

Héctor Cataldo González
Escuela de Periodismo
Universidad de Santiago de Chile
titoon1@gmail.com

Mundo virtual y capital: Circulación y velocidad

Virtual world and capital: Circulation and speed

Resumen

El artículo se sumerge en un análisis del mundo virtual tomando en consideración la dicotomía mente/cuerpo. En este análisis se toman prestadas problematizaciones y conceptos de variados autores para sostener la tesis de que el mundo virtual es la expresión técnica de la circulación de mercancías y capital, cuyo concepto clave es el de velocidad. A partir de este concepto se comprenden los conceptos de consumo y desechabilidad, al mismo tiempo que se homologan al de anulación de distancia en el mundo virtual.

Palabras clave: mundo virtual, distancia, cuerpo, velocidad, circulación.

Abstract

The article is immersed in an analysis of the virtual world taking into account the mind / body dichotomy. In this analysis, problematizations and concepts from various authors are borrowed to support the thesis that the virtual world is the technical expression of the movement of goods and capital, whose key concept is speed. From this concept the concepts of consumption and disposability are understood, at the same time that they are homologated to that of distance cancellation in the virtual world.

Keywords: virtual world, distance, body, speed, circulation

“...desarrollé un odio implacable por este dispositivo,
que vuelve todavía más abstracta
las relaciones entre las personas” Giorgio Agamben.

“Quien no se mueve, No siente las cadenas” Rosa Luxemburgo.

Introducción

Pensemos que vamos en el interior de un avión, específicamente en la cabina de mando. Este avión es comercial y traslada alrededor de 1.000 personas, entre pasajeros y tripulación. Hay que despegar desde el Aeropuerto de Santiago de Chile con rumbo a Montevideo. Mi *rol* es ser el piloto jefe, es decir, quien da las órdenes a toda la tripulación y conduce el avión. En la cabina, a mi alrededor, hay cientos de botones y palancas de variados colores, formas y tamaños. Por supuesto que me encuentro frente a la ventana por donde veo la lluvia golpear el vidrio. Debo despegar y no tengo la menor idea de cómo hacerlo. En el intento veo la cara de anonadamiento y espanto de mi copiloto. Un rostro que mira la muerte. Suda, tiembla, reza. Por los auriculares escucho los gritos y llantos de los pasajeros cuando mi primer intento fracasa estrepitosamente: me deslicé fuera de la pista, rompiendo una de las ruedas y estrellándose uno de los costados del avión en el suelo, fuera de la pista. En el intertanto, me incomodaba. Al escuchar gritos y llantos, y ver el rostro y actitud de mi copiloto, me era imposible no sentir una incomodidad corpórea.

A pesar de estar en un simulador de vuelo pentasensorial, la realidad simulada o virtual tuvo el efecto de hacerme sentir en una situación bastante *parecida* a la real. Tuve la sensación de realidad estando *inmerso* en las imágenes. Como en la película *Avatar*¹, *mi* cuerpo estaba en un lado, y *mi* mente con su *otro* cuerpo, en otro lado. Sin la radicalidad vital que se vive en *Avatar*, en el simulador tuve la experiencia de estar en un sitio donde no estaba mi cuerpo. *¿No estaba mi cuerpo?* El asunto de la simulación debe girar hacia las imágenes y no hacia el cuerpo que percibe esas imágenes. Lo real no son imágenes, son fenómenos; el mundo virtual se compone de imágenes, de algoritmos elaborados por algún/a informático/a o programador/a. Si el mundo real fuera una composición de imágenes, descartando las imágenes que se producen en la mente como

¹ James Cameron, 2009.

recuerdo o representación, y en efecto, percibiéramos imágenes, cabría preguntar qué o quién las diseña, lo que supondría un infinito en la pesquisa por el “origen”.

Acerca de la distancia

La tecnología de comunicación digital de interface cumple con el requisito fundamental de la inmunización democrática, a saber, la de “unir separando” (Cataldo, 2018). En la época del aislamiento social fundado en el estado de excepción que el gobierno de Chile decreta a raíz, primero, de las revueltas, y luego, mayormente, de la pandemia de coronavirus, la tecnología virtual se ha vuelto esencial para establecer la *vinculación* entre las personas. Tal vinculación vuelve interesante lo que Alain Brossat llamó “democracia inmunitaria” (Brossat, 2010): una asepsia de las relaciones sociales que la comunicación *on line* erige y garantiza. Sin embargo, también llama la atención que este paradigmático desarrollo tecnológico pueda ser pensado como canalizador de la *libertad negativa* o de la *libertad-de*. En efecto, se trata de mantener una distancia no sólo física sino que también, metafísica, es decir, esta libertad parte de la base de un irrestricto respeto a la *separación* que debe haber entre un individuo y otro. De hecho, la cercanía sería para ellos/as una forma de distancia. Y en esto internet se vuelve la tecnología que hace posible este tipo de libertad.

En internet, puedo mantenerme a distancia de todos/as y, a su vez, relacionarme con ellos/as, en la ilusión del “*juntarse*”. Un juntarse muy particular porque no hay un cuerpo en relación perceptual, sino, cuerpos relacionados por una máquina que nos muestra a los otros al modo del “filtro” que ella posee para hacerlo. Es más, si la señal de tráfico de internet es defectuosa o no tiene suficientes “megas”, la aparición en esa *junta* va a ser *accidentada*. A ratos “no estoy” o “está sólo la voz” o “está sólo la imagen”. Cabe la opinión de que, a pesar de estar mediados por la máquina, percibo al otro en tanto otro por medio de la vista y el oído. Lo que ésta opinión no toma en cuenta es que al otro/a que percibo lo *hace aparecer* la máquina.

Al respecto, Paul Virilio sostendrá que el mundo virtual provoca un cambio en la relación de proximidad entre las personas (Virilio, 1997; 42). En efecto, con internet me precipito a una *experiencia de la distancia* (Cataldo, 2018) porque anula la distancia, *virtualizando* lo lejano en cercano, y sin embargo, la distancia sigue siendo *real*. La *experiencia* de la distancia es virtual, pero irreal. Para tener la experiencia de la distancia, internet la anula acercando, haciendo que lo

lejano sea cercano en la *misma* distancia². Virilio sostendrá que esta disminución de lo lejano repercute en la libertad, puesto que no tiene sentido recorrer el mundo real si está ya de modo virtual. Este recorrido que se realiza por el mundo virtual se hace sin desplazamiento. Si la libertad es la posibilidad de desplazarse por el mundo, con el mundo virtual tal recorrido se realiza sin moverse, es decir, la libertad es posible en el mundo virtual sin necesidad de moverse, estando quieto (Virilio, 1997; 43). Pero si la libertad es concebida a la necesaria movilidad del cuerpo, con el mundo virtual cabe repensar esa característica y comenzar, entonces, a concebir una libertad inmóvil, quieta, confinada, encerrada. La libertad así concebida está sujeta al tiempo del ahora virtual, del siempre presente, sin pasado ni futuro; a su vez, el mundo virtual rechaza el espacio real del cuerpo humano, sustituyéndolo por el que ocupa en el mundo virtual y, a la vez, sustituyendo el cuerpo real por una “presencia inmaterial” (Virilio, 1997; 46-47). Y, de este modo, no sólo extravió mi cuerpo sino que, además, extravió el cuerpo de los otros/as, junto con extraviar la “plaza pública” en la que los otros cuerpos están. El mundo virtual se convierte en un espacio público descorporizado, sólo inteligible: *imagen* pública. De cierto modo, el mundo virtual nos “libera” del cuerpo y del mundo, materializando el hiato, la fractura que la gubernamentalidad requiere para hacernos gobernables, a saber, la fractura entre mente y cuerpo. Desde este punto de vista, libera a la mente del cuerpo, como cumpliendo el sueño de Platón (quien, como se sabe, y en la tradición que hereda de Parménides, diseña la separación para constituir la en escisión y origen de su metafísica). Esta gubernamentalidad crea un “*mundo*” virtual, en el que ahora no sólo miramos imágenes, sino que damos vueltas alrededor de ellas, transitando dentro del circuito que las imágenes nos van dando en la medida en que nos introducimos en éstas (Quéau, 1995; 6). De cierto modo, la distancia anulada en el mundo virtual entre las cosas, es la “copia” del funcionamiento de la mente, y por ello es posible sostener, entonces, que “la singularidad de nuestro siglo es que las redes de comunicación hacen realidad los espacios virtuales que en otros tiempos estuvieron reservados a los sueños y a las representaciones” (Núñez, 2008; 214). En este sentido, para Virilio, el concepto de “trayectividad” (Virilio, 1997; 41) expondrá la organización del contacto entre un sujeto y un

² Por ejemplo, en el diario electrónico “El Mostrador”, en la sección Generación M, se encuentra la siguiente nota: “Investigadores habilitan sendero virtual que permite reducir el estrés de la cuarentena”. Recuperado el 23-05-2020 de <https://www.elmostrador.cl/generacion-m/2020/04/25/investigadores-habilitan-sendero-virtual-que-permite-reducir-el-estres-de-la-cuarentena/>

objeto reales. Pero en el mundo virtual, como vimos, el trayecto desaparece, se anula. Si en el mundo corporal el trayecto tiene un comienzo, un viaje y una llegada, en el mundo virtual sólo hay viaje o navegación: no hay llegada ni inicio. Sólo un desplazamiento descorporizado y deshistorizado, que convierte a la Tierra en pura inmediatez, instantaneidad, momentánea y ubicua, y el otro siempre está lejano. Ocurre como si el mundo virtual fuese la materialización de la metafísica de la dicotomía razón/cuerpo. En efecto, el “más allá” que propone el mundo virtual con respecto al mundo corpóreo, cumple con el requisito descorporizante por antonomasia, a saber, romper con el enraizamiento que otorga el suelo terrestre sustituyéndolo por una infinita virtualidad que nunca puede enraizar (Virilio, 1997; 105). El “suelo” del mundo virtual es sostenido por las empresas de la información que vehiculizan la sociedad de la información, y se caracteriza, más bien, por la cantidad de información algorítmica que por la profundidad que otorga el enraizamiento.

Acerca de la descorporización

Philippe Quéau sostiene que el mundo virtual provoca una descarnación de nuestra personalidad profunda, instando con ello un aislamiento afectivo y espiritual (Quéau, 1995; 42). Y la mayor descarnación ocurre con la iconización del rostro de los/as otros/as. En efecto, en el proceso de descorporización que realiza el mundo virtual, la iconización del rostro y la avatarización del *usuario*, hacen inteligible el acceso al mundo virtual por medio de algoritmos que aparecen como imágenes que permiten la percepción sensible de estos “modelos inteligibles” (Quéau, 1995; 17-18). Sabemos ya que las imágenes son algoritmos diseñados por un informático o programadores, como lo señalan Quéau (1995; 24-28), Echeverría (2013; 20-26) y Lazzarato (2019; 151). También, que dependen de energía eléctrica. Sin tal energía no existe el mundo virtual, lo que remarca su condición artificial y de dependencia con el obrar humano. Es decir, la autonomía que enarbola el mundo virtual es aparente y debe estar constantemente evitando ser conectado con aquella condición de posibilidad de su existencia. Estos informáticos o programadores, si bien no están preocupados de conectar la energía eléctrica, si son parte del *soporte material que se debe invisibilizar*, como también las empresas de este rubro, lo que denota, y no es un misterio, el conjunto de intereses económicos, financieros y empresariales que dan forma a complejos mercados informacionales locales, regionales y globales.

Las interfaces con las que accedemos al espacio electrónico nos conectan, como no, a objetos artificiales, a imágenes de modelos inteligibles realizados por medio de algoritmos, pero también a personas “artificiales”, a tecnopersonas o telepersonas (Echeverría, 2013; 19-20). Pues bien, este acceso al espacio electrónico lo realiza la “mente”, es ella la que está interconectada, y no el cuerpo. Quizá el concepto de “apariencia real” sea el que mejor defina el mundo virtual puesto que es cierto que las imágenes son percibidas y, por tanto, son *reales*, pero son aparentes porque es el resultado de combinaciones algorítmicas de un software (Pintos Peñaranda, 2007; 256). Pero aun estando absorto en el mundo virtual, recorriendo sus imágenes, cuando mi cuerpo huele el aroma de la comida, dejo mi estancia en el mundo virtual y aterrizo en el mundo real de las necesidades (Pintos Peñaranda, 2007; 260). Este mundo real de las necesidades del cuerpo (1), de la energía que soporta el mundo virtual (2), de los informáticos y programadores (3) y de las empresas de innovación tecnológica e informática (4), se encuentra desplazado del centro de atención que es el mundo virtual. La descorporización y desmundización o la desmaterialización de lo corpóreo permite lo que llamo una *despolitización política*, es decir, actuar políticamente al interior de los límites del mundo virtual: sin cuerpo, sin mundo, sin otros, *sin*. Es un actuar sustraído de cuerpo. Y, sin embargo, los cuatro soportes materiales del mundo virtual (pudiendo haber más) son lo que podríamos llamar la debilidad política del automatismo tecnológico y, por lo mismo, objeto estratégico de una “*máquina de guerra revolucionaria*” como lo llamaría Lazzarato.

Acerca de la velocidad

El asunto de la velocidad es crucial para comprender la relación entre el mundo virtual y la época en que estamos, esto es, la época del capital. Y en esta época interesa la circulación del capital más que la producción de mercancías (Lazzarato, 2019). La circulación rápida, veloz del capital asegura mayor rentabilidad: *quien tiene el poder conduce, guía el ritmo de las energías de la sociedad que controla* (Virilio, 1997; 17). En efecto, la velocidad es una cualidad propia del capital, y de la riqueza en general, y por tanto, el mundo virtual, cuya velocidad en la que anula las distancias haciendo aparecer lo lejano como cercano, es compatible con la “metafísica” de la velocidad del *flujo* de capital, de la circulación de mercancías, como afirmaría Günther Anders. En efecto, Anders señala que el productor, en su necesidad de vender, debe anular toda

permanencia temporal de la mercancía haciendo imposible que se vuelva propiedad de quien la compra, es decir, debe producirla para su consumo inmediato o con relativa desechabilidad. Por tanto, debe ser “veloz” para disminuir la distancia que hay entre la elaboración y su consumo, enfatizando el problema en la duración del producto y no en su perecer, es decir, debe producir una mercancía cuya duración esté en directa relación con su inmediato consumo, para volver a consumir, y cada vez más rápido, incorporando en ello la desechabilidad de los productos aunque todavía puedan ser usados. Por ello que es crucial la *velocidad* en que transita la mercancía desde que es producida hasta que es consumida: el *flujo de productos* (Anders, 2011). Virilio señala al respecto que la propia desmaterialización del mundo y del cuerpo se expresa en la descorporización del dinero y su circulación electromagnética o dinero plástico, del dinero físico al dinero electrónico: *puro fluir* (Virilio, 1997; 104-105). De este modo, siendo el fluir global, planetario, mundial, es el mismo movimiento de velocidad y fluidez que entrega el mundo virtual. Más todavía si consideramos que el capitalismo requiere crear y destruir al mismo tiempo, como señala Lazzarato citando a Walter Benjamin (Lazzarato, 2019; 27), los productos que produce, por un lado; a la naturaleza, por otro, y a los sujetos que producen las mercancías o que hacen posible su circulación. A los productos, por lo que argumenta Günther Anders acerca de producir objetos de consumo rápido; a la naturaleza, porque se la destruye en busca de materias primas y se la trata como basurero; a los sujetos, porque se los exprime hasta que den su última gota de energía y puedan renovarse para continuar con el proceso impecable e implacable de explotación. Así las cosas, *el mundo virtual es un lugar apacible para escapar del mundo real*.

A propósito de esta fluidez o rapidez tanto de la circulación de productos como del capital, Ortega y Gasset se refería a un aspecto de la técnica contemporánea, a comienzos de la década del 40 en el siglo XX (Ortega y Gasset, 1965), que comprendía, en efecto, su rapidez. Ortega señalaba que los sujetos contemporáneos tienen conciencia de su ilimitada capacidad de hacer real lo que imaginan, es decir, con ayuda de la técnica pueden dar vida o inventar lo que están imaginando, y esta capacidad es avasallante. Y ante la pregunta ¿quién soy?, el sujeto contemporáneo no puede responder con certeza puesto que, en virtud de que con la técnica puede ser todo lo que imagina, no puede ser algo determinado (Ortega y Gasset; 1965, 81-82), sino que, a lo menos, siempre algo por determinar. La técnica es capaz de imposibilitar las preguntas

acerca del sentido de la vida, al modo de como Husserl le reprocha a Galileo el que la ciencia experimental de las formas de la naturaleza matematizada no pueda dar cuenta de las preguntas acerca de la belleza, del sentido o sinsentido de la vida, acerca de la razón o sinrazón, acerca de la libertad, es decir, de aquellos aspectos de la vida humana que no pueden ser medidos, cuantificados, calculados (Husserl, 2008). De este modo, la técnica es “hueca” porque no proporciona contenido ni sentido a la vida. Mientras más tecnológica es una sociedad, menos contenido y sentido tienen los sujetos que la habitan. Las sociedades tecnológicas son “vacías”. A esto incorporemos la desechabilidad de los productos, su universalización como “objetos de consumo”, la descorporización tanto de los sujetos como del mundo, y la hipervelocidad de la virtualidad que empequeñece el mundo, lo atrofia, lo vuelve cárcel. El desarrollo tecnológico habría que tomarlo literal, es decir, es sólo “desarrollo tecnológico”, y no el beneficio o la procura de una vida mejor para la humanidad, ni mucho menos como objetivo el beneficiar para una “vida buena”. Este “desarrollo tecnológico” significa que los objetos técnicos van innovándose a una velocidad de consumo, es decir, que está secuencialmente prevista la constante renovación del objeto, y no necesariamente su cambio está sujeto al deterioro o déficit del funcionamiento, sino que, a decir de Anders, a la moda o presión social que lo convierten en no-utilizable (2011; 55).

De acuerdo con la argumentación de Ortega y Gasset, los seres humanos somos esencialmente técnicos. Lo que nos define es la técnica, somos en virtud de la transformación que del entorno hacemos para vivir la vida que proyectamos vivir. Se sigue, pues, que somos indeterminados, pero, a su vez, como la técnica obedece al proyecto de vida que imaginamos construir, aquella está supeditada al proyecto de vida (Ortega y Gasset, 1965; 21-27). Y esto enlaza con el planteamiento que líneas arriba expuse como *despolitización política*. En efecto, como veremos ahora, la técnica, o la máquina técnica, depende de la voluntad y de la estrategia que dichos sujetos ponen en funcionamiento, tanto en su diseño e implementación.

Acerca de la relación entre máquina y sujeto

En la conexión entre mundo virtual y el capital, Lazzarato es claro: el capital crea su tecnología (2011; 148). La megamáquina social (ocupando el término con el que designa a la sociedad Lewis Mumford) o “máquina de guerra” como la llama Lazzarato (siguiendo a Deleuze

y Guattari), crea las máquinas técnicas que hacen posible la circulación de mercancías y el crecimiento del capital. Lazzarato, como referí líneas arriba, toma de la reflexión de Marie-Anne Dujarier, el concepto de *planificadores* (programadores) para indicar la gubernamentalidad informática que piensa y fabrica los dispositivos con los que se dictan y prescriben lo que hay que hacer, cómo hacerlo, cuándo hacerlo y dónde hacerlo: procedimientos, cualidades, conductas (Lazzarato, 2011; 151). Y habría que tomarlo como una advertencia puesto que, en general, se vuelve una metafísica el automatismo de las máquinas, y así como se considera que la información tiene “vida propia”, así se considera que es el software y los algoritmos los que nos dicen cómo proceder. Esta *despolitización política* genera la sensación de despersonalización del poder. Lazzarato explica que esta gubernamentalidad puede anticipar y controlar los comportamientos anticipando las conductas posibles e imposibles, gracias a la colección de datos digitales de los comportamientos, elaborados por algoritmos de supercomputadoras (Lazzarato, 2011; 116). Empero, este tejido informático puede gobernar los comportamientos y conductas de quienes aceptan el estado actual de las cosas como normal y natural. En este sentido, la tesis principal de Lazzarato es que el rechazo o aceptación del uso de una tecnología no corresponde a competencias, facultades, capacidades o habilidades con respecto a ella, sino que *tal rechazo o aceptación están constituidos social y políticamente* (2011; 118-121).

El proceso de subjetivación en el que se constituye el rechazo o la aceptación es posible comprenderlo a partir de lo que Foucault llamó *relaciones de poder* o, también, en la técnica del *poder pastoral*. En la entrevista que éste concede a Dreyfus y Rabinow (1988; 227-244) explica que el poder pastoral sufre una transformación a poco andar el naciente Estado moderno europeo. Una de esas transformaciones ocurre en el tipo de dominación propio del poder pastoral, a saber, la dominación por mecanismos de sujeción, es decir, un concepto de salvación terrenal que se identifica con ciertos cuidados: salud, higiene, bienestar, riqueza, seguridad, protección contra accidentes, etc. También, el desarrollo del conocimiento de los individuos a nivel tanto de población como individual, siendo este último, originalmente, el centro de atención del poder pastoral en virtud del conocimiento del alma, del pensamiento, de los más íntimos secretos del individuo del rebaño, lo que a su vez conduce a un proceso de individualización forzada y dirigida, y que constituye el contexto de las relaciones de poder, es decir, y en el caso más álgido e intenso, el enfrentamiento entre quienes rechazan tal o cual tipo de individualización y quienes

quieren imponerlas. Sin embargo, lo importante de estas reflexiones es lo siguiente: Foucault señala que el poder actúa sobre la *acción* de los otros, pero la *fuerza* lo hace en el cuerpo del otro (Dreyfus y Rabinow, 1988; 238). Tenemos los pares poder/acción y fuerza/cuerpo, que se pueden traducir en las relaciones relativas al (permitir) actuar, por un lado, y los mecanismos o instrumentos que impiden el actuar, por el otro. De este modo, el par poder/actuar se inscribe en las luchas por la formación de subjetivación o individualización, y en ello se expresa una determinada comprensión de la libertad. En efecto, habrá que deducir de ello que la libertad no es una sustancia o esencia que yace dentro de cada quien para implementarse, sino, más bien, una condición que brota de la relación de poder y que, por tanto, surge de un *entre*. Por su parte, el par fuerza/cuerpo impide la acción y remite al cuerpo a condiciones de esclavitud. Las relaciones de poder buscan, como se señala arriba, que los otros se conduzcan de acuerdo a mi voluntad. Se sigue de ello que también debo gestionar la acción de ellos, es decir, debo procurar el espacio donde esos cuerpos se muevan, pero deshabilitar otros espacios, que son aquellos por donde ellos querrán moverse. Es una especie de ajedrez: *anticipar el movimiento del otro para hacer que se mueva hacia donde quiero*. Pero el actuar es el cuerpo y por ello, para que se conduzca como quiero debo hacer que *quiera* moverse en tal dirección. Tenemos, entonces, todo el mecanismo de formación de subjetividad. El rechazo, entonces, puede ser entendido como movimientos hacia un terreno no permitido, no prefigurado, no dimensionado, es decir, no se oponen con un “no me muevo”, con una “inmovilización”, sino que se oponen como un conducirse distinto y con ello, con una formación subjetiva distinta. Dicho esto, las tecnologías de innovación virtual requieren generar, formar, diseñar un tipo de subjetividad para el agenciamiento, acople, ensamblaje con la máquina virtual, y ello se implementa en la formación preescolar, escolar y universitaria, como también en los diversos cursos de capacitación estatales o privados. Y esta formación debe ser *veloz*, es decir, que el “aprendiz” o “usuario” de las Tics no se percate de lo que he dado en llamar *despolitización política* y cuyas cuatro características expuse.

A partir del ejemplo de Günther Anders que explica la fluidez de un medio de comunicación, podemos asirnos para comprender el proceso que conduce al ensamblaje. Dice Anders que cuando vemos televisión (o escuchamos radio) mantenemos una relación bastante parecida a la que tiene el bebé con la madre en el momento de la lactancia. El bebé toma leche sin considerar a ésta como un objeto, sino que es un *fluir* entre el pecho y la boca. Sólo existen el

pecho y la boca. En el caso de la televisión, dice Anders, ocurre que el mensaje nunca se convierte en objeto, y entre el emisor y el receptor hay pura *fluidéz*. Así como la leche, el mensaje no es atrapado por el receptor, y vuelve “uno” al emisor con el receptor, así como es “uno” el pecho de la madre con el bebé (2011; 57-60). Del mismo modo, se practica el acople del sujeto a la máquina (tecnológica), y se enseña haciendo creer que hay una *autonomía* de ambos. Y es, precisamente, este ensamblaje entre sujeto y máquina lo que no debe ser convertido en objeto, sino que el proceso de ensamblaje debe darse *fluido*, de lo contrario el usuario puede apropiarse de este objeto y establecer, entre otros comportamientos, una actitud de distancia crítica, y rechazar el ensamblaje, haciendo evidente la *no-automatización* de la máquina y la *personalización* de la dominación y el poder. En el lenguaje de Lazzarato, bien pueden desarrollar una máquina de guerra y “liberar” a la máquina virtual (y a las otras máquinas) de sus “opresores” (2019; 132-134).

Tanto para Virilio, Echeverría, Quéau, Anders, Ortega y Lazzarato, el automatismo virtual expresa una “forma de vida”, un proyecto de vida, y de cierto modo, enraizado en la metafísica de Platón, para afirmar que tal metafísica se ha materializado, aunque siendo siempre un “más allá”. Sin embargo, Lazzarato expone con un mayor sentido político el problema del automatismo virtual al incorporar en su análisis la idea de que al vivir en el neoliberalismo estamos sujetos a una máquina de guerra (forma de vida), cuyo horizonte de sentido es la explotación de todo lo vivo, para la generación de capital, y en ello el mundo virtual o internet es un elemento que permite la aceleración de la circulación de capital y de mercancías. En efecto, a la luz de lo que se manifiesta política y socialmente a nivel nacional y mundial, podemos constatar que las sociedades neoliberales y similares, esconden lo que Lazzarato denomina la tríada neofascista, a saber, racismo, sexismo y clasismo (Lazzarato, 2019), con Trump, Bolsonaro, Piñera y Conte como ejemplos actuales, pero cuya visibilización no es garantía política de ningún cambio.

Conclusiones

Esta breve presentación nutrió la conexión entre mundo virtual y circulación de mercancías y capital, a partir del concepto de velocidad expresado en la anulación de la distancia. Esta distancia anulada se configura en el caso del mundo virtual en la supresión de las distancias físicas y, por tanto, en la descorporización y desmaterialización del mundo. En el caso de la

circulación de mercancías, se expresa en la velocidad que transcurre entre la producción y el consumo de las mercancías. Además, se pudo mostrar que el mundo virtual se convierte, mediante la inherente descorporización, en la materialización de la subjetividad. Esta descorporización, destituye el espacio público real, corpóreo, material, y una posibilidad de recuperarlo es volver al habla como mecanismo de desamblaje con el mundo virtual, para destituir la iconización y avatarización. Por tanto, la restitución del espacio público como lugar de comunicación cara a cara es un modo de luchar contra esta individualización que no requiere de la agonalidad presencial.

Por otro lado, así como Virilio plantea que todo objeto técnico contiene accidentes que le son inherentes a su propia creación y diseño, por ejemplo, un avión se puede caer, un barco naufragar, un auto chocar o colisionar, así el mundo virtual sufre *accidentes* de conexión, lo que convierte en *vulnerable* el juntarse o reunirse o navegar. Pero, el mundo virtual, la informática, la robótica, provocarían un *accidente* a nivel planetario, estrictamente sistémico. Y por ello los científicos y técnicos procuran evitar tal tipo de colapso de *interactividad*. No se trata, creo, sólo de la crisis de encierro de la que habla Virilio, esto es, *la total y absoluta disolución y desintegración del mundo real, corpóreo*, sino que, además, de que es posible “desconectarse” del mundo virtual y percibir la conexión, el ensamblaje como un objeto, apropiándose y diseñando otro uso tecnológico, creando la “máquina de guerra” de la que habla Lazzarato. En efecto, el problema de desocultar las condiciones materiales en que la forma de dominación actual se ha constituido, transcurre por la necesaria “desconexión” del mundo virtual, y su conexión bajo otra forma de vida.

Finalmente, señalo que las cuatro características de la *despolitización política* pueden ser consideradas como puertas de entrada a la comprensión de aquello que en estos tiempos de la velocidad e hipervelocidad no pueden ser aprehendidos como objetos para su reflexión, análisis y puesta en práctica de subjetividades que hagan frente al *pastoreo* contemporáneo. Por ejemplo, el hecho de que transmitan por tv abierta un partido de fútbol del año 1980 refiere, perfectamente, a la necesidad de aquellos/as que trabajan en los canales de tv y requieren mantener su fuente de trabajo y no ser despedidos o disminuidos sus ingresos, sin embargo, ello no aparece como argumento para decidir la transmisión del partido. La transmisión aparece publicitada por razones que encubren la *verdadera* razón, la que no puede ser *pública*, la que no puede politizarse.

Bibliografía

- Anders, Günther (2011). *La obsolescencia del hombre II. Sobre la destrucción de la vida en la época de la tercera revolución industrial*. Valencia, España. Editorial Pre-textos.
- Cataldo, Héctor (2018). Unir-separando. El individualismo tecnodigital. Revista Re-Presentaciones, n° 10, Universidad de Santiago de Chile, pp. 23-35.
- Dreyfus, Hubert L., Rabinow, Paul (1988). *Michel Foucault: más allá del estructuralismo y la hermenéutica*, México, UNAM.
- Echeverría, Javier (2013). *Entre cavernas: de Platón al cerebro, pasando por internet*. Madrid, España. Editorial Triacastela.
- Investigadores habilitan sendero virtual que permite reducir el estrés de la cuarentena. (2020). El Mostrador. Recuperado el 23-05-2020 de <https://www.elmostrador.cl/generacion-m/2020/04/25/investigadores-habilitan-sendero-virtual-que-permite-reducir-el-estres-de-la-cuarentena/>
- Lazzarato, Maurizio (2019). *Fascismo ou revolução. O neoliberalismo em chave estratégica*. Sao Paulo, Brasil. N-1 edicoes.
- Núñez Mosteo, Francesc (2008). El sentido de la caverna. Lo virtual como un ámbito finito de sentido. Revista Studies Ontology, n° 8, pp. 209-219.
- Ortega y Gasset, José (1965). *Meditación de la técnica*. Madrid, España. Ediciones Espasa-Calpe.
- Pintos Peñaranda, María Luz (2007). “La realidad virtual y el papel del cuerpo en ella. Análisis fenomenológico”, en *Filosofía y realidad virtual*. Instituto de estudios Turolenses. Universidad de Zaragoza.
- Quéau, Philippe (1995). *Lo virtual. Virtudes y vértigo*. Barcelona, España. Ediciones Paidós-Ibérica.
- Virilio, Paul (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid, España. Ediciones Cátedra.