrica, lo que se pone de manifiesto es una incapacidad *radical* de los modelos para dar cuenta de su objeto, para retroyectarlo en ellos. Es como si a las cosas siempre les hubiera importado un bledo la voluntad interpretativa del sujeto, y se burlaran en secreto de éste, igual que ese ratón que, muerto de risa, le contaba a otro cómo había condicionado al psicólogo para que le diera un trozo de queso cada vez que alcanzaba el final del laberinto. Pero, para ser sinceros con nosotros mismos, debemos reconocer que este universo acrítico nos fascina, pues por fin nos ha liberado del trabajo de Sísifo de tener que producir una historia efectiva, contra algo o contra alguien.

Este libro, compuesto por un conjunto de artículos cuyo eje común es la relación *tecnología-sociedad-*

*conocimiento*, pretende inyectar un punto de vista filosófico, y en ocasiones también histórico, en el análisis de los fenómenos propios de las tecnologías de masas. Supone que las prácticas tecnológicas deben estar acompañadas de reflexión teórica acerca de los intereses de quienes las mueven. Y sí, se enmarca en una línea de sospecha que me parece necesaria en el mundo feliz de la posttecnología: la pregunta: ¿es válido o no un modelo? debe sustituirse (o al menos ir acompañada) por la pregunta: ¿a quién le interesa que sea así? Esto no es ninguna novedad, pero es preciso tenerlo presente para mantener la mente *atenta*, como recomendaba Descartes, con respecto al sentido de nuestras prácticas, en el instante en que la lógica tecnoeconómica se ha inmunizado contra los “parásitos”.

Aún está por teorizar, sin embargo, qué papel y qué responsabilidad tenemos nosotros, maestros y profesores, en la reproducción vírica del modelo de la posttecnología. Seguramente, cada uno de nosotros se cree tan inocente como el buen salvaje rousseauniano. O tal vez no sea cuestión de inocencia o culpabilidad. La invisibilidad es la mejor trepa para despistar a la conciencia. Y la tecnología se ha vuelto invisible, tan invisible como un fantasma.



I  
EL SISTEMA-GLOBAL  
TECNOLOGÍA



# TECNOLOGÍA FANTASMA<sup>1</sup>

## LA CONSTRUCCIÓN DE IMAGINARIO TECNOLÓGICO CONTEMPORÁNEO

“Lo que se predica universalmente carece de sentido”. Cuando el alcance significativo de un concepto cubre la totalidad del campo de discurso (el *universo de discurso*) entonces ese concepto comienza a ser asignificativo, por incapaz de producir la “diferencia”, esencial para la comprensión y delimitación del propio concepto. Comienza a volatilizarse, desaparecer, o, visto de otro modo, se sustrae a la lógica del discurso, a la materialidad del sentido, para instalarse en la frialdad de la abstracción, desde la cual atraviesa, como un fantasma, la noción misma de significación. Cuando Platón universalizó el Bien lo hizo desaparecer para siempre, lo volatilizó en el trasmundo de las ideas. En adelante nada ya fue “bueno”. Cuando los humanistas del Renacimiento universalizaron la Razón, lo racional dejó de servir como hecho diferencial y dife-

---

<sup>1</sup> Artículo revisado. Publicado originalmente en *Quaderns Digitals* ([www.quadernsdigitals.net](http://www.quadernsdigitals.net)), nº 43, 2006, ISSN: 1575-9393. Disponible también a través de Dialnet, Universidad de la Rioja (<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2037575>).

renciador. Cuando, según mostró Foucault antes de morir devorado por sí mismo, el poder se universalizó como estructura de relaciones colectivas, éste tomo el camino de la microfísica, se diluyó hasta penetrar en los poros de lo cotidiano, desde donde era mucho más difícil, quizá definitivamente imposible, de identificar y contrarrestar.

Lo mismo ha sucedido con la Tecnología.

Excluyendo el hecho de que, etimológicamente, este concepto procede de un error inaudito (el cruce entre el *Logos* y la *Techne*, apareamiento prohibido en la Grecia clásica), lo cierto es que la aceptada universalización del paradigma tecnológico (discutible la utilización aquí del término paradigma) no ha traído consigo su concreción y diferenciación, sino la desaparición de su sentido. ¿De dónde procede nuestro universo tecnológico?

#### DE LA TÉCNICA A LA TECNOLOGÍA: LA FORMACIÓN DEL SISTEMA-GLOBAL TECNOLOGÍA

El imaginario tecnológico contemporáneo nace de un proceso de abstracción que, en Occidente, comienza en la Baja Edad Media, época del paradigma animista, alquímico, que sueña con beneficiarse al Mundo a través de operaciones lingüísticas y conjuros. Este paradigma mágico, que ya cree que pócimas y ungüentos “transforman” radicalmente la realidad, el orden de los acontecimientos, será desplazado por el mecanicismo de Descartes, Spinoza, y los científicos del siglo XVII y XVIII. Resucitando la nunca bien resuelta distinción escolástica entre los *naturalia* y los *artificialia*, éstos comienzan a esbozar un juego



inocente que en realidad contiene toda la perversión de lo que hoy cabría llamar, antes que paradigma, el “sistema-global Tecnología”. La pregunta, inocente como el onanismo de Atenea, sin el cual no se explica el concepto de marras (pues era diosa a la vez de las artes, *tau*, y del conocimiento, *logos* o *episteme*), sería: ¿y si en realidad el mundo, y todo en su interior, no fuera, y funcionara, más que como una gigantesca máquina de relojería? ¿Y si *Todo* procediera de la voluntad creadora de un relojero universal, Dios? En este planteamiento, el peligro de ateísmo y revolución procedía del hecho de que el hombre, lejos de ser el gobernador del mundo, estaría gobernado por leyes idénticas a éste. Yendo un poco más lejos, la naturaleza, como en un sueño extravagante y ácido, imitaría, copiaría a las máquinas de cuerda, a los objetos móviles autoalimentados que, traídos desde lugares exóticos, hacían las delicias de príncipes y aristócratas en esta era que ya aventuraba la fascinación por los simulacros.

Hasta tal punto se intuye ya en el modelo de la física clásica esta pasión por un mundo artificial y autónomo, que la máquina de vapor, a la que atribuimos la fundación de nuestro linaje de voracidad productiva y obscena, tiene su origen en la máquina térmica, creada por un herrero en una pequeña ciudad, Dartmouth, en el seno de la metrópoli británica, y que fue conocida como la “máquina filosófica”, pues su capacidad para producir una tremenda energía mecánica a partir del vacío y como por ensalmo, su potencial para alimentar a otras máquinas (cumpliendo así el sueño del relojero universal cartesiano), fascinaba a la vez que despertaba las ínfulas metafísicas de pensadores

y visionarios. El modelo del vacío-creador sustituye al ahora viejo mecanicismo del Dios-relojero. Aristóteles y los bajomedievales definitivamente enterrados: el *plenum* y el organicismo son sustituidos por un universo mecánico, corpuscular y causal (pero volverán). La alergia tecnológica que padecían los griegos clásicos (no así los de la época arcaica, según mostró B. Farrington) dejará paso en el futuro a la proliferación de artilugios, filosóficamente apoyados en la naciente idea de “progreso” y en el expansionismo económico de la todavía joven economía-mundo capitalista. Estamos ya en el siglo XIX.

Se acepta que, para entonces, la técnica aún es técnica, no *tecnología*. Se acepta que no se han conceptualizado todavía las tecnologías duras y blandas, ni mucho menos se ha intuido la generalización, la universalización de este concepto, que lo llevará, como sugerimos en el título de este capítulo, a perder su capacidad para identificar nada, para “delimitar” campos de la experiencia o del imaginario.

Y, efectivamente, así es. Esa transformación aún no ha tenido lugar. Sin embargo, “the symptoms are so deep”, los síntomas ya han germinado. Ya Marx advertía en *El Capital* que, mientras los antiguos artesanos hacían servir las herramientas y técnicas a sus propósitos, en las fábricas los obreros sirven a las máquinas. Luego la revolución industrial ya identificaba con claridad la transformación en ciernes.

Más tarde, en el siglo XX, esta percepción se hizo “crítica”. Con Walter Benjamin, con la Escuela de Frank-

furt, la tecnología y el pensamiento que la sustenta se determinan como *identificantes* o alienantes. Pero esos clarividentes análisis nada pueden hacer contra la secreta alianza que el capitalismo tardío, postindustrial, ha pactado con el sistema de la tecnología.

De aquí a la universalización, la historia nos es conocida, y no vale la pena ahora repetirla. Sólo insistiré en que la transformación de la sociedad industrial en postindustrial, de la modernidad en postmodernidad, rubrica la definitiva transformación de la técnica en tecnología, y, con ella, la corroboración (una de ellas) de la tesis marxista: la tecnología deviene un fin. Lo importante en adelante ya no será la producción *mediante* tecnología, sino la producción *de* tecnología.

Puestos a interpretar el proceso en términos de paradigmas, cabría recordar que, según la teoría de los paradigmas, establecida por Thomas Kuhn a principios de los años 60, éstos, hablando en rigor, jamás *mueren*: sólo se estancan o entran en regresión, sin que nada impida que ideas contenidas en un paradigma en desuso irruman de nuevo para traer luz explicativa sobre fenómenos emergentes de los que el paradigma vigente (o de la “ciencia normal”) no da cuenta satisfactoriamente. Desde este punto de vista, me gustaría señalar que la universalización de la tecnología (o de las relaciones sociales concebidas como “estructuras tecnológicas”) sería tal vez mejor interpretada recurriendo al viejo modelo aristotélico del *plenum*, modelo, por lo demás, *organicista*, que, lógicamente, había de ser rechazado por el pensamiento de la modernidad, pero que presta una metáfora creativa al pensamiento postmo-

derno, del cual la tecnología es destacada aliada. Se vislumbra un universo ordenado según el principio de la interconexión absoluta, en el cual se accedería a las regiones más remotas apenas con unos pocos “clics”.

El paradigma mecanicista, incluyendo la radical variación metafísica que supone entender que también el *vacío* puede resultar fértil productor, está fundado en el principio de causalidad (*principium causalitas*), y en una lógica, apoyada por el sistema económico del siglo XIX, según la cual todo esfuerzo tiene su beneficio. Este modelo, repleto de otras muchas características, tiene su concreción científica a fines del siglo XIX, con la formulación de la moderna teoría atómica de la materia (y también con la especialización que hace nacer las *disciplinas*). El átomo es, filosóficamente hablando, la culminación de la voluntad de conocimiento del ser humano: identificación del elemento constitutivo de un universo matérico homogéneo, claramente objetivo y objetivable: el átomo es el ahí-afuera. No hay posible confusión entre él y el sujeto. Por si fuera poco, entre los átomos reina el *vacío*.

El modelo atómico es también representante de los primeros momentos del pensamiento tecnológico. Este modelo supone que la naturaleza es predecible, y por ende, también manipulable, configurable (no es casualidad que la aparición de la teoría atómica de la materia sea coetánea del pragmatismo filosófico y científico). *La idea capitalista del dominio de los recursos se alía con la idea científica del dominio del mundo a través del conocimiento: he ahí los comienzos balbuceantes del sistema-global Tecnología.*

A partir de la década de los 30, pero sobre todo a partir de los años 50, la consolidación de la Teoría de la Información (Shannon-Weaver) y de los Sistemas (von Bertalanffy) provoca un cambio radical en esta perspectiva, aún “moderna”. Y con el definitivo afincamiento de los ordenadores en el seno de la sociedad, el modelo del átomo es reemplazado por el del bit. Esto es posible porque el universo, que históricamente se concebía como *dado*, como absoluto, ahora se piensa como construido, y, por cierto, como estéticamente (y no moralmente) *construido*, como re-inventado, desmultiplicado en miles de realidades indiferentes a la voluntad, y, por lo tanto, al *sujeto*. El modelo del átomo explicaba causalmente el devenir, pues es corpuscular y mecánico. El modelo del bit, que es flujo, secuencia numérica entre cuyos dígitos no cabe el vacío, crea el devenir al permitir la simulación reiterada de cualquier espacio y cualquier tiempo. Son esos tiempos y espacios virtuales los que fascinan al sujeto, los que le atrapan como en una reflexión infinita de dos espejos enfrentados. Vivimos en las fronteras, en las marcas, de un universo inaccesible, en el que la idea de una realidad única y última se ha desvanecido, dando lugar, en un sentido eminentemente nietzscheano, a la aparición de “perspectivas” coexistentes. Por eso los videojuegos no son tanto producciones objetivas y externas cuanto metástasis, excrescencias del *continuum* sujeto-objeto. Por eso ya no hay efectos especiales de los que despertar, sino que la realidad se constituye toda en un gigantesco “efecto especial”, como ya teorizó Jean Baudrillard hace unas décadas. Asomados a ese mundo, como autores y a la vez actores del mismo,

los sujetos creen comunicase, cuando simplemente actúan como masa, como conductores de flujos tecnológicos. Sólo conectan; y no transmiten nada, o, por mejor decirlo, transmiten *la nada*. Ampliamente superado el modelo McLuhaniano, ahora ya no hay medios objetivados, identificables, dispuestos a absorber las voluntades de sujetos-masa. La última filigrana de la universalización tecnológica consiste en haber escamoteado al sujeto de este escenario de juego. Ahora el sujeto se ha convertido en el medio, en la pantalla (los teléfonos móviles se denominan cada vez con más frecuencia, “dispositivos móviles”. Su movilidad no es otra que su capacidad para “trasladarse con el sujeto”, y en un sentido preciso, “implantarse en él”, realizar, textualmente hablando, una inscripción, certificando la idea organicista del *plenum*, del *continuum*.); pero el concepto de “terminal” es aún insuficiente y debe ser sustituido por el de “integral”, pues sujeto y objeto, hombre y tecnología, desean fervientemente su fusión, ansían convertirse el uno en el otro, según aquel modelo especular infinitamente veloz, al que nos referíamos más arriba.

#### VISIBILIDAD-INVISIBILIDAD: LA DESAPARICIÓN DE LA TECNOLOGÍA

Del sistema-global Tecnología no se sale, puesto que no se vive en él: se *es* él. Todo escape se transforma inmediatamente en una nueva reclusión; y, al percibirse de modo desideologizado, en este universo la libertad, como en la ecología de los sistemas sociales, pasa a definirse en términos de *dependencia*. El sistema que nos prometía la

mayor transparencia y “visibilidad” reduce nuestras operaciones funcionales de subsistencia a la constatación de que por él sigue pasando corriente, de que el otro sigue ahí (la comunicación reducida a la caricatura del contacto): las miríadas de mensajes “inútiles”, pseudo-comunicativos, la reiteración como reivindicación de la existencia: el *cogito* cartesiano, “pienso luego existo”, se transforma en una suerte de *hiper-cogito* del sistema-global Tecnología: “mi agenda del Messenger es mayor que la tuya, luego yo existo más que tú”.

La “visibilidad tecnológica” sería otro hecho banal, carente de sentido, sin su contrapartida: la invisibilidad. He aquí que ésta se muestra como *sociopatía*. Quienes voluntariamente (o no, quién sabe) quisieron desaparecer del sistema-global Tecnología decidieron volverse invisibles para los humanos, permaneciendo tremendamente visibles, en tanto “máquinas conectadas”, en este universo con las características de un fantasma: son la última excrecencia del megaorganismo tecnología: los *hikikomori*, los desaparecidos. Un millón de jóvenes japoneses, en cuyas actitudes hay rasgos que ya se apuntan resueltamente en el occidente orgulloso.

El sistema-global Tecnología arroja, al menos, y sin querer agotar el campo de posibilidades, tres “reflejos”, que descubren su naturaleza hiperreal. Entresacamos estas características del discurso anterior:

1. Absoluta *ubicuidad*, o conversión de la propia sociedad, de lo social, en medio (y de la sociedad, en tanto concepto *fuerte*, filosófica e históricamente hablando,

en “socialidad”, concepto aparentemente débil, que, sin embargo, ya contiene las relaciones tecnológicas en su naturaleza). ¡Qué mayor modo de transportar y reproducir el sistema que haciéndonos “portadores” de él, como si de una pandemia de bits se tratara!

2. Absoluta *desmaterialización*, o incapacidad para percibir los medios tecnológicos como instrumentos alienantes; en una palabra: desideologización de los medios. Esta desideologización los vuelve, a su vez, invisibles en tanto hecho cuestionable. La tecnología no es cuestionada por los jóvenes porque no se percibe como amenaza, sino como liberación, no se considera como parte del proceso de la otra universalización (en realidad la misma): la del sistema de la economía-mundo, por hablar en los términos de I. Wallerstein, sino como un hecho esencialista: *la tecnología viene de serie con la vida*.
3. Absoluta *indiferencia*. El sistema-global Tecnología, antes que un paradigma, en el que aún resultarían identificables “relaciones diádicas” con el exterior (relaciones de intercambio informacional ante las que cabría posicionarse críticamente, o dialécticamente), reconstruye circularmente su propia esencia, *verbi gratia*, se regenera a sí mismo, excluyendo el vacío y haciendo presente el viejo sueño aristotélico del *plenum*. En este sistema, el órgano se define por su *telos*, por su finalidad, y ésta no es otra que la “repetición”, la metástasis, en un comportamiento más que frío, radicalmente independiente de la voluntad del sujeto.



Ubicuidad (o presencia absoluta). Desmaterialización (invisibilidad). E indiferencia (evolución según una lógica transhistórica y especular, no apresable en términos de relaciones críticas sujeto-objeto). ¿De qué estamos hablando? En definitiva... ¿no es ésta es la definición de un FANTASMA?<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Arthur C. Clarke, científico y divulgador recientemente fallecido, formuló en *Perfiles del Futuro* (1962) sus famosas “leyes”, de la cuales la más llamativa es, sin duda, la tercera: “Toda tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia”. En una línea diferente, literaria, pseudocientífica y mística, Erik Davis ha sugerido en su libro *Techgnosis* (1998) (<http://techgnosis.com/techgnosis>) que la Internet puede representar una nueva conciencia planetaria con vida propia, en la que se materializarían esperanzas y utopías metafísicas y gnósticas, como la *ubicuidad*. Resulta cuanto menos curioso comprobar cómo se depositan hoy en el universo tecnológico los sueños eternos del imaginario humano.



# POSTECNOLOGÍA<sup>1</sup>

## ¿EL FINAL DEL SUEÑO?

*Trece años de presencia on-line, en el vértice de la difusión de artículos, y en los últimos años también de la oferta libre de herramientas de trabajo y comunidades virtuales son, sin duda, un magnífico motivo de celebración. Y no sólo por el atractivo número (13) que preside este especial (elegido sin duda como hito por alguna sugerente y provocadora razón), sino porque es una muestra del espíritu de quien estuvo y sigue detrás de *Quaderns Digitals*, Vicent Campos, cuya amistad me honra y a quien agradezco sinceramente la invitación a colaborar en él. Trece años son un motivo más que sobrado de celebración, pues han visto convertirse, sin solución de continuidad, un proyecto inicial, casi de locos, sobre el vacío de la Internet de entonces, en un referente sólido de la comunicación educativa en lengua castellana en torno a las tecnologías la información. Lo prueban casi diez mil artículos publicados, una biblioteca digital creciente y medio millar de proyectos colaborativos. Sobra otra tarjeta de presentación.*

---

<sup>1</sup> Artículo revisado. Publicado originalmente en *Quaderns Digitals*. ([www.quadernsdigitals.net](http://www.quadernsdigitals.net)), nº 51. “Especial 13 Aniversario”, 2008, ISSN: 1575-9393. Disponible también a través de Dialnet, Universidad de la Rioja (<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2566555>).

¡QUÉ “VEINTE AÑOS NO ES NADA”?

Y trece años es también tiempo sobrado para ver cambiar los escenarios, técnicos e ideológicos, y quizá un buen momento para rectificar de sal los discursos, o contener la euforia, pues no es cierto, en la sociedad de la acumulación informativa, que “veinte años no es nada”, como cantaba Gardel, y me inclino a pensar, antes bien, que otro ilustrísimo hispanohablante, Neruda, tenía más razón al afirmar que nosotros, los de entonces, ya no somos los mismos. Ni tampoco nada.

La tecnología de entonces, y la confianza de entonces en ella, en su poder “liberador” y en su capacidad para promover una sociedad del conocimiento ya no son las mismas. Tampoco el entorno educativo, saturado de discursos tecnófilos, con sus sucesivas reformas y parches; ni sus dirigentes; ¡ni sus usuarios! Desde mitad de los años 90, justo en el instante en que Internet reveló su potencial como teatro de intercambios, la tecnología ha modificado sustancialmente su lógica de crecimiento o, como diría Edgar Morin, su *complejificación* (reinventando una palabra cuya forma ya refleja su contenido). Lo cual era de esperar y es hasta cierto punto trivial. A ese cambio hay que unir otro, más radical, de tipo antropológico: las tecnologías de la información y la comunicación, los dispositivos electrónicos de procesamiento, los medios de almacenamiento en masa de contenidos, las redes digitales, al constituirse como una externalización del saber con respecto al sapiente (Lyotard, 1984) han obrado una modificación profunda en la naturaleza de los procesos de aprendizaje y transmisión de conocimientos: aprender ha pasa-

do a ser algo así como un sinónimo de desplazarse, moverse, interactuar, chocar. El paso de un concepto reflexivo a uno activo. *Aprender es una función trópica*. Nada tiene ya sentido si no es en términos cinemáticos. Sólo que el movimiento de referencia ahora no es constante, sino que es función del tiempo. La *era de la aceleración* se ha materializado brutalmente. Adiós a la lectura pausada, reposada, a la mirada infinita sobre las líneas eternas del libro. Pero adiós también a la *Galaxia McLuhan*, en la cual la transmisión de información aún identificaba un público-receptor objetivo: el esquema unívoco emisor/receptor aún tenía sentido, por mucho que pareciera haber una conversión del canal en mensaje. Sí, pero *aún había alguien al otro lado*. Guttenberg duró quinientos años, McLuhan apenas treinta, y ya nos hemos cansado también de él. Con todo ello, la naturaleza del sujeto y de la información se ha modificado, según una lógica de abstracción que ha llevado hasta su volatilización. No hay sujeto, ni hay tecnología. *Sólo existe el discurso de la tecnología, y es éste el que produce a su sujeto, a su destinatario, y no al revés*. Por otra parte, las conductas éticas asociadas a la función social de la tecnología han manifestado, en el proceso atropellado de su consumo, su verdadera naturaleza: una naturaleza *estética*. La ética deviene estética: el sujeto se sustrae hasta desaparecer de su contexto espacio-temporal (Virilio, 1988) y sus funciones son simulacros, repeticiones sin memoria de sí mismas. Acelerar es desaparecer, y circular, sencillamente, una forma espectacular de amnesia.

## POSTECNOLOGÍA. LA REVERSIÓN DEL CÓDIGO TECNOLÓGICO

La tecnología, sin más, es el conjunto de instrumentos y códigos de relación con los objetos en el marco del capitalismo industrial, e incluso más allá, en los albores del capitalismo postindustrial. En tanto conjunto de instrumentos la tecnología es operacional, pero en tanto conjunto de códigos es *simbólica*<sup>1</sup>. Es fruto de la evolución del *mecanicismo* de los siglos XVII y XVIII, de su apuesta por una comprensión del universo basada en causas y efectos, y de una transformación del mismo ligada al concepto de *progreso*. La tecnología es, además, una filial privilegiada y un tanto díscola de la filosofía de la naturaleza; privilegiada porque supone la culminación del sueño evolutivo de magos y alquimistas: la transformación de fuerzas, la producción de energía inagotable (la máquina de vacío fue llamada “máquina filosófica” precisamente por su capacidad para producir el ser a partir del no-ser, la fuerza a partir de la nada); díscola porque ha sobrevenido a lo largo del siglo XX eminentemente antifilosófica, pues el sentido de su evolución la ha conducido a sustraerse al análisis en términos teóricos comprensibles, a independizarse de su propio lenguaje. Una vez producido su metalinguaje, el universo tecnológico ha echado a patadas de él

---

<sup>1</sup> Especialmente interesante me parece la aproximación de Werner Rammert (Rammert, 2001). Frente a la mera concepción instrumental o material, la tecnología implica una antropología (un determinado tipo de relación del hombre con el mundo), y, en su interior, una *simbólica* ligada a la co-evolución de la mano y la palabra, en la línea de Leroi-Gourhan.

al lenguaje que le servía de referencia. *Un metalenguaje sin lenguaje, tal es el espectáculo fascinante de lo tecnológico.*

En tanto código, la tecnología es un sistema (abocado por su complejidad al gigantismo) de universalización de relaciones sociales y culturales, un medio de abolir “diferencias superficiales” que, como buena pantalla, esconde otras intenciones: el medio más poderoso de la historia de construir imaginarios colectivos. Código capaz de abolir distancias y tiempos, de producir identificaciones entre los pueblos en torno a los objetos, las marcas y otras variables nuevas, como la información y *los canales que la vehiculan*. Pues tecnológico es tanto el universo tangible de los objetos (o el universo de su *carencia*) cuanto el sistema de signos y valores estructurado sobre ellos. De hecho, la tecnología está ligada más fuertemente al sistema del valor-signo, que al casi ingenuo valor de cambio que lo precedió en la historia y al que “aparentemente” coadyuva. Los semiólogos han hablado de ello, los publicistas, comunicólogos y expertos en imagen lo han explotado como recurso de poder. Y aún donde la tecnología nunca llegó, llegó la basura producida por la tecnología, luego la tecnología llegó.

En el proceso de su universalización, la tecnología deviene un sistema-mundo, abstrayéndose de sí, hasta su desaparición como referente exterior *identificable*, como lo-otro-del-sujeto. Al solaparse con las estructuras económicas y de control que constituyen en el presente las redes de la socialidad, la tecnología se convierte en el *sistema-global Tecnología* (Llorens, 2006-A). Este sistema posee

una lógica independiente de nuestros deseos, carece de “destino” o historicidad, en términos clásicos, y fascina a las masas porque en su seno cada individuo realiza, como en el cuento de Andersen, el sueño del emperador: desfilan entre la multitud ostentando su vestimenta hipertecnológica, ocultando en esta operación la total ausencia de un sujeto crítico y decisor. Y los “otros”, atrapados en este espejo de simulacros, aplauden la desnudez del príncipe en la que ven, a su vez, reflejados sus propios deseos. El rey se viste; el emperador *ostenta* su vestimenta, hasta la anamnesis.

#### MANIERISMO TECNOLÓGICO

En los años ochenta del siglo precedente se abrió un debate, a veces enconado, sobre el término *postmodernidad* y sus implicaciones teóricas y prácticas. Procedente de la literatura y las artes, especialmente de la arquitectura, aquél invadió otras esferas sociales y culturales, entre ellas la filosofía, la estética o la sociología. El debate fue clarificador para unos, entre los que me cuento, infructuoso e incluso fatuo para otros. De la postmodernidad se dieron muchos perfiles, que corrieron distinta fortuna. Uno de mis preferidos procede de la cosecha de reflexiones que Umberto Eco escribió en relación con la cuestión. Según Eco (Eco, 1985), la postmodernidad no es una nueva fase post-histórica o transhistórica, sino un momento inscrito en cada fase de la historia conocida. Así, cada época tendría su “postmodernidad”, no necesariamente decadente, con características y personalidad propias. El manierismo po-



dría representarse como la fase “postmoderna” con respecto al clasicismo renacentista puro, igual que el arte conceptual representaría la postmodernidad del arte figurativo.

A esta concepción subyace, a mi juicio, una cuestión fundamental: la cuestión del *código*. La postmodernidad supondría la explicitación, la visibilización del código de la modernidad. Análogamente, el arte abstracto supone un discurso *reflexivo* sobre el lenguaje del arte precedente, hasta llegar a independizarse de él. “Postmoderna” sería la producción de discursos que ponen de manifiesto los códigos y lenguajes de las fases precedentes, haciendo asomar sus principios de legitimación y también sus contradicciones. Así pues, no se trataría de un nuevo estadio, sino, antes bien, de la fase en que la modernidad habría producido todo discurso posible sobre sí misma, hasta su clausura por agotamiento: la impresión, por tanto, y así se entreveía en gran parte de la teoría de la época, era la del fin de los relatos legitimadores de la modernidad (o *metarrelatos*, como se les llamó): el progreso, la emancipación del hombre, etc. (Lyotard, 1984); o bien, el fin de la historia misma (Fukuyama, 1989). Todas estas posiciones conceptuales no estaban exentas de un fuerte componente ideológico, componente (rechazado por los postmodernos, que anunciaban también la *muerte de las ideologías*) que se volvía inabordable y amenazante en algunas manifestaciones de la producción teórica, como por ejemplo las económicas, que sostenían la imposibilidad de discusión de la lógica del capitalismo postindustrial.

La Tecnología, las tecnologías, son factores clave en la sociedad postindustrial, factores motrices, estructura-

les, retroalimentadores o dialécticos, pero nunca meras consecuencias. Las tecnologías ligadas a la sociedad de masas explotaron: cuando se dispuso de la capacidad de reproducir sonido e imágenes sobre soportes analógicos, y luego digitales, se sucedieron los mismos, en busca de un éxito que pronto se reveló independiente de la calidad objetiva del formato o el soporte<sup>1</sup>. Compitieron sistemas y “estándares” ligados a la posición predominante de ciertas compañías en el mercado, como Philips o Sony. Sonido e imagen son los inputs esenciales en la formación de las personas. Son la materia de los sentidos fundamentales, las vocales “fuertes” del lenguaje de lo humano, por encima del gusto o del olfato. La captación de público, esencial a las economías terciarias y cuaternarias, basadas en el consumo y cada vez menos en la producción, se realiza fundamentalmente a través de la vista y el oído. Da relativamente igual la composición de la hamburguesa, si la parafernalia de su presentación te adscribe a determinada subcultura o grupo, te identifica poderosamente y te vuelve “normalizadamente” visible a los ojos de los que, como tú, giráis como satélites en torno a su consumo.

Ahora cambiemos la hamburguesa por un objeto virtual, producto de las tecnologías digitales. La industria del PC no compitió verdaderamente con otras industrias tecnológicas mientras sus componentes eran simples excrecencias de la era del libro (interfaces textuales monocromas, consolas de código línea a línea, etc.). En los años

---

<sup>1</sup> Como sucedió con el formato de vídeo VHS, que desplazó al formato 2000, bastante mejor que aquél.

80, la promesa de éxito del ordenador personal se basó en una eficiente publicidad relativa a la capacidad y rapidez en la gestión de la información (¿cómo podría ser de otra manera!): argumentos trogloditas, ligados al valor de uso, que convencían a aquellos usuarios a los que tales ventajas ofrecían beneficios *reales* y utilidades marginales: negocios, comercios, empresas, profesores universitarios en trance doctoral, departamentos de facultades, bibliotecas, colectivos médicos... Naturalmente, cuestiones tales como el precio, la dificultad operativa, la reducida oferta de aplicaciones disponibles y la ausencia absoluta de estímulos para la vista y el oído no permitían, ni por asomo, pensar en la universalización de la herramienta: hubiera sido tarea ardua convencer al probo estudiante de últimos años de ingeniería de telecomunicaciones, que había invertido más de medio millón de pesetas de la época en una máquina inenarrable, de que quince años después su tótem se vería aniquilado en su mágico poder, convertido en una *trascendencia vacía* manipulada por pelopinchos, pederastas, infantes ávidos de conectarse a sus amigos para seguir comunicándose la *nada*, especialistas en traducir la estupidez privada a estupidez pública, *chefs* de cocina destructiva, piratas del Caribe y, acaso los más peligrosos, conversos de cierta edad e influencia, redentos hasta la médula, vanguardistas de la educación en cuyo discurso cualquier simpleza de aplicación se convierte en un poderoso instrumento innovador, presto a apuntillar definitivamente y enterrar los métodos pedagógicos librescos, orales y prehistóricos de los no tocados con la vara de la revela-

ción, los pobres de espíritu digital, pecadores de la tiza y la pizarra.

Pero la cosa está así y ni las mejores profecías (ni las utopías o ucronías más clarividentes) podrían haber dibujado hace menos de dos décadas el escenario ultraveloz, neogótico y, en una palabra, *manierista*, que se ha impuesto como superestructura en las sociedades capitalistas avanzadas (cediendo sus restos a las sociedades invisibles del sur, pues si bien la universalización predicada por la tecnología no se ha producido, sí lo ha hecho la otra universalización: la de las consecuencias de su *consumo*). Desde que, a mediados de la década de los 90 del pasado siglo, la sociedad (y, con ella, también gran parte de la “socialidad”) abrazara con ahínco su autoconversión a lo *virtual* (Llorens, 2003), web mediante, se ha producido un cúmulo de fenómenos cuya naturaleza difícilmente puede ser apresada mediante conceptos sociológicos tradicionales. La tecnología se ha implantado en el cuerpo humano, confundiéndose con él, y, en una mirada global, ha adquirido las características de un fantasma: *ubicuidad*, *desmaterialización* e *indiferencia*, como hemos mostrado en otro lugar (Llorens, 2006-B).

#### EL MESSENGER CONTRA DESCARTES. EL HIPER-COGITO O EL FIN DEL SUJETO

La sociedad virtual escenifica la reversión del código tecnológico de relaciones entre los seres humanos y con los *objetos* (lo que viene a ser lo mismo). Esta sociedad inmaterial y ectoplasmática, que ya no se rige por

ideas mecanicistas, sino *organicistas* (vuelve el paradigma aristotélico del *plenum*), que ya no trabaja con conceptos, sino con polaridades (universalización/particularización, estandarización/segmentación, centralización/desubicación, visibilidad/invisibilidad), y en la que la diferencia *sujeto-objeto* (el giro orbital e interdependiente del uno sobre el otro, como el de esas estrellas dobles o el de un adolescente en torno a su hamburguesa) es mantenida sólo como un efecto óptico-lingüístico (pues la realidad es que el sujeto se ha abolido en el objeto y ha alcanzado en él la inmortalidad que le niega su naturaleza) ha agotado en el presente todo su discurso liberador e integrador, pero por exceso. La virtualización de la *sociabilidad*, por el efecto de las tecnologías digitales, es la manifestación sublime de la fase postmoderna de la sociedad tecnológica, de la “primitiva” sociedad de la información. Manuel Castells (Castells, 2002) hablará de una “cultura de la *virtualidad real*, donde el hacer creer acaba creando el hacer”. Esta sociedad ha producido ya su propio metalenguaje, ha explicitado ya sus condiciones de legitimidad, y con esta operación se ha convertido en un simulacro de sí misma.

La tecnología no existe como fenómeno, sino como epifenómeno, como discurso teatral universal: *y lo que se predica universalmente carece de sentido*; así pues, al igual que el arte del Renacimiento se reflejó y revirtió en el manierismo y en los fascinantes *trompe-l’oeil* de los palacetes de las repúblicas italianas (que ejecutaron con tanta perfección las leyes de la perspectiva, la composición y la luz, que llegaron a agotarlas, a estrellarlas contra sí mismas, provocando su obsolescencia), así la tecnología

ha alcanzado hoy su fase postmoderna, su estatus manirista, y ha colapsado en él. En el instante en que lo social la reclama como naturaleza (*ecología de la tecnología*), en el instante en que deja de singularizarse como fenómeno, como resorte de progreso —o incluso como ideología, según se manifiesta en la crítica de la Escuela de Frankfurt al “pensamiento identificante”—, en ese instante se convierte en tautología suprema, como en el *Único y su Propiedad* de Stirner, y todas las operaciones relacionadas con su uso y su consumo ya no remiten a finalidades externas, humanistas, sino sólo, en círculos concéntricos, a su propio código, a su propia autorreproducción. La tecnología, como meta loable, como destino evolutivo de la lógica postindustrial, ha desaparecido, se ha escamoteado, en el instante en que en todas partes se produce sin cesar el discurso tecnológico. Y es este discurso el que produce a su sujeto, al sujeto que ha de consumirlo, en una especularidad sin fin. Su exceso de sentido es a la vez el vértigo de su sinrazón.

Estamos ahora en el escenario de la *posttecnología*. Y este escenario se muestra, como sucediera hace unas pocas décadas con el escenario de la publicidad y de los mass-media, como un escenario frío e hiperreal. Las funciones tradicionales de manipulación, intercambio, traducción, las funciones operacionales ligadas a los objetos se han disipado. Igual que en las “inscripciones”, en la textualidad obscena de las pintadas en las puertas de las letrinas, lo esencial no es la producción de sentido, sino sólo la reproducción del código, el onanismo de una escritura sin destinatario (diluyéndose en ese acto la existencia de un

sujeto real, emisor o receptor), igual la acumulación y manipulación de los objetos tecnológicos no tiene como fin la producción o la transformación de la realidad, sino sólo la repetición compulsiva y ahistórica del acto tecnológico en sí mismo, despoblado de toda intencionalidad y sometido al movimiento inercial de los sistemas abandonados, aquellos tras los cuales ya no opera una lógica identificable del sujeto y de la razón. El *cogito* cartesiano, pensar para existir como cosa pensante, pensar como evidencia de la autoconsciencia (paradigma de la modernidad), deviene ahora hiperreal: “ser” tecnología para existir, y desaparecer al hacerlo, sin caer en la cuenta de que, como en la decadencia de los grandes imperios (y, ¿acaso no lo es el sistema-global Tecnología?), el propio acto fenece aplastado por el peso de la acumulación. “*Mi agenda de direcciones es más grande que la tuya, luego yo existo más que tú*”, en realidad significa: “*He desaparecido como sujeto, sólo soy una inscripción en la larga lista de un reply-all*”.

#### LÓGICA POSTECONÓMICA, LÓGICA POSTECNOLÓGICA

John Gray (Gray, 2002) ha mostrado, con la fuerza aplastante de los estudios de caso, que la alianza de los sistemas globales economía-tecnología, lo que pudiéramos denominar, añadimos, *ecotecnología* (y al “cometer” esta torpeza somos conscientes de inmediato de la ironía del lenguaje, siempre a la suya), no puede en caso alguno conducir a la liberación prometida por el pensamiento clásico, ilustrado; y que, dado que no existe ningún mecanismo de

gobierno universal (ni tampoco de legitimación), el peligro efectivo es el de la pretensión de usurpar tal gobierno por parte del modelo liberal del mercado, presentado desde el siglo XVIII como si fuera un fenómeno *natural y espontáneo*, cuando en realidad no lo es. Si Gray tiene razón, el sistema-global Tecnología puede ser, incluso, esencialmente ilegítimo, pues su tesis es que la expansión del modelo económico americano, ultraliberal, promovido por lo que él llama “el consenso de Washington” (gobierno americano y grandes instituciones financieras internacionales), que sí es claramente deudor de las tecnologías de consumo de masas y el universo de la Walt Disney, podría suponer, en términos de costes sociales y de logística, un tremendo caos de estados en guerra comercial y real, e, intraestatalmente, la desintegración de los propios mecanismos de unidad de los estados. Pero, considerado en relación con sus implicaciones para el análisis del sistema-global Tecnología, el punto de vista de Gray, catastrofista para unos, simplemente pesimista para otros, describe algo que ya ha sucedido: la desaparición de la legitimidad tradicional de la tecnología. Al igual que el modelo económico al que se asocia, su estrategia no responde a los ideales de progreso de la modernidad, sino a la imposición y generalización de un *medio* que alguna vez fue presentado como naturaleza, y ahora quiere universalizarse como *ecología*. O mejor, su usurpación por parte de un sistema que ha encontrado en aquélla, en la tecnología, su modo viral de reproducción, superior en eficacia, incluso, a las identificaciones psicológicos entre los individuos y las marcas, propias del uni-



verso mediático coetáneo de la *Galaxia McLuhan*, ya en la prehistoria.

La posttecnología apunta a modelos víricos de reproducción, a una total ausencia de legitimación (a la que repele, pues este concepto no es *constituyente* de sí), puesto que no se refiere a un universo social o económico sujeto a fines, sino a una forma inercial, desencarnada y autónoma, de existencia. En el sistema-global Tecnología los conflictos se encuentran anticipados en el modelo, y a ellos se asiste en total ausencia de percepción crítica o alienante, por lo que ya no sorprenden a nadie, ni siquiera se perciben como tales (igual que la declaración oficial de una zona como catastrófica, considerada siempre *a posteriori* como un triunfo de las víctimas, sólo significa que en el futuro nadie se asombrará de que se suceda allí una catástrofe tras otra).

#### ¿EL FINAL DEL SUEÑO?

No podemos desilusionarnos frente a este espectáculo de fusión acrítica sujeto-tecnología. El sistema-global Tecnología no puede analizarse en términos de pertenencia o disenso, pues de él no se sale, puesto que no se vive en él: sencillamente se *es* él. Como ante los efectos especiales, perfectos malabarismos de la imagen y el sonido creados sólo para ocultar que lo auténticamente ficticio son sus autores y el sistema que los sustenta (interesante análisis, bajo esta óptica, el que podríamos hacer de la industria del cine americano y, estrechamente relacionado con él, de la socialidad americana, basada en la *huída*,

como señaló agudamente Gil Calvo), ante el sistema-global Tecnología las masas asisten embobadas, convertidas en sucedáneos de sí mismas; no en destinatario reconocible de las operaciones epistemológicas, sino en simple medio cuya función no es otra que la de hacer circular los flujos de conceptos que nunca son lo que aparentan ser, sino sus “opuestos en conflicto”: la libertad es dependencia, la información es colapso y sensación de pérdida de lo esencial, la estructura es caos, la creatividad es encorsetamiento en estándares y patentes... *No basta, pues, con hablar de simulacros: se trata de la abolición de los conceptos en y por sus opuestos. La masa se reconcilia con su propia literalidad, se realiza en ella misma: la masa hace masa.*

Perfectamente anticipada por la teoría, por el modelo, la sociedad posttecnológica no puede confiar a este sistema fantasmal de ocultación de intereses y refractario a todo principio ético, arcano vestigio de los ideales ilustrados (¿quizás por inconsciente convicción de que tal estructura ética era en el fondo una mistificación?), ninguna esperanza de realización del sueño de la universalidad a través del conocimiento. Por supuesto, la idea de un sujeto decisor y las nociones de coherencia y sentido, a él asociadas, pertenecen ya al país de Jauja. La teoría de sistemas advirtió hace tiempo algo que quizá se olvida con demasiada frecuencia: la *emergencias* de un sistema social (genuinamente, las manifestaciones opuestas entre sí, pero coexistentes, de libertad e intolerancia, violencia y pacificación, etc.) son permitidas para evitar otras emergencias más peligrosas. Mientras, en sus límites, la civilización

americano-occidental tolera zonas de riesgo, marcas colonizadas por submundos, ideologías extremas y a panfletarios destructores del orden, mientras esto sucede y tales manifestaciones se sienten “libres”, nosotros podemos sentirnos, por nuestra parte, seguros bajo el escudo global. Tal teoría, sin embargo, se formuló cuando aún no eran evidentes las profundas modificaciones que la tecnología iba a producir en las relaciones entre los estados y las culturas, y, seguramente, no podría explicar en esos términos ni la tremenda violencia de los consorcios internacionales “legítimos”, ni las guerras “no convencionales” en las que se encastan los terrorismos globales, como Al-Qaeda. También Gray lo ha descrito con acierto (Gray, 2004).

Este mundo feliz confía, en lo profundo, en una reubicación de la condición humana, pues no percibe en modo alguno que las consecuencias descritas procedan de sus errores de planteamiento y de las contradicciones de sus supuestos fundamentales acerca de aquélla, sino que blinda su postura, hasta la tautología inverosímil, depositando la responsabilidad de la inestable evolución del sistema-global Tecnología en “desviaciones” y “falsas concepciones”, que suponen, en todo caso, que existe un camino universal respecto al que desviarse y una concepción verdadera que los “otros” no han sabido interpretar. Una genial mitomanía de los conceptos y un no menos monumental antropocentrismo.

EL RECURSO A LA LIBERTAD DE LAS IDEAS EN LA SOCIEDAD POSTECNOLÓGICA

Cuando el sistema-global Tecnología disuelve (en un movimiento en apariencia paradójico, pero fruto de su propia lógica) la posibilidad de una universalización efectiva de sus ventajas, queda el recurso a la libertad individual, de las ideas propias, la vuelta al Yo, a la creatividad suprema de lo íntimo. Sin embargo, ¿cómo podríamos reivindicar los actos de un sujeto inexistente?, ¿cómo podríamos reclamar como fin las *performances* de lo privado, si tales sistemas dobles, lo privado y lo público, han colapsado, precipitándose el uno contra el otro?

Internet se presentó originariamente con las creenciales de un sistema neutro, descentralizado y libre. Neutro con respecto a los contenidos (canal o medio de propagación), descentralizado con respecto al control de los mismos (inexistencia de un poder central), libre con respecto a los cánones sobre la información (una sociedad virtual de conocimientos compartidos y de acceso instantáneo). Hoy nadie cree en esta carta de naturaleza, por mucho que se quiera defender que tales notas siguen presentes en la cabeza de muchos altruistas de la Red. Por ejemplo, la neutralidad con respecto a los contenidos es difícil de sostener si el método de rastreo de los mismos se parece al sistema de la “carta forzada” que practican perfectamente los magos e ilusionistas, y a través del cual hacen creer a ese individuo colaborador y sonriente, sacado del público, que su elección del naipe es libre. O si tenemos en cuenta que, contra lo que declaraba Krishna Bharat, el director científico de Google (“los algoritmos no

son ni de derechas ni de izquierdas”), los algoritmos son escritos por personas de derechas o de izquierdas, lo cual, naturalmente, significa que se les puede hacer funcionar en un sentido o en otro.<sup>1</sup>

En la sociedad virtual, el sistema-global de la Tecnología extiende sus tentáculos sobre la Red, entendida como estructura en la que materializar sus intereses económicos. El nuevo escenario debe ser controlado. Como ha señalado en repetidas ocasiones Lawrence Lessig, progenitor del proyecto de licencias libres en la Internet (Lessig, 2001, 2004), a la lógica de proliferación de medios y lenguajes le corresponde en los últimos veinte años, una lógica similar, pero de sentido contrario, de concentración de la propiedad de tales medios y lenguajes. Este proceso, afirma Lessig, no tiene parangón en la historia. La web no es newtoniana, pero los movimientos del sistema económico sí, pues pretenden a toda costa reducir la complejidad a principios de acción-reacción, costes-beneficios. Así las cosas, es obvio que tales tendencias bipolares (la web debe ser analizada, no en términos de conceptos, sino en términos de polaridades orbitando en conflicto, amándose y odiándose, atrayéndose y repeliéndose a la vez; no hay otro camino que *pensar la contradicción* y utilizarla como recurso metodológico) son determinantes del modo en que se producen, codifican y distribuyen los contenidos. La libertad de las ideas, cuestión que implica directamente a la de la creatividad individual, se quiere por todos los me-

---

<sup>1</sup> Sobre los métodos de rastreo de Google News, ver el análisis de Felipe Campillo (Felipe Campillo, 2005).

dios reubicar en el escenario de la “economía de las ideas”. El deseo de toda economía de las ideas, señala Lessig, es crear incentivos para producir y trasladar lo producido a un sistema de patentes intelectuales lo antes posible. Y el mundo digital, aún “cosificado” (hablando en términos de mercancía), se parece al mundo de las ideas, más que al mundo de las cosas.

La restricción de la libertad creativa apoya por otro camino la tesis de que también en el ámbito de lo privado asistimos a un espectáculo de ilusionismo y simulación. El desarrollo libre de ideas debe necesariamente respetar los límites impuestos por varias “capas” que, en distinta medida y forma, son las que hacen posible que exista expresión propiamente dicha: la capa física o de soporte, la capa lógica o de código y la capa de contenidos. Puede demostrarse que la lógica de la concentración tiene su motivación en la voluntad de controlar rígidamente, mediante leyes de propiedad, la totalidad de esa estructura. Esto no sólo significa establecer medios de pago, recompensa o, en su caso, gravamen de las producciones digitales intelectuales; o barreras de protección (industriales, legales, etc.) en todos los niveles antes mencionados, sino, más fundamentalmente, controlar las dicotomías: establecer criterios de legitimidad sobre lo que es *creativamente legítimo* y lo que no, enviando con ello el concepto de creatividad al limbo de las falacias.

Peró, lamentablemente, ningún proyecto de *copy-left*, de liberación de contenidos o de socialidad y educación abiertas (Declaración de Ciudad del Cabo) podrá jamás devolver al sistema-global Tecnología al camino de

los conceptos biensonantes: colaboración, libertad, creatividad... Ni existe tal camino ni un sujeto ético capaz de transitarlo. El espectáculo de un mundo de hombres libres creciendo intelectualmente en común es eso, un *spectaculum*, un juego “especular” de conceptos que, al reflejarse, envían infinitamente su imagen el uno contra el otro, sin conseguir escapar jamás de su contrario. Mientras seguimos añorando la libertad digital y la revolución anti-patentes, no nos damos cuenta de que tal revolución jamás se producirá, sencillamente, porque ya ha tenido lugar, sólo que en otra parte. Toda revolución postecnológica tiene lugar en su *modelo* imaginario, y no en la red de bits ni en el ámbito de la producción de contenidos. Como apuntaba Baudrillard, el máximo de intensidad queda detrás nuestro. El movimiento del *copyleft* fundido en un abrazo mortal con News Corp., AOLTW, Disney, Clear-Channel y compañía; el libro de Lessig, liberado de las cadenas de la Random House y la Random House que, al tolerar una pequeña emergencia en sus límites, conseguirá la reverencia necesaria de los asistentes al espectáculo cibernético para seguir imponiendo sus licencias a miles de libros que no son del autor que defiende la libertad de todos los libros.

“Eppur si muove”.





II  
LA SOCIEDAD DEL  
CONOCIMIENTO



# A FAVOR DEL CONOCIMIENTO VIRTUAL<sup>1</sup>

UNA APROXIMACIÓN FILOSÓFICA

Se produce con frecuencia el error de considerar que “virtual” se *opone* a “real”, que lo virtual es lo que combate y niega lo real, que la virtualidad del saber es justamente la causa de su indigencia filosófica, de su falta de profundidad y de su acriticismo. Se ve lo virtual, a lo sumo, como una reducción esteticista de lo real. Se ve lo virtual como lo fatuo, lo banal, lo ingenuo, la última excrecencia del desvanecido (conforme a sus propios anti-axiomas) pensamiento postmoderno.

Nada más lejos de la *verdad* (?). En el contexto de las finiseculares Tecnologías de la Comunicación, “virtual” es la cualidad que, a través de diversos mecanismos (digitalización, distribución y almacenamiento masivos, interactividad y multimediatividad), confiere al saber el estatuto de saber *kinésico*, saber en movimiento, saber dinámico, saber retroactivo, autosaber... De otra manera: los soportes digitales, en los que el saber se graba en forma

---

<sup>1</sup> Artículo revisado. Publicado originalmente en Quaderns Digitals (www.quadernsdigitals.net). Boletines, 2000, ISSN: 1575-9393.

binaria, y se *re-produce* con un potencial desconocido en la historia, vuelven irrelevante el propio medio (*pace* McLuhan) y apuntan a la reproductibilidad en-el-sujeto-objeto, considerado como un nodo en la red de conocimientos que lo atraviesan (y son modificados por él). El modelo *vírico* sería mucho más adecuado para representar la naturaleza del conocimiento virtual.

Parece poco serio (y pasado de moda) reducir los significados de las palabras a sus etimologías, haciendo oídos sordos a la interacción de los conceptos con su pragmática (a la *historicidad* del lenguaje, en suma). Así, hace tiempo que ya nadie confunde, por ejemplo, la “naturaleza” con unos cuantos árboles a cuyos pies discurre un grácil arroyuelo. Desde que Edgar Morin estableciera el concepto de *ecología de la civilización técnica* (e incluso antes), nos hemos acostumbrado a pensar en términos sistémicos las relaciones del hombre con su entorno. Así, la naturaleza, para continuar con el ejemplo, se dota de nuevos significados (retroalimentación, crecimiento, intercambio de información, auto-organización, orden-desorden, etc.) que dinamitan el primitivo concepto, abren el pensamiento y permiten abordar la construcción de procedimientos (de aprendizaje también) impensables antes. Obviamente, siempre habrá quien prefiera considerar la naturaleza como el estado prístino anterior, opuesto y en confrontación con lo urbano (o lo tecnológico), pero quien persista en esta postura encontrará difícil justificar algo tan simple como la aristotélica (e insuperada) definición según la cual la naturaleza del hombre se identifica, precisamente, en su “socialidad” (entendida ésta, es verdad, en modo,

por así decir, jurídico-político). Parece que el pensamiento avanza un paso más allá cuando es capaz de superar las oposiciones e instalarse en un paradigma que preste conceptos y mecanismos idénticos a las nociones que antes eran antagónicas. Así, la naturaleza no se ve empañada, ni banalizada, sino enriquecida y explicada, al reconocer en su seno procesos de intercambio informacional, dependencia/independencia, azar/necesidad, procesos que, conceptualmente, *proceden del estatus urbano y tecnológico del conocimiento*. Ni lo urbano es una versión pobre, degradada y degradante de lo natural, ni al contrario. *Lo natural y lo urbano son epifenómenos de estructuras más fundamentales, que tienen que ver con el modo en que el hombre se explica a sí mismo en cada periodo histórico.*

Igual para el conocimiento. La virtualidad del saber no supone un saber-menos, o un saber-peor. Tampoco supone un saber-de-segundo-grado. Antes bien, corresponde a una transformación de los procesos mediante los que se aprende, constata (anota) y explica el mundo, procesos que están en sintonía y dependencia con el nivel de desarrollo de los medios tecnológicos del actual momento histórico. Por decirlo de otra manera: no existe garantía de que las setecientas páginas de la *Crítica de la Razón Pura* de Kant conduzcan a mayor nivel de comprensión de la estructura del conocimiento (y, al cabo, a mejorar la felicidad del género humano, proyecto ilustrado donde los haya) que las investigaciones neurológicas sobre el área del lenguaje, o los foros de discusión de Internet sobre el conocimiento intuitivo o el pensamiento creativo. La virtualidad del conocimiento no estriba tanto en la metodología

que guía a éste cuanto en los fenómenos a que da lugar. La Teoría de la Relatividad no posee mayor cualidad epistemológica por el hecho de que, como señalara Ortega y Gasset, en el momento en que fue formulada apenas diez o doce personas en Europa estaban en condiciones de entenderla. Posiblemente, su importancia deriva de que ha conducido a una explicación del universo que, a juicio de la comunidad científica, sobrepasa, integrándolas, las cosmologías ptolemaica y newtoniana, y, además, ha llevado al hombre a la luna (y a los japoneses a perecer bajo un par de bombas atómicas). Pero la comunidad no-científica nada ha podido argüir al respecto. De la misma manera, el conocimiento dependiente de y circulante por las redes virtuales (y, por tanto, sometido a sus “constreñimientos”) no posee menor (ni mayor) cualidad epistemológica por la forma en que se produce/re-produce, ni por las leyes a que se sujeta. Como en el caso de las teorías einsteinianas, es capaz de permitir diagnosis de cánceres a distancia, o acceso a datos remotos, y, a la vez, poner al alcance de medio mundo técnicas para fabricar bombas, organizar y disolver con extrema facilidad (y ubicuidad) redes de pornografía infantil, detectar *backdoors* en programas informáticos bursátiles, que podrían ocasionar auténticos cataclismos en los mercados de valores, o piratear la última entrega de la Guerra de las Galaxias antes de su estreno.

Con esto y con todo: ¿qué es el conocimiento virtual? Sin duda, aquel que, sea cual fuere su origen, se somete a las leyes de las redes virtuales, lo que significa que se estructura de acuerdo con parámetros de versatilidad, facilidad de acceso, rapidez de descarga y multimediatíci-

dad, a lo que se agrega la posibilidad de ser manipulado e interactuado por cualquier usuario remoto. Puede leerse un libro *alla manera guttenbergiana*, hacer un resumen y exponerlo con cierta vergüenza ante veinte o treinta compañeros de clase. Puede generarse un debate sobre no importa qué tema en Internet. Acto seguido se inmiscuirán en él individuos de cualquier parte del mundo. El resultado tal vez sea una estupidez, pero nunca será una estupidez mayor que creer que la lectura de un soneto de Lope de Vega nos hará más cultos *porque ese conocimiento es, por naturaleza, más relevante y profundo*<sup>1</sup>. En cualquier caso, la cuestión, creemos, no es tanto la discusión sobre la naturaleza del saber así constituido cuanto la pregunta: ¿cómo se modifica la estructura misma del saber y del sujeto-que-sabe al alcanzar el conocimiento su estatus de virtualidad? Como casi siempre en la historia, la cuestión más fundamental es la antropológica, no la epistemológica. ¿En qué devendrá la nueva “ecología” de los individuos en la sociedad de las redes?

---

<sup>1</sup> Propuesta: el debate de Internet podría referirse a la estupidez de leer libros aburridos en el aula y comentarlos luego en voz alta, con la intención ser más cultos. Problema resuelto.





# EL CONOCIMIENTO Y EL MITO DE LA SOCIEDAD GLOBAL<sup>1</sup>

## PRESENTACIÓN

*“Tratar de abordar sintéticamente una realidad compleja implica un múltiple esfuerzo, ya que se trata de “puntear” algunas problemáticas procurando no banalizar el debate ni eludir cuestiones sustantivas.*

*Resulta difícil hacerlo, por lo que sólo presentaremos algunas pinceladas de ideas que surgen de los intercambios realizados por dos profesionales de la educación de ambos lados del Atlántico, que sólo se conocen a través de sus comunicaciones epistolares (vía e-mail), utilizando esas tecnologías, tan abstractas y funcionales a la vez, que son objeto de crítica aquí, y que tratan de poner en palabras algunos pensamientos.*

*La propuesta, tal como se alude en el título, consiste en proponer un análisis no exento de contradicciones.*

---

<sup>1</sup> Ponencia elaborada en coautoría con la profesora argentina Marta Alicia Tenutto Soldevilla ([www.nuestraldea.com](http://www.nuestraldea.com)), y presentada en el *Congreso Internacional de Educación* “Debates y utopías”, Buenos Aires, Argentina. Agosto de 2000.

*Para entrar en el análisis, les invitamos a des-armar algunas frases que, en la jerga técnica, solemos usar sin cuestionar, que forman parte de nuestro paisaje, tal vez porque constituyen el “sentido común” de nuestra época. Definimos estas frases como mitos en cuanto son parte de una historia “naturalizada”<sup>1</sup>*

*Elegimos solo tres frases para re-pensar:*

- 1. Las sociedades se encuentran inevitablemente globalizadas.*
- 2. La sociedad se encamina hacia la sociedad del conocimiento y de la información.*
- 3. Los cambios impactan en la educación.”*

## DESARROLLO

*1. - Las sociedades se encuentran inevitablemente globalizadas.*

La palabra “globalización”, debido a la propia polisemia, nos obliga a explicitar de qué estamos hablando al usarla. Algunos la usan como equivalente de “mundialización”, pero creemos que los dos conceptos traicionan (o tal vez *traccionan*) su significado. Por un lado, podemos entrever la posibilidad de interconexión con lugares remotos, de conocer sociedades, instituciones, y, sobre todo, personas.

---

<sup>1</sup> Roland Barthes conceptualiza el mito como “la historia (que) se transforma en naturaleza” (cit. por Ferry, 1990).

Por otro, sin embargo, asistimos en realidad a una nueva mitificación, que también podría ser considerada como *mistificación*: el pensamiento global, el pensamiento planetario, tal vez no sea más que una nueva metástasis del discurso de la racionalidad occidental, empapado de presunta objetividad y etnocentrismo. ¿Se trata del discurso de los valores de todos los tiempos, presentados ahora como nuevos universales, por obra y gracia de las “inocentes” tecnologías de la comunicación? En este estado de cosas, por tanto, globalización, o mundialización no significan más que colonización del espacio mundial por las mitologías de los poderosos. Al aludir a mitologías en este contexto pensamos en aquellos discursos cerrados que son presentados como “objetivos”.

La única globalización que hasta el momento podemos constatar es la de las organizaciones que detentan del poder tecnológico, que tienden a presentarse como propietarias del sentido social y que ejercen su función tuteladora a lo largo del planeta. De este modo, promueven un concepto ideologizado de “globalización” que tiene que ver con la sustitución de las fronteras geográficas y políticas por las del consumo tecnológico. ¿La prueba?: la globalización tiene su contrapunto en la homogeneización de los valores y los comportamientos colectivos.

La homogenización tiende a anular las diferencias y a imponer un único modelo como posible. Como ejemplo podemos tomar el diccionario que entrega Microsoft.

A estas alturas –estamos advertidos–, nada es ingenuo, ni siquiera los “dulces y tiernos” dibujos animados

(Lo constataron Ariel Dorfán y A. Matterlart en “Cómo leer al pato Donald”, ya en los años sesenta).

La técnica posibilita, a la par que deja de lado, el calificativo que nunca podrá portar: el de ingenua. A su vez, la tensión entre globalización y homogeneidad obliga a los “productores de información”<sup>1</sup>, a desarrollar estrategias de adaptación a la nueva estructura del mercado de conocimientos. Esta adaptación toma la forma de una supersegmentación de los productos y los servicios, de modo que en cualquier ámbito de la vida podemos encontrar ofertas a medida, *just-in-time*, instantáneas, para cualquier segmento de perfiles de consumo.

Finalmente, este proceso conlleva una saturación de los canales informativos, que obliga permanentemente a desarrollar nuevas técnicas de acción, y vuelta a empezar.

En síntesis, creemos que el concepto de globalización sólo se analizará en su auténtica dimensión como constituyente de la referida estructura.

## *2. - La sociedad se encamina inevitablemente hacia la sociedad del conocimiento.*

A partir de la Modernidad, la sociedad ha expandido sus límites: límites espaciales, límites temporales y, sobre todo, los límites del conocimiento. Y, al hacerlo, ha

---

<sup>1</sup> La producción de información, o de “noticias”, en tanto constructo social, conduce a la legitimación efectiva del status quo (véase Tuchman, 1983).

impuesto sin decirlo sus propias reglas y ha cobrado su “precio”: desde entonces todo se encontrará atravesado por la lógica racional y lineal de la producción, la acumulación, y determinados principios de autoridad. De arriba hacia abajo, de izquierda a derecha, como lo establece la propia lógica de la escritura.

La tecnología del siglo XX porta otra lógica, una lógica diferente que nos permite movernos por las ideas y por los espacios.

Los hechos referidos impregnan al conocimiento, a través de la exigencia de *objetividad*. Durante siglos sólo algunos podían decidir qué era objetivo y que no, dejando afuera, y sin que nadie lo cuestionase, los pensamientos diferentes. Pero, ¿quién puede arrogarse este derecho?

De acuerdo con el planteamiento de Verónica Edwards, el conocimiento es una producción social y personal que requiere de mediaciones para su apropiación (en el sentido de “hacerlo propio”), que no es independiente del contexto en que emerge. El conocimiento es una producción situada.

De hecho, podemos trazar la línea histórica que ubica al conocimiento en esta perspectiva situacional. El ideal del imperialismo decimonónico fue la conversión de todo territorio en factor estratégico. La tecnología del siglo XX, la de los satélites y las telecomunicaciones, continúa aquella revalorización del espacio, llevándola a la estratosfera: los estados y las corporaciones compran las señales de los satélites, su “trozo” de órbita.

En esta línea de mercantilización y promoción de nuevos “objetos” consumibles, ahora le toca el turno al valor más abstracto de todos: la *información*. Nadie confunde información con conocimiento, pero la diferencia entre ambos la introduce, no tanto la cualidad epistemológica o situacional, no tanto el sujeto-frente-a-la-información, cuanto la conversión de ésta en producto de consumo. Integrar la información en un circuito económico es convertirla en conocimiento, al menos, en el espacio de la postmodernidad. Dice Jean François Lyotard: “En lugar de ser difundidos en virtud de su valor “formativo” o de su importancia política (...) puede imaginarse que los conocimientos sean puestos en circulación según las mismas redes que la moneda, y que la separación pertinente a ellos deje de ser saber/ignorancia para convertirse, como para la moneda, en “conocimientos de pago/conocimientos de inversión”. (Lyotard, 1984).

La sociedad de las tecnologías y las redes vive de utilizar el saber como medio de pago/inversión. En este sentido, el conocimiento no es tanto lo que tiene estas o aquellas cualidades *per se*, como lo que circula en abstracto, muy lejos ya de su valor de uso. A este fenómeno lo llamamos “virtualización del conocimiento”.

Y, hablando del conocimiento en tanto vinculado a la sociedad, es necesario contar con algunas herramientas conceptuales y ciertas herramientas tecnológicas para acceder a esta publicitada “sociedad del conocimiento”.

### 3. - *Los cambios impactan en la educación.*

Cuando hablamos de impacto, generalmente se presenta ante nosotros la imagen de una fuerza que acciona, siguiendo una dirección y un sentido, sobre “lo impactado”, que recibe esta acción pasivamente.

Pero las paredes han dejado de ser un límite entre el afuera y el adentro de las escuelas. Los que las integramos transitamos por diversas instituciones. No podemos pensar en agentes meramente externos, que actúan sobre la educación en general. Ésta se halla atravesada por las múltiples inscripciones sociales, culturales, económicas, ideológicas...

Ahora piensen que invitamos a un habitante del siglo XVIII a nuestra sociedad. Al entrar a la cocina o al baño es posible que no sepa qué hacer, pero si entra a las aulas ¿qué pasará? Casi nada ha cambiado...

Pensemos en nosotros, los docentes.

Durante años hemos incorporado creencias, representaciones, modelos a partir de nuestro tránsito como estudiantes. ¿No creen que deberíamos, por lo menos, poner en debate lo aprendido? ¿Cómo nos situamos ante esta sociedad que se presenta tan diferente de lo que aprendimos? ¿Qué hacer para no perpetuar los defectos de estos modelos?

La dirección de los cambios parece ser la de una virtualización, tanto de los conocimientos cuanto de los procesos de aprendizaje, pero, sobre todo, de las relaciones mismas entre el sujeto y el saber.

He aquí lo esencial de nuestra propuesta: es preciso “visibilizar” aquello que se presenta como parte de nuestro paisaje, naturalizado y oculto.

De-construir algunas ideas para construir otra propuesta, no sabemos si entre todos, pero creemos que por lo menos vale la pena tratar de vehiculizar las diferencias. Pues en la diferencia se aloja el sentido.

Nuestra idea final es que tenemos que repensar cuál es la concepción de hombre que deseamos sostener y cuál sostenemos desde los hechos. Pues la aparente objetividad de los procesos tecnológicos (como la de los fenómenos económicos, o biológicos) no debe hacernos perder de vista que se trata de construcciones humanas, y *es al hombre a quien corresponde poner los fines*.

Habrà que colocar la discusión, probablemente, en la esfera antropológica. Deconstruir un sujeto histórico y elaborar una nueva conceptualización (¿teoría?) del sujeto del conocimiento en la era virtual. Esta tarea está por hacer y, seguramente, las tecnologías de la comunicación, que no librarán al hombre –al menos de inmediato– de la barbarie, sí puedan acercar puntos de vista y hacernos avanzar (de verdad) en esa línea asintótica hacia lo global.



# LA SOCIEDAD VIRTUAL<sup>1</sup>

## APUNTES PARA UNA GENEALOGÍA DE LA CULTURA MEDIÁTICA EN EL SIGLO XX

En los surcos de la red de redes, Internet, y en los foros que congregan a profesores, formadores y especialistas en docencia y educación, se masca una idea en negativo: los ciudadanos, y en especial los ciudadanos involucrados en procesos de aprendizaje (por regla general los niños y adolescentes, es decir, nuestros alumnos) no deben consumir acriticamente información, ni dar por supuestas las bases liberadoras y fantásticas de la civilización tecnológica. Antes bien, esta sociedad ha de ser aún historicizada y perspectivizada, sin que ello signifique en modo alguno hacer oídos sordos a sus, sin duda, ingentes beneficios. No basta con afirmar: “La Tecnología o la Nada”, sino que hay que determinar qué parámetros tecnológicos han de beneficiarnos y cuáles otros representan viejos vicios en odres nuevos, y, por lo tanto, mayor dependencia de los individuos del sistema. En este texto someteremos a

---

<sup>1</sup> Artículo revisado. Publicado originalmente en Quaderns Digitals (www.quadernsdigitals.net) nº 31, 2003, ISSN: 1575-9393. Disponible también en Universidad de Sevilla, “Grupo de Tecnología educativa” (<http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/bibliovir-docs-17.asp>)

discusión los axiomas más importantes de la Sociedad de la Información, concebida como el marco en el que se desarrollan hoy la mayoría de los procesos de socialización en el mundo occidental avanzado. Queremos, precisamente, promover la reflexión y la crítica, antes que acotar con precisión un concepto que, por su novedad –unas décadas no son nada– tiene mucho de evanescente y abstracto; ni más ni menos, como la *información* en sí.

#### LOS GURÚS PROVOCAN CAMBIOS

Es difícil pensar la sociedad y el individuo *antes* de la información. ¿Nos acordamos aún de cómo era el mundo anterior a las noticias, los informativos, las guerras televisadas y los teléfonos móviles? Es más ¿cómo sería posible hoy vivir sin Internet y el correo electrónico? ¿Qué sucedería con el sistema económico o las predicciones meteorológicas? ¿Cómo renunciarían los estudiosos a consultar la biblioteca del congreso americano? ¿Cómo se las arreglaría la comunidad médica para compartir en tiempo real los últimos avances en la investigación de vacunas trascendentales? ¿Cómo prescindir ya de la posibilidad de formarnos *a la carta* y ampliar nuestros conocimientos desde un cómodo sillón, sin horarios inflexibles ni costosos desplazamientos? Pero también, sin duda, cómo nos las pasaríamos los humanos del incipiente siglo XXI sin esa especie de precesión morbosa íntimamente aparejada a los fenómenos de aceleración informativa: ver la nueva entrega de “La Guerra de las Galaxias” *antes* de su estreno, disponer de la última versión de un entorno operati-

vo *antes* de que salga a la venta, conocer el “bug” de turno de un importantísimo programa informático de comunicaciones *antes* que la propia empresa que lo creó, averiguar el resultado de unas elecciones *antes* del recuento de votos, visualizar los efectos exactos de un ataque bélico *antes* de que se haya lanzado un sólo misil, saberlo todo de nuestro soñado paraíso vacacional *antes* de haber ni tan siquiera embarcado rumbo a él, y así, un eterno etcétera de aparentes paradojas que nos devuelven a la realidad con una sensación incómoda: la de que todas estas “máquinas de comunicar” que saturan nuestro espacio doméstico y profesional, privado y público, no son meros instrumentos, sino profundos magos que están cambiando cualitativamente la forma en que percibimos el mundo y nos relacionamos con los demás, sin que de momento resulte posible predecir dónde nos llevará finalmente esta contaminación de todas las esferas de la vida por la tecnología y la información.

Como ha sucedido otras veces en la historia, casi siempre al abrigo de los fenómenos revolucionarios, también en la revolución de la ambiguamente llamada *Era de la Comunicación* ha germinado una conocida especie de agoreros y proclamadores del futuro: son los nuevos gurús de la información, los que dicen haber “entendido los signos del tiempo”, por usar una expresión de un importante filósofo alemán del idealismo, tecnócratas y grandes comunicadores, *decididores*, estrategas y amos de la logística de las ideas, que se empeñan en marcar el ritmo de estos cambios, lo que a menudo significa ocultamente que desean provocarlos, gestionarlos y dirigirlos en beneficio

de viejos intereses que quedan invariablemente lejos del alcance de los modestos usuarios-comunicación, tan inocentes, tan embobados con sus juguetes y mitologías, los chats, los juegos de rol, las consolas, las heroínas virtuales y las “pieles” intercambiables de sus celulares, que asisten a este espectáculo sin asistir, solamente haciendo masa, la masa necesaria para que circule por ella el nuevo poder de los media virtuales.

Extraigamos de momento dos ideas que definirían lo nuevo y lo viejo de la Sociedad de la Información:

- a) Es cierto que la sociedad en que nos movemos genera conductas y fenómenos que eran impensables antes de la eclosión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la vida de las personas. Fenómenos que no se refieren meramente a los procesos de conocimientos o abastecimiento informativo, sino que están afectando a la propia dimensión *antropológica* de los individuos y la cultura (sin embargo, esta “revolución” no supone, ni mucho menos, la globalización de los beneficios, tal como pregona). He aquí lo nuevo de la Sociedad de la Información.
- b) Esta sociedad es dependiente, más que nunca, del paradigma económico, los juegos de intereses del mercado y la dirección de la producción industrial. Bajo la anunciada democratización de la tecnología (“Tecnología para todos”, sería el eslogan) lo único que se pretende es la universalización del *consumo* tecnológico, que en sí mismo crea mayor dependencia que

ningún otro fenómeno social anterior en la historia. Esto es lo viejo de la Sociedad de la Información.

#### LA FORMACIÓN DE LA CULTURA MEDIÁTICA

En primer lugar, conviene establecer el origen y la filiación de las primeras teorías sobre la comunicación de masas, así como esclarecer los dominios de conocimiento desde los que se desarrollaron investigaciones relevantes. Quizá en el pensamiento y la ciencia del siglo XX no exista campo de investigación en el que la interdisciplinaridad haya sido un hecho tan fehaciente y palpable como en el estudio de los medios de comunicación, en cuanto *medios* (objetos, procesos y sistemas de emisión-recepción significativa de mensajes) y en cuanto fines (constructores ideológicos de sentido social, mitologías, identidades culturales y, en fin, articuladores de una peculiar forma de conciencia histórica). La psicología de la percepción y la Gestalt aportaron desde los comienzos del siglo XX valiosos datos experimentales sobre la fisiología del procesamiento de signos y los umbrales perceptivos; las teorías de la memoria, por su parte, hicieron lo propio con las curvas de retención y olvido (curva de Wundt, etc.). En la misma época, la sociología vertía valiosas informaciones sobre los comportamientos de consumo de las clases "ociosas" (T. Veblen), y así pudo construirse más tarde una teoría de amplia cobertura acerca de las necesidades y su satisfacción (A. Maslow) y recabar un catálogo de comportamientos sociales que tenían como fin la autoafirmación de los individuos y su personalidad, y como denominador común

su carácter a) *cognoscible*, b) *sistematizable* –interpretable en un modelo– y c) –lo más importante– *manipulable*. En los años cuarenta y cincuenta, desde otras direcciones, un conjunto de saberes aparentemente abstractos y poco funcionales absorbieron el tiempo de una gran cantidad de investigadores sociales, pero también de matemáticos, lógicos, físicos y filósofos. La teoría de la información de Shannon-Weaver, las primeras teorías de los autómatas y la computación, la teoría de los sistemas de von Bertalanffy, y, desde principios de la década de los sesenta, el estructuralismo, la nueva lingüística y la semiótica, constituyeron un sólido armazón conceptual y metodológico que, desde todos los ángulos, abordaba y concebía la *realidad*, en su más amplio sentido, *como un sistema de relaciones comunicativas interactivas, en las que cabía identificar estructuras recurrentes –y, por tanto, incidir en ellas– que determinaban los comportamientos de los agentes sociales*. Aunque pueda parecer exagerado, las teorías de los biólogos y etólogos sobre los ecosistemas en la naturaleza, las relaciones ecosistémicas, los nichos ecológicos, etc., fueron asimismo un modelo paradigmático en el que se inspiraron los desarrollos posteriores de las teorías de la información. Por si fuera poco, pensadores y filósofos de la cultura, en ocasiones, como en el caso de A. Gramsci, procedentes de la tradición marxista, habían puesto de relieve, hacia el segundo cuarto del siglo, y por otros medios, que las producciones culturales sólo adquieren sentido en el marco de una comunidad interpretativa y, por ende, toda idea, texto, o conocimiento transmitido aspira a la aquiescencia de un público, que Gramsci ya

interpreta como “consumidor”. En los años sesenta, y como consecuencia de todos estos desarrollos convergentes, Marshall McLuhan, canadiense no excesivamente metódico en sus trabajos, enunció la *teoría-marco* en la que desde entonces es común ubicar el análisis de los mass-media: la teoría de la Aldea Global.

También desde otras áreas de trabajo, más volcadas sobre la práctica comercial, industrial e institucional, se desarrollaron aportes de peso excepcional para la formación de una cultura mediática, condición esencial para que, en el presente, pueda hablarse de la modelación de la realidad a manos de los nuevos depositarios del saber planetario. Por una parte, los publicistas utilizaban conocimientos científicos, mezclados con intuiciones más o menos afortunadas sobre el comportamiento de compra, y elaboraban los credos de una publicidad efectiva, que comenzaba a definirse, no tanto por su poder de generar beneficios, cuanto por el otro poder, más radical, de conseguir identificaciones emocionales, en sentido psicológico, entre imágenes de marca y público potencial. En otro orden de cosas, expertos en comunicación, grandes “comunicadores” y asesores de imagen de presidentes, ejecutivos de empresas y estados punteros en el mundo capitalista, habían comenzado a percibir la importancia de la psicología y otras ciencias en la transmisión de propaganda, de identidades corporativas o de mensajes electorales. Dentro del mundo empresarial, en algunos países, como Suecia o EEUU, evolucionaban rápidamente los estudios sobre el efecto de una mejora de las comunicaciones entre estamentos profesionales y participación en la productivi-

dad. En definitiva, la *psicología de la organización* se conformaba como un campo de trabajo llamado a incrementar su presencia en el espectro de los saberes de la Aldea Global.

¿Cómo contribuyen todas estas ciencias, saberes, conocimientos, y, en ocasiones, técnicas o artes, a la formación y consolidación en la conciencia colectiva de una auténtica *cultura mediática*, llamada a universalizarse, si no en principio mundialmente, sí al menos en el mundo capitalista avanzado, que empieza a teorizarse y a autoconcebirse, hacia mediados de los años sesenta, como *sociedad postindustrial*? Para responder a ello necesitamos comprender el modo en que los individuos y las sociedades construyen su imagen de la realidad a través de flujos comunicativos recursivos e interactivos. El sujeto receptor y decodificador del mensaje lo proporcionó la psicología, que demostró que existen leyes objetivas por influjo de las cuales puede incrementarse el poder persuasor de la información. La propia psicología y la lingüística contribuyeron a comprender mejor la organización interna del mensaje, y la semiótica aportó valiosos estudios sobre los procesos de significación de los textos, las imágenes y los objetos. El marco teórico en que encuadrar la producción y recepción de mensajes fue determinado por la cibernética (N. Wiener), las teorías de la información y los sistemas interactivos. La teoría de la computación coadyuvó en la codificación del mensaje, y, en definitiva, puede considerarse que la traída y llevada sociedad mediática tenía su anclaje y su paradigma conceptual en la evolución de prácticamente la totalidad de las ciencias humanas



hacia fines de los años sesenta. Sin que esta orientación del saber fuera premeditada o consciente, lo cierto es que *la sociedad occidental de hace unos treinta años había sido analizada a la perfección por la teoría*, y que la evolución cultural que experimentaba el mundo capitalista estaba *de facto* determinando una transformación cualitativa en las formas de percepción, que se han revelado, desde la perspectiva del presente, formas de *construcción* de la realidad.

#### EL SUJETO DE LA COMUNICACIÓN NO EXISTE

McLuhan codificó de un modo un tanto asistemático los conceptos dentro de los que se mueve hoy la Sociedad de la Información. El modelo de la Aldea Global, esto es, un sistema comunicativo con las dimensiones del planeta entero (la extensión del globo terráqueo quedaría reducida a la de una simple aldea, por el efecto compresor-difusor de los mass-media) se inspiraba en la intuición de un cambio en los resortes generativos del poder en las sociedades postindustriales.

El modelo rebasaba la lógica del mundo industrial, que establecía la *identidad* del poder, reconocía sus estructuras y creía en una relación directa entre esfuerzo o inversión y beneficio. Lo que el modelo cultural de los medios de comunicación sugiere es:

1. La desmultiplicación y fragmentación del poder, que se expande ahora por vía mediática.
2. Que la influencia del poder en las mentalidades (o de los líderes en sus estados) es sustituida por "reflejos"

codificados por los medios de comunicación (efecto difusor de los mass-media).

3. Que el potencial de identificación social así obtenido es incomparablemente mayor que el generado por el adoctrinamiento tradicional, gracias a la uniformización y, en un sentido preciso, *mitologización* de los comportamientos en todos los rincones del globo.

Se comprenderá el planteamiento que está en la base de este análisis: si históricamente es obvia la alianza entre conocimiento y poder, con más razón este axioma es determinante en el universo mediático. Naturalmente, cuando uno piensa en términos televisivos y/o publicitarios, estas tesis apenas necesitan demostración. Lo que hicieron el conocimiento y el poder, en tanto productores de identidades culturales, fue mutar adaptándose a las nuevas exigencias que imponía la conexión absoluta del espacio público por efecto de los media. La Aldea Global era visionaria con respecto al mundo industrial de la mercancía, opaca, pesada, investida por el valor de cambio económico. Ahí radica el modelo del industrialismo tradicional y, por ende, de la mentalidad decimonónica, pragmática y realista, que construye sus fundamentos sobre la ley tangible del beneficio y que necesita identificar el origen y el destino de todas sus creencias. Frente a esta lógica tradicional, la Aldea Global sustituía la mercancía tangible del capitalismo, el valor de cambio de los objetos, por el valor abstracto, formal e inmaterial del *signo*. Es el signo el que es proyectado telemáticamente, televisivamente, publicitariamente, y el que ejerce el nuevo rol de aglutinante cultural. La mercancía no era capaz de uniformizar comporta-

mientos (mucho menos en el mundo de los bloques, bipolar, de la posguerra) pues era repelida por sistemas políticos y económicos no afines. En la publicidad, el signo mediático es proyectado infinita y mundialmente. En la medida en que apela a las mitologías (de hecho, *inventa* las mitologías) e incluso al inconsciente, sólo él es capaz de alterar profundamente las formas de la percepción y del placer. La publicidad crea superficies artificiales en el espacio y en el tiempo, y la desmesurada cotización de los tejanos americanos y las hamburguesas en Moscú o Pekín no fueron sino el símbolo del triunfo de la Galaxia McLuhan. De aquí a determinar un nuevo *principio de realidad* en la sociedad postindustrial no hay más que un paso (real) y una sencilla operación teórica. Como dice Jean Baudrillard:

“La publicidad, en su nueva dimensión, lo invade todo, al tiempo que desaparece el espacio público (la calle, el monumento, el mercado, la escena). Se realiza, o, si uno lo prefiere, se materializa, en toda su obscenidad; monopoliza la vida pública en su exhibición. Ya no está limitada a su lenguaje tradicional, sino que organiza la arquitectura y realización de superobjetos y de proyectos futuros (Eurodisney, Futuroscope...) que son monumentos (o anti-monumentos) a la publicidad, no porque serán orientados al consumo de servicios, sino porque los proponen de inmediato como una demostración anticipada de la operación de la cultura, los bienes, el movimiento de masas y el flujo social”

Llegamos así a una conclusión interesante, desde el punto de vista de la conformación de la experiencia individual y social del mundo: *los medios publicitarios y de comunicación anticipan un modelo cultural, que ya no tiene como referente la sociedad tradicional, de objetos-mercancía, personal, contactual y contractual, sino el nuevo universo postindustrial, cuyas características son la aceleración de los conocimientos, su carácter sígnico, su desmultiplicación, impersonalidad y abstracción.* Al definir la sociedad por mediación del carácter de los mass-media imperantes, McLuhan se gana el afecto de comunicadores y publicistas (que ven en su trabajo la “auténtica” manera de dirigir las ideologías y las mitologías sociales) y el desdén de los intelectuales (sobre todo de los europeos) que no admitían la falta de profundidad y la provocación de tales ideas. En realidad, la Aldea Global de McLuhan es el reemplazo del hombre tipográfico por el hombre electrónico. Los *media* son concebidos como " la extensión del sistema nervioso central", por lo cual, la explicación de la cultura y la socialidad a través de los *media* se convierte en la exaltación del nuevo hombre-comunicación.

#### HACIA LA SOCIEDAD VIRTUAL: SUJETO, CULTURA Y FORMACIÓN

##### *Las transformaciones en la concepción de la realidad*

Efectivamente, los nuevos medios ponen en juego otra concepción de las relaciones comunicativas, del propio concepto de comunicación (e información), del papel del “comunicador”, de la difusión y acumulación del saber y,

lo más importante, del modo en que en la civilización presente y futura se establecerán las reglas de juego de la socialidad, qué valores serán conservados, qué tipo de cultura y qué elementos culturales habrán de ser enseñados y transmitidos (por tanto, como se reorganizarán los currículos educativos en función de las nuevas demandas técnicas y de conocimiento) y cómo se protegerá al usuario-consumidor-ciudadano de las nuevas máscaras bajo las que se presentará ahora el control, la sanción y la alienación que el sistema ejerce sobre él. Más que nunca, la relevancia y universalidad cobrada por los medios recientes reformulan conceptos radicales como la seguridad, la libertad y la igualdad en el acceso a la información. Estos problemas no podían ni siquiera llegar a plantearse en el contexto del pensamiento mass-mediático de hace tres décadas. Jean-François Lyotard, en *La condición postmoderna*, escribe:

“Se puede esperar una potente exteriorización del saber con respecto al “sapiente”. El saber es y será producido para ser vendido, y es y será consumido para ser valorado en una nueva producción: en los dos casos, para ser cambiado. Deja de ser en sí mismo su propio fin, pierde “su valor de uso” (...) El saber es ya, y lo será aún más, un envite mayor, quizá el mas importante, en la competición mundial por el poder”.

Si una teoría de la influencia de los medios de comunicación de masas en la formación de valores culturales fue

en el pasado algo que, en razón del carácter de los medios técnicos disponibles, se comprendió de modo unidireccional, como “envíos” de *inputs* desde un emisor todopoderoso y anónimo hacia receptores-masa, y si ahí acababan los elementos intervinientes en el juego, en el presente, el problema se ha agigantado hasta extremos no previstos al implicar, no sólo a los agentes comunicativos clásicos (personas y medios) sino a los elementos mismos del sistema capitalista postindustrial: estado, empresas, instituciones, servicios, finanzas... Probablemente nunca se sospechó el alcance real de la transformación que la comunicación auténticamente “masiva” impone. Al implicar a todos los elementos del sistema cultural, al convertirse en eje de la pervivencia del sistema, la transmisión de información vertebró ella misma la actividad productiva, política y cultural que mantiene vivo al sistema. Y determina las formas y los contenidos de lo que puede y debe ser dicho, de lo que puede y debe ser conservado, y de lo que debe ser eliminado para siempre. Aunque ya hace tiempo que se reconocieron las ventajas empresariales que se obtendrían de comunicar entre sí a los empleados en emplazamientos alejados, las formas tradicionales de comunicación dificultaban este objetivo. Los medios informativos, periódicos, revistas, boletines o televisión son válidos para transmitir información “masivamente”, pero les falta capacidad para poner en contacto interactivo a los usuarios entre sí. Análogamente, los medios interpersonales, comunicación cara a cara, reuniones de grupo, llamadas telefónicas, resultan adecuados para un escaso número de participantes, pero inefectivos ante las necesidades de interconexión de gran-

des empresas e instituciones. Así, el vacío dejado por los antiguos sistemas de comunicación es ahora llenado por sistemas en continua renovación que implican grandes infraestructuras o redes comunicativas por las que discurre todo tipo de conocimientos. El ordenador ha posibilitado la fusión de un amplio número de soportes y sistemas de transmisión, y su centralización y acceso en terminales controladas individualmente, lo que introduce la recursividad y la interactividad en el proceso.

### *La virtualización de la sociedad*

Desde el surgimiento de la información como valor, la sociedad ha sido investida por aquélla de tal modo que sus avatares son avatares mutuos: sociedad de la información, sociedad informatizada, digital, y, por último, sociedad virtual. En la aparente similitud de conceptos, utilizados indistintamente en multitud de situaciones, hay encerrada, en realidad, una evolución teórica e instrumental. La *Sociedad de la Información*, en sentido clásico –si esta palabra tiene aquí alguna relevancia–, estaba asociada a las primeras teorías de la comunicación, definidas magníficamente por Laswell en 1940, mediante la fórmula “*Who says what to whom in what channel with what effect?*”<sup>1</sup> y al paradigma audiovisual fundado en la radio, la televisión y los medios mcluhanianos. La *Sociedad Informatizada*, de la que habla Lyotard en su premonitorio “Informe sobre el saber” (Lyotard, 1984), está basada en los terminales de

---

<sup>1</sup> “Quién dice qué a quiénes, a través de qué canal y con qué efecto”

ordenador, en la individualización del conocimiento, e incluso en una vislumbrada utopía de des-masificación por mor de la afirmación de esta individualidad en el marco de una teoría de los juegos del lenguaje (pragmática). Su paradigma es el ordenador personal, los soportes de información, las bases de datos. Pero la *Sociedad Virtual* es hoy la resultante de un proceso simultáneo de diferenciación y abstracción con respecto a los modelos anteriores. Por una parte, el sujeto, el individuo, instancia que pervive en la Sociedad de la Información en tanto destinatario del mensaje y sus efectos, se multiplica y desubica, tanto en el sentido de independizarse de la terminal a través de la cual recibe la información, cuanto al adoptar personalidades y roles diferentes porque el medio lo permite (recordemos un hecho trivial: la TV no es portátil, el PC o el móvil sí lo son. El individuo cobra personalidad cuando se conecta a la red, y esto sucede desde cualquier parte del mundo. *La identidad no está en es sujeto, sino en el login y el password*). Por otro lado, el canal se convierte en Red, y la bidireccionalidad (o circularidad del flujo de información, si ha de considerarse el *feedback*) se convierte en omnidireccionalidad, es decir, en inmersión en flujos abstractos de información, en un alto porcentaje sin destinatario. La efectividad (performatividad) de los procesos comunicativos pasa a definirse por la segmentación y categorización de grupos de consumidores-tipo (nueva arma de los que quieren convertir Internet en un paraíso del *e-Commerce*).

Podríamos terminar esbozando un esquema orientativo de estos procesos de virtualización que se detectan en las formas de la socialidad y del conocimiento mediado



por redes globales (ver página siguiente). Como toda simplificación, ésta ha de esperar, sin duda, desarrollos y matizaciones futuras. Pero acaso sea un buen punto de partida para identificar en los avatares del concepto de *información* cambios sustanciales que afectan, y lo harán aún más, a la propia naturaleza de los individuos, cambios antropológicos cuya predicción es, por el momento, difícil.

<b>HACIA LA SOCIEDAD VIRTUAL...</b>			
<i>Modelo de sociedad</i>	<i>Años (aprox.)</i>	<i>Paradigma</i>	<i>Rasgos</i>
SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	45-75	<i>Audiovisual.</i> Radio, TV. Cine.	-“El medio es el mensaje”, fundada en el espectador-masa.
SOCIEDAD INFORMATIZADA	75-95	<i>Terminal.</i> (PC). Redes pequeñas.	-Individualizada. Individuo-decisor. Fundada en el almacenamiento y control de la información. -Identificación. -Control del flujo informativo. -Interacción.
SOCIEDAD VIRTUAL	95-...	<i>Integral.</i> Red global. Internet	-Fundada en la diseminación de la información. -Carente de control y sin destinatario. -El individuo atrapa los flujos (pero no los controla) y construye sus itinerarios. -Inmersión. -Desubicación. -Segmentación.

*Tabla 1. El proceso de virtualización de la sociedad*

## BIBLIOGRAFÍA



Originalmente, cada artículo de este libro contenía sus propias referencias bibliográficas. Al editar los artículos en conjunto, se ha optado por reunir la bibliografía al final, en una única lista. Las referencias que aparecen en el interior de los artículos se han mantenido como están. La identificación de los textos de referencia, pues, no presenta ningún problema.

- ADORNO, T. W. (1967). *La ideología como lenguaje*. Taurus. Madrid.
- ARBIB, Michael A. (1982). *Cerebros, máquinas y matemáticas*. Alianza Editorial, Madrid.
- ATTALI Jaques (1982). *Los tres mundos. Para una teoría de la post-crisis*. Cátedra. Madrid.
- BATTRO, Antonio M. y DENHAM, Percival J. (1997). *La educación digital. Una nueva era del conocimiento*. Edición digital de la obra del mismo título. Paidós. Barcelona.
- BAUDRILLARD, Jean (1970). *La société de consommation*. Gallimard. París.
- (1976). *La génesis ideológica de las necesidades*. Anagrama. Barcelona.
- (1979). *El sistema de los objetos*. Siglo XXI. México.
- (1984). *Cultura y Simulacro*. Kairós. Barcelona.

- (1997). *El Otro por Sí Mismo*. Anagrama. Barcelona.
- BELL, Daniel (1976). *El advenimiento de la sociedad post-industrial*. Alianza Editorial. Madrid.
- BENJAMIN, W. (1975). *El autor como productor*. Taurus. Madrid.
- (1989). “La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica”. En *Discursos interrumpidos I*. Taurus. Buenos Aires.
- BONSÓN, Enrique (1999). *Tecnologías inteligentes para la gestión empresarial*. Ra–Ma. Madrid.
- CAMPILLO, Antonio (1985). *Adiós al progreso. Una meditación sobre la historia*. Anagrama. Madrid.
- CASTELLS, Manuel (2002). *La Era de la Información. Vol.I. La Sociedad Red*. Siglo XXI Editores. México.
- DAVIS, Erik (1998). *Techgnosis*. Versión en línea: <http://techgnosis.com/techgnosis>
- ECO, Umberto (1985). *Apostillas a “El nombre de la rosa”*. Lumen. Barcelona.
- EDVINSSON, Leif y MALONE, Michael S. (1999). *El capital intelectual*. Gestión 2000. Barcelona.
- EDWARDS, Verónica (1999). *Los sujetos y la construcción social del conocimiento escolar en primaria: un estudio etnográfico*. Tesis de Maestría. Mimeografiado. Instituto Politécnico Nacional. México.
- FARRINGTON, Benjamin (1983). *Ciencia y filosofía en la Antigüedad*. Ariel. Barcelona.
- FELIPE CAMPILLO, Francesc (2005). “Modelos de veracidad en la cultura digital: Google News y los videojuegos históricos”. En López García, Guillermo (ed.) (2005). *El ecosistema digital: Modelos de comunicación*,

- nuevos medios y público en Internet*. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de València.
- FERRY, Gilles (1990). *EL trayecto de la formación. Los enseñantes entre la teoría y la práctica*. Paidós. Barcelona.
- FOSTER, Hal (Comp.) (1985). *La posmodernidad*. Kairos. Barcelona.
- FOUCAULT, Michel (1993). *Microfísica del Poder*. Ediciones La Piqueta. Madrid.
- FUKUYAMA, Francis (1989). *End of History?* Versión original del artículo publicado en *The National Interest*. Disponible en: <http://www.wesjones.com/eoh.htm>
- GIL CALVO, Enrique (2000). *Internet, Tocqueville y el genio del lugar*. Disponible en: [http://www.analitica.com/Bitblbio/gil\\_calvo/internet.asp](http://www.analitica.com/Bitblbio/gil_calvo/internet.asp)
- GOUDOT–PERROT, Andrée (1970). *Cibernética y biología*. Oikos–Tau. Barcelona.
- GRAY, John (2000). *Falso amanecer. Los engaños del capitalismo global*. Paidós. Barcelona.
- (2004). *Al Qaeda y lo que significa ser moderno*. Paidós. Barcelona.
- HABERMAS, Jürgen (1989). *El discurso filosófico de la modernidad*. Taurus. Madrid.
- INSA GHISAURA, Daniel y MORATA SEBASTIÁN, Rosario (1998). *Multimedia e Internet. Las nuevas tecnologías aplicadas en la formación*. Paraninfo. Madrid.
- KUHN, Thomas S. (1971). *La estructura de las revoluciones científicas*. FCE. México.
- LASZLO, E. y VON BERTALANFFY, L. (1981). *Hacia una filosofía de sistemas*. Teorema. Valencia.
- LESSIG, Lawrence (2001). *The future of ideas. The fate of the commons in a connected world*. Random House. New York. Liberado de derechos comerciales y disponible

bajo licencia Creative Commons en: <http://the-future-of-ideas.com/>

— (2004). *Free Culture. How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity.*

Disponible bajo licencia Creative Commons en:

<http://free-culture.org/freecontent/>

–LIPOVETSKY, Gilles (1986). *La era del vacío. Ensayo sobre el individualismo contemporáneo.* Anagrama. Madrid.

–LLORENS I CERDÀ, Francesc (1986). *Sobre la génesis de un saber posmoderno.* IV Congrés de Filosofia al País Valencià. Universidad de Valencia

— (2003). *La Sociedad Virtual: apuntes para una genealogía de la cultura mediática en el siglo XX.* Quaderns Digitals. Incluido en este libro.

— (2006–A). *La Triple Abstracció. La desaparició del sistema–global Tecnologia.* Quaderns d'Animació i Educació Social. N° 4. Disponible en:

<http://quadernsanimacio.net/ANTERIORES/quaderns4.pdf>

— (2006–B). *Tecnología Fantasma. La construcción del imaginario tecnológico contemporáneo.* Quaderns Digitals. Incluido en este libro.

–LUHMANN, Niklas (1983). *Fin y racionalidad en los sistemas. Sobre la función de los fines en los sistemas sociales.* Editora Nacional. Madrid.

–LYOTARD, Jean–François (1984). *La condición post-moderna. Informe sobre el Saber.* Cátedra. Madrid.

–MCLUHAN, Marshall y POWERS, B. R. (1991). *La aldea global.* Gedisa, México.

–MORIN, Edgar (1981). *La ecología de la civilización técnica.* Cuadernos Teorema. Valencia.

— (1983). *El método.* 3 vols. Cátedra. Madrid.



- (1994). *Sur l'interdisciplinarité*. Bulletin Interactif du Centre International de Recherches et Etudes transdisciplinaires.
- NEGROPONTE, Nicholas (1995). *Ser digital*. Editorial Océano. México.
- PADILLA, A. (1998). *Teletrabajo. Dirección y organización*. Ra–Ma. Madrid.
- RAMMERT, W. (2001). “*La Tecnología, sus formas y las diferencias de los medios. Hacia una teoría social pragmática de la tecnificación*”, en Scripta Nova, Revista electrónica de Geografía y CC. Sociales. Universidad de Barcelona.
- SEGOVIA OLMO, Felipe y BELTRÁN LLERA, Jesús (1998). *El aula inteligente. Nuevo horizonte educativo*. Espasa Calpe. Madrid.
- SERRES, Michel (1980). *Le parasite*. Grasset et Fasquelle. París.
- SINGH, Jagjit (1982). *Teoría de la información, del lenguaje y de la cibernética*. Alianza Editorial. Madrid.
- TOURAINÉ, Alain (1973). *La sociedad post-industrial*. Ariel. Barcelona.
- TUCHMAN, Gaye (1983). *La producción de la noticia. Ensayo sobre la construcción de la realidad*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- TURRÓ, Salvio (1985). *Descartes. Del hermetismo a la nueva ciencia*. Anthropos. Barcelona.
- VATTIMO, Gianni (1986). *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura postmoderna*. Gedisa. Barcelona.
- VILA MATAS, Enrique (2007). *Hikikomori Blues*. El País. 15/04/07.

- VIRILIO, Paul (1988). *Estética de la desaparición*. Anagrama. Barcelona.
- VV.AA. (1987). *Psicología de la comunicación*. Nau Llibres. Valencia.
- VV.AA. (1988). *Tecnologías de la información en la educación*. Anaya Multimedia. Madrid.
- WALLERSTEIN, I. (1998). *El capitalismo histórico*. Siglo XXI Editores. México.
- WATZLAWICK, Paul (compilador) (1988). *La realidad inventada*. Gedisa. Buenos Aires.
- WELLMER, Albrecht (1985). *La dialéctica de la modernidad y la posmodernidad*. Revista Debats. Diciembre. Valencia.



## Altres publicacions de NOVADORS Edicions

*Varios Autores*

Tecnologías de la Información en Educación  
Perspectivas actuales y tendencias de futuro

Col·lecció INVESTIC



*Francesc Llorens i Cerdà*  
Posttecnología. ¿El final del sueño?

Col·lecció SPECULUM



NOVADORS Edicions  
és el segell editorial  
del Fòrum NOVADORS



- Col·lecció INVESTIC  
Investigació sobre i amb TIC. Propostes didàctiques i metodològiques sobre les noves tecnologies i la societat del coneixement.
  1. *Varios Autores*  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN EDUCACIÓN  
PERSPECTIVAS ACTUALES Y TENDENCIAS DE FUTURO.  
ISBN: 978-84-936567-0-6  
2008. 134 pàgines.
  
- Col·lecció SPECULUM  
Una reflexió teòrica necessària. Aquesta col·lecció vol ser un marc d'anàlisi contemporani i de futur de les relacions entre societat, tecnologia i educació.
  1. *Francesc Llorens i Cerdà.*  
POSTECNOLOGÍA. ¿EL FINAL DEL SUEÑO?  
ISBN: 978-84-936567-1-3  
2008. 102 pàgines.

-Pròximes col·leccions:

- Col·lecció SABER-CÓM  
Experiències d'aplicació documentades i enllestides per a ser reproduïdes utilitzant TIC.
  
- Col·lecció CODI OBERT  
Treballs relacionats amb el programari i els entorns operatius lliures. Drets lliures, propietat intel·lectual i patents a l'Internet.

La época de baja intensidad por la que atravesamos bien podría llamarse *posttecnológica*, pues la tecnología ha agotado ya todas sus manifestaciones, al anticiparlas y proponerlas, no como un *fenómeno* real, sino como *modelo* de toda realidad posible. En esta operación, la lógica posttecnológica discurre de la mano de la lógica de la economía. Y ambas son el filo recíproco de una estructura profunda que fascina a las masas: la desaparición del *sentido* social en los miles de signos que tienen por objeto, precisamente, producirlo. La Web 2.0., las folksonomías, el networking social y el resto de obsesiones conectivas en la Internet posttecnológica acaso no revelen sino la pérdida del sentido del conocimiento, en el instante en que el vértigo de la aceleración informativa es mayor que en cualquier otro momento de la historia.

El *sujeto crítico* de la modernidad ha sido suplantado por el *sujeto punto net*, sujeto embobado en torno a sus mitologías de síntesis; pero el sueño profundo del imaginario colectivo sigue siendo el mismo: el de una comunidad universal solidaria, de raíz ilustrada, que ya fracasó una vez. Sin embargo, para ser sinceros con nosotros mismos, debemos reconocer que el escenario acritico de la posttecnología nos fascina, pues por fin nos ha liberado del trabajo de Sísifo de tener que producir una historia efectiva, contra algo o contra alguien.

“Estoy seguro de que el lector apreciará *un libro para pensar*, como el que está acariciando. De los miles de libros, artículos, entradas en blogs, etc., que se publican anualmente sobre las tecnologías de la información y la comunicación, éste invita a recorrer uno de los caminos menos transitados pero más necesarios: el de la reflexión y el análisis.”

Jordi Adell

ISBN 978-84-936567-1-3



9 788493 656713 >