

Simulación y códigos informáticos: una nueva anatomía para las prácticas biopolíticas

nomadas@ucentral.edu.co • PÁGS.: 34-43

Francisco Tirado* y Blanca Callén**

La implementación masiva de las nuevas tecnologías de la información ha transformado los dispositivos de vigilancia y control. Este texto analiza las anatomías de poder que se despliegan en los entornos virtuales. Nuestra tesis sostiene que nos hemos desplazado de un “gobierno del alma” hacia un “gobierno de la libertad”. Éste se basa en un ejercicio de codificación numérica que traduce la realidad a simples comandos de ceros y unos.

Palabras clave: simulación, códigos informáticos, biodatas, biopolítica, gobierno de la libertad, entornos virtuales.

A implementação massiva de novas tecnologias de informação tem transformado os dispositivos de vigilância e controle. Este texto analisa as anatomias do poder que se estendem nos ambientes virtuais. Nossa tese sugere que nos temos transitado de um “governo de alma” a um “governo da liberdade”. Este baseia-se em um exercício de codificação numérica que traduz a realidade a simples comandos de zeros e uns.

Palavras-chaves: simulação, códigos informáticos, biodatas, biopolítica, governo da liberdade, ambientes virtuais.

The massive implementation of new information technologies has changed the surveillance and control devices. This paper analyses the anatomy of power deployed in virtual environments. Our thesis points to a shift from a “government of the soul” to a “government of freedom”. This one works with a minimum codification exercise with the capacity to translate reality to simple numeric commands of 0s and 1s.

Key words: simulation, computer codes, biodates, biopolitics, power of freedom, virtual spaces.

ORIGINAL RECIBIDO: 21-I-2008 – ACEPTADO: 11-II-2008

* Profesor titular de psicología social en la Universidad Autónoma de Barcelona (España). E-mail: franciscojavier.tirado@uab.es

** Investigadora en el Departamento de Psicología Social de la Universidad Autónoma de Barcelona (España). E-mail: cachao00@yahoo.es

El que controla esta red, que va de lo local a lo global, porque acapara todos los poderes, sustituye a la política, porque tiene todos los derechos sustituye a lo judicial, porque lo sabe todo, sustituye a la sabiduría, porque hace funcionar su máquina de fabricar dioses posee lo sagrado, escoge los lugares de la violencia, hace crecer o no el comercio y el intercambio.

Michel Serres

La era de la simulación

Una nueva relación se ha instalado con fuerza en nuestra cotidianidad. Como todo lo que tiene que ver con la tecnología ha llegado subrepticamente. Nos referimos a la relación con las simulaciones. Éstas se encuentran presentes en todos los ámbitos de la vida diaria: en los electrodomésticos, en los talleres, en los medios de transporte, en el ocio, en la educación... alguna autora se ha atrevido a plantear que asistimos al nacimiento de una cultura de la simulación (Turkle, 1995). En sus límites cambiarían nuestras concepciones sobre la mente, nuestras ideas sobre el cuerpo, el yo, lo social, la política, la vida y la máquina. No obstante, a pesar de las transformaciones y promesas que anuncia, la simulación parece más bien poca cosa. Baudrillard (1978) la define como la generación, a través de modelos, de algo real sin origen ni realidad. Para él, en la simulación lo real es producido a partir de células miniaturizadas, de matrices, memorias y modelos de encargo, y puede ser reproducible, desde esa infraestructura de códigos, un número indefinido de veces.

Esa realidad posee tres características principales. En primer lugar, se

despliega y opera siempre sobre dos niveles. Por un lado, tenemos un nivel “de uso”. Es básicamente una dimensión visual, fácil de manejar, “intuitiva”, “cercana”, constituida por iconos e imágenes, cuanto más familiares y simpáticos mejor. Por el otro, un plano invisible. El nivel de las matrices numéricas, de la codificación digital y, por supuesto, de su circulación. Constituye una suerte de alcatrillado compuesto por números en perpetuo



Cultura Quimbaya. Figura en cerámica de 24 cm de alto (detalle). 600 d. C. - 1600 d. C. Colección Museo del Oro. Banco de la República.

movimiento, filtros de información, vínculos entre bases de datos, etc. Su principal rasgo es que resulta inaccesible para el usuario. Son dos mundos paralelos e inseparables. La simulación no es posible sin la codificación numérica (o alfanumérica), y ésta es inútil sin la simulación (Tirado, Alcaráz y Domènech, 1999; Tirado, 1999). En segundo lugar, remite a *materalidades fluidas*. Un juego estratégico, un empleado y sus relaciones laborales, una decisión económica, un diagnóstico médico...

son algunos de la multitud de elementos que fácilmente se convierten en secuencias numéricas y en simulaciones. Miles de empleados en una gran multinacional, de ese modo, se constituyen en una mera base de datos que un único individuo controla y maneja a kilómetros de distancia. Las simulaciones provocan efectos perfectamente reales, fenómenos tangibles y presentes, pero cuya materialidad última ya no hace referencia a algo sólido, claro, distinto y visible, sino, más bien, a un material fluido, invisible y móvil. En tercer y último

lugar, disponemos de una realidad *poblada de presencias invisibles*. Foucault (1975) ha mostrado cómo el proyecto de saber que se despliega a partir de la figura arquitectónica del panóptico, se asienta en los efectos organizativos que ejerce la mirada del Otro. El simple hecho de tener conciencia de que somos observados nos convierte en sujetos, transforma nuestro pensamiento y nuestros cursos de acción. Pues bien, la realidad que nos abre la simulación se presenta como más genérica y sofisticada que la del panoptismo: ya no se trata de sentir la mirada del Otro, sino de experimentar su propia presencia. La simulación nos permite sentir que estamos al lado de otros muchos sin que éstos estén presentes físicamente. Compartimos un espacio, un tiempo y una acción abstracta con miradas de personas no localizables geográficamente, imposibles de identificar temporalmente, y cuyas acciones parecen converger hacia nuestra situación.

Por todo esto, la simulación constituye un fenómeno que desborda,

por ejemplo, lo fotográfico y lo cinematográfico. Permite entrar en las imágenes, tocarlas, habitarlas y acercarnos a otros que también están dentro. Podemos mezclarnos con ellas. En tanto que fenómeno, una simulación es mucho más que imágenes: posee cosas más allá, debajo, delante, invita a una exploración. Es una imagen y, al mismo tiempo, una idea. Una “genuina imagen-sentencia” (Lynch, 1991: 71). Gracias a ella, lo virtual, lo potencial, deviene otro tipo de acceso a lo real. Nos ubica en una suerte de realidad intermedia o perpetuo intersticio. Es un nudo que ata lo virtual a lo real. Y, por supuesto, transforma cuestiones como el número –lo vuelve átomo de una materialidad fluida–, el espacio –deja de ser habitado para ser continuamente constituido–, o la mediación –se vuelve realidad– que mezcla lo sensible con lo inteligible y remite a un lugar sin posición física.

Las prácticas en ese intersticio

¡Pero no nos confundamos! La ausencia de materialidad física no implica una carencia de prácticas o de usos. Concretamente, esta especie de intersticio pone en juego toda una serie de acciones que se vinculan entre sí: como el *password* o contraseña que, para hacerse efectivo, necesita de la actualización y activación de bases de datos y de la participación obligatoria de quienes pretenden acceder a las simulaciones y habitarlas; prácticas como la escritura electrónica; la gestión de la velocidad que imprimen los dispositivos telemáticos; la mul-

tiplicación del yo por los diversos escenarios simultáneos que despliegan las simulaciones; la administración de toda la información que se acumula en bases de datos o la gestión de los flujos y movimientos que se generan a partir de sus cruzamientos y combinatorias.

Para profundizar en el funcionamiento de las simulaciones, tomemos como ejemplo una de estas prácticas. De hecho, si hay algo que caracterice la simulación es la cifra o *password*.



Cultura Cauca. Pectoral en oro de 19,5 cm de alto (detalle)
1000 d. C. - 1600 d. C. Colección Museo del Oro. Banco de la República.

No se trata de un número que indica una posición individual en una masa ni de una marca que identifica a un individuo. Es una clave que permite o prohíbe un acceso concreto a la información. Restringe o facilita el movimiento y la interacción. Toda la información que se despliega si la cifra es aceptada proviene de bases de datos. Poster (2006) ha señalado que éstas constituyen toda una nueva experiencia del lenguaje. Hacen referencia a prácticas lingüísticas que incluyen agentes que no hablan, simplemente almacenan, contactan, bus-

can. Las bases de datos codifican numéricamente, no imitan o representan, y la codificación restringe el significado, elimina el ruido y la ambigüedad, y produce información rígida. La estructura o gramática de las bases de datos crea relaciones entre partes o posiciones de la información que no existen fuera de la propia base de datos. Tal cosa les permite constituir nuevos individuos, momentáneos y precarios. Curiosamente, una vez el *password* activa esas bases de datos y accedemos a la simulación, estamos condenados a la participación obligatoria. En un entorno virtual, la no relación, el no movimiento, la no participación es un absurdo, una imposibilidad lógica. Sin la actividad que marcan los verbos conectar, relacionar, mover, participar, la simulación no cristaliza, no deviene existencia. Ésta se produce en esas prácticas, no en la tecnología usada para sostenerla. La simulación ni está en la mente del usuario ni en el artefacto. Se da en un “entre”. En ese sentido, autores como Echeverría (1999) sostienen que ese espacio físico-

matemático reticular, electrónico, digital, representacional, transterritorial, multisensorial (aunque la forma más extendida sea bisensorial), asentado en el aire (además de en la tierra) e inestable, cambia las relaciones entre sujetos (al poderse dar también a distancia, en red, de forma no presencial ni basada en la proximidad física) e igualmente entre sujetos y objetos (telemáticamente)¹. Y así es como habitamos el presente: entre dígitos y carne, cables y pantallas, impulsos eléctricos, imágenes, información y desin-

formación; realidades interconectadas de las que participamos y que nos atraviesan constituyendo nuevos modos de vida.

Del gobierno del alma al gobierno de la libertad

Los medios de comunicación de masas, en general, y multitud de apologetas tecnológicos específicamente, han presentado este “entre” como paraíso de libertad, como un espacio absolutamente libre para el movimiento y la experimentación del usuario. Un lugar salvaguardado de las “marcas” de género, clase, raza, etc. que arrastramos fuera de él. Una suerte de vacío o tábula rasa cuya independencia de la fisicalidad trae la promesa de una gran ágora de iguales en movimiento. No obstante, diversos autores (Jordan, 1999; Woolgar, 2005) han mostrado que semejante realidad no está exenta de la producción de relaciones de poder. Por esa razón, la pregunta que aquí nos planteamos tiene que ver con la manera de analizar y describir esos ejercicios de control: ¿cuál es la anatomía de poder (Foucault, 1975) que dibuja el conjunto de prácticas que definen la simulación?

Cualquier análisis actual sobre relaciones de poder tiene como lugar de discusión inexcusable las propuestas de Michel Foucault. La razón es doble. En primer lugar, Foucault articula magistralmente, en un mismo entramado analítico, vigilancia, disciplina y subjetividad. Para él, el ejercicio de la disciplina es un dispositivo que coacciona por el juego de la mirada; un ejercicio en el que las

técnicas que permiten ver inducen efectos de poder, y en el que los medios de coacción vuelven claramente visibles a aquellos sobre los que se aplican. La vigilancia es coextensiva a la disciplina y su principal efecto es la producción de subjetividades. Las realidades que fundamentan las propuestas foucaultianas son institucionales y poseen determinadas características distintivas. Por ejemplo, se analiza la disciplina como arte



Cultura Muisca. Figura votiva en oro de 17,8 cm de alto (detalle). 400 d. C. - 1600 d. C. Colección Museo del Oro. Banco de la República.

del cuerpo intensificado por el panóptico, y la condición de posibilidad de semejante análisis reside en la descripción minuciosa de cómo se produce la inscripción del espacio a partir de una edificación con una materialidad dura e identificable que resiste el paso del tiempo. La mencionada figura material y tecnológica que articula este entramado es justamente el panóptico (Foucault, 1975). En segundo lugar, el análisis foucaultiano se desliza desde el examen rigu-

roso de prácticas inmediatas y concretas hasta el diagnóstico social. Como recuerda Rose (1989), el dispositivo que hemos mencionado permite a Foucault concluir que *el gobierno del alma* es la característica distintiva de las sociedades modernas.

Efectivamente, las sugerencias foucaultianas son un buen punto de partida. No obstante, las prácticas que nos ocupan ofrecen tal cantidad de diferencias que finalmente transforman completamente ese punto. En este sentido, nuestra tesis argue que los entornos virtuales, en general, y la simulación, en particular, suponen la emergencia de una nueva anatomía de poder que desborda el gobierno del alma descrito por Foucault. Las características de esta nueva anatomía son las siguientes:

“Hacer hacer” contra “dejar hacer”

La vigilancia en las instituciones de encierro se caracteriza por: a) asentarse en la máxima visibilidad y en una reorganización del espacio llevada a cabo con ese propósito; b) requerir un estricto control del tiempo; c) exigir que el individuo sea plenamente consciente de la operación de vigilancia; d) utilizar intensivamente las potencialidades y energías del individuo a través de la disciplina; e) buscar el autocontrol; y f) involucrar un “hacer hacer”. Pues bien, la vigilancia pervive en los entornos virtuales pero bajo una nueva definición. Asentada en la materialidad fluida que mencionábamos anteriormente, en la simulación la vigilancia no requiere visibilidad y trasciende las barreras físicas. Se basa en el control del movimiento del usuario. El

password permite la localización permanente de su trayectoria y la gestión de su trazado. Trasciende el tiempo, lo que puede observarse especialmente en la capacidad de almacenamiento y recuperación de información de las bases de datos. Los individuos ya no son conscientes de la vigilancia. Ésta se produce gracias a un registro en dichas bases y que se da en ese nivel de materialidad fluida al que no accede el usuario. Opera con un control que no es disciplinar. Y, finalmente, en la simulación, vigilar implica, sobre todo, un “dejar hacer”, un permitir el movimiento continuo. Cuanto mayor sea el movimiento del usuario, mayor será la probabilidad de marcar y predecir su trayectoria.

Disciplina versus control

Otra de las principales diferencias que observamos entre el gobierno del alma y esta nueva anatomía de poder está relacionada con la disciplina. Foucault nos mostró que ésta es básicamente un arte corporal. En la simulación, por el contrario, el cuerpo pierde significación y la vigilancia opera por control. Concretamente, la disciplina se caracteriza por: a) operar en el cuerpo; b) requerir un establecimiento; c) requerir encierro; d) entrenar el cuerpo desde un punto cero –recordemos que en cada establecimiento disciplinario hay que empezar el entrenamiento siempre de nuevo–; e) tener una duración larga, discontinua e infinita –siempre es posible volver a iniciar el entrenamiento–; y f) constituir a los individuos como objeto y producir sujetos, crear al-

mas. Frente a esto, observamos que en la simulación el control concierne al movimiento y no a la corporalidad. Tampoco se requiere un régimen de encierro sino la participación, una conexión constante. No se necesita un establecimiento, es suficiente con un régimen de socialidad, de relación con la simulación. En el control nunca hay un punto final o de llegada, siempre arrancamos desde un punto medio y no existe un “telos” concreto que guíe



Cultura Calima. Pectoral de oro de 16 cm de alto. 1000 d. C. - 1800 d. C. (detalle). Colección Museo del Oro. Banco de la República.

el ejercicio del control. Éste siempre se ejerce a corto plazo, es puntual, continuo e ilimitado. Lo más interesante del control reside en que no pretende crear sujetos, sólo modularlos. No hay individuación respecto a la masa ni marca estigmatizante, sólo se cifra para determinar ciertas posibilidades de acceso a la información y, por tanto, de movimiento. Se establecen trayectorias antes que sujeción. No es ficción científica pensar en un dispositivo de control capaz de proporcionar en cada instante la posición de un elemento en un medio simulado. En este punto, las bases de datos son todavía más relevantes que el *password* puesto que señalan la posición, lícita o ilícita, y determinan la modulación.

El imperativo de la relación

La tercera diferencia entre las dos anatomías de poder que nos ocupan reside precisamente en la cuestión de la modulación. La lógica del dispositivo de poder que describió Foucault buscaba producir subjetividades: crear almas. En nuestro caso, el propósito, la lógica de todas las prácticas que hemos mencionado, radica en generar socialidad. Se busca la relación, el contacto, la interacción. Lo prohibido en una simulación es, efectivamente, “la no relación”. Ésta no existe como posibilidad. Constituye el “afuera” del entorno virtual. No puede ser de otra manera puesto que en la relación está el sentido mismo de la simulación y su propia razón de existir. Es más, en la conexión, la simulación deviene realidad.

En definitiva, si el gobierno del alma requiere el arte del cuerpo que implica la disciplina y que posibilita el panóptico, en la simulación se despliega un dispositivo que en lugar de basarse en la mirada sobre el cuerpo, se asienta en el movimiento de la información y en el trazado de rutas de acceso a dicha información. La figura material y el diseño tecnológico de este entramado ya no es la arquitectura del panóptico, ya no es la inscripción del espacio a partir de una edificación con una materialidad dura e identificable que resiste el paso del tiempo. Por el contrario, tenemos una anatomía de poder asentada en la materialidad fluida de la codificación numérica; es decir, en la simulación. La mirada sobre el cuerpo deja paso al establecimiento de una cartografía de movi-

mientos obligatorios. Hay que gestionar el movimiento libre del usuario. Frente al entramado vigilancia-disciplina-subjetividad, observamos un vector distinto compuesto por vigilancia-control-socialidad. A esta nueva anatomía de poder la denominamos, recogiendo una expresión de Rose (1999), *gobierno de la libertad*. Debido esencialmente a dos razones: en primer lugar, porque se asienta en prácticas que requieren para operar eficazmente de la capacidad de elección, se reconoce libertad de acción; en segundo lugar, porque se actúa sobre esa libertad, se dirige, se gestiona y se ajusta. Pero si los cuerpos y la producción de subjetividad se ven desplazados del centro gravitatorio del poder, entonces ¿cuál es la materia sobre la que se desplegará su nueva anatomía en los entornos virtuales?

Biodatas: mínima molécula en circulación

Si nos adentramos en el mecanismo último por el que se sostienen las simulaciones, observaremos cómo la codificación numérica constituye el elemento mínimo cuya puesta en circulación posibilita el despliegue de las prácticas de gestión y control de la información que comentábamos anteriormente. El movimiento y las conexiones sucesivas del producto de esta operación de codificación suponen la materia prima de las nuevas prácticas biopolíticas en los entornos virtuales. Nuestras trayectorias y rutas de acción se trazan a partir del cruce de datos en sistemas de teleco-

municaciones y tecnologías informáticas (páginas electrónicas, listas de correo, chats, bases de datos, etc.), y se entrelazan con las interacciones cara a cara, sin necesidad de un centro privilegiado y bien delimitado de acción y control ni de una identidad totalizante organizadora. Con el despliegue en un mismo plano (compuesto por ceros y unos) de todos aquellos datos que constituyen nuestras identidades y cada una de nuestras acciones, se delegan (parcialmente)



Cultura Quimbaya. Pectoral de oro de 17,5 cm de diámetro (detalle). 600 a. C. - 1600 d. C. Colección Museo del Oro. Banco de la República.

ciertas funciones organizativas en tecnologías de la información y la comunicación. De este modo, la tradicional necesidad de la presencia y visibilidad de los otros se desterritorializa² (en un doble sentido: se problematiza y se deslocaliza) y la interacción directa entre los cuerpos para la generación de realidad social se diluye y se torna inmaterial. Ahora, el único prerrequisito ontológico para estas nuevas formas de existencia es, en primer lugar, la conexión permanente a/en estos entornos tecno-virtuales y, en segundo lugar, el constante movimiento y circulación de datos, de entidades ya informatizadas, que posibilite su suma e interconexión permanente (Tirado, Rodríguez y Domènech, 2001). El resultado será la generación de elementos novedosos: nueva informa-

ción, una predicción de nuestras trayectorias futuras, un cruce de datos no planteado previamente... pero ¿qué son estos tres atributos –circulación, interacción y conexión– sino la esencia misma de la socialidad?

Efectivamente, más que producir sujetos a partir de una lógica de encierro, como hemos mencionado hace un instante, lo que se busca es, precisamente, generar socialidad. Y, en ese sentido, se puede afirmar que el elemento definitorio de la misma para ciertas tradiciones de la psicología social, el sujeto individual, se sustituye por una relación: los biodatas. Éstos representan la hibridación entre realidad virtual y física, el intento de fusionar nuestros cuerpos y vidas finitas con imágenes digitales para devenir flujos semióticos y materiales de información, totalmente

móviles y duraderos en el tiempo. Información incorporada o cuerpos informados. De este modo, el entrecruzamiento de bases de datos genera identidades-comandos artificiales, completamente operativas en las simulaciones y que determinan nuestras posibilidades de movimiento y acción en los entornos virtuales y, lo que resulta más importante, también en los espacios físicos. El lector habrá vivido, en ese sentido, con mucha probabilidad, la angustiada experiencia que representa la pérdida de la tarjeta de crédito.

Por tanto, ya no estamos ante una anatomía de poder que produce individuación, sino ante materia cifrada que se puede controlar (manipular, gestionar, almacenar, reproducir, etc.), codificándola y decodificándola. Se-

ría más correcto afirmar que estamos ante un mecanismo que produce “dividucción” (Deleuze, 1999). Tanto es así, que la no-relación, la desconexión, constituiría el “afuera” de la simulación, del entorno virtual, y, *mutatis mutandi*, la no-participación en lo común. Así, en nuestras actuales sociedades pierde interés como objetivo la constitución de entramados de categorías (mujer, preso, niño) sobre los cuales modelar nuestras subjetividades y lo que importa, fundamentalmente, es la conexión y el movimiento productivo por las redes de la información. Dicho de otro modo, que nuestro circular genere la información suficiente –acerca de prácticas, gustos, formas de vida, hábitos, etc.– como para desplegar tras ella un plan de atención individualizado que trate nuestros problemas particulares o que ofrezca con anticipación el producto específico a nuestros deseos y necesidades. Los individuos pasamos, por tanto, a definirnos, a cobrar relevancia, en función de nuestra conectividad, de nuestra capacidad para devenir biodatas y participar en una especie de superficies de ensamblaje (Tirado, 2001).

Y si la existencia de distintos niveles de conectividad ya es motivo de desigualdades y relaciones de dominación, especialmente de los países “tecnologizados” del norte sobre el sur, esta brecha digital también se traslada al interior de iniciativas políticas y espacios laborales, económicos o sociales que tienen lugar en una misma geografía. No todos los elementos articulados, no todas las personas que participan en una acción social, poseen el mismo grado de conectividad y, por extensión, el mismo grado de velocidad, de capacidad de respuesta y, en definitiva, de agencia y de grados de libertad en sus ac-

ciones. Una desigualdad que cobra especial relevancia si tenemos en cuenta que mientras en las sociedades disciplinarias eran las instituciones las que encerraban en su interior a los sujetos con el fin de moldear sus almas y gestionar sus vidas, ahora son los propios (in)dividuos conectados y en movimiento quienes ejercen el papel de múltiples centros de inercia sobre los que gira y se despliega de forma centrípeta toda la red informativa biopolítica. Así, por ejemplo, si en una iniciativa activista o en un grupo político todas las personas tienen el mismo nivel de conectividad, éste resulta, obviamente, más democrático y deseable; pero, en el momento de tomar decisiones aceleradas, se constata que las personas que tienen más conectividad son las que toman la mayor parte de las decisiones (Callén, 2006). Sencillamente porque las otras se conectan muy poco o no tienen tiempo para consultar todos los correos y sumarse al curso de la discusión y la acción.

Las nuevas prácticas biopolíticas más que atrapar, encerrar y anular, operan por “prehensión”³ (Tirado, 2001). Es decir, pretenden incorporar y capturar una potencia en un acto donde a partir del aunamiento y la conexión entre entidades heterogéneas (personas, palabras y computadoras; códigos, comandos y acciones; etc.) unas comuniquen su virtud y potencia a las otras. De modo que distintas entidades resulten subordinadas, conectadas y coordinadas en otra nueva. En la prehensión quedan afectados tanto el elemento queprehensor como el queprehendido y se constituye un nuevo plano o unidad que no existía antes. Por eso, tanto para el ejercicio del poder y el control como para las prácticas de resistencia ante éste, las condiciones de

posibilidad para desplegarse, tomar forma y organizarse son las mismas: residen en la producción de las mencionadas superficies de ensamblaje, en la posibilidad de manipulación, transmisión y conexión de información con el fin de generar una socialidad productiva cuyos frutos creativos –en forma de nueva información, de código y conocimiento– sean, en determinadas ocasiones, o bien capturados y sobrecodificados por el capital, o bien, en otros momentos o simultáneamente, colectivizados y puestos en libre circulación⁴.

Las sociedades de control

Todo lo afirmado hasta el momento nos lleva a pensar que hemos cruzado el umbral de otro momento epocal. Recogiendo una afirmación de Deleuze (1999), se podría sostener que hemos pasado de una sociedad disciplinaria o de normalización a una de control abierto y continuo. En ésta se están derribando los muros de fábricas, escuelas, hospitales y otras instituciones normativas y autoritarias. La acción disciplinaria, que produce control actuando sobre los cuerpos en los mencionados centros, cede terreno frente a la comunicación, la producción lingüística y la generación de deseos y afectos, o ante la educación permanente. Se inauguran formas de gobierno descentralizadas y abiertas. Una red flexible y fluctuante que constituye a los “ciudadanos” y los implica en estrategias globales a través de tácticas locales, ejerciendo un control continuo que traza trayectorias, permite o impide accesos y singulariza sus operaciones adaptándose a cada caso específico. Y todo esto gracias a la gestión de la

información y la producción de biodatas. Habitar la información es el centro de este tablero.

Nuestra existencia [...] es creada por la información y depende de ella. Para alimentarnos consumimos símbolos, para amarnos y reproducirnos recurrimos al consejo de expertos, para desear y soñar utilizamos el lenguaje proporcionado por los medios de comunicación. Incluso la amenaza de guerra nuclear, la misma subsistencia de nuestro planeta, depende del control de información. Una sociedad que utiliza la información como su recurso principal altera la estructura constitutiva de la experiencia (Melucci, 1996: 1).

En suma, la información deviene “el recurso fundamental con respecto al cual todos los demás son instrumentales” (Casquette, cit. Melucci, 2001: 16). Pero es, al mismo tiempo, el objeto más evasivo, misterioso, móvil y unificador que hemos conocido. Su control no está distribuido de forma igualitaria. Por eso, “el acceso al conocimiento; es decir, a este tipo de código [informativo], está configurando las nuevas formas de las estructuras de poder y dando paso a nuevos tipos de discriminación y de conflicto” (Melucci, 2001: 67). Éstas podrían organizarse, siguiendo a Sádaba y Roig (2003), en torno a cuatro grandes polos: libertad de expresión, privacidad, encriptación y propiedad intelectual. En ese sentido, los nexos inmateriales de la producción del lenguaje, la co-

municación y lo simbólico, desarrollados por las industrias de la comunicación, han sido señalados como un lugar privilegiado donde localizar la producción biopolítica de orden (Hardt y Negri, 2004: 24) y como el eje central de las luchas políticas actuales (Melucci, 1996; Castells, 1996). Sin embargo, a pesar de que la nueva materia prima que nutre esta sociedad-red-del-conocimiento sea la



Urabá. Figura femenina en cerámica de 29 cm de alto (detalle). 200 d. C. - 500 d. C. Colección Museo del Oro. Banco de la República.

información, ésta última necesita de una infraestructura material que la sostenga. De manera que información y materialidad no se oponen, sino que se constituyen mutuamente: “la información necesita condiciones materiales para su retención, circulación y crecimiento al tiempo que es acción, movimiento, in-formación, da forma y genera efectos absolutamente materiales” (Tirado, 2005)⁵.

La economía, el poder, la ciencia, la educación o los medios de comunicación dependen totalmente de la

transmisión e interpretación de mensajes. Y ésta información hace que los entornos virtuales se tornen en lo que Serres (1993) ha denominado *Newtown*. Esta nueva ciudad es global en cantidad y calidad, capaz de crear conexiones e intersecciones entre todos los espacios, abstractos o concretos, reales o imaginarios, oficinas e ideas, personas y emociones. Representa, frente a viejas u-topías (ningún lugar), la emergencia de una pantopía (todos los lugares, cualquier lugar). Esta urbe recluta a la humanidad entera y teje en una misma urdimbre el mundo, los artefactos y las personas. Una ciudad-red que se conforma al unísono como soporte y transporte, plano y comunicación (Callén y Tirado, 2004). Las características de *Newtown* (red) son inesperadas: detenta memoria por su soporte materializado en bases de datos, recuerda por su evocación y transporte, es experta por los sistemas que integra, aprende porque sabe buscar y actualizarse en cada movimiento, es flexible y adaptable, imaginativa dada las imágenes que tiene depositadas y las combinaciones

que genera, es mimética por sus reproducciones fieles, acumula porque conecta, y es inteligente porque genera información. Es hiperreal. Más real que la realidad, acumula el poder de generar originales. Esta ciudad-red borra la frontera entre lo local y lo global al permitir que existan juntos, superpuestos, indiferenciados. De hecho, borra el rastro de cualquier lugar. Controlar el conjunto de pasos que van de lo local a lo global y viceversa es la condición eficiente de la verdad y del poder. La ciudad-red transforma nuestras relaciones con el tiem-

po. Ella puede negociar con él y hacer, por ejemplo, con la actualidad presente lo que antaño sólo era posible con la historia: contarla y cortarla en pedazos cada vez más pequeños o cada vez más grandes, rehacerla y recomenzarla incesantemente, plegarla y guardarla. El tiempo deja de ser condición o exigencia alguna y se torna materia dúctil con la cual trabajar. Además, se rompe el principio lógico de que lo que es no puede no ser al mismo tiempo. En ella es pensable y realizable ser y no ser. Permite contratiempos y contracorrientes.

Si como sostuvo Foucault, el análisis del poder debe pasar necesariamente por el examen de los dispositivos concretos de vigilancia y control, si éstos cambian hay que suponer, en buena lógica, que se transforma el primero. En ese sentido, deseamos finalizar estas páginas insistiendo en que la nueva anatomía para las prácticas biopolíticas que se instaaura con la implementación masiva, en nuestra vida cotidiana, de la simulación y los códigos informáticos, supone, también, una redefinición de la propia noción de *poder*. Los principales ejes de tal ejercicio serían, por un lado, la capacidad de convertir algo en global y, por el otro, la habilidad de ensamblar información y generar nuevas totalidades con sentido. Y como afirma Serres (1994), el príncipe que adviene con semejanza lógica será un piloto o un cibernauta. Curiosamente ambas palabras tienen la misma raíz etimológica.

Citas

- 1 “Geográficamente, las redes y las sociedades de la información se han ido superponiendo a los diversos países, posibilitando los actuales procesos de

globalización. Por otra parte, el espacio electrónico ha llegado a la mayoría de sectores sociales, aunque a unos más que a otros”. Y también a más ámbitos de nuestra vida (ocio, entretenimiento, relaciones personales, trabajo, etc.), “de modo que sus interfaces están cada vez más en torno a nosotros” (Echeverría, 1999).

- 2 La tensión territorialización-desterritorialización-reterritorialización está perfectamente descrita en Deleuze y Guattari (1988). Se puede sintetizar ese proceso afirmando que en primer lugar, de las relaciones entre elementos se extrae alguna cualidad, una expresión que se aísla de su contexto; en segundo lugar, se ubica en otro diferente en el que recibe una nueva formulación; finalmente regresa al anterior territorio pero detentando su nueva forma. El efecto es una reformulación de éste. Un cambio: la reterritorialización. Tal movimiento es un devenir natural, imparable.
- 3 *Prehensión* deriva del concepto filosófico *aprehensión* y hace referencia simultáneamente al sustantivo “preñión” (acto de prender) y al verbo “prender” (comunicar su virtud una cosa a otra). La prehensión es una forma de relación entre entidades actuales. Supone o no representación. La formuló A. Whitehead y la definió como un vínculo, un hecho concreto de relacionalidad. Un tipo de unión. Las realidades se componen de prehensiones o maneras como una realidad capta o prende para sí otras. Por potencia de captura o preñión, distintas entidades quedan subordinadas o coordinadas en otra. De hecho, cada entidad es un tipo de prehensión, un modelo de captura (y capturado). Los tipos de captura son reales, particulares e individuales. La prehensión no es nada al margen de la entidad actual prehendida. Es decir, sólo es en la medida en que está siempre actualizada o ensamblada en una materialidad de elementos actuales. Lo interesante de la teoría de la prehensión es un planteamiento en el que el objeto es siempre previo a la constitución del sujeto. La prehensión por naturaleza indica una apertura al mundo, al entorno, a todo lo que la rodea, y muestra una realidad constituida por capturas, nunca clausu-

ras o representaciones acabadas. Habla de inclusión frente a pertenencia o encierro.

- 4 El desarrollo del SL representa un ejemplo paradigmático de esta tensión. Sobre esta cuestión puede consultarse Callén, López, Domènech y Tirado (2007).
- 5 Por esta razón, cuando se habla de “trabajo inmaterial” no se hace referencia a la desaparición de la dimensión material de las formas de producción, sino más bien a la centralidad que ahora adquieren otros procesos y elementos como puedan ser la información y las relaciones de comunicación.

Bibliografía

- BAUDRILLARD, J., 1978, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós.
- CALLEN, B. y F. Tirado, 2004, “Imperio y multitud: la transformación de la gobernabilidad en los entornos virtuales”, en: *Scripta Nova*, disponible en: <<http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-170-46.htm>>.
- CALLÉN, B., 2006, “Tecnología... política hecha por otros medios. Una comprensión del tecnoactivismo desde Riereta. net”, proyecto de investigación presentado para la obtención de Master de Psicología Social, Universitat Autònoma de Barcelona.
- CALLÉN, B.; D. López; M. Domènech y F. Tirado, 2007, “Techno-activism and free software: tools for the renovation of political action”, en: *International Journal of Feminist Technoscience*, disponible en: <<http://feministtechnoscience.se/journal/>>.
- CASTELLS, M., 1996, *La Era de la Información, Vol. 1: La Sociedad Red*, Madrid, Alianza.
- DELEUZE, G., 1999, *Conversaciones*, Valencia, Pre-textos.
- DELEUZE, G. y F. Guattari, 1988, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pre-textos.
- ECHEVERRÍA J., 1999, *Los Señores del aire. Telépolis y el Tercer Entorno*, Barcelona, Destino.

- FOUCAULT, M., 1975, *Vigilar y Castigar*, Madrid, Siglo XXI.
- HARDT, M. y A. Negri, 2004, *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*, Barcelona, Debate.
- JORDAN, T., 1999, *Cyberpower: the culture and politics of cyberspace and the Internet*, London, Routledge.
- LYNCH, M., 1991, "Laboratory Space and the Technological Complex: An Investigation of Topical Contextures", en: *Science in Context*, No. 1, Vol. 4.
- MELUCCI, A., 1996, *Challenging the codes. Collective action in the information age*, Cambridge, University Press.
- , 2001, *Vivencia y convivencia. Teoría social para una era de la información*, Madrid, Trotta.
- POSTER, M., 2006, *Information Please: Culture and Politics in a Digital Age*, Duke, Duke University Press.
- ROSE, N., 1989, *Governing the Soul*, Londres, Routledge.
- , 1999, *Powers of Freedom: Reframing Political Thought*, Cambridge, Cambridge University Press.
- SÁDABA, I. y G. Roig, 2003, "Internet: nuevos escenarios, nuevos sujetos, nuevos conflictos", en: R. Aparici y M. Sáez (eds.), *Cultura popular, industrias culturales y ciberespacio*, Madrid, UNED.
- SERRES, Michel, 1993, *Angels. A modern myth*, Nueva York, Flammarion.
- TIRADO, F., 1999, "Against Social Constructionist Cyborgian Territorialisations", en: A. Gordo e I. Parker (eds.), *Cyberpsychology*, Houndmills, McMillan.
- , 2001, "Los objetos y el acontecimiento. Teoría de la Socialidad Mínima", tesis doctoral, Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona, disponible en: <<http://www.tdx.cesca.es/TDX-0925101-165005/>>.
- , 2005, La virtualización de la sociedad, en: *Athenea Digital*, No. 7, disponible en: <<http://www.bib.uab.es/pub/athenea/15788946n7a161.pdf>>.
- TIRADO, F.; J. M. Alcaráz y M. Domènech, 1999, "A Change of Episteme for Organizations: A Lesson from Solaris", en: *Organization. The Interdisciplinary Journal of Organization, Theory and Society*, No. 4, Vol. 6.
- TIRADO, F.; I. Rodríguez, y M. Domènech, 2001, "Control y relaciones de poder en los entornos virtuales", en: *Persona y Sociedad*, No. 3, Vol. XV.
- TURKLE, S., 1995, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós.
- WOOLGAR, S. (ed.), 2005, *¿Sociedad virtual? Tecnología, "cibérbole", realidad*, Barcelona, UOC.

