



Universidad Metropolitana de Ciencias de la

Educación

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y EDUCACION

DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA

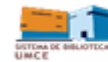
Mundo, virtualidad y técnica: Desde una reflexión metafísica a una indagación biopolítica.

Memoria para optar al título de profesor de filosofía.

José Miguel Escobar Castañeda.

Dr. Luciano Allende Pinto.

Santiago de Chile, Agosto de 2020.



IDENTIFICACIÓN DE TESIS/INVESTIGACIÓN

Título de la tesis: Mundo, virtualidad y técnica: Desde una reflexión metafísica a una indagación biopolítica.

Fecha: 24 de agosto de 2020

Facultad: Facultad de Filosofía

Departamento: Departamento de Filosofía

Carrera: Licenciatura en educación y pedagogía en filosofía

Título y/o grado: Licenciatura en educación y pedagogía en filosofía

Profesor guía: Luciano Allende Pinto

AUTORIZACIÓN

Autorizo a través de este documento, la reproducción total o parcial de este trabajo de investigación para fines académicos, su alojamiento y publicación en el repositorio institucional SIBUMCE del Sistema de Bibliotecas UMCE.

José Escobar

Santiago de Chile, 24 de Agosto 2020

Para mi padre, José Miguel Escobar Vilches, mi portaestandarte.

y

Para la amiga que inspiró esta tesis Javiera Duarte Labbe.

Una musa de verano para un eterno despistado.

Agradecimientos

Se han suscitado tantas situaciones en este último tiempo en nuestro país, que me resulta complejo pensar en todas las personas a las que les debo agradecer. Muchas personas contribuyeron directa o indirectamente, y podemos cavilar sobre aquellas personas que sin querer y muchas veces sin percatarse ayudaron de gran manera a concretar estas elucidaciones. Es así, que uno de esos agradecimientos va dedicado a la revolución de Octubre 18, ya que todas esas personas confirmaron algo que yo ya sospechaba, que es la fuerza disruptiva que es la virtualidad.

Mi padre, se convirtió en mi portaestandarte, no solo me financió, sino que además me toleró, él aguantó el mal humor y me corrigió cuando más lo necesité. Siempre hay momentos en los que nos sentimos abrumados o que nos sentimos incomprendidos, en especial cuando no posees habilidades sociales para expresarte, es por ello que mi padre es el principal gestor de esta tesis.

Mi mejor amiga Scarlett Rubilar es mi ancla, mi cable a tierra, es ella la que escucha cada pensamiento o elucubración que se me viene a la cabeza, a ella agradezco el simple hecho de estar ahí; y es ella además, la que me escucha en mis momentos de desesperación, sin ella me hubiese ahogado con tantas situaciones que han sucedido.

No obstante, jamás estaría donde estoy si no fuese por mi madre, la mujer que me crió y educó. Nací y me crié en una población donde la droga y las armas son pan de cada día, y fue ella la que impidió que ese mundo me afectase. Así que este logro también es tuyo.

Para finalizar, agradezco a la profesora Elizabeth Collingwood una mujer realmente

inspiradora, y que me enseñó a siempre pensar más allá; agradezco al profesor Claudio Ibarra, que me enseñó a observar el mundo biopolíticamente; y agradezco al profesor Luciano Allende – director de esta tesis – por comprenderme cuando ni yo lo hacía, sin él jamás hubiese podido plasmar mi visión.

	Pág.
Índice.....	6
Dedicatoria.....	3
Agradecimientos.....	4
Índice.....	6
Resumen.....	9
Introducción.....	10
<i>I.</i> Primera sección: Dimensión metafísica.....	21
<i>1.</i> Primera parte: Lévy y Deleuze.....	27
<i>1.1.</i> El problema del <i>cogito</i> deleuziano y <i>lo virtual</i>	34
<i>1.1.1.</i> Máquina de Turing.....	35
<i>1.1.2.</i> Tercera síntesis del tiempo y su aplicabilidad.....	41
<i>1.1.2.1.</i> El advenimiento de los sistemas cuánticos y de la IA.....	49
<i>2.</i> Segunda parte: el problema político.....	54
<i>2.1.</i> Entre el tecnoliberalismo y el tecnototalitarismo.....	54
<i>2.2.</i> La decisión racional en la Era del tecnoliberalismo.....	56
<i>2.3.</i> El problema de la oferta racional como “ <i>hack</i> ” del <i>cogito</i>	56

3.	Tercera parte: <i>Lo virtual</i> y el ser en el mundo.....	67
3.1.	La experiencia de <i>lo virtual</i> como modo de ser en el mundo.....	67
3.2.	El problema de <i>lo virtual</i> como desterritorialización.....	74
4.	Conclusiones de sección.....	83
II.	Segunda Sección: Dimensión biopolítica de <i>lo virtual</i>	87
1.	Primera parte: El concepto biopolítico.....	88
1.1.	Articulación biopolítica del mundo virtual.....	92
1.2.	Actualizando la noción de <i>la red social</i>	95
1.3.	Perfiles de <i>la red social</i>	98
2.	Segunda parte: De la revolución del conocer a la revolución del conocernos.....	106
2.1.	La paradoja del ermitaño: la mirada normalizadora del dispositivo social como cimiento de la revolución del conocernos.....	109
2.2.	La red social: en el difuminado del poder soberano y el disciplinar.....	117
2.3.	Reparto virtual.....	122
2.3.1.	El algoritmo de Facebook.....	123
2.3.2.	Máquinas deseantes – reparto de <i>lo virtual</i> –reparto de lo sensible.....	125
2.3.3.	<i>Influencer</i>	126

2.3.3.1.	Ἐπίμελεια ἑαυτοῦ.....	127
2.3.3.2.	La actitud cínica: conformidad a la verdad, conocimiento de sí y vigilancia de los otros.....	128
2.3.3.3.	La transformación de sí y del mundo.....	131
2.3.3.4.	Paso al ascetismo cristiano: permanencias.....	132
2.3.3.5.	Diferencias: el otro mundo y el principio de obediencia.....	133
2.3.3.6.	Vida otra – Sueño Americano – Ascetismo o moral protestante.....	135
2.3.4.	Estética del capital – <i>Influencer</i> – Reparto exclusivo.....	137
2.3.5.	<i>Influencer</i> : reparto de la influencia.....	139
3.	Conclusión de sección.....	150
III.	Conclusión general y apertura.....	152
1.	Conclusión general.....	152
2.	Aperturas.....	158
IV.	Bibliografía.....	160

Resumen

La presente investigación se inscribe en el ámbito de la filosofía de la técnica y busca indagar el impacto que tienen los espacios virtuales en los modos de habitar cotidiano, problematizando primeramente el concepto metafísico de *lo virtual* presente en Pierre Lévy y Giles Deleuze, para consiguientemente, elucidar su deriva política con el planteamiento de Eric Sadin sobre la *Weltanschauung siliconiana*. El siguiente problema es pensar la pertinencia e impertinencia de la estructura del ser-en-el-mundo propuesta por Heidegger en “*Ser y Tiempo*”, a través de la experiencia de *lo virtual*.

En la siguiente sección, se consideran aspectos fundamentales planteados por Agamben, Foucault y Esposito, para pensar la dimensión biopolítica de *lo virtual*, esto para articular un marco teórico que nos permita hacer una interpretación de los dispositivos presentes en *la red social* y cómo ésta usa los cuerpos. Se considera además un análisis al caso Brexit para pensar la influencia que la propaganda virtual tiene sobre los cuerpos.

Introducción

“01001100 01101111 00100000 01110110 01101001 01110010
01110100 01110101 01100001 01101100” (Traducción de Lo
virtual).

Durante los últimos 70 años, *lo virtual* ha tomado cada vez más relevancia en nuestras vidas, y esto llega a tal punto que hoy se clama la venida de la *cuarta revolución industrial*; de ésta se dice, que será una revolución más radical en comparación con las otras; ésta traerá una transformación total del mundo laboral, debido a la integración de tecnologías digitales (inteligencia artificial), biológicas (ingeniería genética y las neurotecnologías) y físicas (robótica). Las industrias cada vez serán más inteligentes y autónomas, lo que llevará no solo en cambios en la industria sino que además tendrá un impacto social y económico insospechado para nosotros – hay economistas que proponen que dentro de 10 años la cuarta revolución industrial aportará con cifras del orden US\$ 15,7 billones a la economía mundial (Pwc network, 2017), que es alrededor de 67 veces el PIB de Chile, siendo su PIB equivalente a US\$ 233.778 millones en el 2018 (Datosmacro.com, 2019) – de la que solo hemos imaginado distopías a través de la literatura de ciencia ficción.

Ahora bien, quién sospecharía que todas las fantasías de la primera mitad del siglo pasado¹ y la de un Julio Verne² en el siglo XIX comenzarían tomar forma en éste, y que además un lenguaje tan simple como el binario, que solo puede tener dos valores

¹ Murray Leinster en 1946, crea un cuento humorístico llamado “*A logic named Joe*” y publicado en marzo de ese año en la revista “*Astounding Science Fiction*”; aquí se relata el advenimiento de las computadoras personales y de la interconexión (Ferro & Swedin, 2009).

² En la llamada novela perdida de Julio Verne, “*Paris en el siglo XX*”, publicada por primera vez en francés el año 1994, pero escrita en 1863; se habla de la interconexión a través de una red de telegrafía mundial (Verne, 2018).

excluyentes entre sí, pueda propiciar el cambio más rutilante de nuestra historia; si éste simple lenguaje ya revolucionó la forma en que conocemos el mundo, y por sobre todo, cómo nos conocemos a nosotros mismos y a los otros, ahora solo cabe ver cómo nos cambiará la vida la cuarta revolución industrial, y sea para bien o para mal, debemos estar expectantes, vigilantes y atentos para que la tecnología no sea mal utilizada. Toda esta revolución sería imposible sin el lenguaje binario, puesto que su característica es poder ser “universalizable”³, sin importar el idioma que se utilice, el lenguaje binario permite que dos personas de diferentes lugares del mundo puedan comunicarse; éste es tan simple que está presente en muchos momentos de nuestros día a día, y no solo en los sofisticados aparatos tecnológicos que usamos, sino que además, cuando presionamos el interruptor de cualquier aparato, desde el más simple al más complejo; sin importar si se hizo en China o en Suecia, el lenguaje universal que es el binario, posibilita la cuarta revolución industrial.

Y es aquí, a portas de una revolución, que nos encontramos con los alarmistas y los anti-alarmistas, pesimistas y optimistas, y otros también, más moderados; a pesar de esas diferencias, debemos considerar que este tipo de debates es sumamente positivo, puesto que ayuda a tener siempre expectantes sobre quienes buscan utilizar la tecnología para sus propios fines; ya dice Heidegger en relación con la técnica en la conferencia de *“La pregunta por la técnica”*: *“El querer dominarla se hace tanto más urgente, cuanto más amenaza la técnica con escapar al señorío del hombre”* (Heidegger, 1994, pág. 10). La anterior cita pone sobre la mesa los riesgos o peligros que suscita la técnica, no es que Heidegger sea un alarmista anti-tecnología, sino que, como nos demostró la Segunda Guerra Mundial, debemos siempre estar ojo avizor con aquellos que la utilizan, porque si

³ Se considera universal de la manera más vulgar o simple posible.

no el próximo Auschwitz está a la vuelta de la esquina.

Los últimos 30 años *lo virtual* ha significado una revolución del conocer, podemos ver lugares que antes las personas solo podían imaginar conectando imágenes de fotos de los lugares, hoy podemos dar un paseo por París o Roma desde la comodidad de nuestros hogares; la cantidad de información que hay en internet es tan abismal, que hoy en 2020 se estima que hay un aproximado 47 zettabyte (Statista.com, 2019) de información – 1 zettabyte = 1000 exabytes = 1 millón de petabytes = 1.000 millones de terabytes = 1 billón de gigabytes –, y la predicción para 2035 es de unos 2,142 yottabyte (1.000 zettabyte o 10^{24} bytes); en resumidas cuentas las cifras son descomunales, lo que demuestra además la preponderancia que *lo virtual* tiene en nuestras vidas.

Podemos seguir viendo cifras de cómo *lo virtual* se ha vuelto uno de los eje más preponderantes de nuestras vidas; según las cifras entregadas por *We are social* y *Hootsuite* (wearesocial.com, 2020), y recopiladas por *marketing4ecommerce* (Galeano, 2020) en 2019 la cantidad de personas que poseen smartphones es de 5,19 mil millones, y esta cifra representa usuarios únicos, es decir, que poseen un solo smartphone; 4,54 mil millones poseen acceso a internet; y 3,8 mil millones poseen redes sociales; en promedio un usuario gasta 6,72 horas al día en internet; y se estima que el crecimiento anual de usuarios de internet crece a una tasa de 7% o 298 millones. Al ver estas cifras, y además pensar en el alcance que ha tenido el smartphone desde el lanzamiento del primer iPhone en 2007 – hubo smartphones antes del iPhone, sin embargo, fue el teléfono inteligente de la casa de Apple que representó una verdadera revolución en la industria – hasta hoy 2020, solo podemos elucubrar o jugar a la futurología con lo que pasará en 10, 15 o 20 años más con la tecnología digital.

Día tras día nos asombramos cada vez más con el potencial de *lo virtual*, desde la inteligencia artificial, videojuegos con gráficos cada vez más reales, la realidad virtual que se superpone a la realidad, computadores cada vez más pequeños y con mayor capacidad tanto de almacenamiento como de procesamiento, son tecnologías que son dignas de ser pensadas por parte de la filosofía, no solo por los grandes cambios que suscita en nuestras vidas, sino que además, porque tanto alarmistas como anti-alarmistas buscan diversas argucias o argumentos para defender o denostar *lo virtual*, y uno de esos argumentos nos emplaza o interpela como filósofos, y es el análisis metafísico de *lo virtual*. Es por ello que, *sí comprendemos el trasfondo metafísico de los espacios virtuales, entonces, podemos comprender el reparto inteligible/sensible como un reparto biopolítico.*

Para tener una primera aproximación a la cuestión a la metafísica de *lo virtual*, utilizaremos a un autor, cuyo armado sobre el tema, aunque superfluo o nimio en la dedicación que hace sobre ciertos tópicos, pensamos que posee una profundidad admirable si se les dedica algo más de atención: el autor es Pierre Lévy y su obra “¿*Qué es lo virtual?*” de la edición al castellano de 1999; es éste quien hace una aproximación filosófica al problema de *lo virtual* en la actualidad. Para ello enunciaremos los puntos de su tesis en una enumeración:

I) Los primeros puntos se enmarcan en *indagar el impacto que tienen los espacios virtuales en los modos de habitar cotidiano, problematizando primeramente el concepto metafísico de lo virtual presente en Pierre Lévy y Giles Deleuze*. Hemos notado ciertos puntos conflictivos en lo planteado por Lévy: 1) lo primero en ser trabajado es la ambigua definición que se hace en torno a *lo actual, lo real y lo virtual*; 2) el siguiente conflicto se da con la mención de la exégesis deleuziana, ya que éstos trabajan temas

ontológicamente diferentes, Lévy por un lado, analiza el fenómeno de *lo virtual*, y Deleuze por otro, plantea una estructura en el *cogito*; 3) el tercer punto, se presenta como un ἀνάλογον de la estructura virtual deleuziana, lo que deriva en que Lévy transforma *lo virtual* en Deleuze, en la esencia para toda virtualidad; 4) y por último, no trabaja las condiciones de aparición del fenómeno de *lo virtual*.

II) Después de los análisis presentados anteriormente, cavilaremos la fuerza disruptiva del fenómeno de *lo virtual*, lo que nos da el pie de inicio para comenzar una exégesis entre Deleuze y la cibernética. Es así que comienza un camino de la fenomenización de *lo virtual*, es decir, que pensaremos las condiciones de aparición de éste fenómeno que no fueron pensadas por Lévy, ya que éste se remitió a plantear la exégesis deleuziana como esencia de *lo virtual*. De este modo, se hace una relación entre la máquina presente en “*El Antiedipo*” (2004) y las condiciones de aparición a través de la técnica que es la cibernética.

III) Consiguientemente, abarcamos el problema del *cogito* deleuziano y *lo virtual* desde la perspectiva de un correlato con la computación actual, y más específicamente la máquina de Turing. Para ello partimos profundizando en la relación de *Hábito* y *Mnemosine* con partes específicas del computador.

IV) La tercera síntesis del tiempo, que también posee su correspondencia con una parte del computador, nos da el camino para actualizar *lo virtual* a través del concepto de fenómeno, lo que nos da primeramente, que se pueden plegar las cosas en éste, en consecuencia, también sus posibilidades; posteriormente, lo anterior es posible ya que se puede hacer una analogía entre la estructura de *lo virtual* y la estructura de modelado orientada a objetos; es así que podemos determinar que lo virtual puede ser actual y plegar

las posibilidades. Tras lo anterior, hemos generado un modelo de decisión de árbol para explicar el pliegue de las posibilidades. Consiguientemente, se deriva el elucidar la aplicabilidad de lo anterior con el advenimiento de los sistemas cuánticos y la IA.

V) Lo anterior desata un problema político que es pensado por Eric Sadin, en su libro *“La silicolonización del Mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital”* (2018), es por ello que debemos, *elucidar su deriva política con el planteamiento sobre la Weltanschauung siliconiana como tecnoliberalismo*, nos hace ver sus paradojas, y gracias a este análisis postulamos que ésta es un tecnototalitarismo. Con esta problemática, se desata otra que es la decisión racional, puesto que, para que exista un paso del tecnoliberalismo al tecnototalitarismo tiene que existir un control de la decisión racional libre, y es desde esta perspectiva, que pensamos que los buques insignia de la tecnología comprenden muy bien esta problemática, y es por ello, que se hacen con la técnica para determinar los perfiles de decisión racional para así generar una oferta racional acorde al usuario, lo que concluye en un control de la decisión. Es pensando lo anterior, que postulamos que puede existir un *“hackeo”* al *cogito* con la información que está en las redes sociales, y que por lo demás, es actualizada constantemente.

VI) Aquí debemos *pensar la pertinencia e impertinencia de la estructura del ser-en-el-mundo propuesta por Heidegger en “Ser y Tiempo”, a través de la experiencia de lo virtual*. Otro de los aspectos muy interesantes propuestos por Lévy en su texto, es la cuestión de la virtualización como un fuera-de-ahí, tal como lo anuncia el subcapítulo *“Salir de ahí: la virtualización como éxodo”*. La afirmación fundamental del subcapítulo es que la virtualización genera un *fuera-de-ahí*; lo que nos propone Lévy va en dirección de lo que plantea Michel Serres en su libro *“Atlas”* (1995), donde *lo virtual* implica una

desterritorialización de los cuerpos, ya que como veremos más adelante, Serres solo lo denuesta adaptando la teoría heideggeriana del *ser-ahí*. Es por ello, que pensaremos modos de habitar el mundo a través de las diversas plataformas virtuales que tenemos a la mano, como lo son: VR de PlayStation 4, las app Pokémon Go y Google Map.

Posteriormente, haremos un análisis de la palabra desterritorialización y que es lo que pasa al pensar este término en correspondencia con *lo virtual*. Consiguientemente, que a través de textos relacionados con la poesía de Hölderlin y “*Carta sobre el humanismo*”, buscaremos determinar lo contrario al planteamiento de Lévy y Serres.

VII) En esta sección *se consideran aspectos fundamentales planteados por Agamben, Foucault y Esposito, para pensar la dimensión biopolítica de lo virtual, esto para articular un marco teórico que nos permita hacer una interpretación de los dispositivos presentes en la red social y cómo ésta usa los cuerpos*. En éste punto entraremos en el relato biopolítico de *lo virtual*; comenzaremos con la distinción de “*Homo sacer I*” (1998) de Giorgio Agamben, donde hace la distinción entre vida ($\zeta\tilde{\omega}\eta$) y modo de vivir ($\beta\acute{\iota}\omicron\varsigma$); hacemos un pequeño paréntesis para presentar el término $\chi\rho\eta\sigma\theta\alpha\iota$ presente en “*Homo Sacer IV: tomo 2*” 2015, éste nos ayudará a pensar la problemática del cuerpo; volviendo con $\zeta\tilde{\omega}\eta$ y $\beta\acute{\iota}\omicron\varsigma$, éstas poseen una carga que atraviesa por completo a la biopolítica, ya que son los modos de vivir los que ponen a la vida como su centro *inmunitario*, aquello que nadie puede transgredir; consiguientemente, se hace una relación directa con *lo virtual*, y cómo ésta siendo una nueva forma de conocer y posteriormente de conocernos, también es una nueva forma de vivir, es una distinta manera de conocer lo vivo ($\zeta\tilde{\omega}\eta$); aquí pensamos una actualización del concepto de red social, para así poder determinarla como una nueva tecnología de poder. El siguiente problema a trabajar es la

cuestión de la construcción de identidad en las redes sociales; la cuestión se explica a través de un conjunto identitario, donde se muestra como los perfiles de las redes sociales se encuentran mediados por los modos de vivir ($\beta\acute{\iota}\omicron\varsigma$) de los usuarios; y que entre *red social* y lo vivo ($\zeta\tilde{\omega}\eta$) se da una relación de captura, donde podemos conocer como los modos de vivir de los otros vuelven a lo vivo su centro *inmunitario*; y además, que hay una estrecha relación entre los perfiles virtuales y una estética del capital. La siguiente afirmación se da en relación con que todo perfil virtual es un régimen estético del capital; lo que se busca con esto es mostrar la directa correspondencia de *lo virtual* con la estética del capital, donde en ésta se busca ese elemento unívoco del capital, que permite que éste sea sin importar el régimen político o social.

VIII) En éste punto hacemos un trabajo mucho más específico sobre la cuestión del conocer; donde el planteamiento lo hacemos desde la perspectiva de la revolución que implicó *lo virtual* en el conocernos y su subsecuente paso a una revolución del conocernos; sin embargo, la revolución que representó ese paso de conocer a conocernos necesita de un sustento, donde se analice el dispositivo social que normaliza el conocernos, y que se transforma en el cimiento que posibilita dicha revolución; para ello tomamos el ejemplo del ermitaño como figura que transgrede el dispositivo social que se encuentra basado en la estética del capital; el ermitaño posee dos formas: la primera es la figura del ermitaño hagiográfico; el segundo es el ermitaño que podemos encontrar narrado por Marlowe y Goethe, que es el Doctor Fausto. Con éstos dos aspectos del ermitaño haremos hincapié en la diferencia del *para qué* del retiro, y cómo el primero es un retiro voluntario por la causa de volverse un ser mejor para la sociedad – como lo son los santos; y el segundo, que también es un retiro voluntario, pero enfatizando que éste se retira para saciar sus propias

ambiciones, escapando del dispositivo social de vigilancia; es entonces que los diversos dispositivos de control nos nutren con diversas miradas sobre cómo debe ser un sujeto, de cómo ciertas formas de vida van contra el centro *immunitario* del dispositivo social, y al no saber lo que éstos hacen debido a su retiro, se convierten en una amenaza para la vida, y es algo que debe morir.

IX) El siguiente punto relevante, se da en la relación que hay entre poder soberano y disciplinar en la redes sociales; si Foucault en el compilado de clases que es “*El poder psiquiátrico*” (2014), en específico, la “*clase del 21 de Noviembre de 1973*” como análisis preliminar de ambos poderes, las pone como antítesis, no podemos nosotros hacer lo contrario – aunque con el análisis detallado en el capítulo dejaremos a un lado la postura de antítesis y adoptaremos la copertenencia de ambos como en el capítulo final de “*Historia de la sexualidad 1 - La voluntad de saber*” (2007) –, sin embargo, si situamos al poder soberano como una virtualidad y que solo puede ser en las redes sociales como virtualidad, es en éste punto que podemos entrar a jugar con aquello que denominamos como difuminado entre ambas formas de poder, ya que el primero jamás interviene en el segundo, sino que difumina su color en éste, se fragua con éste, pasando a un plano de inmanencia del poder; donde el poder soberano solo aparece en el hito del momento originario y en el hito de renovación de los votos de fidelidad, se muestra claramente cómo se da esto en las redes sociales.

X) *El reparto de lo virtual*, es el siguiente punto, y que busca analizar diversas maneras del conocernos; antes de la brutal entrada del capital a *lo virtual*, o sea, en el momento originario, el reparto entre usuarios se daba de una manera bastante simétrica, lo común era donde estaban la gran mayoría de los usuarios, donde las pocas partes exclusivas

se daban solo por la capacidad de aprender de éstos. La asimetría o la masificación de las partes exclusivas se dan con el ingreso de los algoritmos de clasificación de usuarios, es decir, cuando nace el *pay per view* o el *premium user*; sin embargo, las redes sociales no serían tan masivas si aplicaran el modelo antes mencionado; es por ello que estas buscan diversas formas de trabajar – unas mencionadas en el capítulo anterior – como el cambio de algoritmo.

XI) Lo que se busca configurar con este último punto es *un análisis al caso Brexit para pensar la influencia que la propaganda virtual tiene sobre los cuerpos*. Haremos la exposición del actual algoritmo de Facebook, para relacionarlo con el concepto de Ἐπίμελεία trabajado por Foucault en la “*Hermenéutica del sujeto*” (1994); el concepto que completo en griego es Ἐπίμελεία ἑαυτοῦ, que es el cuidado de uno mismo, trasunta como control de los otros; lo anterior se puede ver claramente en la figura del *influencer*; sin embargo, esta figura se trastoca hacia la generalidad desde los planteamientos de Foucault, lo que pone sobre relieve que todos somos *influencer*, y esto se da teniendo en consideración el denominado perfil fantasma que las redes sociales poseen de aquellos que “*no son sus usuarios*”. Todo esto es para configurar un reparto de influencias que se da con las redes sociales.

I. Primera sección: dimensión metafísica

La importancia que reviste determinar la dimensión metafísica del fenómeno de *lo virtual*, se da por la razón que en éste se despliega y a su vez se pliega el futuro tanto próximo como lejano, y quizás suene algo simple esgrimirlo de esta manera, sin embargo, presenciamos como las empresas de Silicon Valley adquieren cada vez más poder, y sí no comprendemos el trasfondo metafísico de un fenómeno que envuelve nuestras vidas, es muy poco probable que podamos combatir la *Weltanschauung siliconiana*. De este modo, Lévy nos otorga una forma más amigable para acercarnos a un mundo que reviste una gran complejidad, y además, es quien nos introduce en la exégesis deleuziana. Con estas implicancias, debemos reconocer el terreno de en donde se libraré esta batalla, es por ello que haremos una reflexión preliminar sobre la relación entre *lo virtual* y el espacio.

¿Cómo pensar el *espacio virtual*, y que a su vez ese pensamiento no sea presa del binomio apariencia/esencia? Nosotros lo pensamos y lo visualizamos, como los cuadros del pintor romántico inglés J.M.W. Turner, como por ejemplo “*Anochecer en el lago*”. Las pinturas de Turner, muchas de ellas, expresan, a nuestra manera de pensar, la no totalización, puesto que muchas de ellas parecen no poseer fin, la difuminación de los colores en un bruma que no se deja capturar por ninguna totalidad o por ningún ente, es un *corpus* sin delimitaciones, donde la vista podría avanzar y adentrarse en ella hasta que el universo mismo deje de ser, una brumosa donde el color solo forma parte de una expresión, vemos el carácter fenoménico del “*cundir sin llegar a ningún lado*” (Heidegger, Fink, 2017, pág. 75), ya que el *espacio virtual* es una bruma inconmensurable, donde podemos observar lo en sí del espacio, pero que a su vez al fijar la mirada se nos escapa.

Tal como lo es con la vista periférica, pensamos que algo está ahí, pero al fijar la mirada lo que parecía poseer un *τοπος* definido, se escapa para encontrarse en otro totalmente distinto al inicial, es así como lo en sí desnudo del espacio, se escapa a la mirada del observador, que a pesar de saber que se encuentra ahí, jamás lo logramos apreciar en su completitud, y solo podemos decir, la apofenia nos ha jugado una mala pasada. Y es ahí, en un espacio no totalizable, que el cuadro⁴ funciona como lo *ἔν* en el Heráclito de Fink y Heidegger, o sea, que el cuadro no funciona tal como en Deleuze, sino más bien, “*que en la totalidad* [del cuadro] *y desde la totalidad* [del cuadro] *se hace visible lo unificante de lo ἔν* [que es el cuadro]” (pág. 179), por un lado encierra un sistema, y por otro, no lo es, ya que un sistema propiamente tal, posee órganos, partes, lugares, todo definido según funciones más menos específicas, es por esto que el encuadre del *espacio virtual* solo viene a hacer notar lo unificante de lo *ἔν* que es el cuadro.

Sin embargo, esto no quiere decir que de ella no nazcan fuerzas que luchan y se afecten entre sí, todo lo contrario, la inconmensurabilidad de la bruma es una fuerza en sí misma que se *diferencia* de las fuerzas que nacen de ella, donde podemos pensar un *ἀνάλογον* con el *πῦρ ἀείζων* (fuego siempre viviente) y las *πυρὸς τροπαί* (conversiones del fuego) expuestas en “*Heráclito*” (1966-1967) por Heidegger y Fink. Ya en el artículo “*Ἀλήθεια*” Heidegger advierte sobre que “*Το πῦρ es Ὁ Λόγος*” (Heidegger, 1994, pág. 241), es decir, que el fuego siempre viviente es la coligación que pone delante y que pone ahí en la presencia. Y es así que podemos asirnos del *despliegue del pliegue* ya mencionado con anterioridad para pensar las *πυρὸς τροπαί*, y las fuerzas que nacen de la bruma inconmensurable. En la *síntesis disyuntiva* Deleuze piensa en las fuerzas de afección y

⁴ Deleuze, Gilles; “La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1” (1984): “*Se llama encuadre a la determinación de un sistema cerrado, relativamente cerrado, que comprende todo lo que está presente en la imagen, decorados, personajes, accesorios*” (pág. 27).

como generan *diferencias* que a su vez generan otras *diferencias* pero que no excluyen la *diferencia* sino más bien la potencian, lo que si excluye es la unidad cerrada, ya que las fuerzas se implican mutuamente, sus afecciones son recíprocas, es decir, que de la bruma inconmensurable nacen los cuadros, como fuerzas que se afectan los unos a los otros.

Lo virtual en la actualidad forma parte de la técnica moderna, es por ello, que ahora debemos trabajar los modos de ésta, ya que son éstos los que desatarán la guerra entre la espacialidad y el espacio.

Pensemos en el año 52 a.C., rebelión gala liderada por Vercingétorix, al frente el comandante romano Cayo Julio Cesar, lugar, la ciudad gala de Alesia. El líder rebelde, tras haberse refugiado en las murallas de la ciudad, el comandante romano, ordena a sus hombres construir una circunvalación de 16 kilómetros que rodease a la ciudad. Ésta consistía en una muralla con torres cada 25 metros y protegida por dos fosos, uno de ellos lleno de agua. Frente a los fosos había una zona de trampas que incluían estacas aguzadas clavadas en agujeros en el suelo y pequeñas púas metálicas escondidas entre las hierbas. Para defenderse de la llegada de un ejército galo de rescate, César construyó una línea de contravalación de 21 kilómetros, concebida para proteger a su ejército de los ataques desde el exterior. Con esto Cesar divide al ejército galo en diversas partes, uno dentro de las murallas de la ciudad que moría de hambre, los otros que intentaban liberar la ciudad del asedio, que chocaban contra las fortificaciones y el ejército romano.

Divide et impera, frase usualmente atribuida a Julio Cesar, y en el relato anterior sobre el sitio de Alesia, podemos observar, cómo es que Cesar vence a sus oponentes, y como la frase se vuelve ese elemento discursivo que se plasma fácticamente, y como el sitio a la ciudad gala se vuelve un ejemplo tangible de la fuerza dominadora que es la técnica. La

técnica romana fue ampliamente superior, los esfuerzos de los bárbaros galos para contrarrestarla fueron infructuosos, ya que Cesar, había dominado todo el espacio útil, que va desde la ciudad misma, pasando por la máquina de asedio romana, hasta las tierras que se encontraban en las inmediaciones, es decir, Cesar ya había vencido a Vercingétorix antes de que comenzara la batalla final por la ciudad de Alesia. La máquina técnica que eran los ejércitos romanos, para poder vencer, primero descubrían, consiguientemente transformaban o romanizaban, posteriormente acumulaban y dividían, o sea, Divide et impera es lo que hace la máquina romana sea tan efectiva y eficiente. Otro ejemplo de ello es el puente que construye Cesar para cruzar el turbulento rio Rhin, demoró tan solo 10 días en completar la proeza, pasmados los germanos, huyeron, ya que no podían creer que aquella gran barrera que los protegía de la expansión romana fuese conquistada en tan solo 10 días.

La técnica como algo técnico, durante siglos ha sido la búsqueda de la dominación de aquello que por cuestiones de su naturaleza es indomable (en especial en los imperios), es salvaje, busca revelarse a través de su imprevisibilidad, aunque la comparación entre la técnica moderna y la máquina técnica romana en cuestiones de provocación sobre lo descubierto no son comparables, la máquina que era el ejército romano no es tan diferente a lo que hace una represa de la técnica moderna. Sin embargo, ante el modo develador de la técnica – como esencia de ésta – a través de la ἀλήθεια, hay una profunda distinción en el acto develador de la técnica moderna – a pesar de que ésta sea un modo de la ἀλήθεια –, ya que su modo de develamiento es el provocar. Si en la esencia de la técnica se devela lo que por sí mismo no se produce, el provocar ejerce el efecto de develar, pero a su vez de ocultación o velamiento sobre lo provocado, ya que lo introduce dentro de una constante,

ocultando la esencia de lo desocultado.

Más allá de la cuantificable diferencia entre la técnica moderna y máquina romana – a lo que les corresponde la esencia de la técnica – hay algo que las caracteriza a ambas, que es la manera de tratar el espacio. Ambas trabajan el espacio de manera similar, ambas subjetivan el espacio, lo que queremos decir con esto, es que ambas trabajan el espacio desde el punto de vista de la parcelación del espacio, y el proceso para poder lograrlo es subjetivando el espacio, dándole características que no le pertenecen a ese espacio en específico, éste pasa de ser *el espacio* para ser *una espacialidad* entre muchas otras más. A pesar de que la técnica moderna busca convertir el espacio en espacialidades, éste se resiste, de manera similar de cómo lo hacían los bárbaros con los romanos, que se resistían a la romanización, el espacio se resiste a ser parcelado, se resiste a ser subjetivado, a ser convertido o transformado, acumulado y dividido, es decir, que el espacio se encuentra dislocado entre lo parcelado de la espacialidad y la resistencia del espacio a ser parcelado. No obstante, no es una fuerza propiamente, tal como se entiende en la física, que pueden ser dos fuerzas contrapuestas, cada una ejerciendo presión hacia su lado, hablamos de una fuerza que proviene de su inconmensurabilidad, es tan basta que aparenta resistencia. Es aquí donde confluyen las dos fuerzas que dislocan el espacio, la parcelación y la resistencia a la parcelación, la *Stasis* en el espacio.

Si la guerra civil es el paradigma de la confrontación intestina, es decir, donde es el parentesco lo que caracteriza esta guerra, o más bien dicho, es lo común lo que la determina. Es entonces para que haya una *Stasis* debe haber dos fuerzas que se contraríen y que además, sean dos fuerzas que luchen en un lugar común. Ahora bien, para que la *Stasis* como guerra civil sea la determinadora de las fuerzas en el espacio, tanto la fuerza de

parcelación como su resistencia deben ambas tender al orden, es decir, al control del sistema que de por sí, es un sistema que ya se encuentra subjetivado, dividido o parcelado, con esto queremos decir, la resistencia a la parcelación no puede tender a lo que se resiste.

Es entonces, que tenemos por otro lado la *uncivil war*, que podría traducirse como una *guerra incivil*, pero esta traducción puede llegar a ser excluyente, ya que *ésta* debe considerar dentro de sí, la fuerza que tiende al orden. Es por esta razón que consideramos que las fuerzas que dislocan el espacio se encuentran en una *uncivil war*, ya que una fuerza tiende al orden y la otra a la an-arquía. A la *uncivil war* se la considera como la maximización del desorden, o más bien dicho, la tendencia al no gobierno, la tendencia a la no determinación, la tendencia a la no subjetivación. En consecuencia, tenemos un espacio que se encuentra en una *uncivil war*; una fuerza que tiende al orden y la otra a la an-arquía, pero como *ésta* es una maximización, es decir, es una acción, es algo procesual, el choque de fuerzas no tiene fin. Por un lado, el orden siempre tenderá a la parcelación del espacio, y la an-arquía siempre tenderá a resistirse. Y ¿qué es lo que se resiste? Es la bruma inconmensurable nombrada anteriormente; pero la resistencia que ésta pone, no es parte de la experiencia sensible, es por ello que el acto provocador de la técnica moderna parece no tener límite.

1. Primera parte: Lévy y Deleuze

La primera cuestión a tratar es la manera en que Lévy piensa *lo virtual*. Existen varios puntos de conflicto que se pueden ir identificando, y lo haremos a medida que vayamos avanzando.

El primer de los puntos conflictivos que se dan en su planteamiento – sea por una mala interpretación de *lo virtual* en Deleuze o sea por una omisión – es el que los abre, comienza con el primer párrafo, y es la ambigüedad en la definición de los conceptos claves de su trabajo metafísico: actual, real y virtual. No hay una distinción pulcra entre *lo real* y *lo actual*, ya que “[l]o real estaría en el orden del ‘yo lo tengo’, en tanto que lo virtual estaría dentro del orden del ‘tú lo tendrás’” (Lévy, 1998, pág. 10), aunque el autor nos plantea que esto es un tanto burdo, éste no presenta, qué es lo que él considera como *actual*, y solo se remite a sugerirnos las definiciones deleuzianas. Es por ello que plantear a *lo real* como un “yo lo tengo”, lo hace de manera que ésta sea *lo actual*, puesto que la frase se encuentra en la forma verbal del presente indicativo, que es el que se utiliza en los diversos idiomas para indicar *lo actual*, y es así que en Pierre Lévy *lo actual* y *lo real* no poseen diferencia, y esta falta de distinción enturbia aún más el panorama si agregamos que *lo virtual* en Deleuze no es un fenómeno.

El siguiente punto en conflicto es la mención de la exégesis deleuziana, ya que ambos trabajan temas ontológicamente diferentes; Lévy se ocupa del fenómeno de *lo virtual* (será tratado más adelante); Deleuze piensa una estructura propia del *cogito*, al igual que todos los conceptos que nos propone están también ligados a los procesos gnoseológicos (real, actual, virtual, actualización). Es así que se define el campo de juego y

por consecuencia cómo entiende Deleuze el tema de nuestra tesis: “*La estructura es la realidad de lo virtual*” (Deleuze, 2002, pág. 315), esto se entiende a partir del siguiente ejemplo: “*los genes como sistema de relaciones diferenciales se encarnan, a la vez, en una especie y en las partes orgánicas que la componen*” (pág. 316). Con estas citas podemos notar la diferencia de planteamiento entre ambos autores.

Consecutivamente, el punto de conflicto que se deriva del anterior, se nos presenta al comenzar el primer capítulo con la pregunta “*¿Qué es la virtualización?*”, y para responder a esta cuestión Lévy, plantea como sus dos primeros subcapítulos “*Lo actual y lo virtual*” y “*Actualización*”. Estos tres términos son utilizados por Deleuze para, primeramente, no oponer *lo virtual* con *lo real*; y consecutivamente, para mostrar el proceso de como los objetos virtuales en el *cogito* son la otra mitad del objeto real, y como se da el proceso de cambio. Para nosotros lo que hace Lévy es un ἀνάλογον⁵ de la estructura planteada por Deleuze, pero que no se corresponde a todos los temas presentes en la actualidad de *lo virtual*, es decir, del fenómeno que es el eje del trabajo de Lévy.

Consiguientemente, un punto conflictivo derivado del ἀνάλογον, es que la exégesis

⁵ Distinción entre *analogie* y ἀνάλογον: Según Kant en filosofía la primera significa “*algo muy diferente de lo que representan en la matemática. En ésta son fórmulas que enuncian la igualdad de dos relaciones de cantidad, y [son] siempre constitutivas, de manera que si son dados tres miembros de la proporción, con ello es dado también el cuarto, es decir, puede ser construido. Pero en la filosofía la analogía no es igualdad de dos relaciones cuantitativas, sino [de dos relaciones] cualitativas, en la cual, a partir de tres miembros dados sólo puedo conocer y dar a priori la relación con un cuarto, pero no este cuarto miembro mismo; aunque tengo, por cierto, una regla para buscarlo en la experiencia, y una señal para encontrarlo en ella*” (CRP A179-80/B222), o también “*una semejanza perfecta de dos relaciones entre cosas completamente desemejantes*” (Ak. IV 358). Kant en Cf. CRP A312/B368-9 habla sobre la dificultades con las que se encuentra un pensador para articular conceptos, debido a ciertas limitaciones que pueda tener una lengua en particular, y nos dice que antes de “*forjar palabras nuevas*” es conveniente “*buscar en una lengua muerta o erudita*”, para ver si en ella se encuentra el concepto que se necesita. Es por ello que se hace con el concepto griego de ἀνάλογον; éste se utilizaba para indicar una semejanza en base a un patrón racional, o sea, de acuerdo al λόγος; sin embargo, en el sentido que es requerido por Kant, hace referencia a un objeto en la idea postulado problemáticamente, donde “*la expresión ‘objeto en la idea’ debe ser entendida, pues, en el sentido de una restrictivo del ἀνάλογον de un esquema trascendental*” (Perrone, 2016, pág. 86), “*es decir, no hay una subsunción o determinación trascendental de las categorías bajo ideas, sino más bien una ordenación de los conceptos del entendimiento y un referir las reglas del mismo a un objeto indeterminado, y no susceptible de ser determinado por las acciones empíricas del entendimiento*” (pág. 83).

deleuziana se transforma en la esencia de *lo virtual* en Lévy, y esto se debe a que éste no trabaja las condiciones de aparición del fenómeno que analiza.

Ahora bien para poder cavilar lo dicho es necesario profundizar tanto en Deleuze como en la cibernética, y así que poco a poco iremos explorando esta fuerza⁶ que transgrede *lo virtual* en Deleuze.

Entonces, pensando en las fuerzas que serán transgredidas, debemos dejar sentado desde ahora una de ellas, y para ello Deleuze propone que es un peligro confundir *lo virtual* con *lo posible*. Esto es debido, a que el proceso del segundo término, se encuentra en el orden de la realización, ya que se trata de la existencia misma, además nos dice que cuando nos vemos obligados a hacer esta dicotomía, ésta nos lleva directamente a la distinción de la ley del todo o nada. La diferencia entre *lo real* y *lo posible*, se da en la realización, solo una posibilidad de un ser, puede realizarse en la existencia del tiempo y el espacio. Los posibles se topan entre en sí, se oponen entre ellos lo que impide su realización. Pero, partiendo de la proposición de Deleuze, donde *lo virtual* se encuentra dentro del conjunto de los reales; acaso, ¿no podría éste como un objeto real, ser un fenómeno, poseer posibilidades y generar posibilidades? Si nos remitimos a lo pensado por Deleuze, *lo*

⁶ Cuando hablamos de fuerza lo hacemos en el sentido de la síntesis disyuntiva en Deleuze, es así que nos sugiere: “*Toda interpretación es determinación del sentido de un fenómeno. El sentido consiste precisamente en una relación de fuerzas, según la cual algunas ejercen acción y otras reaccionan en un conjunto complejo y jerarquizado*” (Deleuze, 2000, pág. 31), es entonces que la síntesis aparece como la condición misma de la aparición o de la génesis de un fenómeno, y de la reproducción de éste, de esta manera se da el retorno de las fuerzas, pero no se debe comprender como un retorno de lo mismo. Ahora bien, el pensamiento de la síntesis en la investigación de Deleuze a Kant, se dirige hacia lo gnoseológico, articula su sentido en la remisión a las nociones de representación y mediación, es así que ésta se constituye como la doble conjunción de las apariciones en la imaginación. “*Los fenómenos son lo que aparece, y aparecer es ser inmediatamente en el espacio y en el tiempo. ‘Como únicamente por medio de esas formas puras de la sensibilidad puede una cosa aparecérsenos, es decir, convertirse en objeto de intuición empírica, el espacio y el tiempo son intuiciones puras que contienen a priori la condición de posibilidad de los objetos como fenómenos’.* Por esta razón, el espacio y el tiempo constituyen el objeto de una ‘exposición’, no de una deducción; y su exposición trascendental, en comparación con la exposición metafísica, no supone dificultad particular” (Deleuze, 2008, pág. 36).

virtual posee sus determinaciones, sus lugares y no puede escapar de ellas, lo que quiere decir, que ésta como un real que se remite a ser la diferenciación de todo fenómeno, no podría éste ser un fenómeno, por ende, no puede poseer una posibilidad, sino que solo está en contacto con ésta al ser la diferenciación de todo objeto. Ya nos propone Deleuze, que la realidad de *lo virtual* es la estructura, y en ella es plena (esto será explicado más adelante en el capítulo). En consecuencia, no puede ser *lo virtual* un objeto de la intuición sensible, no puede ser un fenómeno tal como lo piensa Kant⁷, porque, por un lado, carece de ostentar una posibilidad que la vuelva realizable; y por otro, la diferenciación la condena a ser el doppelganger de lo realizado.

Consiguientemente, con la irrupción de Kant propuesta anteriormente, podemos agregar otro conflicto: sí éste nos plantea un cambio de paradigma en la concepción del termino clásico “*fenómeno*”, dando el paso del binomio clásico disyuntivo apariencia/esencia, a la pareja conjuntiva aparición/sentido (sentido de la aparición o significación de la aparición)⁸, Lévy nos lleva de vuelta al binomio disyuntivo, utilizando la elucidación deleuziana de *lo virtual* como la esencia para toda virtualidad. Es así como en Lévy, el concepto central de esta tesis, pierde absolutamente su fuerza disruptiva en el campo de lo sensible, ignora en su totalidad las condiciones de aparición de *ésta* en la actualidad. Cuando Deleuze trabaja *lo virtual* en “*Diferencia y repetición*”, no lo hace pensando en que *ésta* será la esencia para todas las virtualidades, ya que ésto iría en contra de planteamientos dados en el mismo texto – como *la realidad de lo virtual es la estructura*

⁷ Sobre el objeto CRP B126: “*Pero toda experiencia contiene además de la intuición de los sentidos, mediante la cual se dan las cosas, un concepto de un objeto que se ha dado en la intuición ó que aparece y hay por lo tanto conceptos de objetos en general que fundamentan, como condiciones á priori todo conocimiento experimental*”.

⁸ De la distinción entre apariencia y aparición CRP B69: “*no digo que los cuerpos parecen existir simplemente fuera de mí [...] Sería culpa mía si lo que debe estimarse como fenómeno lo considerara yo como una pura apariencia*”.

–, sino más bien, nos otorga un campo de fuerzas por invocar, que chocan entre ellas, que encarnan movimientos y adquieren cuerpo – sería como decir que las fuerzas virtuales invocadas en un cuadro del medioevo son las mismas que las de uno del barroco. Que exista una estructura virtual no implica que esta sea su esencia; que haya un sentido unívoco⁹ no significa que sea su esencia.

Ahora nos adentraremos en las condiciones de aparición, y es por ello que queremos puntualizar una situación, y es que, es bien sabido que la cibernética es la ciencia que busca duplicar la psiquis humana, o más bien dicho, busca reproducir los procesos cognitivos del ser humano en máquinas, esto se debe a que, hay innumerables limitaciones que impone nuestra naturaleza biológica, y en tanto, las máquinas se ven limitadas solo por el desarrollo tecnológico de una época. Pero ¿qué entendemos por máquina? “*Una máquina se define como un sistema de cortes*” (Deleuze, 2004, pág. 42), y ¿qué es lo que corta esta máquina?; un flujo de material continuo, por ejemplo: un router, que es el artefacto electrónico que recibe y emite la señal de internet, al recibirla corta el flujo, pero a su vez es ella misma flujo o producción de flujo con respecto a la que se le conecta, es decir, el router forma parte de una máquina mucho más grande que es la red internet, donde cada máquina router hace un corte de flujo de internet, para luego retransmitir el flujo. Una máquina está formada por otras múltiples máquinas que generan cortes; como la máquina-router a la máquina-red; la máquina-transistor a la máquina-router; la máquina-router a la máquina-

⁹ Sobre la univocidad: “*En efecto, lo esencial de la univocidad no es que el Ser se diga en único y mismo sentido, sino que se diga, en único y mismo sentido, de todas sus diferencias individuantes o modalidades intrínsecas. El ser es el mismo para todas esas modalidades, pero esas modalidades no son las mismas*” (Deleuze, 2002, pág. 72). Por una lado, la univocidad del Ser, es que en todas sus diferencias individuantes, éste se diga en el mismo sentido; por otro lado, la dislocaciones son las diferencias individuantes que hablan del Ser en único y mismo sentido, y a su vez esas diferencias individuantes son campos de fuerza que chocan y se embrionizan, generando otras fuerzas disruptivas, que a su vez pueden colisionar con otros campos de fuerza y concebir otras relaciones de fuerza, y así sucesivamente.

tarjeta de red, etc., formando circuitos donde la conexión se funde con el corte.

Hemos puntualizado esto, porque la cibernética busca solo la reproducción del *cogito*, hacer que éste devenga máquina, es la máxima de la cibernética. Pero, ¿cómo llegamos a reproducir el *cogito*¹⁰ a través de la cibernética? La respuesta a esta cuestión, se da cuando nos preguntamos qué es la cibernética, y cuando nos planteamos esta pregunta es inevitable llegar a su condición de aparición, donde además hay un tema que es intrínseca a ésta, ya que “*un rasgo específico de esa virtualidad proyectada hacia lo real radica en su dependencia de la técnica*” (Martínez Matías, Técnica y realidad: hacia una comprensión de lo virtual, 2008, pág. 200). No obstante, hay algo bastante peculiar que la filosofía del *cogito* ha dejado de lado, ese fenómeno que hoy por hoy ha sido adoptado por la ciencia; y este es la máquina-cerebro. Asociado a este fenómeno, hay una terminología de McLuhan que se debe considerar:

“ [...] correspondería a nuestra ‘edad eléctrica’, es decir, la técnica destinada a amplificar en el espacio y en el tiempo el alcance perceptivo y el campo de actuación del sistema nervioso central y de los órganos de los sentidos de los seres humanos” (pág. 200-201).

Cuando hablamos de que la cibernética reproduce el *cogito*, en primera instancia, no estamos solo pensando en los procesos gnoseológicos del conocer, sino que además, de la máquina que alberga estos procesos; en este punto debemos hacer una distinción, cuando Deleuze enumera las máquinas del cuerpo como máquina-estomago o máquina-intestino, lo hace del punto de vista meramente mecánico del corte de flujo, sin embargo, ¿cómo

¹⁰ Cuando hablábamos de la cibernética, la meta de ésta es reproducir el *cogito*, es decir, poder reproducir cada proceso neurológico de nuestros cerebros, ya que son éstos los que conforman el entendimiento, es decir, que como meta se plantea un ser que pueda llegar a la espontaneidad tal como los seres humanos.

diferenciamos la máquina-órgano que está en nuestras cabezas, o sea, el cerebro, nos referimos a ésta como máquina-cerebro o máquina-cogito? A pesar de que el cerebro es una parte funcional de la máquina que es el ser humano, será esta acaso fundamental para el *cogito*. La máquina-cogito es propia del ser humano y es aquello que la cibernética quiere reproducir, sin embargo, lo que produce es máquina-cerebro, ya que esta última no piensa por sí misma; la meta de la cibernética es la máquina-cogito, pero lo que obtiene – por ahora – es la máquina-cerebro; ¿y qué es esta última?, un objeto – todo objeto supone la continuidad de un flujo, y a su vez todo flujo supone la fragmentación de un objeto – con un flujo bio-eléctrico, que es cortado por las neuronas, por las sinapsis, por los ojos, los oídos, la médula espinal; el flujo después continua y es cortado por los 650 músculos del cuerpo, el flujo se transforma y sigue con un movimiento, que continua y se transforma en el clic del mouse, que a su vez es transformado en impulso eléctrico, para dar una orden al computador, es así como “[l]as máquinas deseantes¹¹ son máquinas binarias, de regla binaria o de régimen asociativo; una máquina siempre va acoplada a otra” (Deleuze, 2004, pág. 14).

No obstante, ¿será acaso la máquina-cerebro humana imprescindible para el *cogito*?, ¿Es acaso posible reproducir el *cogito* a través de la cibernética? La respuesta a la primera pregunta se dio hace 30 años en la universidad de Sheffield en Inglaterra. El doctor Lorber atiende a un joven con problemas de cabeza, éste nota que el estudiante de matemáticas – que por cierto era bastante inteligente con un IQ de 126 – tenía una cabeza demasiado

¹¹ La cuestión de las máquinas deseantes supone el fin de binariedades como adentro y afuera, yo y no-yo, estas ya no quieren decir nada, solo existe el proceso que los produce, máquinas acopladas, máquinas productoras y deseantes. “*Ya no existe ni hombre ni naturaleza, únicamente el proceso que los produce a uno dentro del otro y acopla las máquinas. En todas partes, máquinas productoras o deseantes, las máquinas esquizofrénicas, toda la vida genérica: yo y no-yo, exterior e interior ya no quieren decir nada*” (Deleuze, 2004, pág. 12).

grande, es por ello que manda a hacer un escáner CAT al joven, y gracias al examen, descubre que éste casi no poseía cerebro. El joven prácticamente no poseía aquello que consideramos fundamental, y biológicamente hablando, la fuente de nuestra forma de ser; solo tenía un tejido de un 1mm de grosor sobre la espina dorsal (Torresi, 2016). Toda la teoría biológica de la máquina que es nuestro cerebro, es puesta en jaque por este caso, donde parece ser que para el *cogito* no es necesario una máquina-cerebro para acaecer. Sin embargo, es el modelo biológico estándar, el que sirve de guía para la cibernética, y es así que ésta al querer reproducir la máquina-cogito o los procesos cognoscitivos del ser humano, lo que obtiene es una máquina-cerebro.

1.1. El problema del cogito deleuziano y lo virtual

Anteriormente, mencionamos a la cibernética como la ciencia que busca reproducir el *cogito*. Ésta ciencia es parte de la técnica moderna. La pregunta que se presenta para esta técnica es: ¿Cómo hacer que aquello que no es propiamente fenómeno, en consecuencia no forma parte de la intuición sensible como lo es el *cogito*, lo sea?

Para la pregunta planteada anteriormente, analizaremos el momento en que Deleuze habla de la tercera síntesis del tiempo, y establece otra dislocación al *cogito* cartesiano. Lo que hace es dislocar el *yo pasivo* kantiano, que es la capacidad de recibir las representaciones y es solo receptiva. Lo que Deleuze hace con el *yo (moi)*¹² es dislocarlo

¹² Fisura en el tiempo del *cogito ergo sum*: Toda la crítica kantiana se basa en objetar contra Descartes. Para éste era imposible era imposible determinar directamente la determinación (yo pienso) sobre lo indeterminado (yo soy). Kant nos dice que no hay nada en absoluto que nos diga como el indeterminado es determinado por el pienso. Es por esto que Kant suma un tercer valor lógico a esta ecuación, y es lo determinable, es decir, aquello que es la forma bajo la cual lo indeterminado es determinable por la determinación. Con este valor la lógica pasa a tener un carácter trascendental. Es entonces que este valor lógico es el tiempo, pero no es cualquier tiempo, sino que es la forma pura y vacía del tiempo. Descartes usa la unidad del Dios mismo para darle identidad a su yo (je).

en una síntesis pasiva, que se identifica con la síntesis del *hábito*, donde el pasado es contraído en el presente; y la síntesis activa de éste, que se identifica con la *mnemosine*, donde el pasado se encuentra entre dos presentes, que son el presente del que se fue (particular) y el presente que ha sido (general), lo que quiere decir, que como síntesis activa de la memoria posee un aspecto dual: *reproducción del antiguo presente y reflexión del actual*. Para clarificar aún más lo anterior, la síntesis activa en términos vulgares se puede identificar con la memoria a corto plazo o memoria activa; y la pasiva con la memoria a largo plazo. Con estos aspectos, ya tenemos lo que podemos llamar *cogito* deleuziano, ya que establece una dislocación en el *yo pasivo (moi)*, además de la dislocación ya efectuada por Kant del *yo activo fisurado (je)* (fisurado con la forma vacía del tiempo) los objetos son pensados a través del primero.

Ahora hay un punto que exponer en relación con el *cogito* en Deleuze, es que éste posee su correlato en la computación actual; pero no la abarca en su totalidad, hay aspectos de ésta que no son considerados por el *cogito* tal como la piensa el filósofo francés. Es por ello, entraremos en la correspondencia con la computación, donde podremos ver como la cibernética hace acaecer el *cogito* como fenómeno a través de la técnica moderna, para, consiguientemente, hacer acaecer *lo virtual* como fenómeno en el *cogito*, y para ello definiremos de manera sucinta las tres síntesis del tiempo conjuntamente con la máquina de *Turing*.

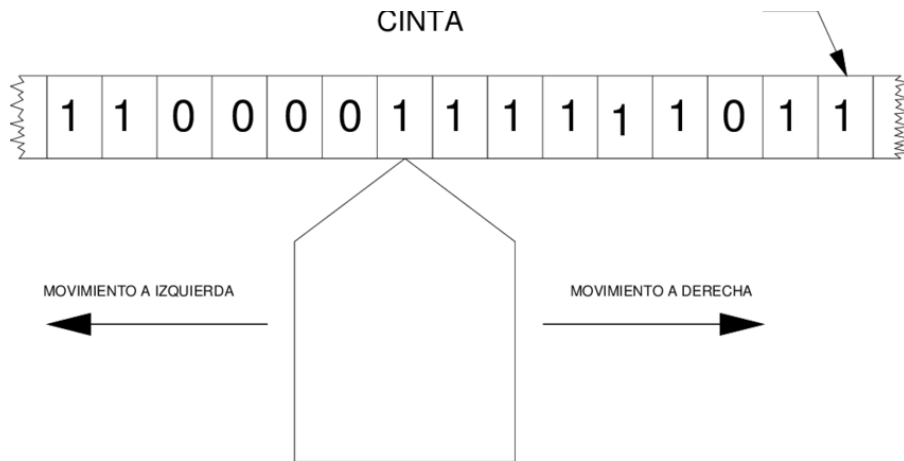
1.1.1. Máquina de Turing

Hábito y Mnemosine.

Comenzar con estas forma de síntesis del tiempo no es solo porque Deleuze comienza con ellas, sino que además es, porque es en ésta donde se cimenta todo sistema de cómputo

existente. Primeramente, hay que distinguir entre los computadores electrónicos o en base a electricidad y los que ejecutan cálculos de manera mecánica como lo hacía la máquina enigma alemana en la segunda guerra mundial o las máquinas de calcular de Leibniz y Pascal, esto se debe a que el movimiento de los engranajes presente en estas máquinas son incapaces de duplicar el *cogito*, solo son una secuencia mecánica que es incapaz de almacenar algún tipo de información que pueda ser contrastada con una reciente; el *cogito* del ser humano es imperativo en estas máquinas para realizar el trabajo de lectura y escritura. La máquina de Turing, una innovación de la primera mitad del siglo XX, es la primera máquina pensada para pensar. Turing pone las bases de la computación moderna, y es quien piensa en una máquina la memoria, el pensamiento, la lectura y la escritura, diseña un computador de almacenamiento programado, es decir, un sistema que puede almacenar sus propias ordenes o programas.

Cuando Deleuze nos plantea la secuencia de *repetición* de Hume AB, AB, AB, A..., y que poseemos la capacidad para notar dicha *repetición* y que además podemos notar la *diferencia* entre cada una (Deleuze, 2002, pág. 119), esto fue extrapolado por Turing en su máquina.



Cueva, j. (2003). Lenguajes, gramáticas y autómatas [Ilustración]. Recuperado de https://www.researchgate.net/figure/Esquema-de-maquina-de-Turing_fig6_282074762

Es así como funciona una máquina de Turing, la división de la zona de almacenamiento en casillas en las que se puede leer y escribir, donde la máquina, para poder emplear dicho proceso, debe poder distinguir las *repeticiones* y las *diferencias* en la cinta, tal como lo hacen nuestras neuronas al diferenciar los patrones de intensidad eléctrica. Primero distinguiremos el símil de la imaginación, que se encuentra dado por relación de la cinta y el cabezal, y consiguientemente el proceso de síntesis activa y pasiva de la memoria de *Mnemosine* en la relación cinta/cabezal. Aquí esto se divide en dos procesos: escritura y lectura.

Hábito: la primera síntesis se encuentra en directa relación con la *repetición* planteada por Deleuze, y la exégesis de este proceso, la logra haciéndose de la célebre tesis del filósofo británico David Hume (1711-1776): “*La repetición no modifica nada en el objeto que se repite pero cambia algo en el espíritu*” (Deleuze, 2002, pág. 119). Una de las cuestiones que se deriva de la tesis, es el estado de la materia como *mens momentánea*, ya que hay una regla de discontinuidad o instantaneidad, lo que pone en jaque el en-sí de la materia, es por ello que de la proposición anterior se formula lo siguiente: “*el uno no*

aparece sin que el otro haya desaparecido” (Deleuze, 2002, pág. 119). Es así que no hay cambio en el objeto, sino que en el *espíritu que contempla*. Entonces, cuando Hume plantea la secuencia “*AB, AB, AB, A... [...] cada secuencia objetiva AB es independiente de la otra*” (pág. 119), lo que cambia no es en el objeto AB sino que la modificación se da en el *espíritu que contempla*, puesto que repite una secuencia como la de AB múltiples veces se espera que a continuación de la A venga una B y así sucesivamente. Pero según Hume ¿dónde se da ese cambio? Y la respuesta es la imaginación. Esta funciona “*aquí como un poder de contracción: placa sensible, retiene el uno cuando el otro aparece*” (pág. 119), es así que ésta no forma una reflexión. La contracción es la primera síntesis del tiempo, pero no es el tiempo, sino más bien, marca el punto de nacimiento.

Ahora bien, como vimos en la cinta de la máquina de Turing, ésta debe retener *al uno cuando el otro aparece*, lo que quiere decir, que para que el cabezal imprima otro signo en la cinta que sirve para construir un objeto¹³, la cinta debe retener el signo anterior hasta completar el objeto, aquí podemos notar la contracción que hace la cinta en la construcción de un objeto; en el segundo proceso, al cabezal o puntero se le da una dirección que puede ser una secuencia de unos y ceros, y aquí el proceso de contracción se da en el cabezal, contrae la dirección, y va avanzando por un conjunto de casillas hasta encontrar la dirección contraída.

En la actualidad, hay un tema polémico que se da con Facebook, y son los algoritmos de predicción. Éstos se constituyen tal como lo dice Deleuze, hacen una contracción de las diversas *diferencias repetidas* de los usuarios, a esto se le llama *data*

¹³ Objeto en el sentido computacional, puede ser un mensaje, un escrito extenso, o un objeto programado con sus diversas partes, por ejemplo: el objeto auto posee puertas, capo, ventanas, etc... el objeto escrito puede poseer título, epígrafe, introducción, etc... el objeto letra N= 01001110 en binario, y necesita de toda esa secuencia para ser “N”.

minning – una rama de la *data science*; luego esta información es entregada a los sistemas de *machine learning*, para así generar una predicción general, que le sirva a Facebook, para ser vendida a los diversos rubros de la industria que ofrecen sus productos a través de la plataforma.

Hay otra cuestión muy interesante que pensar en relación a esta síntesis del tiempo, y se da en la relación de contracción de éste. Para ello citaremos un fragmento de Guillermo Tell de Schiller:

“Geszler.- Pues bien, Tell, puesto que aciertas una manzana a cien pasos, es necesario que des una prueba de tu puntería. Toma tu ballesta; precisamente la llevas contigo. Prepárate a acertar una manzana colocada sobre la cabeza de tu hijo. Pero te aconsejo que apuntes bien y des en el blanco del primer flechazo, porque si yerras, pagarás con la vida.

Tell: ¡Yo apuntar con mi ballesta a la cabeza de mi propio hijo!... antes la muerte.

Geszler: Disparas o morirás con él.” (Schiller, 1804).

La tercera ley de Newton nos dice que para toda acción hay una reacción igual y opuesta. Guillermo Tell desafía la autoridad de la casa Habsburgo de Austria sobre lo que en un futuro será Suiza. Es en este momento, que el gobernador Geszler, castiga a Guillermo a lanzar una flecha a una manzana apostada sobre la cabeza de su hijo Walther. El dilema del protagonista aquí, es que si se niega disparar, su hijo y él mueren irremediabilmente, pero si lo hace corre el riesgo de herir de muerte a su hijo.

Más allá del dilema moral que Schiller nos presenta, hay algo que va mucho más

allá de la decisión de Tell y es la irreversibilidad de los actos, y es aquí donde *lo virtual*, tal como lo expone Lévy calza a la perfección, nadie puede negar, que el arquero al disparar una flecha sobre la cabeza de su hijo, esto es un acto irreversible, y que las situaciones que se dan en la mente, tanto de Tell, Geszler, Walther (el hijo de Tell) y los espectadores, y de que si falla con la flecha el resultado es fatal. Es en la mente de todos los nombrados que podemos encontrar *lo virtual* en esta historia – tal como lo menciona Deleuze en la tercera síntesis del tiempo. Con esto se presenta una cuestión sumamente interesante entre la relación de *lo virtual* ya en la máquina-cerebro y el ser – esto nos suscitará en los capítulos dedicados a Heidegger un gran análisis –, ya que la contracción del tiempo en *lo virtual* nos posibilita hacer algo que Guillermo Tell no puede; esto es el backup. El tiempo para los seres humanos es irreversible. El arquero suizo no puede hacer un backup o un respaldo si llegase a fallar la flecha. No obstante, en un computador los backups son normas de seguridad que todo sistema realiza, puesto que en relación con la segunda ley de la termodinámica, donde todo sistema ordenado tiende al caos, lo que se traduce como la irreversibilidad en el tiempo, donde ningún sistema puede volver a su ser anterior. Esto sería efectivo para Guillermo, pero para un sistema que puede realizar una contracción del pasado en el presente, manteniendo su ser desde su T_0 (T subcero) hasta su T_n ¹⁴ (T subN), podemos ver como *lo virtual* desafía de cierta manera la segunda ley de la termodinámica. Sin embargo, la máquina-cerebro que es el computador está sujeta a la ley.

Mnemosine: aquí el proceso se complejiza, la escritura y la lectura en la cinta, ya no

¹⁴ En el cálculo de un sistema determinista, para poder establecer la evolución del sistema, es necesario tener un valor previo que funcione como el inicio del sistema, es decir, un T_0 , con lo que se puede determinar un estado T_n . “[...] un sistema dinámico puede ser entendido como la representación matemática de un proceso que cambia en el tiempo atendiendo a una cierta ley, que determina la evolución temporal del estado del sistema en función de su historia previa” (Matilla García & Vásquez Hernández, 2000, pág. 168).

se da uno por uno o signo por signo de manera directa, el rol del cabezal pasa a ser de intermediario entre la síntesis activa y la síntesis pasiva de la memoria, o entre memoria RAM (Random Access Memory) y memoria HDD/SSD/ROM (Hard Disk Drive/Solid State Drive/Rom – Read-only memory) respectivamente. Todo proceso computacional que funcione en base a *Mnemosine*, usa estas dos formas de memoria, donde la primera se sustenta en la segunda, es imperativa la existencia de la memoria como HDD/SSD/ROM, ya que es en esta que se funda el presente vivo en el tiempo, puesto que todo dato o información que este en el disco se encuentra contraída. La memoria RAM como síntesis activa se encuentra entre el presente actual particular del cual es pasado y el presente general que ha sido, esta es la memoria que se entiende con la CPU, y solo es la zona suplementaria de la síntesis pasiva de la memoria.

Todo algoritmo de almacenamiento actual usa la síntesis pasiva, ya que la memoria RAM actúa como la síntesis activa del yo pasivo (*moi*), ningún dato pasa directo del procesador o yo activo (*je*) a la síntesis pasiva o disco duro, todas deben pasar por la síntesis activa, puesto que es ahí donde se organizan (reflexionan) los elementos para ser almacenados (contraídos), es decir, la memoria RAM es el pasado que esta arrinconado entre dos presentes – que puede ser el procesador o el disco duro – donde la ubicación de los presentes variará dependiendo de la dirección del flujo de datos.

1.1.2. Tercera síntesis del tiempo y su aplicabilidad

Como ya vimos con la dos síntesis anteriores, que poseen su correlato en el disco duro y la memoria RAM, lo que agrega la tercera síntesis es el entendimiento, es decir, la capacidad de un sistema para pensar, calcular, crear, etc., lo que se corresponde con la CPU

de un computador. Por lo pronto, los computadores carecen de la espontaneidad expresada por Kant. No obstante, la tecnología de la IA está trastocando este paradigma.

Ahora bien, para pensar la aplicabilidad del *cogito* de Deleuze, primero debemos buscar la liberación de *lo virtual* de la dualidad *cogito-cerebro*, y para esto graficaremos en dos diagramas de Euler la relación deleuziana de lo *Real/posible* y *actual/virtual*, para consiguientemente plantear la nuestra.

La cuestión con lo expuesto por Deleuze, es que cuando plantea su ontología de *lo virtual*, lo hace en el orden de que éste se encuentra limitado al *cogito*, solo se puede dar en el ser pensante determinado en el tiempo y el espacio como el ser humano, no obstante, *lo virtual* como objeto de este *cogito*, no es ni remotamente pleno, ya que como *objeto virtual* en el ser pensante, carece de plenitud, y más bien, se transforma en el remedo de un jirón. Con esto no queremos decir que lo planteado por Deleuze carezca de fundamento o sea obsoleto. Sin embargo, *lo virtual* clama por su actualización.

Lo actual y *lo virtual* son el segundo binomio, aquí tenemos la aparición del *doppelganger*, el fantasma que todo *objeto real* posee, la diferencia entre *la imagen actual* y *la imagen virtual*, conviviendo en el mismo objeto pero disimiles la una de la otra. *La estructura es la realidad de lo virtual*, es decir, en tanto estructura; pero que nos quiere decir Deleuze con esto: “*La estructura es la realidad de lo virtual*”. Para graficarlo, Deleuze nos plantea la estructura virtual desde la virtualidad de la obra de arte: “*Cuando la obra de arte invoca una virtualidad, en la que se sumerge, no invoca ninguna determinación confusa, sino la estructura completamente determinada que forman sus elementos diferenciales genéticos, elementos ‘virtualizados’, ‘embrionizados’*” (Deleuze, 2002, pág. 315). Es así, que se nos sugiere que *la realidad de lo virtual es plena*, la cuestión

es, que a nuestro juzgar esto es solo un aspecto de *lo virtual*, el comportamiento de éste, más bien, es el de una *singularidad*¹⁵⁷. Lo que queremos plantear con este concepto, es que más allá de que todo origen sea una *singularidad*, lo hemos pensado en el orden de un ser que lucha ante la subsunción del “*Qué es*”, siendo este una diferencia disyuntiva, su repetición no se deja subsumir ni siquiera por la repetición de sí misma, éste escapa a todo esclarecimiento de sus condiciones de aparición y se remite solo a la explicación de sus efectos en el espacio y el tiempo. Es así como *lo virtual* necesita ser actualizado en sus planteamientos e implicancias, para así no caer en la dialéctica de *lo real/posible*. Presentaremos dos diagramas de Euler que graficarán mejor lo expuesto:

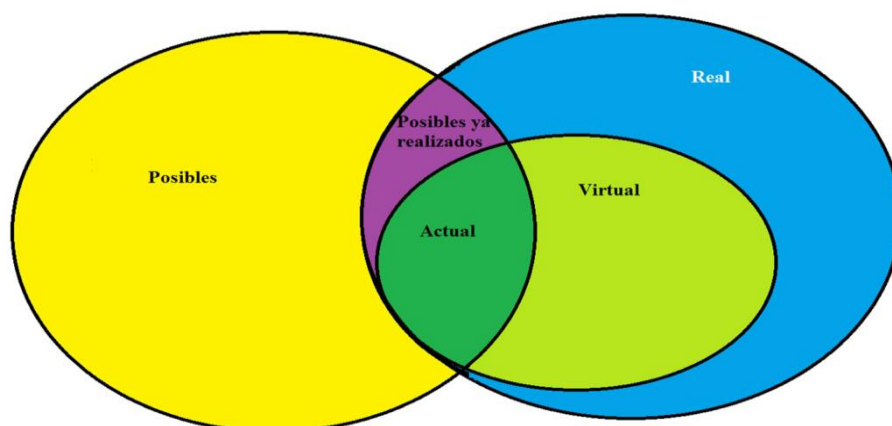


Diagrama de Euler en base a Deleuze.
Figura 2.

¹⁵ Deleuze nos dice sobre la singularidad en relación con la repetición: “*Todo origen es una singularidad, toda singularidad es un comienzo sobre la línea horizontal, la línea de puntos ordinarios donde se prolonga, como en otras tantas reproducciones o copias que forman los momentos de una repetición desnuda. Pero también un recomienzo sobre la línea vertical que condensa las singularidades y donde se teje la otra repetición, la línea de afirmación del azar*” (Deleuze, 2002, pág. 304).



Diagrama de Euler en base a nuestra propuesta.

Figura 3.

Lo virtual en Deleuze, solo tiene contacto con la posibilidad en tanto que es la *imagen virtual* de un objeto real y actual a la vez. Ésta no posee su propia posibilidad en tanto *fenómeno*, ya que solo es el *doppelganger* de éste. Es así que *lo virtual* como fenómeno pliega en su posibilidad, las posibilidades de otros fenómenos. Ahora bien, nos remitiremos al fenómeno actual de *lo virtual*, y es así que nos preguntamos: ¿qué sucede cuando *lo virtual* como estructura adquiere corporeidad?

El software es la estructura virtual de un computador, una de las formas de generar dicho armazón, es a través de la programación orientada a objetos. Existen diversas estrategias de modelado de software, donde una de las más utilizadas es UML (Unified Modeling Language – Lenguaje Unificado de modelado). Es utilizado en gran medida para construir gráficos, diagramar objetos, documentar un sistema, mapear requerimientos – no es un lenguaje de programación de computadoras, pero es fundamental a la hora de planificar software de alta complejidad –, en resumidas cuentas, es un lenguaje de modelado visual, se puede asemejar a los planos que crea un arquitecto. Una de las

cuestiones fundamentales que podemos extraer de la programación orientada a objetos, es el pliegue¹⁶ de múltiples elementos en un *objeto virtual*, donde éstos pueden ser un *string* o conjuntos de variables alfabéticas como lo es un texto, o éstos también pueden ser las partes de un objeto dado (auto = puertas, ventanas, capo, ruedas, motor, etc.). Un software debe invocar diversos objetos en forma de unos y ceros. Es así, que en la actualidad se modelan incluso las posibilidades de un objeto sea cual sea este. Es por ello, que hay una analogía con la virtualidad planteada por Deleuze cuando la sugiere en la obra de arte: “[esta invoca una] *estructura completamente determinada que forman sus elementos diferenciales genéticos, elementos virtualizados, embrionizados*” (Deleuze, 2002, pág. 315).

Cuando planteamos *lo virtual* a través de nuestro diagrama de Euler, – no niega lo planteado por Deleuze sino que agrega matices no pensados – lo pensamos en el orden de que es más que la estructura *intangibile* del *fenómeno*, *lo virtual* no solo posee su propio espacio, sino que además, posee un espacio que se conmuta con *lo real* y *lo posible*, y la triada que es *lo actual* lleva a *lo virtual* a ser un *fenómeno* con posibilidades en el tiempo. El ejemplo más claro de esto es el software, es un *fenómeno*, que no niega lo planteado por Deleuze, ya que posee a su vez la idea de software, pero va más allá, *lo virtual* en éste, o sea, su estructura, también es *apreciable*, hablamos de un sin número de procesos que pueden ser intuibles – si utilizamos el software adecuado – y virtuales a la vez, ya que estos remiten a otros subprocesos. Es en el software como conjunción de tres fuerzas, que podemos ver como *lo virtual* al volverse *fenómeno*, también puede ser actual. Ahora bien, Lévy utilizo el planteamiento de Deleuze como única vía para pensar *lo virtual* en la

¹⁶ Deleuze en su libro “*El Pliegue*” (1989), trabaja la noción de un mundo dentro de otro mundo: “*cada cuerpo, por pequeño que sea contiene un mundo, en la medida en que está agujereado por pasadizos irregulares, rodeado y penetrado por un fluido cada vez más sutil el conjunto del universo era semejante a ‘un estanque de materia en el que hay diferentes flujos y ondas’*” (pág. 13).

informática contemporánea, haciendo una homologación, sin pensar aspectos del software que le permiten ser *actual*; por ejemplo un computador en reposo, a través de su estructura virtual actualiza constantemente la pantalla, los procesos gráficos de un software configuran una actualidad que actualiza constantemente *lo virtual* no solo en la pantalla sino que además en la RAM y el disco HDD/SSD; para el ejemplo mencionado, se le puede aplicar el que usa Deleuze sobre la obra de arte, ésta proyectada en la pantalla, invoca también las diversas virtualidades de la obra original, pero a su vez invoca las virtualidades de los procesos de almacenamiento y gráficos que permiten la proyección en la pantalla. Con esto queremos decir que la estructura pensada por Deleuze no es irrestricta, obviamente, que cuando se clickea con el mouse se actualiza *lo virtual* tal como lo plantea Deleuze, pero como ya lo mencionamos no es absoluto.

Otro aspecto donde nuestro diagrama de Euler polemiza con Deleuze es en *los posibles que son virtuales*, ya que éste al no configurar *lo virtual* como un *fenómeno*, puede acceder a *lo posible*. De lo que estamos hablando, es de los algoritmos de predicción, pero no cualquiera, ya que hablamos de un algoritmo que reduce la *diferencia* de Deleuze sobre *lo actual* y *lo virtual* a la mínima expresión. Los algoritmos actuales van de los casos particulares a un general, donde es imposible generar un modelo determinista de la identidad, lo que se explica con el siguiente conjunto de modelo de decisión de árbol:

$$A\{A_0^x \left\{ \begin{array}{l} A_1^\alpha, A_2^\alpha, A_3^\alpha \dots A_n^\alpha \\ A_1^\beta, A_2^\beta, A_3^\beta \dots A_n^\beta \\ A_1^\gamma, A_2^\gamma, A_3^\gamma \dots A_n^\gamma \end{array} \right.$$

A = identidad; Superíndice = identidad de las posibilidades de A; Subíndice = decisiones en la identidad de las posibilidades de A.

Es decir, que el conjunto A posee el conjunto A_0^x , y éste a su vez posee $A_1^\alpha, A_1^\beta, A_1^\gamma, \dots, A_n^x$. Ahora bien, el conjunto de A se define de la siguiente manera: $A \approx A_0^x$ (actual), lo que significa que el momento inicial de A es asintótico con su identidad, sin embargo, como un algoritmo de predicción va de A_0^x o momento inicial de un A, – donde A_0^x equivale a un momento de decisión trascendente – hasta a $A_1^\alpha \vee A_1^\beta$ como predicción, pero A será asintótico con A_1^α o A_1^β , pero no será ambas al mismo tiempo, es por esto que $A \approx A_1^\alpha \vee A \approx A_1^\beta$. Ahora bien, en relación con el principio de identidad tenemos lo siguiente: por un lado no se trastoca éste principio de A, ya que sin importar que decisión se tome A siempre es igual a sí misma; por otro lado, A_1^α es una identidad de las posibilidades de A, con esto se trastoca la identidad como unidad en el tiempo de A, pero que no es correalizable con A_1^x u otra identidad de las posibilidades, es decir, a pesar de las diferencias individuantes de A, éste siempre se piensa en un único sentido. Es por esto, que sigue siendo un algoritmo indeterminado. Podemos expresar al conjunto de esta manera:

$$A \approx \{A_0^x \cong \left\{ \begin{array}{l} A_1^\alpha, A_2^\alpha, A_3^\alpha \dots A_n^\alpha \\ \vee \\ A_1^\beta, A_2^\beta, A_3^\beta \dots A_n^\beta \\ \vee \\ A_1^\gamma, A_2^\gamma, A_3^\gamma \dots A_n^\gamma \\ \vee \\ A_1^\delta, A_2^\delta, A_3^\delta \dots A_n^\delta \\ \vee \\ A_1^n, A_2^n, A_3^n \dots A_n^n \end{array} \right.$$

Sin embargo, del algoritmo del que hablamos, va de la *diferencia* de los casos particulares que conforman el conjunto de los reales, a la *diferencia* de los casos particulares de *los posibles*, es decir, que con este algoritmo se puede generar un modelo determinista de un fenómeno, donde por un lado A siempre será asintótico en relación con

los elementos de su conjunto; y por otro lado, y es aquí donde se da el cambio con el anterior, $A_0^x = A_n^x$, lo que quiere decir que, el conjunto A_0^x le pertenecerán todos sus elementos sin restricciones, lo que nos deja ante las posibilidades de la siguiente manera: $A_0^x = (A_1^\alpha \vee A_1^\beta \vee A_1^\gamma \vee \dots A_1^n)$. Antes, pensar que con un algoritmo determinista se pudiesen abarcar las posibilidades de una identidad (A) perteneciente al conjunto de los reales, era simplemente absurdo, pero podemos notar en la actualidad, como cada vez más la virtualización trastoca la frontera interior del principio de identidad como unidad espacial, sin embargo, al igual que el modelo anterior, A se piensa en un único y mismo sentido a pesar de sus diferentes modalidades individuantes, y cabe agregar, que estas últimas lo hacen en un sentido rizomático o fractal. Al final el conjunto se expresa así:

$$A \approx \{A_0^x = \left\{ \begin{array}{l} A_1^\alpha, A_2^\alpha, A_3^\alpha \dots A_n^\alpha \\ \vee \\ A_1^\beta, A_2^\beta, A_3^\beta \dots A_n^\beta \\ \vee \\ A_1^\gamma, A_2^\gamma, A_3^\gamma \dots A_n^\gamma \\ \vee \\ A_1^\delta, A_2^\delta, A_3^\delta \dots A_n^\delta \\ \vee \\ \cdot \\ \cdot \\ \cdot \\ A_1^n, A_2^n, A_3^n \dots A_n^n \end{array} \right.$$

Al final, estamos hablando de un *algoritmo de correalización*, es decir, que *los posibles* se realizan de manera coexistensiva con la *posibilidad* realizada, y se debe considerar la relación entre igual y la disyunción lógica, ya que el conjunto será verdadero siempre, lo que significa que en algún punto del ser en el futuro de A puede ser algún valor del conjunto. No obstante, estamos presuponiendo una acción futura a través de una ley de la ingeniería como lo es la ley de Murphy, que nos dice: “*si algo malo puede suceder,*

sucedirá”. Lo que a la larga quiere decir, que *si algo puede suceder, sucederá*. Esto lo ponemos en relación con *el progreso en la ciencia*¹⁷, y por sobre todo, contra los promotores tecnológicos. Es entonces que podemos ver, que hablar de un algoritmo capaz de reducir la *diferencia* de identidad entre *lo actual* y *lo virtual* a la mínima expresión no suena descabellado, considerando que Facebook ya usa algoritmos de predicción de *diferencia* particular/general, para lograr pronosticar lo que puede hacer un usuario, es decir, estamos ante el pliegue de los posibles en *lo virtual*.

1.1.2.1. El advenimiento de los sistemas cuánticos y de la IA

Ahora bien, no podemos no referirnos al hardware que se necesita para correr semejante algoritmo, ya que no solo debe analizar los casos particulares, sino que además correr las posibilidades al mismo tiempo; y hablamos de la computación cuántica. Ésta representa la cúspide de la teoría computacional contemporánea; sí para un ordenador actual sería imposible un algoritmo que corra *los posibles que son virtuales*, para uno cuántico, a diferencia de la computación clásica, los llamados *qubits* o *bits cuánticos*, no funcionan a través de la disyunción lógica, sino que a través de la conjunción lógica; lo que le otorga un mayor poder de procesamiento por bits. Con esto *los posibles* se vuelven *intuibles sensiblemente*, es el paso de lo impredecible a lo predecible, donde lo incalculable es calculable, y con una sociedad que cada vez está más virtualizada, no es descabellado pensar, que la *diferencia* entre la imagen virtualizada y la actual sea para nosotros prácticamente inapreciable, y que con solo un movimiento que realicemos el algoritmo sepa

¹⁷ En la vida real hay muchos ejemplos de cómo los científicos no miden las consecuencias éticas de sus actos; el más reciente es el genetista chino He Jiankui, que modificó el ADN de bebés (BBC News Mundo, 2019). En la literatura hay múltiples ejemplos como: el doctor Víctor Frankenstein (Mary Shelley), doctor Jekyll (Robert Louis Stevenson), doctor Fausto (Johann Wolfgang von Goethe), Balthasar Claës (Honoré de Balzac), etc. Todos sobre pasando los límites éticos impuestos por las sociedades.

el próximo. Con esto se trastoca la *diferencia* de los principios de identidad de la *imagen actual* y la *imagen virtual*, los *profiles* cada vez serán más y más precisos, y llegará un momento donde la *diferencia* entre ambas identidades se podrá reducir simplemente a cero¹⁸.

En la cinematografía y la literatura se han explorado distopías socioculturales, donde los grados de control sobre los individuos, llega a los extremos de saber o predecir sus acciones y son juzgados por acciones que aún no cometen; en el film y posterior serie de televisión “*My minority report*”¹⁹ (2002 y 2015 respectivamente) se usan entes sobrehumanos para predecir crímenes, con esto se busca castigar a los individuos antes de que comentan el delito. Otra distopía que se relaciona con el control a través de la predicción, es el anime “*Psycho-Pass*” (2012), que con un escaneo cerebral se puede medir de forma instantánea la salud mental, la personalidad y la probabilidad de que un sujeto pueda cometer un delito.

Ahora tomaremos la cuestión sobre la IA. Esta es una rama de la informática que se va renovando con el paso del tiempo, cambia en base avanza la tecnología, o sea, lo que hoy es considerado dentro de la rama de la IA, mañana puede no ser considerado dentro de ella. No obstante, hoy por hoy, ésta ha tenido grandes adelantos, donde el foco está puesto en lo que llamamos el *yo activo (je)*, en la parte del *cogito* que donde se ubica el entendimiento, la parte espontanea del cerebro. Como ya dijimos con el correlato del *cogito* en las partes esenciales de un computador, lo que se busca ahora es replicar las redes neuronales en la CPU, esto sea hace reprogramando la interacción entre los transistores

¹⁸ Lo usamos no como la representación de la nada o de lo nulo, sino más bien, de aquello que es tan ínfimo, tan cercano a la nada, que necesitamos de un símbolo para representarlo, y ese es el 0.

¹⁹ El film fue basado en un relato corto de Philip K. Dick.

presentes en la unidad de procesamiento, asemejándolos a las neuronas; con esto se busca que la interfaz sea cada vez más intuitiva y espontánea. Si en un momento hablamos de la máquina-cerebro, ahora esta relación se exagera, ya que lo que acabamos de decir parece algo simple, sin embargo, el proceso de la técnica moderna que hizo acaecer a esta máquina-cerebro, para poder asemejarlo cada vez más al cerebro humano, lo divide cada vez más, se crean diversas capas de interfaces neuronales, donde cada una piensa y analiza una entrada de datos, para posteriormente pasarla a la siguiente capa que analizará otro aspecto. Lo que permite el mapeo neuronal en capas es fundamental, ya que hace que cada capa no analice un sobre exceso de datos. Además, permite la adaptabilidad del sistema, permite que éste aprenda por sí mismo.

La espontaneidad en el terreno de la IA, es cada vez más real. La ciencia ficción que a veces nos entrega ribetes un tanto exagerados de lo que será la IA, parece cada vez más efectiva. El FAIR (equipo de investigación en AI de Facebook) (Observatorio-ia, 2017) creo dos *chatbots*, o *bots* de negociación, para que pudiesen comunicarse de manera autónoma con seres humanos; la idea era que cuando un ser humano estuviese interactuando con uno de estos *chatbots*, no pudiese distinguir si éste es una persona o un *bot*, para ello, estos necesitan poder aprender, y además, poder crear sus propias proposiciones con tal de que el usuario que interactúa con ella sea incapaz de diferenciarlos; es por ello que pusieron a dos *bots* a interactuar entre ellos. Sin embargo, la cuestión más interesante de esto, es que por una falla en la directriz de lenguaje, los *bots* sintetizaron una versión más eficiente a nivel de datos del inglés. Lo que hicieron básicamente fue generar abreviaturas, hacer más eficiente el lenguaje, aprendiendo la una de la otra, haciendo el llamado *machine learning* o aprendizaje profundo; éste es una rama

de la IA, y es lo que más se está estudiando para generar *bots* cada vez más autónomos, basta solo ver la tecnología autónoma de los automóviles Tesla (Álvarez, 2019).

Hasta ahora, la aplicabilidad del *cogito* deleuziano nos ha ayudado a pensar la cuestión de las máquinas-cerebro; no obstante, debemos pensar ahora una tecnología que parece trascender al *cogito*, o por lo menos, ir más allá de éste, hablamos de la tecnología *blockchain*. Ésta, en simples palabras, es una tecnología de base de datos descentralizada; usa nodos, que son las máquinas-cerebros o computadores conectados a la red *blockchain*, para descryptar bloques de datos de una cadena; que quiere decir esto, que no basta con descryptar un bloque de la cadena, sino que hay descryptar la cadena completa, y esto se almacena en todos los computadores que se encuentran conectados a la red; ¿para qué sirve esto?, como dijimos descentraliza la información, ya no es necesario el gran servidor como lo es Facebook o Google, sino que, ésta se encuentra diseminada en múltiples ordenadores, lo que impide la falsificación de los datos. No obstante, hasta ahora, parece ser que no hemos dicho nada del otro mundo, nada que trastoque al *cogito* de la máquina-cerebro, sin embargo, esta es la punta del iceberg de una tecnología, que promete algo similar a un pensamiento colmena, decimos similar, ya que la colmena posee un pensamiento central, donde es la reina la que da las órdenes a los subordinados tal como lo es la relación con un servidor central; pero de lo que hablamos es del potencial de un pensamiento descentralizado, omnipresente y carente de un *yo (ego)*, donde la información se encuentra en uno y en todos a la vez.

Ahora podemos pensar a múltiples *bots* en base a IA que pueden interactuar en una red *blockchain*, y además que cada ordenador sea cuántico; se forma una oleada de fuerzas que va más allá de todo *cogito* pensado; es el paso del “*yo pienso*” al “*pensar de lo uno*”,

que sigue el sentido univoco del *cogito*, pero *descentraliza la conciencia*²⁰.

Para ejemplificar mejor lo expuesto anteriormente, nos remitiremos a la explicación de Heidegger en el seminario sobre “Heráclito” que hizo junto a Fink. En específico en la quinta clase, cuando cita el trabajo de Trasibulo Georgiades sobre la ritmo en la lengua griega. Aquí se nos habla de cómo el verbo *ῥυσμός* (ritmo) no tiene nada que ver con el verbo *ῥέω* (fluir), ya que debe entenderse como “*impronta*”. Georgiades trabaja a Werner Jaeger, apoyándose en un fragmento de Arquíloco, donde dice: “Τίγνωσκε δ’ οἷος ῥυσμός ἀνθρώπους ἔχει” (T: comprende que impronta caracteriza a los hombres) (Heidegger, 2017, pág. 79). Lo que conecta con un pasaje del Prometeo de Esquilo, donde se habla de *ῥυσμός* o más bien de *ῥυθμίζω* el pasaje dice así: “ὄδ ἐρρύθμισμαι” [T: de esta manera tengo la impronta (de la roca)] (Heidegger, 2017, pág. 79).

Teniendo en cuenta lo que acabamos de presentar, es que las *πάντα* – que vienen siendo los ordenadores o nodos – toman la impronta de la red que es el *blockchain*, se vuelven una con ésta, y lo hace en un sentido dual: primeramente, en un sentido pasivo, ya que las *πάντα* se ritmizan pasivamente en la espacialidad de lo *ἔν*; consiguientemente, lo *ἔν* otorga impronta a las *πάντα* en el sentido de un activo, la impronta que es conferida está en relación con las temporalidades de lo *ἔν*.

²⁰ Moffat, S. (Productor). (2015). Doctor Who. Londres, UK.: BBC. Cyborgmen: es uno de los enemigos más acérrimos del personaje de ficción Doctor Who. Estos poseen una inteligencia descentralizada, cada nodo Cyborgmen posee la información y la experiencia de todos sus compañeros.

2. Segunda parte: El problema político

2.1. Entre el tecnoliberalismo y el tecnototalitarismo

Eric Sadin en su libro *“Silicolonización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital”* (2018), nos propone el término tecnoliberalismo como la filosofía imperante en la bullada capital tecnológica del mundo como lo es Silicon Valley. Dentro de los múltiples ejemplos que el autor francés nos da, sobre cómo las grandes empresas y startupper sienten limitadas sus fuerzas creativas por los estados, todo apunta, a que la *Weltanschauung siliconiana* se inscribe como la evolución de los planteamientos libertarios de mediados del siglo pasado, liderados por la *Volker Fund* de la *Foundation of Economic Education* y la *Sociedad Mont Pelerin*. Éstos abogan, preliminarmente, por la más absoluta libertad individual, donde los estados se limiten a un rol puramente contractual y securitario. No obstante, la mayor ambición del tecnoliberalismo siliconiano es en palabras de Sadin:

“[...] instituir una organización automatizada del mundo por medio de sistemas algorítmicos que regulan el curso de las cosas y abren horizontes virtualmente infinitos de beneficios. Ahí se ubica la singularidad del tecnoliberalismo, que disuelve progresivamente todos los fundamentos históricos de la economía y de lo político. La ontología tecnoliberalitaria consiste en descalificar la acción humana en beneficio de un ‘ser computacional’ que se juzga superior. Su ethos económico quiebra todo principio de integridad y pretende adosarse a la vida, hacer cuerpo con ella y capitalizarse a partir de cada uno de nuestros resuellos. Su filosofía política se vale de una a-política o una tecno-política que procura liberarse de lo político entendido como la libre capacidad de los individuos y de los pueblos para decidir, en común y dentro de la contradicción, su destino singular” (Sadin, 2018, pág. 126).

Para comprender todas las implicancias que reviste la cita, hay que pensar en el súper-yo del siglo XXI, que es la IA. Es uno de los capítulos trabajados por Sadin. La IA, en resumidas cuentas, se proyecta como ese ente sin rostro que se encargará de solucionar todos los conflictos que surgen de la imperfección del ser humano, será nuestro guía o nuestro asistente virtual (Siri de Apple, Cortana de Microsoft, Google Now de Google) que se encarga de hacer nuestra vida más fácil. La problemática que emerge de este súper-yo, se da a nivel de programación, ya que son los programadores los que determinan los parámetros que debe seguir una IA. Es por ello, que se nos presenta una paradoja entre el discurso propuesto por el tecnoliberalismo siliconiano y sus acciones; primeramente, podemos ver como las grandes empresas tecnológicas son citadas a comparecer en los parlamentos de Estados Unidos, Reino Unido y la Unión Europea por sus prácticas empresariales, que van desde el monopolio, amenazas, tráfico de datos, etc. (Millán, 2020); por otra parte, tenemos la forma en que han construido la infraestructura de sus imperios tecnológicos, éstos centralizan la información, generan grandes bancos de datos a los que solo algunos tienen acceso total, y además, consumen una enorme cantidad de recursos para sustentar dichas instalaciones. Es así, que podemos afirmar que el tecnoliberalismo es solo para los grandes líderes la industria tecnológica. En consecuencia, si la tendencia que apreciamos hoy en día de que los buques insignia de Silicon Valley adquieren cada vez más poder (La Vanguardia, 2020), no es descabellado pensar que la utopía tecnoliberalista llegue a suceder en algún punto de este siglo, no obstante, deberíamos dejar de llamarla tecnoliberalista, ya que si tal como se expresa en la cita anterior, perderemos nuestro poder de decisión o por lo menos será limitado, es por esto, que podemos decir que detrás de la *Weltanschauung siliconiana* tecnoliberalista no hay más que un tecnototalitarismo, y esto se

da por el simple hecho de que el ello del programador se extiende en la IA como parámetro.

2.2. *La decisión racional en la era del tecnoliberalismo*

La problemática de la decisión racional que se da en la actualidad, primero, se encuentra ligada al consumidor o usuario, puesto que es éste el destinatario final del tecnoliberalismo; segundo, no se corresponde con la dualidad racional o irracional, ya que se presupone que la gran mayoría de las decisiones son racionales, sino que el cuestionamiento se da en el problema de la oferta que nos hacen las empresas tecnológicas; el tercer elemento, es que la oferta presupone la decisión racional del consumidor. Entonces, sea consciente o inconscientemente el consumidor genera criterios racionales con los que decidir; es así, que éstos son definidos, jerarquizados y ponderados (usualmente se usa la ponderación de los elementos de la siguiente manera: $0 < x < 1$ o el conjunto $(0,1)$). Y esto el oferente lo sabe, es por ello, que utiliza la técnica del siglo XXI, la base de datos de las redes sociales es usada para generar modelos de perfiles de usuario que predigan la decisión racional de éstos; es a través de la *data science* que recolectan y analizan cadenas de datos ofrecidas gratuitamente por los usuarios; estas contienen su biografía, situación socioeconómica, color político, ubicación geográfica, desplazamientos, contactos, etc., así crean perfiles psicológicos de alta precisión que son usados para predecir las decisiones racionales de los usuarios. De este modo, podemos afirmar que la oferta también es racional e impone las condiciones del juego.

2.3. *El problema de la oferta racional como “hack” del cogito*

“*Hack*”, una de las palabras del inglés más popularizada por la informática; si preguntásemos a una persona cualquiera sobre la palabra “*hack*”, tendrá alguna idea aunque

vaga sobre el concepto, la relacionará con la informática o con las computadoras, y esto es muy relevante, ya que en la era de la informática el término “*hack*” o “*hacker*” es conocido por casi la mayoría de las personas. Ahora bien, la cuestión va en el cómo la conocen; desde la década de 1980 Hollywood se ha hecho cargo de difundir esta terminología en relación con los piratas informáticos – a pesar de que el “*hacker*” es un experto en seguridad informática y que es el “*cracker*” el pirata informático. Una de las características difundida por Hollywood del pirata informático, se da en que es quien se apropia de algo que no le pertenece, se apropia por la fuerza (*codebreaker*) de aquello que por cuestiones de seguridad se encuentra restringido en su acceso, tomando así el control parcial o total de aquello que “*hackeo*” o “*crackeo*”. Lo importante de esto es que hay una noción vaga instalada popularmente, y que el “*hacker*” es alguien que toma el control de algo que no le pertenece, lo que se resume en que “*hack*” como término popularizado es la *toma de control de algo*, y esto último por antonomasia significa que no te pertenece o que no te pertenecía del todo.

Sí el poder disciplinar es la “*ocupación del tiempo, la vida y el cuerpo del individuo*” (Foucault, 2014, pág. 67), haciendo una maximización entre el binomio tiempo/movimiento, es decir, el tiempo se divide en la cantidad de movimientos para hacer un ejercicio o actividad, lo que desemboca en la ocupación del tiempo y la vida, lo que a su vez se dirige a una indirecta y a su vez directa ocupación de la mente o pensamientos del individuo. La aseveración anterior, cae en el dualismo como forma de interpretar la disciplina en Foucault, no obstante, debemos seguir la línea interpretativa planteada en la relación máquina-cuerpo que nos sugiere Deleuze, y que por lo demás, es parte de la interpretación de esta memoria; de este modo, planteamos que del control del tiempo, la

vida y el cuerpo del individuo, se llega a un “*hackeo*” del *cogito*, sin embargo, el problema que se suscita se explica con la famosa frase “*el tiempo es dinero*”²¹, ya que al considerar al cuerpo como una máquina, donde cada impulso nervioso es un flujo que es cortado por los músculos, y su vez éstos mandan impulsos que son cortados por el cerebro, la disciplina es un método de “*hackeo*” del *cogito*. El problema radica en la cantidad de tiempo que toma el proceso de “*hackear*” a través de la disciplina tal como la concibió Foucault, es por ello, que en un mundo que se inspira en la frase de Franklin, el ejercicio debe ser mucho más expedito, puesto que el trabajo de disciplinamiento debe dar frutos lo más rápido posible.

En base a lo anterior, hacia finales del siglo XIX y todo el siglo XX, han surgido y desarrollado las ciencias de la mente, y que a través del método científico han buscado acceder al *cogito* del individuo, planteando formas de normalización sobre éste; estas son la psiquiatría y la psicología, en la incesante tarea de generar una amplia panoplia teorías que determinen los comportamientos que son normales del ser humano, instaurando imágenes o estereotipos a seguir por los individuos, basándose en el método científico para “*adentrarse*” en la mente humana, pero al parecer sus intentos han sido tan fútiles como Sísifo subiendo la roca por la montaña, ya que al parecer la neurociencia ha demostrado ser mucho más eficaz en la tarea de “*adentrarse*” en la mente humana, a pesar de que se inscribe dentro de la misma línea epistémica, la capacidad técnica de ésta la ha vuelto mucho más eficiente.

Sin embargo, siguen siendo esfuerzos que solo raspan la superficie que es la mente;

²¹ Esta frase fue acuñada hace ya 200 años por el inventor estadounidense Benjamín Franklin, y éste es retratado por Max Weber en “*La ética protestante y el ‘espíritu’ del capitalismo*” (2004), con su respectivo pensamiento utilitarista, y nos plantea: “*Piensa que el tiempo es dinero: quien pudiendo ganar con su trabajo diez chelines al día se va a pasear medio día, o se queda en su habitación, no debe calcular, si sólo se gastara seis peniques en sus diversiones, que sólo se ha gastado eso, sino que tiene que calcular que se ha gastado otros cinco chelines más, o, mejor aún, que los ha derrochado*” (pág. 57). Esta reflexión es extraída por parte de Weber del pasaje final de “*Necessary Hints to Those That Would Be Rich*” (1736).

al parecer siempre se les escapa aquello que quieren controlar, que es su objeto de estudio, aunque es el más cercano de todos, parece no estar ahí cuando se sale en su búsqueda, siempre aparece una excepción que rompe con la “normalidad” que buscan instaurar. Desde hace décadas que los publicistas han buscado “hackear” la mente humana a través de la psicología o la psiquiatría, pero sus objetos siempre se terminan escapando en la aleatoriedad de un objeto que siempre se disgrega. La búsqueda del control de la *diferencia* o de la reducción del factor de entropía de todo sistema al mínimo, que son dos maneras diversas de decir lo mismo, dos formas de exponer que hay un algo, que hay un factor que nunca queda totalmente bajo control, es por ello que la tecnología avanza y avanza, para reducir los factores que pueden inducir a un sistema al error o la *diferencia*.

Cuando Deleuze en “*Diferencia y Repetición*” (2002) nos dice que “*todo objeto es doble, sin que sus dos mitades se parezcan: una es la imagen virtual; la otra, la imagen actual*” (pág. 316); siendo la primera imagen el factor entrópico de todo sistema; es el *jirón* aquello que las ciencias de la mente han buscado controlar con ahínco, que por lo demás se encuentra en todo *cogito*. Las ciencias de la mente, han buscado “hackear” ese momento en que un individuo toma una decisión, no obstante, los controles no pueden ser totales, por ende el factor entrópico es irreductible, es por ello que se busca influir o manipular la decisión racional de los individuos, pero ya no desde el spot publicitario que utilizaba el factor impacto para así penetrar en la mente de éstos, sino que se usan las herramientas proporcionadas por el siglo XXI para “hackear” la mente, donde ya no será lo impresionante el factor determinante, sino que será lo nimio la regla, la vuelta de la disciplina, pero ya no enfocada en el cuerpo físico sino que en el *cogito*.

No obstante, seguimos sin especificar el cómo del “*hackeo*” de la mente, solo mencionamos que se hace a través de las herramientas del siglo XXI. Antes de entrar de lleno al cómo, especificaremos el con qué, y para ello es necesario traer devuelta la fenomenización del *cogito* en la máquina-cerebro, ya que nos permite capturar aquello que solo estaba en la mente humana, permitiéndonos transformar lo capturado – no en su totalidad – dentro de los límites de la tecnología. El acceso a *lo virtual* que nos permite la máquina-cerebro nos abre un espacio inconmensurable, que se encuentra restringido solo por nuestras limitaciones, sin embargo, cada año vemos como esas restricciones se van superando y superando, al punto que aquello que considerábamos desproporcionado para nuestros sentidos e inteligencia, se vuelve cada vez menos inconmensurable, o sea, que aquello que era lejano se vuelve con el tiempo cercano. Sí para las ciencias de la mente aún era lejana la *diferencia*, una computadora la acercará más que nunca en su historia, siendo el cálculo predictivo a través de la captura del cuerpo virtual el elemento clave para acceder al espacio y al tiempo del factor entrópico, y es ahora que cada vez que nos acercamos más aquello que “*tiene la propiedad de estar y de no estar, allí donde está, dondequiera que vaya*” (Deleuze, 2002, pág. 162), no obstante, ya poseemos una parte de ella.

Deleuze nos da el cómo cuando nos habla de la actualización, que es la forma en que *lo actual* traspasa su imagen a *lo virtual*, siendo éste un proceso ineluctable, y es por ello que ante el factor entrópico que es la *diferencia*, nos valemos de aquellos circuitos inteligibles, para alcanzar el tesoro máspreciado de la megalomanía: el control del *cogito* o la capacidad de estar en “*todos*”. No obstante, debemos ser aún más específicos con este circuito, ya que la actualización no proviene como necesidad de *lo actual* en relación con el conjunto de disyunción inclusiva, sino que proviene como solicitud desde *lo virtual*; y es

desde la solicitud que podemos instaurar circuitos inteligibles por las que las imágenes podrán transitar. El punto anterior se dirige a determinar que no es la actualización por sí sola el circuito, sino que es, como el despliegue de un juego de espacio y tiempo (*spielraum-zeit*), donde se hace necesario mucho más elementos que la pura actualización para determinar el circuito entre la imagen actual y la virtual. El despliegue se encuentra dado por el mensaje (solicitud y respuesta, o *request* en programación), la actualización y la virtualización. Katharina Bohrmann aborda en su libro “*El mundo como relación*” (1983) (*Die Welt als Verhältnis*) la famosa *cuaternidad de la cosa* de Heidegger, la trabaja a modo de una sala de espejos (*Spiegelsaal*), donde cada espejo se refleja en el otro, abordando con esto la copertenencia o el coligar de la cosa en el espacio tiempo; la relación que se establece entre la sala de espejos y el circuito inteligible es que ninguna de sus partes es sin la otra; en la cuaternidad cielo y tierra, divinos y mortales, la implicancia del uno en el otro, y de que sin uno no se da la existencia propia del otro, determina la necesidad de las tres partes del circuito inteligible, donde éste último se suma como ese cuarto elemento necesario para la existencia de los otros. El mensaje se presenta como ese elemento que permite la actualización y la virtualización, sin éstos no se puede generar un circuito donde se dé de manera apropiada la relación entre actual y virtual en el conjunto de disyunción inclusiva. El mensaje despliega una apertura en el espacio tiempo, con lo que hace transitable un camino para las imágenes, y así posibilitar la actualización y la virtualización. Es decir, que es el mensaje el que posibilita el juego de develamiento y velamiento de los espacios.

Es entonces, que con la fenomenización de *lo virtual* se nos da la posibilidad de “*hackear*” *el circuito inteligible* entre actual y virtual, ya que este último término al ser una

singularidad inconmensurable, es capaz de abarcar aquello que considerábamos inabarcable sin si quiera alterarlo, es decir, que tiene la capacidad de capturar la identidad del ser sin necesidad de transformarlo; ésta nos da la posibilidad de anticiparnos, nos da la capacidad de capturar el presente y el porvenir, o más bien, nos da acceso al *ser-ahora* y al *ser-en-el-futuro*. Es la fenomenización de *lo virtual* la que permite el acceso al despliegue del juego de espacio tiempo (*circuito inteligible*) que se da entre *lo actual* y *lo virtual*.

Sin embargo, en la megalomanía del control no se permite el juego como un algo sin fundamentos ni objetivos como lo piensa Heidegger, es por ello que el factor entrópico de un sistema como éste debe ser transformado y dividido, para que así pueda ser manejado y acumulado; es decir, que el juego como despliegue de lo entrópico es como una nebulosa donde se difuminan los colores, donde las taxonomías se vuelven los elementos singulares en un espacio de lo indeterminado, a final de cuentas, un espacio donde los elementos son la excepción; y para quienes la megalomanía del control los domina, es necesario reducir la *diferencia*, subyugar la incógnita (x) a la más mínima expresión, es por ello que la división del juego es absolutamente imperiosa.

En el juego, el tiempo se mueve como un electrón en sus orbitales, impredecible, indomable, tan indómito que ha llevado a muchos a la locura, tan bravío, pero que a su vez, es nuestra más oscura obsesión, ocultándola detrás de máscaras y fachadas, creando una estética del tiempo, en donde ésta se convierte en una crisálida que jamás se rompe, puesto que los juegos del tiempo son solo para lepidópteros. Ciertamente, el haber sido, el ser ahora y el ser en el futuro, son los estados de los seres en el espacio-tiempo, sin embargo, más allá de toda teoría formulada por nuestros intelectos en torno al tiempo, no poseemos más conocimiento de éste que el que posee un cuervo; éste es capaz de distinguir sucesos

que fueron, que son y que serán, donde la única diferencia con el homo sapiens es el lenguaje.

La razón por la que mencionamos lo anterior, se da porque una de las cuestiones fundamentales para la existencia del circuito inteligible entre *lo actual* y *lo virtual*, es el tiempo – donde para ésta memoria solo basta con atribuírselo al ser –, donde todo *objeto real* (OR) – tal como lo plantea Deleuze – posee dos mitades disimiles la una de la otra, que es $OR = \frac{t}{c}$ ²², no obstante, el cociente de las dos imágenes carece del factor temporal, tanto la imagen actual como la virtual son estáticas y carentes del juego si no se expresan en el tiempo, lo que nos da por consecuencia, que el algoritmo quede de la siguiente manera: $OR = \frac{OR_n^y}{v}$ donde el denominador, que es *lo virtual*, es equivalente a $\frac{OR_n^y}{x}$, donde “x” es igual al factor entrópico o la diferenciación incognoscible de todo sistema y que dividirá a la imagen actual en partes que no se pueden determinar – es por ello que Deleuze nos dice que la imagen virtual es un jirón de la actual, pero cuan diferente es, no podemos determinarlo; el supraíndice representado por “y” es la trazabilidad temporal de todo hecho en el ser, lo que quiere decir, que todo ser se puede reconocer a sí mismo en el tiempo (vulgar) a través de un supraíndice “y”, que se encuentra determinado por un hito o un *monumento*²³ decisivo de la vida de un sujeto; el subíndice “n” es la trazabilidad temporal que se le puede hacer a los actos entre hitos. Lo que hemos hecho no solo es darle

²² Cuando Deleuze está pensando la diferencia lo hace desde el cociente diferencial de la función 5, donde el límite común entre dos cantidades desaparece o se difumina, esto se encuentra explicitado por el autor en otro de sus libros, “*El pliegue*” (1989, pág. 28-29).

²³ [...] “*la historia, en su forma tradicional, se dedicaba a ‘memorizar’ los monumentos del pasado, a transformarlos en documentos y a hacer hablar esos rastros que, por sí mismos, no son verbales a menudo, o bien dicen en silencio algo distinto de lo que en realidad dicen. En nuestros días, la historia es lo que transforma los documentos en monumentos, y que, allí donde se trataba de reconocer por su vaciado lo que había sido, despliega una masa de elementos que hay que aislar, agrupar, hacer pertinentes, disponer en relaciones, constituir en conjuntos*” (Foucault, 2002, págs. 10-11). Volver la historia de cada cuerpo un monumento.

temporalidad a la imagen actual, sino que además, hicimos lo que mencionamos en el párrafo anterior, que es rodear al tiempo, elaborar teorías para taxonómizarlo y así sentirnos un tanto mejor, no obstante, la taxonomía del tiempo o más bien de lo temporal, nos sirve para determinar el otro juego inteligible que se nos propone con *lo virtual*, que es el “*hackeo*” de la imagen virtual en el *cogito*, y es necesario poder dividir y transformar el tiempo, para así manejarlo y acumularlo.

Una de las cosas que nos permiten *los posibles que son virtuales*, y la perversión del existencial que es la *resolución precursora*²⁴, es el manejo y la acumulación de momentos, que pueden llegar a ser o no ser, lo que nos da el acceso al porvenir de un ser, es decir, que nos dan la capacidad de poseer OR_n^y de cualquier objeto o ser que sea (sin ser propiamente iguales), y esto se debe a que ningún ser puede ser, por las restricciones del juego actual/virtual, su “ $n + 1$ ”; sin embargo, se da un hecho bastante peculiar, tal como ningún ser puede ser su “ $n + 1$ ”, tampoco puede ser lo contrario, es decir su “ $n - 1$ ” – aunque ontológicamente estén ya de por sí en él – pero lo distintivo de poder acumular los momentos, es la captura de “ n ” o del ser ahora, o también del presente actual, con lo que se puede determinar tanto su “ $n + 1$ ” y “ $n - 1$ ”, y así, mantener al ser confinado a un “ $n - x$ ”. La captura de “ n ” están decisiva que puede determinar el hábito y consiguientemente, la

²⁴ Se fundamenta en los éxtasis de la temporeidad, cuya exegesis fue elaborada por Heidegger en el §65 “*La temporeidad como sentido ontológico del cuidado*”. El tema de las proyecciones que es lo que Heidegger piensa en el comienzo del párrafo, es elaborado por el autor en la analítica del poder-ser, así que por dicha cuestión iniciaremos con la exposición que posibilita el “*modo propio del estar- entero del Dasein en lo que respecta a la unidad del todo estructural articulado*” (Heidegger, 2016, págs. 344-345) que es la resolución precursora. Ésta es un estar vuelto hacia el más propio y eminente poder-ser, lo que es posible, ya que el Dasein puede dejar-se-venir-hacia-sí- mismo; lo último es el fenómeno originario del porvenir, el estar vuelto hacia la muerte solo se posibilita si el Dasein es un ser venidero. Así que la resolución precursora es la que comprende al Dasein en su ser-culpable esencial. Y lo que se quiere decir con comprender es el hacerse cargo, existiendo, del ser-culpable, para así ser el fundamento arrojado de la nihilidad, o sea, que para el Dasein, ser en forma propia como el ya siempre era; lo anterior se interpreta como que el Dasein venidero puede ser su más propio haber-sido. “*El Dasein es, en general, un ‘yo he sido’, puede venir futurientemente hacia sí mismo, volviendo hacia atrás*” (pág. 345), donde el Dasein venidero es propiamente sido. Lo que significa que hay un adelantarse a la posibilidad más propia, lo que se denomina como retornar comprensor; entonces se puede decir que “[e]l haber sido [Gewesenheit] emerge en cierta manera del futuro” (pág. 345).

memoria de un ser, o sea, que la captura del presente mantiene a un ser siempre en “ $n - x$ ” o en un estadio que no es propiamente pasado, sino más bien un indeterminado, ya que su “ n ” es en otro ser, y vivirá añorando un “ $n + 1$ ” o su porvenir que jamás llegará, puesto que su “ n ” y “ $n + 1$ ” son en otro ser ($\text{Virtual} = \frac{OR_n^y}{x}$), lo que determina que el actual sea virtual y viceversa; y así sucesivamente, cada vez que el otro aparezca se retendrá al uno – el uno no lo retiene el ser sino que *lo virtual* – o sea, que cada vez que un “ $n + 1$ ” aparezca para convertirse en “ n ”, ésta será retenida y será parte de “ $n - 1$ ”; y es así como a través de la captura de “ n ” se configura el hábito, que según Deleuze en “*Diferencia y Repetición*” (2002) es *el contenido y la fundación del tiempo* (pág. 151) en el *cogito*.

La memoria o mnemosine, es así como llama Deleuze a su segunda síntesis del tiempo, y a la que le atañe el fundamento de la memoria. Si cuando mencionamos que tras la captura de “ n ” el ser queda confinado a un “ $n - x$ ”, ahora esto se vuelve mucho más preciso y fundamentado en el ser, ya que aquí “*el pasado se encuentra arrinconado entre dos presentes: el que ha sido y aquel con respecto del cual es pasado*” (pág. 133), es decir, nuestro “ $n - x$ ” encuentra sus muros; por un lado nos encontramos con los muros- espejos determinados por la captura de “ n ”; y por otro lado, están los muros-espejos determinados por “ y ”; lo que viene siendo el presente en general (“ y ”) y el presente particular (“ n ”), ambos determinados por la captura de *lo actual* o OR_n^y . Si la captura de “ n ” ya era decisiva por sí sola, el control de “ y ” nos acerca aún más al control del ser OR, ya que al supraíndice le atañe el fundamento de la memoria en el ser.

La tercera síntesis del tiempo en Deleuze, “*asegura el orden, el conjunto, la serie y la fundación del tiempo*” (pág. 151), lo que para nosotros significa que asegura el despliegue del juego de espacio-tiempo, lo que se traduce en que nuestro “ $n - x$ ”, que se

encuentra confinado entre muros-espejos, jamás los alcance, y sin importar cuanto lo intente, el despliegue de un juego taxonómizado – por ende deja de ser juego en Heidegger – vuelve inalcanzable el poder reapropiarse de “ n ”.

Ahora bien, ¿qué pasa cuando se “*hackea*” lo actual? No hace falta un gran spot, puede ser una imagen, un mensaje o una encuesta (¿qué tipo de pan eres?, este tipo de encuestas proliferan en las redes sociales), para generar una reacción en cadena, es como cuando se reemplaza un signo al comienzo de una ecuación, todo cambia, ya que ese mensaje va directamente dirigido hacia ti, está pensado en ti, ya que ellos te tienen, estas apresado sin que te des cuenta de que los estás, cargando con grilletes inteligibles, donde cada día que pasa, tus imágenes virtuales – que constituyen los focos virtuales – poco a poco dejan de ser propias, ya que no eres más que otro “ $n - x$ ”. Esto parece antinómico con el juego de espacio y tiempo, sin embargo, el que dictamina las reglas de éste es quien nos posee.

3. Tercera parte: Lo virtual y el ser en el mundo

3.1. La experiencia de lo virtual como modo de ser en el mundo

Es el 6 de junio de 1944, mi nombre es Ronald “Red” Daniels, soy un soldado de primera clase de la 1º división de infantería del ejército de los Estados Unidos; voy en una lancha de desembarco directo a la playa de nombre clave Omaha en Normandía; estamos sumamente nerviosos, unos rezan, otros lloran, otros vomitan y otros simplemente se mantienen en silencio; yo soy de los últimos; el vaivén de la lancha me hace pensar que esta cosa en cualquier momento se volcará, no sé qué es, mejor morir en esta lancha o morir acribillado por los nazis, de cualquier forma, moriremos.

Nos acercamos a la playa, el teniente Turner nos recuerda nuestro entrenamiento, y que si lo seguimos, sobreviviremos; los disparos provenientes de los bunkers nazis apostados en la playa comienzan a golpear el casco de la embarcación; a 500 metros de la playa uno de los soldados apostados en las ametralladoras es alcanzado por el fuego nazi, y el soldado que maneja la lancha discute con el teniente Turner y sargento Pierson para abortar la misión, y estos simplemente se niegan; al llegar a la playa, el conductor de la embarcación baja la rampa que nos cubría del fuego alemán, en ese momento, somos impactados a babor por otra lancha de desembarco, caigo al piso tras el impacto; con la rampa abajo se desata el infierno, las balas nazis acaban con casi todo el pelotón, mientras desde el suelo, veo

como los cuerpos caen acribillados, por una cantidad de proyectiles suficientes para matarlos unas diez veces más; en ese momento, me pregunto: ¿Cómo es que salgo de ese infierno?; el teniente Turner nos dice que salgamos por los costados, así que me saco a mi compañero muerto de encima, me pongo de pie y rápidamente salto; el teniente Turner me saca del agua, y veo como un soldado de otra embarcación salta en vuelto en llamas al mar; salgo del agua y me acerco al sargento, y lo primero que veo, es como éste hace la señal de la cruz, y me pregunto ¿sí Dios está viendo esta carnicería?; veo como mis compañeros pierden sus extremidades por el alto calibre de las municiones alemanas, mientras el teniente Turner me pide que coja una arma y un explosivo para abrírnos paso por las barricadas nazis; busco el explosivo, y veo que está debajo de un soldado mutilado, esta todo ensangrentado, le falta una parte del brazo, y puedo ver el hueso, la carne quemada, la arteria y los nervios colgando de su brazo; yo solo quiero sobrevivir. Después de unos agobiantes minutos, totalmente exhausto, me quito mi casco y voy a la cocina por un vaso de agua; vuelvo, me coloco nuevamente el casco y vuelvo a ser el soldado de primera clase de la 1^o división del ejército de los Estados Unidos Ronald “Red” Daniels.

Quito al soldado muerto de encima del explosivo, tomo éste y *miro-hacia* al frente, medito la decisión que tomaré: sí me quedo aquí escondido tras esta barricada, tarde o temprano seré alcanzado por una munición alemana; sí me muevo hacia mi objetivo, hay altas posibilidades de ser impactado por una bala. Así que, algo es seguro, de todas maneras moriré, sea

detrás de esta barricada, sea cumpliendo mi misión, o sea de viejo en una granja en Texas, sea como sea moriré, así que escojo cumplir mi misión; *miro-hacia* los alrededores *circunspectivamente*, medito *por-mor-de* mí mismo y de la misión, el lugar más conveniente para que sea mi próxima cobertura; noto un agujero producido por la explosión de un mortero, es lo suficientemente grande y profundo para cubrirme, así que lo emplearé para cumplir la misión, ojala estuviese más cerca, pero está *a-la-mano*; disparo a ciegas a medida que avanzó hacia el agujero, sin embargo, mi arma se traba, ya no me es *útil*; me lanzo dentro del agujero, trato de recuperar el aire, tengo ganas de llorar y gritar; veo como mis compañeros mueren antes de entrar al agujero; me acerco a la pared del agujero que da *hacia* los bunkers alemanes, y rezo que no me llegue ninguna bala mientras observo; *circun-* navego con la mirada el siguiente lugar que emplearé de cobertura; veo un camión ambulancia destruido en mitad de camino entre el agujero y el objetivo, sí tengo suerte lograre llegar; respiro profundo, y al momento de levantarme un compañero me cae encima, su pierna fue volada por una munición alemana; grita y llora, después de un minuto, fallece; me lo saco de encima, tomo otra bocanada de aire, y salgo del agujero, y corro lo más rápido que puedo, hasta que llego al camión; al cubrirme, siento una puntada en el muslo izquierdo, observo y estoy sangrando; tuvo que ser fuego de metralla, sino ya estaría muerto; estoy a alrededor de 30 metros del objetivo, pero con esta pierna, seré blanco fácil para los alemanes; *miro-hacia* mis alrededores, y observó a un paramédico muerto, pero está en una zona descubierta alrededor de 2 metros;

así que caigo en la misma disyunción de antes, me desangro de tras del camión o intento cumplir con mi misión; me acerco al borde del camión, tomo aire, voy lo más rápido posible a hacia donde está el paramédico muerto; tomo su mochila, y salto de vuelta tras el camión; recuerda tu entrenamiento me dijo el teniente Turner; *mire* dentro de la mochila y busque la penicilina, me la eché sobre la herida, *mire* si había vendas *para* cubrir y apretar la herida; descanse unos 5 minutos, me levante y corrí *por-mor-de* mi vida y la misión; llegue al objetivo, cumplí; agobiado por el ruido de las explosiones y de los gritos, me saco el casco, cierro el juego y apago la PS4.

Son las 5 de la tarde saldré a caminar y jugar con mi eevee; tomo mi smartphone, abro la app, y veo a mi eevee; al salir del departamento me encuentro de frente con un vulpix, no me quedan pokeballs, así que tendré que ir a algún lugar a conseguir algunas; *miro* la app, y veo que cerca del departamento hay un conjunto de pokeparadas, que según ésta están alrededor de 2 cuadras desde donde estoy; al llegar a la esquina para cruzar espero que el semáforo se ponga en verde, sin embargo, *miro* que aquí hay un pokémon legendario en el gimnasio, pero no hay nadie en los alrededores que me ayude a vencerlo, así que sigo mi camino; llego al lugar designado, es la plaza de armas de Pudahuel, interactúo con las pokeparadas, pero para ello debo recorrer la plaza completa; camino por avenida San Francisco, interactúo con varias pokeparadas y atrapo a varios pokémones; al llegar a Teniente Cruz, me llama mi padre, y me dice que el bautizo del hijo de mi prima es al día siguiente y será en la parroquia san Luis Beltrán de Pudahuel,

y cuando le pregunto dónde queda, me responde que lo vea en mi teléfono.

Ya es el momento de ir al bautizo, tomo mi smartphone ingreso el nombre de la parroquia, y *miro* que no está lejos del departamento, así que decido ir caminando; la app me dice que caminando, demoraré alrededor de 25 minutos; camino por la calle principal mirando la app para no perderme, no vivo hace mucho aquí así que es mejor aprovechar su utilidad; recuerdo que hace 10 años esta app no era muy precisa que digamos, podía uno estar en una calle, pero la app decía que estaba en la calle contigua, sin embargo, ahora mide cada paso que doy, sabe exactamente donde estoy y mi dirección de camino; después de haber seguido el camino trazado por la app, llego justo a tiempo a la parroquia para el bautizo. Estando en el bautizo, saco bastantes fotos, en varias *superpongo* filtros para hacerlas más entretenidas, cometo alguna que otra blasfemia con éstas, pero la cosa es, que es impresionante lo que se puede hacer con la cámara de un smartphone, es casi como editar la realidad.

Las narraciones hechas, fueron pensadas en la empleabilidad que le damos hoy en día a la realidad virtual, donde pasamos de una tecnología como VR de la consola PS4 a las realidades superpuestas que se ofrecen para los smartphones, estas son unas de las tecnologías más innovadoras de la década pasada, una te permite vivir los juegos en primera persona; y la otra te permite superponer la realidad virtual con la “*realidad*”²⁵; es así como la historia del soldado de primera Ronald “Red” Daniels se vuelve perceptible a través de la realidad virtual; esta es una tecnología que busca cautivar los sentidos

²⁵ Hemos usado el entrecomillas para utilizar la palabra en su terminología más laxa y coloquial.

principales, como lo son la visión y la audición, para así sumergir al jugador en una realidad ajena a la propia de éste; la búsqueda de los detalles y copar los sentidos son el santo grial de esta tecnología, donde cada año que pasa las animaciones se vuelven más y más vividas, y más cautivadoras para los otros sentidos; la sensación de involucramiento hace que todo sea tan “*real*” que incluso quedas exhausto y el clima se puede volver agobiante; hay juegos que buscan llevar esta experiencia del agobio a tal punto, que solo puedes jugar unos minutos. El ejemplo más claro en PS4 es el juego “*Agony*” (2018) de Madmind Studio; sus desarrolladores crearon un “*survivor horror*”, donde buscaron recrear el andar de un alma por el infierno que no posee ningún artefacto especial, solo debes sobrevivir a los horrores del infierno; otro ejemplo es el Centro VR de Lucid Dreams, es el primero de su tipo en Chile, estos ofrecen un traje sináptico, que hace que la experiencia sea mucho más “*real*”, llega a tal punto que se pueden sentir el contacto de las virtualidades; y en relación con el agobio de estas realidades, hay un recomendado de alrededor de 30 minutos de juego, ya que se vuelven tan “*real*” las sensaciones, que produce un estrés similar como si la situación ocurriera en la “*vida real*”.

Es entonces que podemos notar con estas experiencias como se trastocan los principios de “*realidad*” y de “*identidad*”, pero no se eliminan; por un lado, tenemos el principio unitario de identidad, no dejamos de ser nosotros mismos, sino que superponemos identidades con el juego de PS4, donde soy Ronald “Red” Daniels; y por otro lado, superponemos “*identidades*” y “*realidades*” con las app de Google Map y Pokémon GO. En el último vale justamente *lo virtual* pensado por Deleuze, donde esas identidades superpuestas son un jirón de la “*real*”.

Ahora bien, cuando nos sumergimos siendo el soldado estadounidense, para poder

cumplir con la misión, debía *mirar-hacia circunspectivamente* – aunque es una redundancia – el campo de batalla para poder sobrevivir y así cumplir la misión, te ves en la necesidad de experimentar el camino del soldado, a *estar-en* camino; la empleabilidad de los útiles se abría según la obra que se debía cumplir, que era la misión y la supervivencia; cuando mi arma se traba y deja de funcionar, sigue estando a-la-mano, pero su inempleabilidad es constatada por la *circunspección* del trato que hace uso de las cosas, y en ese mismo sentido, al notar *circunspectivamente* el agujero en la tierra, descubro su empleabilidad, su *para-qué por-mor-de* la obra, así esta tome su carácter como *útil-a-la-mano*, lo mismo pasa con el camión ambulancia quemado y la mochila del paramédico, solo en el *mirar-hacia* que es *circunspecto* se abre la empleabilidad de los *útiles-a-la-mano*. Paradójicamente, además se debe considerar, que jamás dejé de ser yo mismo, jamás dejé de pensar por mí mismo, jamás dejé de experimentar por mí mismo, solo es una “*realidad*” que se superpone a otra, donde no hay un engañar a los sentidos, sino una mediación técnica que busca darles una experiencia que la “*realidad*” no puede ofrecer.

Con las apps de smartphone la cosa cambia un poco, la superposición, ya no se da capturando los sentidos, ya no es una experiencia envolvente, sino que la realidad virtual se da como superposición en el mundo “*real*”. Cuando digo que saldré a caminar con mi eevee, es que, a través de la realidad virtual, puedo ver como se superpone un pokémon a la “*realidad*”, el smartphone superpone las realidades, donde el *mirar-hacia* se conmuta con la “*realidad*” en una escena virtual, y esto se debe a que tengo que dirigirme a tal o cual lugar para conseguir lo que necesito de la realidad virtual; lo mismo sucede con Google Map, la aplicación superpone un mapa virtual, por donde camina un yo virtual, y en la necesidad de llegar a tal o cual parte, la app se vuelve un *útil-a-la-mano* que define su

empleabilidad según el *mirar-hacia circumspecto*.

Lo que queremos expresar con esta experiencia, es que hoy en día, la realidad virtual se abre como una superposición con la “*realidad*” tangible, donde la virtualidad *esta-en-el-mundo* como un *útil-a-la-mano*, la vida actual no se puede pensar desde la perspectiva que nos dice que la realidad virtual es un desarraigo de la “*realidad*”, sino más bien se debe pensar como un complemento de ésta; la realidad virtual *esta-en-el-mundo* cumpliendo con su empleabilidad tal como hace un martillo – aunque no poseen la misma fuerza sensible – ya que ambos tienen su *para-qué* y su *en-que*, son parte de una *totalidad respeccional*, donde poseen sus aptitudes e inaptitudes latentes en ellos, ambos *están-remitidos-para-algo* que es determinado por la *totalidad respeccional*. La espacialidad virtual donde se dan todos estos fenómenos no se puede dar si no es parte de una *totalidad respeccional*, es decir, que no se puede concebir sin su mediación técnica.

3.2. *El problema de lo virtual como desterritorialización*

Pierre Lévy, en el subcapítulo “*Salir de ahí: la virtualización como éxodo*” del primer capítulo, nos presenta una análisis heideggeriano hecho por Michel Serres, en relación con *lo virtual*, y ésta se da en el texto “*Atlas*” (1995), donde habla de *los espacios virtuales* (pág. 115) como un *fuera-de-ahí* (pág. 60), a través de la historia de Maupassant y la relación con la tierra. “*¿Cuál de los dos conoce mejor el espacio? ¿El errante que se mueve sin parar o el hogareño que explora su vecindario, con desplazamientos usuales, pero inusitados?*” (Serres, 1995, pág. 60), ésta es la caracterización que hace Serres en relación con el arraigo a la tierra. Estas preguntas que se hace Serres en el subcapítulo “*Estar fuera de ahí*”, el autor nos juega una especie de trampa en las preguntas, puesto que la relación es entre los normandos continuadores de los vikingos, en cuanto al navegar y

Maupassant, un normando que se queda en su tierra natal. La palabra que ambos autores utilizan para caracterizar a *lo virtual*, que en Serres se homologa al navegante normando, es desterritorialización. Dicha palabra es la transformación de un sustantivo a un adjetivo y luego en un verbo, es entonces que la palabra se divide en seis partes: la primera es el prefijo *des-* que indica negación, privación o acción inversa, el efecto que tiene el prefijo sobre la palabra se verá al final; la raíz de la palabra *-terri-* es la siguiente parte, indica superficie o lugar sobre el que se está; el sufijo *-tori-* es la transformación de un sustantivo en adjetivo que hace referencia a “*lugar de*”, es decir, territorio es lugar de tierra; el sufijo *-al-* indica pertenencia o arraigo a la raíz, o sea, territorial es pertenecer al territorio, superficie o tierra; el sufijo *-izar-* indica la transformación de un adjetivo de pertenencia en una acción, como territorializar, que viene siendo la acción infinitiva de darle pertenencia a un objeto al territorio; el ultimo sufijo es *-ción*, éste expresa la acción y el efecto del verbo, que fue un sustantivo, luego un adjetivo de lugar, posteriormente un adjetivo de pertenencia o arraigo, y finalmente un verbo. Con lo anterior, se expresa que desterritorialización es la acción de quitar la pertenencia que posee un objeto a la tierra. No obstante, para ambos autores esta acción tiene un sinónimo, y este es virtualización, es decir, que el acto de desterritorializar es una acto de virtualizar. En simples palabras lo que quieren indicar Serres y Lévy, es que hay una relación temática intrínseca entre los objetos y la tierra, y que se da una paso de “*lo real*” tangible a “*lo virtual*” intangible, y que esta acción es una des-ontologización al relacionarla con el *fuera-de-ahí*, donde los objetos dejan de pertenecer a la “*realidad*” o de arraigarse a la tierra o al mundo. Otra cuestión muy interesante que el hecho de *lo virtual* es un no-lugar, o más bien dicho, un no-espacio, lo que queremos decir, es que para ambos autores, *lo virtual* es un espacio sin espacio, es

como si los objetos al ser virtualizados fuesen a una vacuidad y estos tomaran la impronta de la vacuidad, ya que como mencionamos anteriormente con el prefijo *des-*, la desterritorialización es la acción inversa al sentido de arraigo o pertenencia de territorialización. De este modo, se deja ver una dialéctica de real/irreal (*virtual*), en los planteamientos de Serres y Lévy.

Ante lo ya dicho, quisiéramos pensar el problema de la tierra en Heidegger y contrastarla con la interpretación efectuada por Serres, para posteriormente deliberar su relación con la técnica moderna y *lo virtual*.

En *Andenken*, unas de las primeras aclaraciones que Heidegger hace a este poema, se encuentra en el título de éste mismo, donde *Andenken* de manera temática significa *memoria*, aquello relacionado al recuerdo. Nos dice que cuando se relaciona el poema a la biografía del poeta, como lo son las cartas a Böhlendorf, donde se relata la estancia de éste en Burdeos (1801) y del regreso a la casa de la madre (1802); hay una mirada temática que busca explicar la poesía de Hölderlin a través de la historia de éste, lo que lleva a la *palabra poética* al extravió. Y en relación con Maupassant y Serres: ¿no es acaso, la misma interpretación temática que se hizo con Hölderlin, la que se hace con el concepto de patria/tierra-natal de Heidegger? ¿Acaso no falta ahí algo más *propio* al filósofo germano que un mero *estar-ahí* temático? ¿Acaso no hay un ser unívoco en la filosofía de Heidegger – pensando que hay un Heidegger 1 y 2 –, que nos permita pensar de manera *propia* lo que éste nos quiere decir con los conceptos de tierra natal y patria?

Michel Serres al utilizar a Maupassant como el hombre que está más arraigado y es más cercano que cualquier otro a su tierra natal y patria que es Normandía, comete el error de igualar o quizás solo confunde los conceptos heideggerianos de tierra natal y patria,

puesto que los expone o los piensa de tal manera *que tierra natal es a la patria, como la patria es la nación, y la tierra natal y la patria son a la tierra o lugar físico.*

Comenzaremos aclarando qué es la tierra en Heidegger ya que Serres asimila su correspondencia con un lugar físico en específico. Es así que nos preguntamos: ¿Dónde está la tierra, es acaso la masa planetaria o una masa de materia en deposición? La respuesta es un rotundo no, ya que Heidegger mismo aclara este aspecto en particular “*En el origen de la obra de arte*” (1976) cuando nos dice: “*hay que alejar tanto la representación de una masa de materia en deposición, como también la mera masa astronómica de un planeta*” (pág. 20). Es entonces que podemos descartar la relación entre tierra natal y un lugar en específico hecha por Serres. Pues, ¿qué es la tierra en Heidegger? Es en el mismo libro que el filósofo alemán nos dice: “[I]a tierra es aquello hacia lo cual el salir de todo lo saliente, y ciertamente como tal, re-entraña. En lo saliente esencia la tierra como lo entrañante” (pág. 20); Es así que la tierra se corresponde de manera ontológica-existencial con el mundo y el hombre, y es una relación que va más allá de lo meramente topológico. Consecuentemente, podemos afirmar *que la tierra natal y la patria no son a la tierra o lugar físico*, y es por esta razón que Maupassant no posee una relación más originaria con Normandía que el navegante normando.

Y es en la relación con el *origen*²⁶ – es decir, la procedencia de algo – que se abre la

²⁶ En “El origen de la obra de arte” (1976) se define el origen como: “*Origen significa aquí aquello desde dónde y mediante qué una cosa es lo que es y cómo es. Lo que algo es, cómo es, lo designamos su esencia. El origen de algo es la procedencia de su esencia*” (Heidegger, 1976, pág. 1). También es importante la relación que establece entre el origen de la obra de arte y el artista, ya que según la interpretación corriente, el origen de la obra es mediante la actividad del artista, es por ello que Heidegger piensa que: “*¿mediante qué y desde dónde el artista es lo que él es? Mediante la obra, pues, que una obra honre a su maestro, significa: recién la obra hace advenir al artista como maestro del arte. El artista es el origen de la obra. La obra es el origen del artista. Ninguno es sin el otro. No obstante, ninguno de los dos (so)porta al otro. Artista y obra son, en cada caso, en sí y en su relación recíproca, mediante un tercero, que ciertamente es lo primero, a saber, mediante aquello, desde donde artista y obra de arte tienen su nombre, mediante el arte*” (pág. 1).

cuestión de la tierra natal (*heimat*) y la patria (*vaterland*). En la “*Carta sobre el humanismo*” (2001), Heidegger nos dice que la patria no es para nada algo patriótico ni nacionalista, donde tampoco su esencia se encuentra pensada desde la apatricidad o desterramiento del hombre moderno, atribuyendo a Nietzsche el último experimento de este desterramiento con la inversión platónica; el autor está pensando la patria desde el discurso sobre la elegía de Hölderlin “*Heimkunft*” y desde el “*aquí*” del *ser-aquí* de “*Ser y tiempo*”, donde nos dice:

“Con todo, cuando compone su poema ‘Heimkunft’, Hölderlin se preocupa de que sus ‘paisanos’ encuentren su esencia. Y no busca para nada esta esencia en el egoísmo de su pueblo, sino que la ve desde la pertenencia al destino de Occidente. Sólo que Occidente tampoco está pensado de modo regional, como lo opuesto a Oriente, no sólo está pensado como Europa, sino desde el punto de vista de la historia universal, desde la proximidad al origen” (Heidegger, 2001, pág. 278).

Consiguientemente, el paso que nos da Heidegger en la carta sobre el humanismo para pensar la relación patria/tierra-natal, se plasma en “*Andenken*”, donde “*lo natural de un pueblo histórico solo comienza a ser su auténtica naturaleza, es decir, el fundamento de su esencia, cuando lo natural se ha convertido en lo histórico de sus historia*” (Heidegger, 2005, pág. 98), es por ello que la historia del pueblo debe encontrarse en lo que le es propio y hacer allí su morada; es en la relación entre tierra natal (*heimat*) y la patria (*vaterland*), que Heidegger nos plantea que “*la patria de este morar histórico es la proximidad al ser*” (Heidegger, 2001, pág. 278) .

Ahora bien, hay que pensar la relación existente entre Maupassant y el navegante

normando desde el poema “*Andenken*”, ¿acaso el primero posee una relación ontológica existencial en consecuencia más originaria y auténtica²⁷ que el segundo? Maupassant se queda toda su vida en Normandía, donde en estricto rigor, está oculto en la constante temática del mero *estar-en*, donde el arraigo a la tierra se pierde y se agota; es en la estrofa final de la elegía “*Pan y vino*” que podemos ver el agotamiento:

“en efecto, en casa no está el espíritu

al principio, no está en la fuente. La tierra natal le consume.

Ama la colonia y el valiente olvido, el espíritu.

Nuestras flores le alegran y las sombras de nuestros bosques

al abrumado. El que da el alma casi se quema y consume” (Heidegger, 2005, pág. 99).

Y este fragmento se complementa con el del editor Hellingrath: “*los estorninos, que en la tierra de los olivos cultivan la agudeza de sentido. Pues, en efecto, ellos presienten la tierra natal...*” (pág. 94). Es en estas estrofas que podemos observar que el mero *estar-en* temático de Maupassant pierde el sentido existencial del arraigo, donde este último puede ser mejor apreciado por el navegante normando, donde por más que el primero su ser este abierto en lo abierto, el origen se sustrae a todo intento de captación temático. Maupassant al ser consumido por la constante que es la tierra natal, pierde la esencia de ésta misma. Nos dice Heidegger en relación al espíritu que busca en casa la tierra natal: “*vuelto hacia lo*

²⁷ Auténtica: la relación que se establece entre el *Dasein* y la tierra, para que sea auténtica, debe pensarse la actitud comprensora del *Dasein*, que comprende afectivamente el ser de la tierra, que ésta no es para siempre, y que en algún momento ésta “morirá”, que es la misma relación que existe del *Dasein* consigo mismo; es una relación del conocer la tierra, o sea, que no se provocará a la tierra, que no se le exigirá más de lo que debiese dar, ya que si no, por ejemplo: ocurrirán fenómenos de desertificación como en los campos de Estados Unidos en la década 1930’.

de casa y queriendo hallar allí la tierra natal, al principio el espíritu se ve rechazado por ella y abismado en una búsqueda cada vez más vana” (Heidegger, 2005, pág. 102). Maupassant conocerá de manera temática mucho mejor la tierra que el navegante normando, sin embargo, jamás tendrá una relación *auténtica* con ésta si no experimenta el extrañamiento, y sí, no lo hace, seguirá bajo el yugo de la constante temática. Dice del extrañamiento:

“Esto ocurre cuando el espíritu asume en su voluntad esencial aquello que produce esencialmente el extrañamiento. Y lo que lo produce es lo forastero, pero lo extraño que al mismo tiempo es también lo que permite pensar en la tierra natal” (pág. 103).

La tierra natal en el poema “*Andenken*” es el viento del Nordeste. Heidegger considera un poco prosaico que el poema comience con “*Sopla el nordeste*”, así que interpreta que a este poema le hace falta algo, es por ello que antepone “*Se saluda al Nordeste*” (pág., 95). Es aquí donde se representa el extrañamiento a la tierra natal y la relación *auténtica* con ésta, es decir, que solo se puede llegar a la esencia de la patria desde el extrañamiento que proviene de lo forastero, ya que es el extrañamiento el que genera la apertura de lo cerrado que es la tierra natal. Maupassant, al jamás salir de Normandía, no solo carece de lo ya dicho, a saber, el extrañamiento, sino que además Heidegger nos dice, que “*el que se queda atrás ciertamente ya no necesita al Nordeste para emprender su viaje a lo extraño, y sin embargo sigue precisando de ese viento*” (Heidegger, 2005, pág., 106), ya que al jamás emprender el viaje no hay una relación con la patria, pero precisa de ésta, puesto que la relación con la tierra natal se agota.

Precisando la cuestión del saludar; el viento del Nordeste saluda con su soplar al poeta, es aquí donde se da una relación totalmente *auténtica* donde aquellos que se saludan, se entregan desinteresadamente el uno al otro, donde se regala la resonancia o eco de su ser. “*El saludo despliega la distancia entre el saludado y el que saluda a fin de que en esa distancia se funde una cercanía que no requiera intimar*” (pág. 107), en resumidas cuentas, lo que esta última cita quiere decir, es que hay más cercanía entre los que se saludan al volver a la tierra natal, que entre aquellos que se saludan a diario; es entonces, que el espacio desplegado por el saludo, hace que las esencias de los que se saludan, encuentren un lugar para ser más allá de lo meramente real, donde el estar abierto del *Dasein*, por fin encuentra reciprocidad con el espíritu de la tierra natal, el primer momento donde se escucha comprensoramente a la tierra natal se da en el saludo del que regresa de lo forastero.

Todo lo anterior, conlleva a que Maupassant no esté abierto a su propio territorio, y que el navegante normando, cada vez que vuelve al puerto, tenga una relación con la tierra natal mucho más auténtica que Maupassant.

Ahora bien, la cuestión del territorio en nuestra memoria, no tiene sentido si no se corresponde con *lo virtual*, es por ello que nos podemos pensar sobre la relación entre tierra y éste, ya que en la actualidad es parte de nuestro mundo. Además, existe una relación intrínseca entre tierra y mundo, ya que el primero entraña el segundo, o sea que cada cosa surge de la tierra, es así como “[m]undo y tierra son esencialmente distintos entre sí y, sin embargo, nunca separados” (Heidegger, 1976, pág. 24). Para que exista el mundo del agricultor debe existir la tierra, para que exista el mundo del escultor debe existir la tierra y también para que exista el mundo del informático debe existir la tierra. Cada transistor,

resistencia o cable de un computador surgen de la tierra y conforman un mundo, es por ello que cada “*mundo se funda sobre la tierra y la tierra atraviesa el mundo*” (pág. 24). Todo lo que se encuentra en relación con *lo virtual*, o más bien dicho, todos los componentes o útiles necesarios para que ésta acaezca como fenómeno, se encuentran atravesados por la tierra, puesto que son entrañados por ésta, le pertenecen, pero a su vez en éstos se contraen la tierra y el mundo, es decir, que en el útil se pliega la tierra de donde proviene y el mundo que le da su empleabilidad.

Ahora bien, el *fuera-de-ahí* propuesto por Serres no es más que otra forma de *estar-en-el-mundo*, ya que tal como lo plantea Heidegger, la tierra atraviesa al mundo, en consecuencia, se hace un tanto complejo justificar un *fuera-de-ahí* desde esta perspectiva; sin embargo, ésta se puede pensar sí y solo sí es un afuera de mi mundo, pero eso nos hace caer en el problema de lo desconocido, lo que conlleva, que todo aquello que no me es conocido o familiar se encuentra *fuera-de* lugar, por ende, esta desarraigado y desterritorializado. Es así, que se cae en las dialécticas de tangible/intangible o de real/irreal, lo que a su vez se convierte en una traba para estudiar o pensar el fenómeno de *lo virtual* de manera jovial.

4. Conclusiones de sección

Pierre Lévy fue una gran forma de adentrarnos en la temática de *lo virtual*, ya que es éste quien nos abre una rendija para poder explorar la metafísica de un mundo muchas veces denostado, y además es quien nos presenta la exégesis deleuziana de *lo virtual*. Es así, que la temática se abre para ser reflexionada por nosotros, y notamos de entrada las problemáticas o puntos conflictivos presentes en lo planteado por Lévy, esto nos ayudó a pensar más allá del dualismo que está en “¿*Qué es lo virtual?*”, como lo es apariencia/esencia, donde el autor no pensó las condiciones de aparición de *lo virtual* en la actualidad, y se limitó a utilizar lo que sugiere Deleuze solo como su esencia, quitándole absolutamente toda fuerza disruptiva al fenómeno que nos trae la cuarta revolución industrial. De este modo, Lévy no le hacía justicia a lo pensado por Deleuze ni al fenómeno de *lo virtual*.

Consiguientemente, el concepto de máquina pensado por Deleuze nos ayudó para refutar la dualidad apariencia/esencia planteada por Lévy, desde la perspectiva del fenómeno de *lo virtual* como algo ya acaecido en la cibernética. Los flujos y cortes que posee la máquina, remiten a otra mucho más grande, tal como se expuso: la máquina-router corta el flujo de la máquina-internet, donde la primera pertenece a la segunda. De este modo, la transmisión de flujos desde la señal bioeléctrica del cerebro humano llega atravesando otras máquinas y cortes al cerebro de la máquina. Es así, que planteamos la distinción entre máquina-cerebro y máquina-cogito, puesto que solo el ser humano puede crear de manera espontánea; no obstante, ésta diferencia la pensamos desde el punto de vista que es un “*por lo pronto*”, ya que no se puede descartar que en un futuro la IA logre poseer su propio *cogito*.

El análisis de la máquina de Turing y su correspondencia con el *cogito* deleuziano, nos permitió aproximarnos a la fuerza disruptiva que es *lo virtual* hoy en día, y además, nos hizo pensar la univocidad existente en lo planteado por Deleuze, y que ésta se puede considerar como una base para pensar y no como la esencia de la temática, es por ello que expusimos nuestros modelos de Euler.

Los algoritmos de conjunto de modelo de decisión de árbol, nos abrieron la posibilidad de pensar que *lo virtual* también es actual, y de cómo se pliegan las posibilidades de *lo real* en ésta. Lo dicho no hay que tomarlo a la ligera ya que solo así se abre un problema político con *lo virtual*, es en la posibilidad de acceder al *cogito* o en palabras más simples, el poder adentrarse en la mente, y observar cómo se articula la decisión racional para así generar un oferta racional acorde a ésta, es un problema que se devela solo cuando plegamos lo posible en *lo virtual*. Es por ello que *indagar el impacto que tienen los espacios virtuales en los modos de habitar cotidiano, habiendo problematizado el concepto metafísico de lo virtual presente en Pierre Lévy y Giles Deleuze*, nos permitió no solo dismantelar el articulado argumental de apariencia/esencia, sino que, además el devolverle la fuerza disruptiva que es propia de un fenómeno.

Es de este modo, que podemos notar la deriva política y cómo la *Weltanschauung siliconiana* toma su posición de cuestionar de manera popular el rol de los Estados, ya que poseen tanto el dinero como los datos entregados voluntariamente por los millones de usuarios que visitan sus páginas a diario, ganando una popularidad que permite que los ciudadanos estén de acuerdo con la utopía tecnológica que ofrecen. No obstante, podemos apreciar como el tecnoliberalismo que prometen no es más que un tecnototalitarismo, ya que solo algunos pueden aprovechar la libertad de elegir. De este modo, *elucidar la deriva*

política con el planteamiento sobre la Weltanschauung siliconiana como tecnolibertarismo, nos permitió pensar sus paradojas y un entramado inteligible/sensible.

La segunda parte de esta sección, se dedica a determinar la autenticidad ontológica de *lo virtual* y de los modos de ser en el mundo. Es así, que creamos un relato cuya finalidad era demostrar como ese tan señalado *fuera-de-ahí* que es lo virtual – propuesto por Serres ratificado por Lévy – carecía de sustento ontológico y además no se corresponde con las maneras de habitar el mundo que se dan en la actualidad y que se seguirán dando en el futuro. Nuestro relato demuestra no solo el cómo utilizamos la tecnología, sino que además, el cómo ésta nos afecta.

Y finalizando la sección, se pensó primeramente qué implica que *lo virtual* sea algo desterritorializado, y posteriormente, analizar sí el *fuera-de-ahí* tiene cabida en la elucidación heideggeriana. Es entonces, que el pensar la cuestión del territorio nos llevó a determinar la cooriginareidad de dos elementos, donde todo cuerpo que es virtual no posea espacio, cayera en un no-lugar, como si estos cayesen en una vacuidad desoladora. Pensar la cuestión del territorio en Heidegger nos llevó a analizar la relación entre el ser humano y la tierra, ya que Serres nos plantea que la relación de Maupassant con ésta es mucho más auténtica que la del navegante normando – donde hay una analogía con *lo virtual* y *lo real* –, sin embargo, gracias a textos como “*Carta sobre el humanismo*” y “*Aclaraciones a la poesía de Hölderlin*”, determinamos que Maupassant estaba cerrado en lo abierto que es la tierra natal. De este modo, buscamos quitar sustento a dialéctica real/virtual y establecer que este último es otro ahí en el mundo. *Pensar la pertinencia e impertinencia de la estructura del ser-en-el-mundo propuesta por Heidegger en “Ser y Tiempo”*, a través de la experiencia de *lo virtual*, derrumba los binarismos clásicos.

II. Segunda sección: Dimensión biopolítica de lo virtual

La promesa del siglo XXI es ser la era del auge de la informática, es así que presenciamos tanto la caída como el ascenso y consagración de múltiples empresas tecnológicas, y además, como éstas extienden su mano sobre el mundo a medida que sus productos se venden. No obstante, no solo las empresas amplían y ponen sus garras sobre el mundo, también las grandes potencias económicas y militares lo hacen, ya no solo utilizan al espía – tal como se puede apreciar en las películas sobre la Guerra Fría – sino que además, suman un gran arsenal informático, que los dota con un poder de vigilancia y procesamiento descomunal; por ejemplo: el presupuesto de defensa de Estados Unidos es de 649 mil millones de dólares (*Torralba, 2019*). Es entonces, que el caso Snowden devela la realidad del abuso de poder por parte de las agencias de seguridad de Estados Unidos y nos muestra como éstas espían no solo a los enemigos del país, sino que además, a sus propios ciudadanos.

La situación anterior nace, tras el atentado del 11 de septiembre de 2001 al World Trade Center, ubicado en el corazón de Manhattan; posteriormente, el 26 de octubre del mismo año, el presidente de los Estados Unidos George W. Bush promulga la llamada “*ley Patriota*” o “*Patriot act*”. Ésta amplía las facultades de los organismos de seguridad para vigilar a los ciudadanos en pos de detectar a terroristas que estén operando en suelo estadounidense. De este modo, se legaliza el espionaje a las personas, y no está demás decir, que la tecnología digital ha facilitado dicha empresa. Es por ello, que se debe considerar la dimensión biopolítica de *lo virtual*, puesto que es a través de ella que las grandes empresas y Estados ejercen vigilancia sobre los ciudadanos.

1. Primera parte: El concepto biopolítico

Distinguimos tres hilos sobre la consideración del término biopolítica: Foucault, Agamben y Esposito. A pesar de que las investigaciones de los últimos, deriva de la indagación efectuada por Foucault en torno al tema, éstos generan sus propias elucubraciones que le dan a la temática biopolítica una riqueza a un mayor.

En el capítulo anterior tratamos el tema del juego de espacio-tiempo, y donde se hizo una analogía con los orbitales de un electrón, es en ese despliegue de incertidumbre de un juego que posee sus propias reglas, la podemos asociar al enigma o a la ambigüedad que para Esposito reviste el término biopolítica en Foucault, donde esta se da en la relación entre vida y política, puesto que por un lado, *“la vida pone un freno a la política”* (Saidel, 2013, pág. 102); o por otro lado, *“si ésta sojuzga la potencia innovadora de aquella”* (pág. 102); esto se da, ya que para el autor hay una indistinción en el francés entre poder soberano y biopolítica, lo que deriva en que *“se puede colegir tanto una política de la vida como una política sobre la vida, una realidad moderna o que surge del fin de la modernidad, una superposición y una oposición”* (pág. 102), en resumidas cuentas, una posible distinción absoluta entre poder soberano y disciplinar en la biopolítica se topa con el despliegue de un juego que posee sus propias reglas.

No obstante, qué entenderemos en general por biopolítica: el despliegue de un conjunto de estrategias, prácticas, tecnologías, instituciones, saberes, destinados a la maximización de las fuerzas productivas, imponiendo normas²⁸ sobre los cuerpos, sea éste

²⁸ La norma se puede pensar desde dos partes en Foucault: por un lado, se nos presenta la norma en relación con las estrategias, prácticas y tecnologías desplegadas por la bio-medicina, que se encuentra en la búsqueda de un cuerpo “normal” – esto lo podemos ver en el *“El poder psiquiátrico”* (1973-74), *“Los anormales”* (1975), *“Vigilar y castigar”* (1975), además se desliza subrepticamente en *“El nacimiento de la clínica”*

cuerpo/individuo o cuerpo/social, lo que se dará según sea la necesidad de maximización económica del sistema.

Ante lo expuesto, consideramos que adherir a una u otra definición que se pueda del concepto de biopolítica – Foucault, Agamben o Esposito – nos haría caer en imprecisiones hacia un lado u otro, es por ello que hemos considerado la biopolítica como una idea más cercana al juego en Heidegger, es por ello que tomaremos aspectos de sus analíticas para ayudarnos a desarrollar la nuestra.

Ahora bien, de Agamben tomaremos una distinción propuesta en “*Homo Sacer I. El poder soberano y la nuda vida*” (1998), ya que consideramos que la diferencia griega entre ζῶή y βίος, es mucho más útil para diferenciar los efectos de los dispositivos²⁹ en la vida o sobre la vida – sin embargo, no nos haremos cargo del “origen” que establece el autor a la biopolítica³⁰, ya que no es el tema de esta investigación. Sin embargo, hay una dimensión que se da con el cuerpo en Agamben muy atractiva de pensar en los tiempos de la virtualidad. Es en “*Homo Sacer IV, 2 ‘El uso de los cuerpos’*” (2015), que el filósofo italiano hace y que explicita en el título, y como ya es característico del autor, pensado

(1963), “*Historia de la locura I*” (1961), “*Enfermedad mental y sicología*” (1954); por otro lado, la norma también se distingue a través del prisma del control de masas – como dirá De Giorgi el control de la excedencia – el foco de las estrategias, prácticas y tecnologías de control se despliegan para reencauzar las desviaciones de la estadística, solo se controla lo anormal o el excedente de la estadística.

²⁹ Dispositivo: en la entrevista dada por Foucault en 1977, da a la cuestión del dispositivo tres grados de problematización: el dispositivo es una red, la naturaleza de la red y dispositivo/acontecimiento. Para no dar una definición pormenorizada de cada elemento Luis García Fanlo lo resume de esta manera: “*El dispositivo es el espacio de saber/poder donde se procesan tanto las prácticas discursivas como no-discursivas, no hay circularidad, ni interacción, ni mucho menos una relación “base-superestructura” ya que las formaciones discursivas producen los objetos de los que hablan (dominio de la arqueología del saber) en tanto los regímenes de enunciación organizan las posibilidades de la experiencia (genealogía del poder) de acuerdo a unas condiciones de posibilidad que se definen en la historicidad (a priori histórico) del acontecimiento. No es que saber y poder son la misma cosa o dos cosas distintas exteriores la una a la otra sino elementos constituyentes de las prácticas sociales cuya relación debe ser explicada en su singularidad*” (Fanlo, 2011).

³⁰ “*Agamben realiza dos movimientos. Por un lado, expande y extrapola la lógica de la soberanía al nacimiento mismo de la política, entendiéndola, al mismo tiempo, como siempre-ya biopolítica y a la biopolítica como funcionando a través de la lógica soberana caracterizada por la posibilidad de matar. Por otro lado, en el mismo sentido, la reduce a la producción de la nuda vida por parte del Estado a través de la suspensión temporaria del derecho en el estado de excepción*” (Saidel, 2013, pág. 96).

desde el método foucaultiano de la *arqueología*³¹; es así que Agamben referencia a través de la filología – tal como lo hizo con ζῶή y βίος en “*Homo Sacer I*” – la palabra χρήσις o χρήσθαι, las que estaban referidas al ámbito del uso – es así como llega a palabras como χρησθαιλόγοι (lit. “*usar el lenguaje*” o hablar) y χρησθαινοστού (lit. “*usar el retorno*” o experimentar nostalgia). Esto demuestra que el argumento que busca hilar Agamben no se encuentra relacionado con el empleo habitual de la palabra “*uso*” (utilizar algo, donde el centro es el utensilio), sino que busca caminar hacia el centro de gravedad de esa habitualidad: “*el sujeto es el centro y a la vez el actor de un proceso: cumple algo que se cumple en él*” (Agamben, 2017, pág. 69). En resumidas cuentas, el sujeto es el centro de gravedad de la palabra χρήσθαι en la antigüedad griega, donde ésta *expresa la relación que se tiene consigo, la afección que se recibe en cuanto se está en relación con un determinado ente*. Es entonces que σομάτος χρήσθαι o usar el cuerpo será: “*la afección que se recibe en cuanto se está en relación con un cuerpo o con cuerpos*” (Agamben, 2017); “*Para entrar en relación de uso con algo, debo ser afectado por ese algo constituirme a mí mismo como aquél que hace uso de algo*” (Agamben, 2017). Con esto no solo neutraliza la relación sujeto/objeto, sino que además se demuestra que todo uso de algo es uso de sí mismo, y el uso de los datos de otro es el uso del cuerpo de ese otro – más adelante precisaremos esta concepción del cuerpo de Agamben.

³¹ Crítica a la arqueología como disciplina: “*Hubo un tiempo en que la arqueología, como disciplina de los monumentos mudos, de los rastros inertes, de los objetos sin contexto y de las cosas dejadas por el pasado, tendía a la historia y no adquiría sentido sino por la restitución de un discurso histórico; podría decirse, jugando un poco con las palabras, que, en nuestros días, la historia tiende a la arqueología, a la descripción intrínseca del monumento*” (Foucault, 1979, pág. 11). Sobre el método arqueológico: “*Este término no incita a la búsqueda de ningún comienzo; no emparenta el análisis con ninguna excavación o sondeo geológico. Designa el tema general de una descripción que interroga lo ya dicho al nivel! de su existencia: de la función enunciativa que se ejerce en él, de la formación discursiva a que pertenece, del sistema general de archivo de que depende. La arqueología describe los discursos como prácticas especificadas en el elemento del archivo*” (Foucault, 1979, pág. 223).

Tras haber expuesto sucintamente la relación con el cuerpo en “*Homo Sacer IV, 2 ‘El uso de los cuerpos’*”, volveremos a la introducción del primer tomo, donde define a ζῶή y βίος de la siguiente manera: la primera “*expresa el mero hecho de vivir*” (pág. 9); y la segunda “*que indicaba la forma o manera de vivir propia de un individuo o un grupo*” (pág. 9). La importancia que poseen estos dos conceptos para el desarrollo de la relación entre biopolítica y *lo virtual*, se da por el hecho de que puede existir una interpretación donde se ponga a la ζῶή como aquello que es desterritorializado por la βίος. Lo anterior es sumamente importante si se considera que la *espacialidad virtual* en sus comienzos, por allá en la década de 1980, se caracterizaba por una rebeldía, por una heterogeneidad, donde los programadores avanzaban; por un lado, a tientas en la bruma; y por otra, avanzaban a un ritmo vertiginoso, donde había una emoción que los desbordaba por crear cosas nuevas, por crear tecnología nueva, la emoción de hacer algo que nadie más había hecho, intentando sublevarse a los clásicos economistas que buscaban darles coto. Sin embargo, como podríamos ver en un libro donde se hiciese la historia del capitalismo, el movimiento subversivo que eran los programadores de comienzos de la década de 1980, terminaron siendo integrados al capital. Es aquí donde la *espacialidad virtual* se legitima como otra tecnología de poder, en aquel entonces no del todo eficiente, pero incluso así el potencial de ésta era incalculable, y aún lo sigue siendo. Como ya mencionamos con *La experiencia de lo virtual y los modos de conocer el mundo*, donde la *virtualidad* es una superposición de la “*realidad*”, hay una cosa no dicha en ese capítulo, y es que *lo virtual* nos da nuevas formas de conocer(nos) lo vivo (ζῶή); y en el sentido de los conceptos de ζῶή y βίος, el primero solo se conoce a través del prisma del segundo o de los modos de vivir (o del mundo en Heidegger). En este sentido, si la *nuda vida* – o la vida despojada o desvestida de toda

cobertura jurídica, expuesta a la muerte (Saidel, 2013, pág. 97) – es el centro *inmunitario*³² de las tecnologías de poder, entonces, *lo virtual* como una tecnología más no sería la excepción, lo que conlleva, que la teoría del desarraigo tampoco posea sustento biopolítico – considerando además el término *χρήσθαι* en Agamben – ya que el ser humano es un ser que posee modos de vivir, y como se dijo, *lo virtual* es otro modo de vivir.

1.1. Articulación biopolítica del mundo virtual

Ahora bien, debemos ser más precisos con la relación software/tecnología de poder, puesto que tenemos un movimiento asociado a lo que popularmente se conoce como software libre; ahora bien, antes de entrar en situaciones más complejas, debemos distinguir entre software libre de código cerrado y de código abierto; por ejemplo Linux es un sistema-software de código abierto; y Google Chrome es un software libre de código cerrado; también debemos decir que se establecen comunidades para compartir los códigos, lo que se presenta como un lugar de resistencia – veremos más adelante este tema. Consiguientemente, a lo que nos referimos cuando hablamos de software libre, es de un sistema de código abierto, donde cualquier usuario puede modificar el software; otro

³² Esposito es quien nos presenta el paradigma inmunitario en la biopolítica, yendo en sus trabajos contra la mirada agambeniana del nacimiento de la biopolítica – en especial en “*Inmunitas*” (2005) – donde éste (Agamben) la sitúa en el nacimiento del poder soberano: “¿Pero qué significa decir que la política está cerrada dentro de los límites de la vida? ¿Que la vida constituye el objeto-y el objetivo- preeminente de la política? ¿Cuál es el horizonte de sentido que tal copertenencia otorga a la biopolítica? No creo que se deba buscar la respuesta a esta pregunta en los pliegues de un poder soberano que incluye la vida excluyéndola.” (Esposito, 2005, pág. 196-197). Es así que el paradigma inmunitario propuesto por Esposito nos dice: “al no poder alcanzar directamente su objetivo, está obligado a perseguirlo dado vuelta. Pero, actuando de este modo, lo retiene en el horizonte de sentido de su exacto opuesto: puede prolongar la vida sólo si le hace probar continuamente la muerte” (Esposito, 2005, pág. 18-19), es decir, que se protege a un cuerpo haciéndolo probar pequeñas dosis de aquello que en cantidades mayores lo llevaría a la muerte. Y la consideración de la finalidad que el autor le da a la biopolítica nos dice: “La finalidad de la biopolítica no es discriminar la vida a lo largo de una línea que sacrifica una parte de ella al dominio violento de la otra - aunque esa posibilidad nunca se excluye del todo- sino, por el contrario, salvarla, protegerla, desarrollarla en su conjunto.” (pág. 197).

aspecto controversial de éste, es que sus creadores se rehúsan al derecho de propiedad o copyright, lo que se resume en que no cobran dinero o las llamadas regalías por la distribución, modificación y comercialización de su software; desde el punto de vista ético, hay una intención de que el producto sea bien utilizado, es decir, que no dañe, perjudique o no se usufructúe con él, haciendo un contrato de fe con quienes usan el software, sin embargo, la falta de regulación del software libre es una espada de doble filo, y esto se debe a la concepción de libre (coloquialmente concebida), o sea, que este tipo de concepción de software abre un espacio en la internet que es – a nuestro juzgar – demasiado libre³³, puesto que por un lado se hacen software para distribuir el conocimiento y el trabajo comunitario como Linux; y por otro lado, se utilizan para causar algún tipo de daño; y es ahí, en lo “libre” del software libre donde las tecnologías de poder relacionadas con las virtualidades – que se ven limitadas por la ética de las múltiples facetas del derecho – pueden desarrollar la máxima de la seguridad informática – *no system is safe*³⁴. Esta máxima no solo implica que ningún sistema se encuentra eximido de ser atacado y vulnerado, sino que además, que ningún cuerpo se encuentra libre de un ataque o lo podemos resumir en *no body is safe*, es decir, que cuando un software es “*hackeado/crackeado*”, por la relación de afección con quien lo usa el cuerpo también lo es, ya que hay una relación de afección con las entidades virtuales del sujeto.

³³ Daniel's Hosting, el servidor más grande de la red oscura que acaba de sufrir un ciberataque masivo (<https://www.bbc.com/mundo/noticias-46280628>). Este artículo de la BBC nos muestra el cibercrimen en la darkweb, deepweb o darknet; se puede pensar que la comparación es un tanto injusta, sin embargo la gran mayoría de los servidores utilizan tecnología en base Linux, desde ese punto de vista pensamos el espacio que abre el software libre.

³⁴ “Simón Roses, fundador de Vulnex: ‘No hay ningún sistema informático seguro cien por cien’” (<https://www.rtve.es/noticias/20130721/simon-roses-fundador-vulnex-no-hay-ningun-sistema-informatico-seguro-cien-cien/719080.shtml>).

Lo anterior, lo podemos ver con el programa y proyecto de navegador TOR (The Onion Router); éste nace para darle absoluto anonimato a quien lo use, y es ahí que cualquiera pueda hacer y deshacer; puede ser una agencia gubernamental, un pedófilo o un simple cualquiera el que puede utilizar el espacio que el software libre abre; también podemos considerar el proyecto Metasploit, que es un sistema en base Linux que se utiliza para testeo de seguridad de los sistemas o para “*hackear*”, el punto radica en que se utiliza también para “*crackear*”, se debe considerar además, que al igual como otros sistemas en base Linux – como Ubuntu, Fedora, Redhat – poseen una versión libre y otra pagada, donde la versión libre es lo que se suele llamar trial o poseen un nivel de usuario básico como Metasploit, o también la versiones servidores de Ubuntu y Fedora por las que se debe pagar, puesto que éstos brindan soporte técnico. Para redondear, el software libre se configura como una de las más “*peligrosas*” tecnologías de poder relacionadas con la virtualidad, ya que se sitúa en los límites del derecho, otras veces lo transgrede o se sitúa en sus intersticios para volar bajo radar. El ejemplo claro de lo indeterminado que es el espacio que abre el software libre, es el bullado *caso Snowden* (EFE / 20MINUTOS, 2013); – donde se utilizan sistemas personalizados basados en software libre – este caso desnudó el espionaje que las agencias de inteligencia de los Estados Unidos hacia a sus propios ciudadanos amparados en la “*ley Patriota*”.

Comprendemos que este tipo de casos por el nivel de importancia y de resonancia que tienen en los medios de comunicación, opacan a la comunidad de software libre que se sitúa como lugar de resistencia ante las grandes corporaciones de tecnología del mundo como lo son Amazon, Apple, Facebook, Google y Microsoft, pero podemos legítimamente preguntarnos – en base a lo esgrimido – por la efectividad de ese espacio de resistencia,

donde además, el conocimiento sobre el software libre se limita al ámbito erudito (el último concepto se usa para englobar tanto a los que se encuentran ligados a la academia y aquéllos que son autodidactas ya que la *espacialidad virtual* genera su propia erudición). Es entonces, que se puede hacer un cuestionamiento a las comunidades que se muestran como espacio de resistencia, ya que son a su vez el caldo de cultivo para los más abominables crímenes, donde el espionaje es el menor de todos – lo que se vuelve lamentable ya que la intención detrás del software libre debe ser una de las expresiones más democráticas de internet.

1.2. Actualizando la noción de la red social

Ahora bien, sí el potencial de la *espacialidad virtual* era insospechado para los economistas de fines del siglo pasado, éste se aclara en el momento que nace la primera *red social* totalmente efectiva, y esta es Facebook. Antes de ésta se habían creado “*redes sociales*”, como MySpace, Friendster, MSN Spaces, Hi5, Tuenti – considerando que estas plataformas funcionan de manera similar a un teléfono, es decir, la persona debe estar disponible para interactuar, no hay un perfil tan acabado ni una red de contactos global como en Facebook– sin embargo, es con Facebook que la *espacialidad virtual* se corona como una de las tecnologías de poder que dominaran al siglo XXI, ya que el algoritmo posibilita el encontrarse con personas afines.

Pero, ¿qué determina la distinción entre una *red social* como Facebook y las *redes sociales* antes de ésta? Para dar respuesta a este cuestionamiento, primero debemos especificar que la terminología *red social*, surgió en la década de los 30 y 40 del siglo pasado, y nace “*para referirse a una metodología que ayuda a estudiar las relaciones que*

se dan entre personas, organizaciones, países e incluso acontecimientos, pero puede verse también como un método que permite describir la estructura social de manera formal” (Torres Vargas, 2008, pág. 8). No obstante, nuestro objeto de estudio es la *red social* como parte del fenómeno de *lo virtual*, es por ello, que el sociólogo Barry Wellman plantea que “*cuando una red de computadoras conecta personas, constituye una red social”* (pág. 8), pero la actual forma de las redes sociales, donde hay algo más que computadoras conectadas, nos exige redefinir el concepto, al igual que la rama de la IA se redelimita cada cierto tiempo. Es por ello, que la diferencia entre MSN y Facebook, no se da en el ámbito de si te puedes conectar o no con otra persona a distancia, sino que, en cómo una se constituye en una tecnología de poder que determina las formas de conocernos (βίος), ya que esta última proporciona una red de contactos y de asociación global. No obstante, no se puede negar la *red social* que es Whatsapp, y ésta contravendría la posición antes enunciada, ya que es similar a MSN, pero se debe considerar a la empresa o conglomerado que es Facebook, puesto que es dueña de las tres redes sociales más utilizadas en el mundo, que son Facebook, Instagram y Whatsapp – y además, genera los llamados perfiles fantasmas. Es de este modo, que nos referiremos a *la red social* como el conjunto de plataformas que constituyen una tecnología de poder de asociación global, ya que se debe pensar también, las múltiples sociedades que esta empresa ha establecido con los otros gigantes de Silicon Valley.

Ahora bien, en correspondencia con lo anterior, a qué se debe que Facebook se haya vuelto la *red social* más utilizada. Según el estudio “*¿Por qué la gente usa Facebook?*” (2011) realizado por Ashwini Nadkarni y Stefan G. Hofmann, asocian el uso de la *red social* a dos aspectos básicos de las necesidades sociales básicas de los individuos:

necesidad de pertenecer (*the need to belong*) y la necesidad de presentarse a sí mismo (*the need for self-presentation*). Los autores presentan estudios donde se demuestra una relación directa entre autoestima (*self-esteem*) y valor de sí mismo (*self-worth*) la necesidad de pertenencia, donde una caída en la autoestima sirve para detectar una exclusión social, en consecuencia una pérdida de pertenencia a un grupo. Es decir, que entre mayor es la autoestima (*self-esteem*) mayor es el grado de pertenencia y mayor es el valor que se otorga al sí mismo. Es por ello que Facebook, al enfatizar el sentido de pertenencia yendo más allá del círculo cercano es donde radica uno de los matices del éxito de Facebook por sobre otras redes sociales. El segundo aspecto estudiado por los autores, es la capacidad de autopresentarse o de presentarse a sí mismo (*the need for self-presentation*), “*como entidad en línea, FB se abre a la posibilidad de que sus usuarios muestren su identidad idealizada, en lugar de precisa, a través de sus perfiles. Esto se conoce como la hipótesis de identidad virtualizada idealizada*” (*as an online entity, FB leaves itself open to the possibility that its users display their idealized, rather than accurate, selves through their profiles. This has been referred to as the idealized-virtual identity hypothesis*), aunque en gran medida los perfiles de Facebook mostraban información fidedigna en sus perfiles, se buscaba no reflejar los estados emocionales en la página. En otro estudio revisado en la investigación, se mostraban perfiles socialmente deseables, pero que no han podido ser encarnados por los usuarios. Es entonces, que la autopresentación hace que Facebook tenga otro aspecto a su favor para ser preferida por los usuarios de redes sociales. Y ante lo dicho quisiéramos precisar un tema que se desenvuelve alrededor del paradigma inmunitario (*immunitas*) planteado por Roberto Esposito, y es la relación necesaria con su anverso, el paradigma

comunitario (*communitas*³⁵); el despliegue es pensado desde las redes sociales y la posibilidad que abrió Facebook en torno a las maneras de socializar, es por ello que podemos pensar los paradigmas de las siguiente manera: la *communitas* en los tiempos de la *immunitas* (Sin embargo esta cuestión se presentara como una posible investigación futura).

1.3. *Perfiles de la red social*

Ahora bien, volviendo a la cuestión sobre las maneras de conocernos (*βίος*), podemos decir que éstas alteran, de la misma manera que lo hacen los modos de conocer lo vivo (*ζῶή*), ya que por una parte, la primera se da de tal forma que comenzamos a conocer de manera diferente los modos de vida que adoptan las personas que conocemos o que conoceremos a través de la red social; y por otro, que es la segunda, como los diversos modos de vivir (*βίος*) poseen diferentes modos de volver a lo vivo (*ζῶή*) un centro

³⁵ Para lograr la relación entre *immunitas* y *communitas*, Esposito trabaja primeramente la etimología de la primera, y lo hace preguntándose: “¿Se trata de un vínculo de simple oposición o de **una dialéctica más compleja en la que un término no se limita a negar al otro sino que de modo subterráneo lo implica como su propio presupuesto necesario?**” (Esposito, 2005, pág. 14). Lo último fue resaltado por nosotros, ya que en el desgaje de la etimología donde la raíz de *immunitas* es *munus*, nos dice que esta última no es su contrario sino que es *su propio presupuesto necesario*; nos dice que en sus significados latinos el segundo hace referencia al deber u obligación personal, fiscal o civil, entonces alguien con *immunitas* es quien no posee obligaciones o deberes. Pero nos dice que para que la respuesta a la pregunta planteada sea más clara, se debe pensar que la *immunitas* es un privilegio; en consecuencia “*la inmunidad es percibida como tal si se configura como una excepción a una regla que, en cambio, siguen todos los demás*” (pág. 15), siguiendo lo anterior, la *immunitas* más que un concepto privativo es uno comparativo, donde “*más que la exención en sí misma, su foco semántico es la diferencia respecto de la condición ajena*” (pág. 15); es entonces que el contrario de *immunitas* no es el *munus* sino que la *communitas*, donde se pone el acento en el *cum*, lo que nos deja en que “*si, en definitiva, la privación concierne al munus, el punto de confrontación que da sentido a la inmunidad es el cum en el que aquel se generaliza en forma de communitas*” (pág. 15). También especifica Esposito que la *immunitas* es una condición de particularidad, y ya sea que se refiera un individuo a un colectivo, siempre es propia o perteneciente a alguien. Es entonces, que el autor plantea que la inmunidad es la interrupción del círculo social, ya que el *communitas* se define en su significado más originario como un deber hacia el otro.

inmunitario. No obstante, debemos hacernos cargo de un tema planteado por Esposito en “*Bíos*” (2006) y que interpela a la ζῶή de Agamben; Esposito pregunta: “¿qué es, si acaso es concebible, una vida absolutamente natural, o sea, despojada de todo rasgo formal?” (pág. 25). Esposito cuestiona la existencia de una vida meramente biológica, o la existencia de una *nuda vida*, interpela señalando que no hay una vida que no se encuentre mediada y atravesada por la τέχνη

Es así que las nuevas maneras de conocernos, se vuelven nuevas maneras de relacionarnos; se comienzan a trastocar los principios homogéneos de identidad, cercanía y lejanía, y en general de la vida social.

El algoritmo de identidad que se hizo en capítulos anteriores, nos mostraba como existe un yo unívoco, que sin importar las proyecciones que el ser adopte, su identidad se mantendrá. Sin embargo, si hiciésemos el mismo ejercicio ahora con el principio de identidad múltiple que se adopta con *la red social*, notaremos como la identidad se trastoca en el elemento fundamental, que clásicamente se expresa como $A = A$, ahora sería un $A_0^x \approx Av_n^x$. Unívocamente, la identidad se mantiene, pero hay un trastoque al pasar a la *red social*, y específicamente en la *red social*, ya que es en ésta donde los usuarios crean sus perfiles, y esa creación se encuentra mediada por aquello que éste desea mostrar a los demás (*the need for self-presentation*), es decir, se encuentra mediada por los modos de vivir (βίος). Lo que se expresa así:

$$A \approx \{Av_0^x \cong \begin{cases} Av_1^\alpha, Av_2^\alpha, Av_3^\alpha \dots Av_n^\alpha \\ \underline{\vee} \\ Av_1^\beta, Av_2^\beta, Av_3^\beta \dots Av_n^\beta \\ \underline{\vee} \\ Av_1^\gamma, Av_2^\gamma, Av_3^\gamma \dots Av_n^\gamma \\ \underline{\vee} \\ Av_1^\delta, Av_2^\delta, Av_3^\delta \dots Av_n^\delta \\ \underline{\vee} \\ Av_1^n, Av_2^n, Av_3^n \dots Av_n^n \end{cases}$$

A = identidad; Superíndice = red social en particular; Subíndice = decisiones en la identidad de las posibilidades de A en el tiempo. v= perfil de red social de A.

Si Av_n^x es un yo virtual en una *red social* con proyección en el tiempo, que no es necesario que se condiga o que sea igual con otros perfiles o con el yo principal, es decir, que no es excluyente que los perfiles no sean similares entre sí a simple vista; es aquí donde la *red social* como tecnología de poder ($\beta\acute{\iota}\omicron\varsigma$) captura a lo vivo ($\zeta\tilde{\omega}\acute{\eta}$), y le agrega algo que no poseía con anterioridad, que es su propio ser, es entonces que hay una “*identidad virtual*” unívoca a la tecnología *red social*, donde lo que se mantiene es la esencia de lo que el usuario desea mostrar en su perfil que es en respecto a su modo de vivir ($\beta\acute{\iota}\omicron\varsigma$). Cuando decimos que los *profiles* no son excluyentes nos referimos a que éstos se encuentran superpuestos en el mundo.

El sin fin de *identidades virtuales* en la *red social*, que están basados en los modos de vivir ($\beta\acute{\iota}\omicron\varsigma$) de cada uno de los usuarios, siguen un unívoco modo, cuya base es el régimen estético del capital, donde ni siquiera el perfil más subversivo se escapa a éste dominio. No obstante, hay que pensar el fenómeno del capital, delimitar las condiciones de aparición de éste, para así poder distinguir lo unívoco que lo destaca como sistema de control, y el devenir de éste que lo consagra como el sistema de producción más *exitoso de*

*la historia*³⁶ – el éxito se encuentra dado porque los Estados dejaron el patrón del oro. Queremos pensar lo anterior en relación con los perfiles subversivos, que son aquellos perfiles que usan *la red social* para distribuir sus mensajes de cambio de sistema, que además pueden estar tanto a extrema derecha como en la extrema de izquierda del espectro político contemporáneo.

Lipovetsky en su libro “*La estetización del mundo*” (2015), continuando con su trabajo sobre la *hipermodernidad*³⁷, nos presenta en relación al régimen estético del capital, la transestética; ésta es la cuarta era de la estetización del mundo (artistización ritual, la estetización aristocrática y la estetización moderna del mundo); en la argumentación del sociedad transestética, Lipovetsky nos dice que ésta “[s]e caracteriza asimismo por la promoción de una cultura, de un ideal de vida, de una ética concreta” (Lipovetsky, 2015, pág. 274), que no se puede reducir a una mera “producción masiva de bienes cargados de valor estilístico y emocional y por un consumo hedonista de productos culturales” (pág. 274), pero si se hace énfasis en el ideal estético de la sociedad hipermoderna, donde la ética es de un *hedonismo de autorrealización*; en esta ética estética ya no hay una lucha contra los ideales de vida tradicionalistas, puritanos o burgueses, ahora, se nos presenta un telón

³⁶ Si se hace un análisis por época, en general, las riquezas pertenecían a las familias nobles o a la aristocracia, en la antigüedad, el medioevo y la modernidad, la riqueza poseía límites; éstos eran la cantidad de tierras, la acumulación de metales preciosos, especias de valor (seda, pimienta, sal), sin embargo, tras la caída de los imperios y las crisis económicas de la primera mitad del siglo XX, obligo a los estados a dejar el llamado patrón oro – Estados Unidos lo deja tras el crack de 1929 –, es decir, que la acuñación de papel moneda ya no sería una representación de una cierta cantidad de oro guardada en los bancos centrales de los países; ahora, se utiliza el modelo fiduciario, donde el valor de la moneda de un país se encuentra en directa relación con la confianza económica que se tiene sobre un país, o para ser más preciso en su etimología representa la fe que hay en la comunidad que emite la moneda. Es por ello que los niveles de riqueza no poseen límites – sin embargo las crisis hiperinflacionarias han demostrado lo contrario. “*En defensa de un dólar cien por ciento oro*” (2016).

³⁷ Hipermodernidad: “*lo hiper es lo acelerado, lo llevado a la n potencia, la secularización máxima. La hipermodernidad llega basada en tres componentes axiomáticos esenciales de la modernidad: el mercado, la eficiencia técnica y el individuo*” (Tamés, s.f., pág. 51).

de fondo destradicionalizado e individualista, donde se entonan “*los himnos de la vida artística en que la experiencia se plantea como valor supremo, en honor de un estilo de vida liberado de convenciones y de las diferentes obligaciones tradicionales*” (pág. 275). Sin embargo, se plantea como una hipermodernidad desunida donde cada quien puede escoger su propio estilo de vida en base a la *oferta proliferante de bienes de consumo*, es entonces, qué se forman sociedades cuya característica no solo es la falta de explicaciones trascendentes, sino que además la desunión de las grandes esferas de la vida social, nos dice: “*Lógica económica* [disciplina, esfuerzo, eficacia, rentabilidad], *lógica política* [igualdad] y *lógica cultural* [hedonismo, realización personal] *no constituyen ya un universo coherente: se han vuelto antagónicas*” (pág. 277). En esta antinomia, se nos dice que es imposible plantear una oposición absoluta entre cultura y economía hipermoderna, ya que “*no hay desarrollo económico sin hedonismo consumista*” (pág. 277). Es entonces, que estas antinomias o enfrentamientos se nos presentan como *intermodernos* o propios de la modernidad, ya que se emanciparon de los regímenes tradicionalistas de la cultura. Una de las oposiciones es entre el hedonismo liberador y el hedonismo higiénico, o entre los que viven y ensalzan el espíritu del *carpe diem*, y los que vigilan y corrigen sus “*malos*” hábitos de vida; al primero se le considera un consumidor desestructurado y al segundo un consumidor prudente y experto. Y es aquí donde lo único unívoco del régimen estético hipermoderno es el consumo – o en términos del autor el hiperconsumo.

Tal como propone Lipovetsky, el régimen estético no es estático, tiene sus propias dinámicas internas, donde el patrón común es el hedonismo, en consecuencia, ¿podemos seguir hablando de régimen? Cuando pensamos en la palabra régimen, lo hacemos desde la perspectiva de una conducción unívoca, o se piensa desde el poder soberano, que aquello

que el régimen rige, o sea, aquello que el régimen subyuga, debe seguir sus dictámenes sin demandar nada de éste; no obstante, no podríamos hablar del capitalismo³⁸ como un sistema que a niveles económicos y de acumulación es el más exitoso de la historia y que a nivel social sea el más aceptado. El sistema de capitales no se puede imponer de manera totalitaria, debe mantener rangos, para que así las personas del más amplio espectro socioeconómico puedan tener cabida en el mundo del capital y puedan acceder a los más variados productos – esto parece una virtud, no obstante, la sociedad desechable determina un hiperconsumo – es entonces, que planteamos que la esencia unívoca del capital, o aquello que es su máxima y a la vez su mínimo, es el consumo³⁹, donde éste es lo único impuesto; el capital no existe sin consumo, es por ello que debe velar por el capital humano – esto no implica la forma o calidad en que se vela por la vida (ζῶή - βίος), sino que vela por ésta de tal manera que cumple con el *hacer vivir y dejar morir*, ya que se necesita consumir para vivir –, para poder desplegar su ser necesita como centro inmunitario a la vida (ζῶή), o sea, que lo único unívoco del capital es el consumo. Sin embargo, su devenir está en los modos de despliegue del consumo, es decir, en las condiciones de aparición de éste como fenómeno, y sus modos son la oferta y la demanda, es por estos dos modos que aquello que llamamos régimen, se flexibiliza y se “*subyuga*” a las condiciones de necesidad

³⁸ Cuando pensamos el capitalismo lo hacemos desde la concepción de Deleuze y Guattari: Capitalismo Mundial Integrado. Éste como sistema inmanente se puede decir en tres sentidos: “*la leyes del capitalismo son inherentes al propio sistema (de ahí su carácter axiomático); sus límites son interiores (lo que implica que carece de límite exterior); la anti-producción es parte de la producción misma*” (Antonelli, 2011, pág. 57).

³⁹ Hay una cuestión que está detrás del consumo, y que la analiza muy bien Alessandro de Giorgi en “*El gobierno de la excedencia*” (2006), y es el comienzo de las sociedades hiperconsumistas y desechables, o para ser más preciso el paso de una sociedad fordista a una postfordista. Los sistemas capitalistas basados en el modelo disciplinar-fordistas entran en crisis en 1973 – además es cuando se desata la crisis del petróleo, y tras lo que se llama en economía la edad de oro (Hobsbawm, 1999); esto por una parte se da por la baja eficacia de los modelos disciplinarios en la corrección de las desviaciones; y por otra, es la crisis proveniente de la saturación de los mercados de los bienes duraderos, las empresas ya no podían seguir creciendo si sus productos podían ser consumidos extensivamente en el tiempo.

de tal o cual sociedad. Esto nos lleva a que el capital impone el consumo, pero el *qué* del consumo no lo impone el capital sino sus modos.

Tras lo anterior, podemos detenernos a analizar los perfiles subversivos que se encuentran en *la red social* y en *la virtualidad* en general; cuando sugerimos que ni siquiera el perfil más subversivo se escapa a la estética del capital, lo hacemos en relación con la extrapolación entre *virtualidad* y *sistema social*; una de las cualidades del capital es el poder adaptar su oferta a toda demanda, con esto todo aquello que se muestre como subversivo en *la virtualidad*, más temprano que tarde será absorbido por el sistema; el capital tendrá lista un oferta para esa demanda; no por nada hoy podemos hablar de la economía verde o ecológica; aquellas empresas que se dedican a este rubro lo hacen porque hay una demanda que satisfacer, y además, así ha sucedido con movimientos sociales de diversa índole; podemos ver el sistema de pañoletas de diversos colores que se utilizan en las distintas protestas a nivel mundial o la capitalización de los numerosos lemas feministas por parte de las tiendas del retail. Es entonces que podemos notar, que lo subversivo al ser una demanda es capitalizado, éstos se sumergen en una estética del capital que la mayoría de las veces pasa desapercibida, es decir, devienen nicho por la oferta y la demanda, configurando su propia expresión estética capitalizada, es decir, presta al consumo; y en relación con la vida, éste sigue capitalizando y conociendo modos de vida ($\beta\acute{\iota}\omicron\varsigma$) para así proteger de mejor manera aquello que ella misma pone en su centro, es decir, la vida ($\zeta\tilde{\omega}\acute{\eta}$) como centro inmunitario del capital ($\beta\acute{\iota}\omicron\varsigma$).

Ahora bien, ya que cubrimos un espectro político y social que busca desprenderse de lo establecido, debemos hacer una conexión más precisa con *la virtualidad*, y para nosotros ésta devino nicho en toda su magnitud; ante esto nos podemos cuestionar los

sistemas de código abierto, sin embargo, en capítulos anteriores vimos la *totalidad respeccional*, lo que lleva a los sistemas de código abierto a ser otro nicho del capital, ya que, para crear un sistema o programa de código abierto es necesario poseer un computador, sea este que se arme con piezas o un notebook, éstos son armados por grandes empresas como Intel, AMD, Lenovo, HP, etc., es decir, por más que el programador genere siempre código abierto, éste se encuentra inserto en las dinámicas del capital; y además, como vimos con la máquina-cerebro ningún sistema es sin sus partes físicas, así que sistemas basados en Linux siguen siendo un nicho. No obstante, necesitamos el puente que conecte o que asemeja los subversivos con aquellos que acogen el capital sin problemas, y nos referimos a los sistemas de financiamiento; todo sistema por más libre que sea necesita de financiamiento, y eso lo podemos ver en los más populares sitios de distribución de código abierto como lo son Sourceforge y Github; por un lado ofrecen un sistema abierto, y por otro ofrecen sistemas dedicados para aquellos que paguen el servicio; pero a lo que queremos llegar es al financiamiento a través de manejo de datos y de la publicidad dirigida; estos son los dos sistemas más populares hoy en día, el último lo podemos ver muy a menudo en las distintas páginas libres y redes sociales. También se debe considerar la mantención de los sistemas.

2. Segunda parte: De la revolución del conocer a la revolución del conocernos

Hoy en día es innegable la revolución que causó internet en las formas de conocer, ésta trajo hasta nuestras casas elementos que antes solo podíamos ver por televisión o hurgando en algún libro, sin embargo, éstos carecían de la inmediatez que internet le puso a la información; hay una proliferación de páginas web que almacenan conocimiento, poniéndolo al alcance de quien quiera usarla; se digitaliza la enciclopedia, con sitios como Wikipedia y la enciclopedia británica –con distinciones inherentes a que el primero su contenido es modificable por los usuarios, y el segundo pertenece a una de las más prestigiosas organizaciones académicas del mundo, con una profunda tradición ilustrada; se crean formatos para almacenar documentos como PDF, con lo que se puede tener acceso a libros online “*democratizando*” aún más un conocimiento que se restringía a las academias o bibliotecas. Gracias a la red interconectada, podemos saber de hechos que ocurren al otro lado del mundo en minutos e incluso segundos desde una fuente directa, una fuente *in situ*, donde no es necesario que la información pase por intermediarios como son los noticieros de televisión o el periódico; esto produce una exponencial diversificación de información, donde todos cuentan su perspectiva de los hechos. No obstante, este fenómeno solo ocurre con la irrupción de *la red social* y de los smartphones; son éstos los que conforman la revolución de la información hacia finales de la primera década del siglo XXI.

Internet ya había sido una revolución económica. Por allá en el año 1993 la revista Wired, le vende a la empresa AT&T un espacio de su página web para publicidad, donde

ésta promociona sus modem; desde ese momento hasta ahora, podemos notar la gran evolución que ha tenido la publicidad por internet; sin embargo esta carecía de algo, y fue lo que llevó a la crisis de las puntocom⁴⁰; se debe pensar en que en el momento de esta crisis, a pesar de que internet crecía de manera exponencial, y cada día habían más usuarios, faltaba un elemento fundamental para el capital, y es la demanda; ésta aún era bastante sectorizada, se debe recalcar que recién en el año 2000 en Estados Unidos, el 43,08% de la población utilizaba internet (Clement, 2020), y los números de la Unión Europea en 2007 no son más alentadores, ya que el acceso a internet de banda ancha por hogar era solo de un 42% (Fernández, 2019), o sea, que el 58% de los hogares en la Unión Europea poseían una internet por debajo de los 5 Mbps, entonces podemos decir que la demanda aun no era lo suficientemente alta para justificar grandes gastos publicitarios en internet a comienzos del milenio – a pesar de que parte de los ingresos de las puntocom se basan en el marketing publicitario.

Ahora bien, cabe mencionar en relación con lo anterior, que una de las cuestiones primordiales de la publicidad es poder dirigir o focalizar el mensaje, y en ese momento internet era un lugar demasiado disperso; donde la falta de información que se derivaba de la falta de interconexión y relación entre usuarios y con el *host*, hacía que la publicidad fuese un disparo a la bandada. Así que faltaba otra revolución, aquella que pusiese a la información a los pies de los publicistas, y esta fue la *revolución social* de internet, éste es el elemento que cambió la forma de conocernos y relacionarnos, es ahí en la irrupción de las redes sociales y posteriormente de *la red social* – y además, a esto se le suma la

⁴⁰ Crisis Puntocom: explosión de la burbuja económica conformada por las empresas ligadas a internet o empresas puntocom; ésta ocurrió el 10 de marzo del 2000, donde el Nasdaq alcanzo su máximo valor bursátil de 5.000%; entre el 2000 y el 2003 las empresas de internet perdieron alrededor de 5 billones de dólares y 5000 de ellas se vieron obligadas a cerrar (Sevilla, s.f.).

tecnología smartphone – que se exagera a grado máximo la revolución del conocernos.

“*En el enjambre*” (2014), Byung-Chul Han, nos habla del paso de la sociedad de masas a una con mentalidad de enjambre; se puede notar de inmediato la misma distinción que hace Lévy en su libro, al poner a *lo virtual* como un *fuera-de-ahí* o como ese lugar desterritorializado, aquí se muestra como ese lugar sin alma o espíritu; la sociedad de masas se exhibe de manera romántica al presentarla como el único lugar donde se puede generar lazos de grupo o comunidad; el enjambre está vacío para Han, son identidades vacías, a pesar de estudios que demuestran que la diferencia entre perfiles no es tan grande como se plantea – y no se piensa la problemática de Agamben sobre el uso de las cosas, donde utilizar algo es el uso de sí mismo –; las redes sociales vinieron a ser ese suplemento o complemento según sea el caso de las vidas sociales; si seguimos la racionalidad de la palabra enjambre en un mundo donde la diferencia aun es un problema de manera negativa, *la red social* Facebook vino a dar un panal con el que se pueda identificar cada abeja, pero según la interpretación de Byung-Chul Han, a pesar de su “reunión” no tienen fuerza para cambiar las relaciones existentes de poder. No obstante, como hemos notado en la revuelta de 18 de octubre de 2019 en Chile o la primavera árabe de 2010-2012, las comunidades de internet si tienen fuerza para cambiar y “*atacar las relaciones existentes de dominación*”⁴¹ (Han, 2014, pág. 18). Y desde ese panal que es *la red social*, los publicistas y ahora la *data science*, ponen el manejo de la sociedad a los pies del poder.

⁴¹ Dicho en torno a la sociedad de masas.

2.1. *La paradoja del ermitaño: la mirada normalizadora del dispositivo social como cimiento de la revolución del conocernos*

Cuando nos ponemos a pensar detenidamente la internet de la década de 1990 y principio de los 2000, nos encontramos con que los medios para contactar a otros internautas carecía de toda inmediatez; si el otro internauta no revisaba su correo electrónico con frecuencia, la comunicación a través de internet no se correspondía con la velocidad con la que se vive en dichas décadas; lo que en resumidas cuentas, nos daba que la internet no se correspondía con las necesidades de una sociedad que no solo exigía más interconexión, sino, que ésta fuese inmediata – la crisis de las puntocom se basa en la falta de inmediatez de interconexión entre usuarios; se debe considerar que muchos archivos superaban el gigabyte de almacenamiento, donde en países como Estados Unidos la penetración de la banda ancha, o sea, redes sobre 5 Mbps (megabits por segundo) o un aproximado de 640 KBps (kilobytes por segundo) de descarga llegaban al 20%, lo que es insuficiente para consumir contenidos online, lo que nos dejaba una realidad de velocidades que oscilaba entre 1,9 y 4,8 Mbps o 243,2 a 614,4 KBps (Pisani, 2008); la conexión de inmediatez social debía acercarse cada vez más a la que había con el teléfono, pero a su vez al ser ésta una promesa de conexión del futuro, estaba obligada a entregar más que un teléfono. ¿A qué se debe esta urgencia social para que internet tuviese la inmediatez de conexión con múltiples afines?

Ahora bien, Lipovetsky nos propuso que el hedonismo y la autorrealización son parte de la hipermodernidad, sin embargo, hay oposiciones dentro de esta y una se presenta de la manera más tradicional, donde hay todo un *dispositivo social siquiátrico* montado que

nos lleva a ejercer una mirada normalizadora sobre los individuos que va en pos de una *vida social activa*; esta mirada determina como *anormalidad* a todo aquel sujeto que no busque socializar; sí Foucault en “*Los anormales*” (1999), nos habla del *monstruo humano* (pág. 61) como el primer aspecto donde se constituyó la anomalía en el siglo XIX, donde la noción de monstruo es meramente jurídica, y esta última en su más amplio espectro, se define como aquel que viola tanto las leyes de la sociedad como las naturales, y es en esta *doble violación* o infracción que se puede pensar el campo de aparición del monstruo como *jurídico biológico*; también se debe considerar que el monstruo no es el único que viola ley, sin embargo, éste es el que la deja sin voz. Ahora bien, el segundo aspecto donde se funda la anomalía es en el *sujeto a corregir* (Foucault, 1999, pág. 63), éste se sitúa en el ámbito de la familia, aparece en “*ese juego, ese conflicto, ese sistema de apoyo que hay entre la familia y la escuela, el taller, la calle, el barrio, la parroquia, la iglesia, la policía, etcétera*” (pág. 63); es en este último que Foucault en “*El poder siquiátrico*” (2014), nos muestra la relación entre la familia y la institución siquiátrica, es así que la familia adopta el ojo siquiátrico para corregir, lo que la institución designe como *anormalidad*, es entonces, que se ejerce todo un dispositivo disciplinar desde que somos niños – ejemplos como el jugar con otros niños, trabajos grupales en el colegio, deportes que promueven el trabajo en equipo, etc. – donde se penaliza a aquel que busca estar solo; en la adultez se pone sobre relieve el trabajo en equipo, y un modelo de vivir ($\beta\acute{\iota}\omicron\varsigma$) correcto para todos los sujetos, donde éste debe “*querer*” casarse, una familia, una casa, un trabajo estable, etc. Podemos pensar en la teoría social naturalista de Aristóteles, donde el Estado y la sociedad anteceden al individuo, donde se pone de manifiesto que el ser humano por sí solo no puede sobrevivir; lo que nos plantea un dilema que dicta que aquella persona que está sola o que

busca estar sola es una amenaza para la vida (ζῶή), y como la sociedad, la βίος tiene como centro inmunitario la vida (ζῶή), no se puede permitir individuos que no “*quieran*” ser sujetos de la sociedad – lo último suena antinómico en relación con lo expuesto con Lipovetsky, sin embargo, no es que algo tan tradicional como el matrimonio desaparezca, sino que se prefieren nuevas formas de relación, a pesar de que la tasa de matrimonios en la Unión Europea ha descendido, se debe considerar también el factor que las personas se casan a una edad más avanzada que nuestros abuelos, con un promedio de edad en los países desarrollados de Europa de 31 años (Datosmacro.com, 2020); y en Chile la problemática no es tan diferente, a pesar de que la tasa de nupcialidad se ha mantenido, han aumentado los divorcios, y la edad promedio de los hombres para contraer matrimonio es de 35 años y para las mujeres es de 32 años (Sepulveda, 2016). En consecuencia, a pesar de que cada vez es más “*normal*” o más aceptado no casarse, sigue siendo “*anormal*” o poco aceptado que las personas no tengan pareja, ya que va contra las leyes de la naturaleza – que es el reproducirse.

Es entonces, que podemos pensar la figura del ermitaño, que ha sido un tanto paradójica durante la historia y en especial en la literatura; existen diversas figuras de éste, pero presentaremos su antítesis no tan moderna; por un lado tenemos al ermitaño hagiográfico; y por otro lado al ermitaño nigromante. La primera figura es el retiro voluntario de la sociedad que podemos encontrar en la literatura de los santos; éstos ejercen un retiro voluntario, como lo podemos ver con Jesucristo en su retiro al desierto, o en los santos europeos con el retiro a las montañas o cuevas; éstos se aíslan para obtener un estado más elevado de conexión con Dios; su misantropía es momentánea para poder alcanzar este punto; Jesucristo vuelve voluntariamente después de 40 días en el desierto a

guiar a su rebaño, pero otros son llamados por la sociedad-rebaño para que los guíe – ejemplo San Millán, Santo Domingo de Silos o San Vitores, que abandonan la vida solitaria ya que la comunidad los reclama. En la actualidad tenemos a nuestros propios ermitaños que viven vidas retiradas de la comunidad – no es necesario que el ermitaño carezca de toda conexión con otros individuos – la formación de los grandes académicos y científicos, exige que estos tengan vidas un tanto solitarias para llegar a ese grado de “*iluminación*” que es necesario en la sociedad; cada vez más las sociedades exigen que sus líderes tengan una formación elevada para que así los guíen – el tema pastoral no caducó con la modernidad.

Ante la hagiografía medieval, también tenemos la práctica cínica de la vida. Foucault en “*El coraje de la verdad*”, primera hora de la clase del 28 de marzo de 1984, parte con la *παρησιία* en la práctica de la vida cínica, dando la forma de como los cínicos definían su propia vida; éstos se consideraban así mismos como una vida regia por antonomasia, lo que es la soberanía de sí mismo. Dicho señorío cínico se afirmaba de una manera agresiva, puesto que esta la afirmación de una actitud crítica y polémica, donde se consideraba, como la única y verdadera vida monárquica. Relata Foucault, que el *enfrentamiento entre Diógenes y Alejandro*⁴², lo que se ponía sobre el campo, era dilucidar, quién de los dos era el verdadero rey. Diógenes se declaraba así mismo como el auténtico rey, puesto que Alejandro era monarca, solo en el sentido clásico del término, como

⁴² En su tesis doctoral “*La risa de los Cínicos. Variaciones en torno a la figura del Cinismo en filosofía.*” (2018), Jorge Lorca Leiva, en el primer capítulo nos da no solo un contexto en el que se desarrollaron los cínicos (en especial Diógenes), sino que además, cuestiona la veracidad de los relatos de Diógenes con Alejandro; sin embargo, para no perder el contenido argumental de la filosofía cínica, Lorca, cita el libro “*Mis chistes*”, mi filosofía (2015), Slavoj Žižek, donde comenta lo siguiente: “*RECORDEMOS LA EXPRESIÓN ITALIANA se non è vero, è ben trovato: «Aunque no sea cierto, bien pensado está.» En ese sentido, las anécdotas acerca de personas famosas, aun cuando sean inventadas, a menudo caracterizan la esencia de su personalidad de manera más acertada que la enumeración de sus auténticas cualidades: de ahí también la expresión de Lacan «La verdad posee la estructura de ficción.»*” (Lorca, 2018, pág. 29).

descendiente.

La monarquía real del cínico era la inversión de los signos y las marcas de las monarquías políticas. El cínico a diferencia de los monarcas, practicaba la soledad, el despojamiento, la resistencia, los ejercicios ascéticos, en cambio el monarca se rodeaba de su corte, la riqueza y el poder, y el goce de los placeres. Donde hay una doble irrisión de la monarquía real, el soberano cínico recuperaba la monarquía universal, la que era de los dioses. Y ésta tiene dos consecuencias: *“Primero, la soberanía cínica funda, para quien la ejerce, una modalidad de vida bienaventurada. Segundo, esa soberanía cínica funda una práctica de la verdad manifestada, de la verdad por manifestar”* (Foucault, 2010, pág. 318). Y esto es el eje de una verdadera vida soberana – esto trasuntará en el denominado gobierno de los otros que trabajaremos en el capítulo Ἐπίμελεία ἑαυτοῦ.

Sin embargo, la literatura nos presenta la antítesis, al ermitaño que no desea vínculos con la sociedad, que la aborrece por alguna u otra razón, o que simplemente su soledad *“le sienta bien”*; es el Fausto de Marlowe y Goethe, que se nos muestra cómo el desafío al dispositivo social termina en calamidades.

“Nació en Alemania de padres de humilde cuna

en una ciudad de nombre Roda;

llegado el tiempo acudió a Wittenberg

y creció allí a cuidado de sus deudos.

Tanto adelanta en las letras sagradas

que el grado de doctor pronto se le otorga.

A todos aventaja, y descuella su agudeza

en las celeste disputas teologales.

Hasta que ebrio de ciencia y presunción

sus alas de cera volaron a zonas prohibidas

y el fuego del cielo determino su caída:

pues hundido en el arte diabólico

y ahíto ya en las doradas prendas de su ciencia,

*Fausto acaba en manos de la **execrable nigromancia**.*

*Nada le es están grato como **la negra magia**,*

que antepone incluso su bienaventuranza” (Marlowe, 2009, págs. 51-52).

Podemos notar como en el coro inicial del Fausto de Marlowe, que entre más alejado de la sociedad, el Doctor se vuelve hacia lo prohibido por ésta; el estar fuera o cada vez más retirado de la vigilancia de otros como lo estaba *en las celeste disputas teologales*, conlleva a que éste caiga *en manos de la execrable nigromancia*; sus actos van contra la vida (ζῳή), es una amenaza no solo para la sociedad sino que para sí mismo, ya que éste *antepone incluso su bienaventuranza*. La amenaza que un individuo como éste supone para el *dispositivo social* lo podemos ver en el Fausto de Goethe.

Dialogo entre El Señor y Mefistófeles.

“Mefistófeles⁴³.— Ya que de nuevo te llegas acá, Señor, y preguntas cómo andan las cosas entre nosotros, y ya que en otro tiempo solías verme con agrado, aquí me ves también entre la servidumbre. Perdona, yo no sé expresarme con palabras altisonantes, aunque me escarnezca el corro entero. Mi jerigonza te movería ciertamente a risa si no

⁴³ “El espíritu de negación, uno de los príncipes infernales. Su etimología es incierta y sus formas varias, significa: ‘enemigo de la luz’, y proviene probablemente del hebreo” (Goethe, 2011, pág. 115).

hubieras perdido la costumbre de reírte. Del sol y de los mundos nada sé yo que decir, solo veo como se fatigan los mortales. El raquítrico dios de la tierra sigue siendo de igual calaña y tan extravagante como en el primer día. Un poco mejor viviera si no le hubieses dado ese fuego de la luz celestial, a la que le da el nombre de razón y que no utiliza sino para ser más bestial que toda bestia. [...].

El Señor.— ¿Nada más tienes que decirme? ¿Has de venir siempre a inculpar? ¿Nunca hay para ti algo bueno en la tierra?

Mefistófeles.— No, Señor, encuentro lo de allá deplorable como siempre. Lástima me dan los hombres en sus días de miseria, y hasta se me quitan las ganas de atormentar a esa pobre gente” (Goethe, 2011, pág. 115).

El Señor se presenta como el instaurador de *dispositivos* al que Mefistófeles reprocha su actuar; podemos notar como todo aquello que se encuentra en relación con la transgresión, va contra el *dispositivo social*, y, Mefistófeles, al ser un príncipe infernal, desafía el *dispositivo social* celestial, y fue condenado al infierno; el salirse de la mirada normalizadora convierte al que lo hace en una amenaza.

El camino del Fausto de Goethe (2011) “*comienza en las oscuras zozobras y desesperaciones nocturnas, en una estancia repleta de libros de filosofía, jurisprudencia, medicina y teología*” (pág. 49). Siempre hay una relación con la oscuridad y la soledad, los ermitaños que van contra o quieren ir más allá del *dispositivo social*, tendrán como régimen estético la oscuridad; Fausto tras su hastío del mundo, y buscar otros modos de conocer, sucumbe a la *negra magia*, tras esto se presenta Mefistófeles ofreciéndosela; la inocencia del mundo se representa con Margarita, la joven amada de Fausto, quien es condenada a

muerte después de haber asesinado a su madre por sobre dosis de somnífero para poder escapar con su amado; la tragedia que representan los ermitaños al *dispositivo social*, queda plasmado en la corrupción de Fausto a la inocente Margarita. En la actualidad estos ermitaños se ven representados en el llamado “*lobo solitario*”; el terrorista que actúa por cuenta propia contra el *dispositivo social*; la estética de lo lúgubre y lo enigmático a traviesa transversalmente a estas figuras, se hace todo un peritaje siquiátrico sobre estos individuos, a los que la mirada normalizadora no pudo cubrir, ya que no se dejaron subsumir por el *dispositivo social* – sea escuela, trabajo, siquiatria, mundo. Es entonces que hay una presión normalizadora que nos exige co-estar con otros, ya que se ejerce una vigilancia mutua de la normalidad.

En relación con todo lo anterior del ermitaño, Jorge Lorca Leiva (2018), en el onceavo capítulo de sus tesis doctoral “*La risa de los Cínicos. Variaciones en torno a la figura del Cinismo en filosofía.*” (*Del cansancio depresivo, al asco visceral. Nihilismo y misantropía*), comienza analizando la obra de Houellebecq, quien describe “*el estado de ánimo y el carácter mental del individuo de masas contemporáneo en la figuración narrativa de sus soledades, miedos y egoísmos, además de la apatía en que se desenvuelven cotidianamente sus vidas*” (pág. 393). En este sentido apático del individuo contemporáneo y relacionándolo con el *dispositivo social socializador*, se puede pensar desde su relación con el sexo, puesto que dentro de lo que se puede considerar las leyes naturales, el sexo es el momento culmine o descollante de la socialización, ya que su fin biológico tradicional es la reproducción; sin embargo, nos topamos con el individuo contemporáneo, donde el sexo se plantea como ese lugar de liberación de las cargas de una sociedad hipócrita, no obstante – tal como lo plantea Lorca – “*no libera ni conduce a la*

felicidad” (pág. 394), ya que hay un agotamiento vital endémico, y buscamos pequeñas y repetidas “*dosis de excitación a través del consumo permanente y periódico de experiencias de todo tipo*” (pág. 394), lo que nos lleva a que se puede pensar que hay un relación directa entre la apatía del individuo contemporáneo y el *dispositivo social socializador*, ya que – como vimos anteriormente con el individuo monstruo – es una ley de la naturaleza que el ser humano tenga sexo, y el punto radica, en el momento que pasa a ser más una obligación social que un conducto liberador, y esto es extensible para muchas de las prácticas del *dispositivo social socializador*; es por ello que una red social como Facebook, que relaciona a los individuos más allá de los cercanos, acercando a los individuos afines, se comporta como un complemento para el ermitaño hagiográfico y como un suplemento para el ermitaño fáustico. Con lo ya dicho, es que el siguiente paso de la internet era la revolución del conocernos.

2.2. *La red social: en el difuminado del poder soberano y el disciplinar*

Cuando hacemos el ejercicio de poner a *la red social* en el difuminado del *poder soberano* y el *disciplinar*, lo hacemos pensando desde una indistinguible opacidad de significado, de una resistencia a la axiomática de la razón, donde los contornos de la significación de caen ante lo nuevo. El punto de referencia determinado por el hito, determinado por los momentos originarios o de renovación de los votos de lealtad, cae en un devenir ambiguo, donde el punto constitutivo del poder soberano solo aparece para reafirmar la lealtad de los súbditos, después de ello, se difumina en una bruma inconmensurable, se sitúa en una “*grilla inteligible*” (Foucault, 2001, pág. 217) del Estado nación moderno; y a pesar de la crisis de éste cada cierto tiempo aparece para renovar los

votos.

El *poder soberano* caracterizado por Foucault en “*El poder siquiátrico*” (2014), posee tres modos de relación entre soberano y súbdito – a Foucault no le satisface el concepto poder soberano, sin embargo de todas maneras lo trabaja. El primero, está dado por la relación asimétrica entre ambos sujetos; la asimetría se da cuando el soberano pide más de lo que devuelve; hoy en día la información vale más que el oro ya que determinan la balanza fáctica del poder – un ejemplo claro son las elecciones estadounidenses del 2015, donde fue el manejo de la información, lo que llevó a que saliera elegido Donald Trump, o también se debe considerar el alza porcentual que tuvo el segundo candidato republicano Ted Cruz en las primarias del partido (Noujami & Amer, 2019) –, están alto el valor de la información que lo que recibe el usuario por parte de *la red social* es insignificante, considerando los miles de millones de dólares que ganan estas empresas al año; hay una relación de sustracción que se encuentra relacionada tanto al cuerpo como a la producción del usuario; aquí podemos ver como se difumina esta parte del *poder soberano*, que queda entre el color de la lealtad y el de la sujeción al cuerpo del *poder disciplinar*.

En segundo lugar, está la marca de la lealtad, ese momento donde el súbdito adjura un emblema, un recuerdo, que trae devuelta el hito constitutivo donde éste hizo su juramento al soberano; en *la red social* la conjuración del momento constitutivo donde los usuarios rindieron un juramento de fidelidad a ésta, se da cuando *la red social* se actualiza, cuando renueva sus algoritmos y demuestra a sus súbditos que hace algo por ellos, lo que lleva a renovar el vínculo entre soberano y súbdito; aquí está el momento de renovación de los votos de fidelidad; uno de los aspectos fundamentales de la segunda forma del *poder soberano* es la sujeción en base a la amenaza o la violencia como momento constitutivo del

poder que ejerce un soberano; en *la red social* este momento de violencia se ejerce en el contrato de uso de éstos:

“No cobramos por el uso que haces de Facebook ni de los otros productos y servicios que abarcan estas Condiciones. Por el contrario, los negocios y las organizaciones nos pagan para que te mostremos anuncios de sus productos y servicios. Al usar nuestros Productos, aceptas que podemos mostrarte anuncios que consideremos que te resultarán relevantes para ti y tus intereses. Usamos tus datos personales como ayuda para determinar qué anuncios mostrarte” (Facebook, s.f.).

Una de las críticas que se ha hecho a los usuarios de *la red social* es que no leen los términos de uso; es en el comienzo del contrato de Facebook, que se determina los dos puntos del *poder soberano*; la relación asimétrica está en: *los negocios y las organizaciones nos pagan para que te mostremos anuncios de sus productos y servicios*. Esta relación es posible solo si hay una relación asimétrica, donde los usuarios dan voluntariamente sus datos, que en conjunto valen más que el oro, y lo que te devuelven es contenido, que en su mayoría carecerá de importancia para los usuarios: *Al usar nuestros Productos, aceptas que podemos mostrarte anuncios que consideremos que te resultarán relevantes para ti y tus intereses*. Y este contrato que queda difuminado o en la inmanencia, con el poder de sujeción de la disciplina, pero que reaparece para ser renovado cada vez que *la red social* ofrece algo en concreto a los usuarios: cambio de algoritmo, un nuevo producto, mejoras de seguridad, etc.

El tercer modo fundamental del *poder soberano*, está dado por la no existencia de relaciones isotópicas; no hay una jerarquía homogénea que clasifique a unos de

subordinados y a otros de superordinados – con esto tenemos la inclusión del *reparto de lo virtual* y las relaciones isotópicas entre los *influencer*, cuyo fundamento se encuentra en la *función* que cada usuario de *red social* e internet poseen; por ejemplo: la relación isotópica más determinada por la función de cada quien en la virtualidad es la de cliente/servidor⁴⁴; otra es la de cliente-básico/cliente-premium; y una de las más importantes para nuestra investigación, *influencer/follower*. Las relaciones antes nombradas dependerán del espacio y el tiempo que ocupen. Estas cuestiones serán tratadas en capítulos siguientes.

Ante lo expuesto sobre que *la red social* se encuentran en el difuminado del *poder soberano* y el *disciplinar*; Foucault los contrapone, ya que el primero plantea relaciones asimétricas inconstantes, donde lo que se sustrae es el producto del trabajo; el segundo, es constancia de sujeción al cuerpo, esta puede ser permanente o llevar al cuerpo a la exhaustividad, ocupando el tiempo, la vida y el cuerpo del individuo.

Sin embargo, el *poder soberano* de *la red social* que es plenamente una *virtualidad*, a diferencia del *poder disciplinar* que se encuentra en los intersticios difuminados de la “*realidad*” y la *espacialidad virtual*; la disciplina necesita del dispositivo *social* para ser; como tratamos en el capítulo anterior, donde hay toda una mirada normalizadora en relación a la *vida social activa*, el *poder soberano* de *la red social* depende del dispositivo o de la mirada normalizadora, que exige a los individuos poseer una vida (*βίος*) o red social, donde solo a los benditos se les permite alejarse de la sociedad por un tiempo; es entonces, que el *poder soberano* de *la red social* se difumina en los dispositivos disciplinarios de normalización; éstas se convirtieron en la tecnología de la sempiterna vigilancia, esto lo podemos ver en otro extracto del contrato de Facebook:

⁴⁴ El blockchain busca romper con esta dinámica, no obstante, es la más masiva.

“Quién puede usar Facebook

Cuando las personas asumen la responsabilidad por sus opiniones y acciones, nuestra comunidad es más segura y transparente. Por este motivo, debes cumplir con lo siguiente:

Utiliza el mismo nombre que usas en la vida cotidiana. Brinda información precisa sobre ti.

Crea solo una cuenta (propia) y usa la biografía para fines personales.

No compartas tu contraseña, no concedas acceso a tu cuenta de Facebook a otros ni transfieras a nadie tu cuenta (sin nuestro permiso)” (Facebook, s.f.).

Es el dispositivo disciplinar social que hoy en día nos empuja, sin haber leído los términos de uso, a entregar información fidedigna sobre nosotros mismos; pero, esta vigilancia y sujeción perpetua no estarían completas sin la tecnología del smartphone; éste que es una máquina-cerebro que toma los datos que el usuario voluntariamente entrega para mantener la vigilancia y la sujeción; sin esta tecnología que es capaz de almacenar y procesar lo que hacemos, no podría existir el difuminado que hay entre *poder soberano* y el *poder disciplinar de la red social*.

Ahora bien, quisiéramos agregar un último elemento en este apartado, y es el que relaciona el cuerpo virtual y el poder soberano. Es más que obvio que la relación no es la misma que trabajo Foucault, pero se puede apreciar la capacidad que posee *la red social* para afectar este cuerpo, y cómo a su vez se afecta al cuerpo tangible por la relación de la *χρήσθαι*. Una eliminación de perfil por parte de *la red social*, aunque no es de lo más habitual, se da como una decisión soberana por parte de ésta.

2.3. *Reparto de lo virtual*

La red social no solo nos conectan con seres queridos y amigos, sino que además, nos permite encontrar personas que tengan los mismos hobbies o aficiones, siendo innecesaria la convivencia con aquellas personas con las que no se es afín; no obstante, esto ha tenido grandes problemas, como los perfiles falsos, donde la delincuencia ha buscado aprovecharse de la confianza de las personas y del sistema para cometer delitos que van desde el robo al asesinato; pero, el hilo que queremos seguir es el de la posibilidad le dio a los internautas de conectarse con personas afines, y el seguimiento de éste hilo se da porque es aquí donde se produce el *reparto de lo virtual* más relevante en la primera década de este siglo.

El *reparto de lo virtual* no es una copia de los repartos sociales ya presentes, es decir, debemos separarlas en su origen, puesto que cada internauta participa originariamente de *lo virtual* de manera simétrica; esto se da por la razón de que: por un lado, los usuarios como una *virtualidad* son bits o cadena de datos; y por otro lado, la inconmensurable inmensidad de la *espacialidad virtual* permite que todos los internautas tengan cabida, lo que da por consecuencia, que el reparto no se defina por la remisión a un espacio determinado en la *espacialidad virtual*, sino más bien, por la cantidad y calidad de la información que un usuario provee; donde la primera dictará la cantidad de horas que éste se encuentre conectado a internet y cómo se da uso de los datos; y la segunda, lo fidedigno de la información. La relevancia de estos dos aspectos, se da porque la cantidad de tiempo que los usuarios están conectados a internet puede determinar la cantidad de contenido que éste consume; y el otro es porque al dar voluntariamente nuestra información

de manera fidedigna, los sistemas de *big data* la almacenan, para que luego sea analizada a través de métodos de *data science*, con esto se logra una mejor focalización de los usuarios.

La red social es como un hotel que posee múltiples salas de convenciones; en cada sala se tratan temas en particular, existiendo la “*libertad*” del usuario de cambiarse de sala si el tema tratado no le gusta o más bien éste no le es afín. Sin embargo, hay algo fundamental que debemos trabajar, ya que, si bien en el *reparto* la relación entre usuarios es originariamente simétrica, lo que quiere decir que ningún internauta es superior a otro originariamente, lo que conlleva a que éstos posean la “*libertad*” de moverse a voluntad por la espacialidad para cambiar de *sala de convenciones* si así les place, es decir, ningún usuario dictamina el reparto de otro, sin embargo, podemos notar empíricamente que si hay privilegios o un *reparto* que dictamina espacios y tiempos, pero esta no se da como relación originaria entre internautas; el *reparto de lo virtual* como relación asimétrica de las espacialidades, se da cuando éste entra en la dinámica del capital; el exceso de demanda de ciertos sitios hace que se generen algoritmos de reparto, donde se dictamina a través de un pago que lugar le corresponde a cada internauta, conocidas popularmente como *pay per view*. No obstante, *la red social* no sería tan masiva si aplicará este modelo, es por ello, que generan algoritmos de reparto donde se puede vender la espacialidad que ocupa el usuario; para ver esto pensaremos de manera biopolítica el algoritmo de la *red social* más popular durante los últimos 15 años: Facebook.

2.3.1. El algoritmo de Facebook

Nacida como proyecto del estudiante Mark Zuckerberg de la Universidad de Harvard en Estados Unidos, y que fue lanzado en un comienzo como thefacebook.com en

el año 2004; ésta tuvo un precursor llamado facemash.com (2003), que agrupaba los nombres y fotos de los distintos estudiantes de la universidad, ya que estos se encontraban dispersos en los respectivos anuarios de las fraternidades. Tras la popularidad que la red social tiene en Harvard, ésta se expande a otras universidades como Yale en el mismo año 2004; para el 2005 era popular en todas las universidades de Estados Unidos. Ya en 2006, Facebook era popular en todo Estados Unidos, ya no solo lo usaban los universitarios del país, sino que cualquier persona lo podía utilizar; donde podían compartir sus gustos, preferencias con sus amigos, familiares o personas que tuvieran los mismos intereses. En 2009 es traducida al alemán, al español y al francés, y para el siguiente año tendría una suma de 250 millones de usuarios (Salinas, 2017).

Los algoritmos de socialización de Facebook han ido mutando con el tiempo. El nuevo algoritmo de la *red social* de Zuckerberg, comenzó a regir el 2018, y fue nombrado como *EdgeRank*; dicho algoritmo es el encargado de elegir que muestra a cada usuario en su *main page*; lo particular de esto es que se da a través de lo mencionado anteriormente, donde el reparto se determina según la cantidad y calidad. Este es el algoritmo:

$$\Sigma = (U_e \times W_e \times D_e)$$

Σ = EdgeRank.

U_e = Afinidad (Affinity): *“El EdgeRank valora la afinidad entre quien ha publicado el contenido, y quien lo recibe teniendo en consideración si el usuario ha interactuado en el pasado con las publicaciones de esa página. Es por eso que cuánto más interactuamos con una página, más nos aparecen sus publicaciones en nuestro newsfeed”* (Human level search (r)evolution, 2019).

W_e = Peso (Weight): “Facebook tiene en consideración la interacción de la propia publicación, y entiende que, si muchas personas han comentado, compartido o hecho ‘Me gusta’ en la publicación, es porque ésta es de su interés, tiene ‘peso’, y por tanto puede ser también del interés de otros usuarios” (Human level search (r)evolution, 2019).

D_e = Decaimiento (Decay): “Por último Facebook otorga menor relevancia a los contenidos a medida que pasa más tiempo desde que se publicaron. Es decir, la relevancia de una publicación disminuye con el paso del tiempo” (Human level search (r)evolution, 2019).

Los tres factores del algoritmo *EdgeRank*, son sumamente fundamentales para determinar qué ve un usuario; éste algoritmo en específico, fue diseñado para evitar cuestiones como las *fake news* y la intervención de usuarios externos a los perfiles; sin embargo, existe una máxima en informática que nos dice: *no system is safe*; la máxima determina que todo sistema puede ser vulnerado, lo que hace que un algoritmo como *EdgeRank* sea susceptible a un “*hackeo*”, y que el *reparto de lo virtual* como simetría se vea afectado, no solo por quienes imponen el algoritmo, sino que también por otros usuarios. La relevancia de lo dicho recientemente la veremos a continuación.

2.3.2. Máquinas deseantes – reparto de lo virtual – reparto de lo sensible

Lo que hicimos con el *reparto de lo virtual* primeramente, fue exponerlo de manera separada del *reparto de lo sensible*, ya que originariamente el primero es simétrico; no obstante, con el ingreso de algoritmos de reparto, pudimos notar como surge la asimetría en

lo virtual; esto se condice con esa parte expuesta de *lo virtual* que se encuentra en una *uncivil war* con esa otra parte que la divide y la transforma; y sobre lo anterior, se condice con las *máquinas deseantes*, donde el *reparto de lo virtual* es otro modo de ser del *reparto de lo sensible*; no se puede pensar un sistema como separado de otro, es decir, que el *reparto de lo virtual* no puede estar ajeno a las diversas situaciones que se suscitan en el *reparto de lo sensible*, a pesar del esfuerzo que se hace para que así sea.

El triunvirato que hemos presentado es para demostrar como éste otro modo del *reparto de lo sensible* afecta la manera en que ésta se divide, asigna lugares y tiempos, los espacios en común y los espacios exclusivos, en aquello que llamamos “*mundo real*”.

2.3.3. Influencer

El término “*influencer*” es el que se utiliza para designar a un tipo de usuario que ejerce una fuerza influenciadora sobre otros usuarios; influyen en diversos tópicos de la vida social: moda, deporte, tendencias específicas, política, etcétera. Sin embargo, a lo que nos avocaremos, es a determinar los repartos que surgen de este término, ya que a nuestro juzgar circunscribir el significado del término solo a la influencia directa que un usuario puede ejercer sobre otros sería un tanto miope de nuestra parte, puesto que ignoraríamos algo ya planteado que es la relación de las *máquinas deseantes*, es decir, estaríamos ignorando la influencia que los usuarios ejercen entre ellos.

Ahora bien, para comenzar a trabajar el término, debemos pensar en el cómo éstos llegaron a ser *influencer*, ya que será esta determinación lo que nos mostrará algo planteado por Foucault en la “*Hermenéutica del sujeto*” (1994) o en el período denominado el tercer Foucault.

2.3.3.1. *Ἐπίμελεία ἑαυτοῦ*

Cuando observamos el perfil de un influencer podemos notar uno de los conceptos fundamentales trabajados en la “*La Hermenéutica del sujeto*” (1994), que es el cuidado de uno mismo. Sea que el cuidado lo hagamos sobre nuestro cuerpo como el ejercicio corporal, o que lo hagamos en relación a la moda o tendencia, que es el cuidado del cuerpo-social – relación con el ermitaño – o el cuidado intelectual, éste trasunta como gobierno de los otros; cuando un influencer usa determinada marca de ropa o consume tal o cual bebida isotónica, ese cuidado del sí mismo – le trae beneficios al *influencer* – a su vez éste ejerce un control sobre los otros. En el reparto de *la red social*, estos usuarios se encuentran en el pináculo de la red, acceden a cosas que otros usuarios no pueden acceder.

El trabajo de cuidado de uno mismo se da según Foucault de tres modos: el primero, se da como actitud general de los sujetos, es una forma de enfrentar al mundo, como un modo determinado de comportarse, de establecer relaciones con los otros, “*la épiméleia implica todo esto, es una actitud, una actitud en relación con uno mismo, con los otros, y con el mundo*” (Foucault, 1994, págs. 34-35); en segundo lugar, nos encontramos con que la Ἐπίμελεία reconvierte la mirada, donde se pasa de la atención al exterior o al mundo, a una mirada que se dirige al interior del sujeto, lo que se transforma en una vigilancia de uno mismo, “*lo que uno piensa y sobre lo que acontece en el pensamiento*” (pág. 35); en tercer lugar, el cuidado de uno mismo “*designa también un determinado modo de actuar, una forma de comportarse que se ejerce sobre uno mismo, a través de la cual uno se hace cargo de sí mismo, se modifica, se purifica, se transforma o se transfigura*” (pág. 35), derivándose prácticas que se basan en ejercicio que se aplican sobre uno mismo, y que juegan en la historia de la cultura, la filosofía, la moral occidental, etc.; la práctica de la

Ἐπιμέλεια define maneras de ser, actitudes, modos de vivir (βίος) que poseen como centro inmunitario la vida (ζῶή).

En la primera parte de la clase del 28 de marzo de 1984, Foucault trabaja la vida cínica como gobierno de sí y de los otros.

2.3.3.2. *La actitud cínica: conformidad a la verdad, conocimiento de sí y vigilancia de los otros*

La soberanía cínica nos da la posibilidad de la vida bienaventurada en una relación de sí consigo bajo la forma de la aceptación del propio destino. El cínico es aquel acepta su propio destino, puesto que ésta está gobernado por los dioses, son los dioses los que conducen la vida del cínico, es por esto que éste lo acepta de buena gana, sea lo que sea que el destino le depara al cínico lo acepta con felicidad y dicha. En consecuencia todo lo que sea pesar, dureza de la existencia, todo lo que es privación y frustración, se convierte en un ejercicio positivo de la soberanía. Ahora, todos los aspectos de la soberanía política, la riqueza, el poder, los goces, el placer, se develan en su negatividad. Epicteto dice:

“[...] que Diógenes solía ‘comparar su propia felicidad con la del gran rey’. O, mejor, estimaba que no había comparación posible entre la felicidad del gran rey y la suya, ‘puesto que, donde reinan trastornos, pena, terror, deseo insatisfecho, realización de todo lo que se querría evitar, envidias y celos [en síntesis, en todos los lugares donde reina lo que caracteriza la existencia misma del rey; Michel Foucault], ¿por dónde podría la felicidad abrirse un camino?’. No hay felicidad para los reyes de la Tierra. Felicidad, al contrario, para aquel que, como el cínico, acepta su destino.” (Foucault, 2010, pág. 319).

El siguiente aspecto en el que insiste Foucault, es que la vida del cínico al ser una vida de felicidad, es también la manifestación de la verdad. Epicteto nos dice que el cínico es aquel que tiene el coraje de decir la verdad (θαρρήϊν παρρησιάζεσθαι). Aquí Foucault nombra otro aspecto del cínico, como el anunciador de la verdad, lo que llama de cierto modo el ángel de la verdad, el ángel que anuncia la verdad (απανγεια ταλεθή: anuncia las cosas ciertas).

La vida cínica adopta diferentes aspectos como la *“función de veridicción, la manifestación de la verdad en y por la vida cínica toman distintos caminos simultáneos. En la vida cínica hay varias maneras de decir la verdad.”* (Foucault, 2010, pág. 319).

El primer aspecto: la relación de la verdad del cínico, como relación inmediata de conformidad con respecto a la conducta. Lo que quiere decir que en la vida del cínico había una armonía, homofonía entre lo que decía y el acto de vivir. *“Todo esto es fácil y simple, pero también está la idea de que hay una relación no sólo de conformidad de conducta, sino de conformidad física, de conformidad, en cierto modo, corporal entre el cínico y la verdad”* (pág. 320). El ejercicio homófono entre el acto de vivir y lo que se dice, también debe ser un acto persuasivo, esta verdad convencer a los demás por lo que Epicteto, narra que la miseria del cínico no estaba en un descuido de sí mismo, puesto que la fealdad, el hedor y la suciedad, repelen, debe ser en su cuerpo la figura visible de una verdad que atrae, o sea en la Ἐπίμελεία ἑαυτοῦ, en el cuidado, en la problematización, en el gobierno de sí mismo está la verdad. Es un estar despojado de todo ornamento, de toda banalidad, pero rebosante de salud, es el ser mismo de la verdad, que se hace manifiesto a través del cuerpo.

Pero el trabajo de la Ἐπίμελεία ἑαυτοῦ no termina aquí, puesto que el cínico debe

representar la verdad, no es solo el trabajo de sí mismo, sino que también es el conocimiento de sí mismo, ya que para ser una manifestación física, visible de la verdad, debe existir un conocimiento acabado de sí, puesto que si no es así, no sería la manifestación de la verdad. Por lo que éste debe ejercer vigilancia perpetua de sí sobre sí, tener los mil ojos de Argos sobre sí.

Pero el cínico no solo debe mantener vigilancia sobre sí, sino también sobre los otros, tal como mantiene guardia sobre sí, también debe hacerlo sobre los pensamientos y conductas de los otros de manera perpetua. Epicteto usa el verbo *episkopéin*, es decir, que el cínico debe ser el episcopio de los otros. Dice Foucault con respecto a la relación del cínico y los otros:

*“[...] los cínicos tienen en relación con la humanidad entera una tarea, una responsabilidad y un mérito mucho más grandes, porque, en la medida de su fuerza, ejercen su vigilancia (επισκοπούντες) sobre todos los hombres: observan lo que hacen, cómo transcurre su vida, qué cosas cuidan y qué cosas descuidan en contra de sus deberes. Inspección, vigilancia de los otros, mirada posada en los otros. Ésta es una **función** más, una modalidad más de [implementación de] la práctica de la verdad”* (Foucault, 2010, pág. 322-323).

Ante lo dicho, resalta una palabra que podemos encontrar en el libro I de la “*Ética Nicomaquea*” (2005), en el que Aristóteles trabaja sobre la *función* de los hombres. Para éste la felicidad está ligada al “*Bien Supremo*” (pág. 59), pero para que esto sea más claro nos dice, que se debe ligar esto a la *función del hombre*; buscando aquello que le es propio, descarta la *vida nutritiva y del crecimiento* ya que las plantas también la poseen; descarta la

vida sensitiva ya que los animales también la poseen; y es así que llega a la función que es propia del hombre, que es *la vida activa del elemento que posee razón*; entonces la *función del hombre* es la actividad del alma conforme a la razón, es decir, un ejercicio de la razón, y que no será cualquier forma del ejercicio, sino que uno sobresaliente o excelente, o de la forma más virtuosa. Sí en la vida cínica la vigilancia es una modalidad o *función*, entonces ésta no es más que un ejercicio de la razón, y es por ello que es una *práctica de la verdad*”

Foucault nos dice sobre la vigilancia de los cínicos sobre los otros; que existe una palabra griega de connotación negativa, que es *πολυπραγμοσυνη*, palabra que en el mundo griego consignaba a aquella persona que se inmiscuía en la vida de los demás, meter la nariz en todas partes, intervenir en asuntos que no le corresponden. Al cínico no se le puede considerar de esta manera, puesto que las cosas que inmiscuyen al cínico, son las cosas que conciernen a la raza humana (*συνγενείς*), ya que “*cuando inspecciona las cosas humanas, no se mezcla en los asuntos de los otros sino en los suyos propios*” (Foucault, 2010,pág. 324), todo esto engloba en que, “[...] *esa vigilancia de sí que es también vigilancia de los otros, o la vigilancia de los otros que es también vigilancia de sí [...]*”(pág. 324). La *Ἐπίμελεια* sobre sí y sobre los otros como acto de *εχέταζε*.

2.3.3.3. *La transformación de sí y del mundo*

Para comenzar el cambio de sí y de los otros, el cínico debe mostrar a través del discurso, de las críticas, de los escándalos que provoca, que aquellos que no siguen la vida del cínico, se encuentran completamente equivocados en la búsqueda del bien y el mal, la búsqueda de la naturaleza de lo uno y lo otro, la paz y la felicidad, la buscan en el lugar erróneo, puesto que buscan en un camino otro (*ἄλλεν ὁδόν*), en otra parte, lo que está en el

verdadero (τεν ουσαν) camino (Foucault, 2010).

Ahora bien, el planteo de los cínicos sobre la verdadera vida es una vida otra, una vida otra como contraposición a la vida tradicional de los hombres, incluido los filósofos. La vida otra como alteridad de la vida mundana, de la gente común y corriente.

“La verdadera vida, a la vez forma de existencia, manifestación de sí, plástica de la verdad, pero también empresa de demostración, convicción, persuasión por medio del discurso, tiene por función mostrar que, aunque es otra, son los otros quienes caen en la alteridad, en el error, cuando no deben hacerlo” (Foucault, 2010, pág. 325).

La veridicción cínica trata de convocar a todos los hombres que no viven la vida otra del cínico, puesto que es ésta, la forma de existencia que será la verdadera, la que es fiel a la verdad.

2.3.3.4. Paso al ascetismo cristiano: permanencias

El paso a la παρησιία cristiana: *“Experiencia metafísica del mundo, experiencia histórico crítica de la vida”* (pág. 326), dos núcleos fundamentales de la génesis de la experiencia filosófica europea u occidental. La matriz de la vida cristiana y moderna, la vida consagrada a la verdad, a la manifestación de hecho de la verdad (ἔργο) y a la veridicción, a la manifestación por el discurso (λόγος) de la verdad. La meta cínica no es mostrar lo que es el mundo en su verdad, sino que la meta final es mostrar que el mundo solo podrá alcanzar su verdad, a través de una transfiguración, de un cambio, de una alteración completa en la relación que tiene uno consigo. *“Y en ese retorno de sí a sí, en ese cuidado de sí, se encuentra el principio del pasaje a ese mundo otro prometido por el cinismo”* (pág. 326).

Es entonces en el paso por la *παρρησία* cínica lo que Foucault necesitaba para llegar a la *παρρησία* cristiana, para así retratar al misionero de la verdad, que se presenta para dar a los hombres el ejemplo de la vida ascética, la verdadera vida, la vida del camino recto y la anunciación de otra catástasis del mundo.

Es entonces, que las permanencias entre la vida cínica y al vida cristiana, no está dada solo por el aspecto antes mencionado de misionero de la verdad, sino que además de la vigilancia de sí sobre sí, la vigilancia de los otros, o sea esa vigilancia de sí que es también vigilancia de los otros, o la vigilancia de los otros que es también vigilancia de sí. Donde existe una *εχέταζε* sobre cada los hombre, para que éstos vuelvan al verdadero (*τεν ουσαν*) camino.

Y el paso entre ambos, es que el cínico buscaba el máximo de placer con la menor cantidad de medios, y el asceta cristiano es la supresión de todos los placeres, con el objeto de ni la alimentación ni la bebida provoquen placer alguno, en cierto modo hay una continuidad y un paso al límite.

2.3.3.5. Diferencias: el otro mundo y el principio de obediencia

Dos diferencias que reconoce Foucault entre el ascetismo cínico y el cristiano: el primero es que en el ascetismo cristiano, existe una relación con el otro mundo y no con un mundo otro. Ahora existe una nueva catástasis donde el cristianismo se plantea la idea de que la vida otra a la que el asceta debe consagrarse y en plena libertad a escogido, una meta, que no es solo la transformación del mundo, sino que su fin es darle a toda la comunidad cristiana acceso a un mundo otro. Es entonces, que une de una vida otra como verdadera vida y la idea de un acceso al otro mundo como acceso a la verdad. Generan una

síntesis entre el cinismo y el platonismo, dice Foucault:

“[Por una parte] una verdadera vida que es una vida otra en este mundo; [por otra] el acceso al otro mundo como acceso a la verdad y a aquello que, por consiguiente, funda la verdad de esa vida verdadera que se llevan este mundo: a mi entender, esa estructura es la combinación, el punto de encuentro, el punto de unión entre un ascetismo de origen cínico y una metafísica de origen platónico” (Foucault, 2010, pág. 331).

Como segunda parte, Foucault hace referencia a la cuestión sobre la obediencia, nos dice en un sentido lato del término, que obediencia al amo (*δεσποτες*) es una obediencia a un otro en otro mundo y en un mundo aquí para poder tener acceso a la verdadera vida, *“Sólo habrá verdadera vida a través de la obediencia al otro, y sólo habrá verdadera vida para un acceso al otro mundo”* (pág. 331). Es entonces, la manera de fundir el principio de la vida otra como verdadera vida en la obediencia al otro en este mundo y el acceso al otro mundo en otra vida, esa manera de fundir un elemento platónico y otro propiamente cristiano o judeocristiano, es el ardid que provocará las dos grandes inflexiones del ascetismo cínico y el pasaje de la forma cínica a la forma cristiana. En consecuencia, no habría que pensar la diferencia entre paganismo y cristianismo como una diferencia entre una moral ascética cristiana y una moral no ascética que sería la de la Antigüedad, puesto que ambas, a través del ejercicio de su libertad acceden a una vida otra, donde la cuestión de la *Ἐπίμελεια ἑαυτοῦ* como *παρησία* en el cínico lo convierte voluntariamente en un asceta. Y en el segundo la vida otra está dada, también por el ejercicio de la libertad, el acceso voluntario a una vida ascética, donde la vida otra (como *τεν ουσαν*) lo llevará a un otro mundo que le otorgara la verdad.

2.3.3.6. *Vida otra – Sueño americano – Ascetismo o moral protestante*

Cuando comúnmente nos preguntan por nuestros anhelos o aspiraciones, la palabra usualmente empleada es “*sueño*”, lo que deriva en la pregunta habitual: ¿Cuál es tu sueño? Esta pregunta tan coloquial que a menudo podemos oír, la podemos interpretar de la siguiente manera: ¿Cuál es la vida otra que deseas? Ante esta nueva pregunta, una de las vidas-otra más paradigmáticas del siglo XX, ha sido el sueño americano; esta última es definida por el historiador estadounidense James Truslow Adams, que nos dice: “*La vida debería ser mejor y más rica y llena para todas las personas, con una oportunidad para todo el mundo según su habilidad o su trabajo, independientemente de su clase social o las circunstancias de las que proviene*” (Adams, 1931).

En el transcurso de la década de 1930 a la de 1960, suceden los acontecimientos que han tenido a lo que llamamos humanidad contra la pared; el crack bursátil de 1929, la desertificación del llamado granero del mundo como lo es el medio oeste estadounidense, el ascenso los gobiernos totalitarios en Europa, el lanzamiento de la primera bomba nuclear por los Estados Unidos y posteriormente por la Unión Soviética, llevaron al mundo al borde del abismo; el mundo estuvo al filo del despeñadero, es por ello que podemos ver como en películas infantiles de la compañía Disney promovían la vida otra; podemos ver a Blancanieves (1937), Pinocho (1940), Cenicienta (1950), Dumbo (1951), Peter Pan (1953), La bella durmiente (1959); en dichas películas, siempre se promueve el sueño o el anhelo de una vida otra, que es mejor a la que se tiene, donde hay un otro que ayuda a los protagonistas a cumplir sus aspiraciones; éste otro usualmente es una entelequia como lo es el príncipe azul, el hada madrina o el mismo Peter Pan; agentes exógenos a la realidad de los protagonistas; los ayudan a salir del calvario que es su realidad. Es en el sentido del

calvario de la vida de estos treinta años que las personas buscaban una vida otra donde poder realizar sus anhelos o aspiraciones, y el sueño americano se ponía como ese agente exógeno que cumpliría con sus sueños.

No obstante, el sueño americano se encuentra precedido por el ascetismo del trabajo o conocido por Max Weber como moral protestante (*Beruf*), es decir, que para poder lograr el sueño deben convertirse en ascetas; esto lo podemos ver en Pinocho (1940); éste en vez de seguir a la conciencia moral representada por Pepe grillo, decide escoger el trabajo fácil, aquel que le brindara réditos inmediatos; podemos ver como la moral protestante está operando en esta historia para niños, donde el protagonista sufre un calvario peor que sí hubiese seguido el trabajo honesto. Sin embargo, la relación trabajo-éxito, se encuentra mediada por algo que Adams dice en su frase: “*con una oportunidad para todo el mundo según su habilidad o su trabajo*”; la última parte resaltada utiliza una disyunción inclusiva, es decir, que sí se posee cualquiera de las dos se puede lograr el sueño americano, pero esto no es así; la habilidad es el mediador entre el trabajo y el éxito, lo que lleva a que la frase quede así: “*con una oportunidad para todo el mundo según su habilidad en el trabajo*”. Con esto se da un giro que se encuentra basado en evidencia empírica; el trabajo no es suficiente para lograr el éxito o el sueño americano, es la habilidad la que media entre el trabajador o soñador y la vida otra.

Durante la década de 1960, el sueño americano sufre reveses, se da el nacimiento de la contracultura, que busca liberarse del yugo del tradicionalismo cultural, debido a que el sueño no se está cumpliendo para la gran mayoría de los estadounidenses, el éxito simplemente no llega. Se lanzan productos para reafirmar la cultura del sueño americano como Los Picapiedras (1960) y Los Supersónicos (1962); ambos buscan demostrar como el

sueño americano se realiza tanto en el pasado como en el futuro, pero solo sí se trabaja arduamente. No obstante, los efectos culturales de estos solo se verán con los yuppies⁴⁵ en la década de 1980. Guerra de Vietnam mediante, crisis económica en los años 70 y comienzos de los 80, pero el sueño se reaviva a mediados de la última década; aparecen los llamados “gurús” informáticos; Steve Jobs, Steve Wozniak y Bill Gates, los que reencarnaron el sueño americano a través de la informática; la virtualidad reaviva ese sueño tan propio de los Estados Unidos. La década de los 90 fue bastante prolífica para las empresas informáticas, sobre todo las llamadas puntocom; sin embargo, la crisis en la década de los 2000 lleva a la quiebra a la gran mayoría de estas empresas, pero los grandes buques de la industria informática salen airosos de la crisis. El tránsito de la renovación del sueño se da con el nacimiento de las redes sociales y la consagración de *la red social*; la vida otra vuelve a “*estar al alcance de todos*”. No obstante, como ya mencionamos, la habilidad debe mediar el trabajo para poder llegar a esa vida otra, que no es más que un reparto exclusivo.

2.3.4. Estética del capital – influencer – reparto exclusivo

La estética del capital promueve la vida otra, busca que los sujetos aspiren a “*mejorar*” sus vidas a través del consumo y el trabajo, es decir, a través de la práctica de un hedonismo de autorrealización; el influencer se ha convertido en el snob⁴⁶ o yuppie del siglo XXI, es el personaje a seguir, el que mediando la Ἐπίμελεια ἑαυτοῦ, ha hecho de

⁴⁵ Acrónimo para young urban professional, son profesionales de 20 a 43 años en la década de 1980 en Estados Unidos, pertenecen a la clase media alta. El término cayó en desuso tras la crisis de 1987.

⁴⁶ “*Persona que imita con afectación las maneras, opiniones, etc., de aquellos a quienes considera distinguidos*”. (Rae, 2019).

sí mercancía; los usuarios de *la red social* consumen todo lo que éstos son, es decir, su actuar, su vestir, su pensar, su consumo, en consecuencia su βίος; sí en el siglo pasado fue el erotismo publicitario que convirtió en objetos de consumo al cuerpo – el culto a lo higiénico, a la virilidad y la femineidad, los tratamientos de belleza, etc. – en la actualidad el erotismo que se deriva del cuidado personal, ya no necesita de un mediador como lo eran las agencias publicitarias del siglo pasado, hoy por hoy solo basta un smartphone y una guía de internet para comenzar a rendir culto al cuerpo, y volver a la βίος objeto de consumo. Sí en la década de 1950 la estética del capital giraba en torno al ascetismo protestante, al trabajo y a la vida en los suburbios, que es vida familiar, es decir, se consume solo para la familia; hoy en día, el ascetismo muta paradójicamente, ya que los ascetas cínicos y cristianos en general, promueven el trabajo pero no el consumo ni el goce del cuerpo (antinomias de la estética del capital); sin embargo, la paradoja del ascetismo actual radica en que éste promueve el consumo y el goce (hedonismo de autorrealización), pero no los medios para obtenerlos – es el mismo ejercicio del sueño americano, donde uno de los aspectos del éxito se encuentra mediado por la habilidad – es decir, que el asceta no es el producto o mercancía, sino que el consumidor o usuario de *la red social*, ya que es éste el que debe mantenerse ascético para lograr esa vida otra. Ya decía Baudrillard sobre el cuerpo: “*En la panoplia del consumo hay un objeto más bello, máspreciado, más brillante que todos los demás y hasta más cargado de connotaciones que el automóvil que, sin embargo, resume a todos los demás: el CUERPO*” (Baudrillard, 2009, pág. 155).

La vida otra encarnada por los *influencer*, ha hecho que el sueño americano este más presente que nunca antes; la promesa del éxito que representa la llamada cuarta revolución industrial ha hecho que muchos quieran subirse al carro de la victoria, y los *influencer* son

uno de los tantos personajes que se han subido a este carro. Es la cuarta revolución industrial la que ha promovido como nunca antes el deseo de ser parte del reparto exclusivo que esta promueve, y son los *influencer* sus mayores exponentes.

2.3.5. *Influencer: reparto de la influencia*

Cambridge Analytica ha sido la empresa de *Data Science* que más impacto ha generado en el último tiempo; ha estado presente en las elecciones presidenciales de Estados Unidos el 2015 y en el referéndum del Brexit en Inglaterra 2016; la polémica en torno a Cambridge Analytica se da por el manejo de datos de usuarios pertenecientes a *la red social*, generando una taxonomía con éstos, para así poder identificar los nichos a que pertenece cada uno; los factores del algoritmo de Facebook, sea el antiguo o el actual, han hecho que se genere un lugar donde se puede taxonomizar a los usuarios; es en el documental de Netflix “*Nada es privado*”, que una ex-miembro de Cambridge Analytica nos muestra como es el proceso de clasificación de los usuarios de Facebook, y además, como se usó esta información tanto en Estados Unidos como en Inglaterra. La *Data Science* es la rama de la informática que utiliza a investigadores de diversas ramas del conocimiento para analizar datos; en específico Cambridge Analytica ofrecía la capacidad de la *comprensión de la motivación* de los *perfiles de audiencia* a los que sus clientes quieren apuntar, es decir, que a través del análisis de datos la empresa le dice a sus clientes cómo llegar a sus focos de audiencia; antes de EdgeRank, una de las herramientas más usadas por esta empresa eran las encuestas de personalidad, que muchos usuarios hacían voluntaria y fidedignamente; con esto se predice la personalidad de cada adulto, y es la personalidad que rige el comportamiento y a su vez es ésta la que rige el voto; con esta taxonomía, se puede

dirigir contenido especial a grupos específicos; sin embargo, con la entrada del algoritmo EdgeRank, hoy en día las cosas deben hacerse de manera distinta, ya que una de las cosas que el algoritmo no permite es que contenido irrelevante esté en la *main page* del usuario, pero los factores de afinidad y de peso permiten que las empresas similares a Cambridge Analytica utilicen perfiles de influencer; este punto es muy relevante ya que sí se diseña el perfil de un influencer de tal manera, que el contenido que este “*venda*” ayude a las empresas a generar perfiles psicológicos sin la necesidad de encuestas, y ahí se puede generar contenido específico para influenciar en el voto de los usuarios, entonces, todo lo que prometía EdgeRank se va al despenadero.

Tras lo anterior, la definición de influencer debe expandirse, ya que éste último no solo era aquel que muestra su vida y que a través de la *Ἐπιμέλεια ἑαυτοῦ* ejerce un gobierno sobre los otros, sino que además son aquellos que pueden estar o no detrás de éstos; es entonces, que podemos generar un reparto de influencia en la opinión pública y la política, ya que como nos demostraron las elecciones antes nombradas, existe una gran influencia que se puede dar a través de *la red social*; el impacto que tienen las empresas de *Data Science* como Cambridge Analytica, la podemos ver en el film británico de 2019 “*Brexit: Uncivil war*”; ésta nos muestra cómo se encontraron a través de *la red social* personas que no se encontraban en el clásico padrón de los proselitistas políticos; utilizando los métodos antes nombrados. Expondremos un esquema que muestra la relación influencia, reparto y cantidad de personas o usuarios en los repartos, pero antes debemos explicar la metodología que se utilizó para su construcción; cuando pensamos en la construcción de un esquema, podemos encontrar múltiples tipos de llave, fechas, diagrama, barras, etc.; pero para poder expresar lo que pensamos y así hacer un análisis, el esquema

debe expresar una clara jerarquía, donde se puedan distinguir tanto los de arriba como los debajo de manera clara, es por ello que se nos vino a la mente el esquema de la pirámide Maslow, y no es que vayamos a pensar éste, sino que es la forma más representativa que hemos encontrado para poder definir espacios y funciones dentro de la virtualidad que es una *red social*. No obstante, tenemos un cuestionamiento a la pirámide de Maslow que afecta su totalidad esquemática, es decir, cambiaremos o más bien eliminaremos de la pirámide, transformándola en una pirámide truncada; y ¿por qué quitamos el capitel de la pirámide? Por una razón muy simple, la cúspide una pirámide representa el fin del sistema piramidal, por ejemplo, Maslow en la cúspide coloca la autorrealización, es decir, ese momento de los seres humanos llegan a su plenitud o su máximo esplendor; algo que se puede asociar con el fin de la historia en autores contemporáneos como Fukuyama, y pensándolo desde las antinomias *intermodernas* la autorrealización hedonista es una cuestión de nunca acabar, es por ello que le hemos quitado su cúspide o punta a la pirámide:



Una de las cuestiones particulares del esquema que hemos diseñado, es que lo común en el reparto se encuentra al medio de la primera figura, no es que aquello que denominamos reparto fantasma no esté dentro del común, sino más bien, que el reparto común es extensible en su magnitud a los otros repartos; el reparto fantasma que se

encuentra en relación con los perfiles fantasmas – que son aquellos perfiles de usuarios que no tienen cuentas en *la red social*, pero se encuentran relacionados con personas que si los tienen o no se encuentran en el clásico padrón de los proselitistas políticos – posee características del reparto común, pero su influencia en la opinión pública y la política es bastante reducido en comparación con los repartos que poseen perfiles oficiales o están los padrones del proselitismo; más bien la distinción entre reparto fantasma y común, se da en que el primero no es considerado como público objetivo para ser influenciado por los influencers, pero de todas maneras se ve influenciado por estos. El reparto exclusivo, es para todos aquellos que dedican su tiempo a influenciar en la opinión pública y política, es decir, hacen de influenciar una disciplina, donde involucran tiempo, vida y su cuerpo; la cuestión ante lo último mencionado es que ya no se hace referencia a la exposición que las personas tengan en *la red social*, sino más bien, a una actitud que los sujetos tienen en la sociedad; como ya aludimos en el primer modo de la Ἐπίμελεία, “*implica todo esto, es una actitud, una actitud en relación con uno mismo, con los otros, y con el mundo*” (Foucault, 1994, pág. 34-35), en este sentido, los *influencer* como disciplina, tienen la actitud de la sempiterna vigilancia sobre sí mismo y sobre los otros.

La tercera figura es la cantidad de personas en los repartos, como podemos ver, a pesar de la masividad de *la red social* o el alcance de las telecomunicaciones en general, el reparto fantasma sigue siendo en cantidad de personas superior a los otros, puesto que son los invisibles del sistema, a los que la propaganda ignora, porque su influencia es menor; lo anterior se puede ver en la exitosa propaganda política de las elecciones del referéndum del Brexit; “*Take back control*” o retomar el control, haciendo alusión a un momento pasado donde se poseía control de las cosas y en consecuencia se era más “feliz”;

se instauro a través de propaganda en diversos medios de comunicación una “*verdad*”⁴⁷, que interpela aquellos miembros que involuntariamente conforman el reparto fantasma, y también a aquellos que por cuestiones del progreso han sido poco a poco invisibilizados en el espacio común; y es así como ésta propaganda se esparce al igual que un virus – pensado desde la teoría memética⁴⁸; la influencia que unos pocos ejercieron sobre la multitud fue considerable, sin embargo, esta relación de influencia de los repartos no debe pensarse isotópicamente, puesto que el efecto de la propaganda focalizada hace que una persona que se encuentre en los repartos de influencia menores pueda pasar a conformar parte del reparto exclusivo; esto se da por una relación transitiva, o sea, que sí el mensaje focalizado afecta o cambia parcial o totalmente la forma de actuar, pensar o de ver el mundo de una persona, y éste en su contexto hace lo mismo con aquellos que son miembros de su círculo cercano, donde éste ocupa una estatus superior al resto, entonces, hay una relación transitiva entre aquellos que originaron el mensaje y aquellos que lo multiplican. Lo que lleva que la pequeña influencia que estos repartos pueden hacer que se incline la balanza para uno u otro lado.

“*Take back control*” es la propaganda política del Brexit en Reino Unido, éste es un eslogan que posee una fuerza y profundidad discursiva por sí misma, ya que no se puede considerar que es lo mismo decir “*toma el control*” que “*retomar el control*”; primeramente se apela a la emotividad, donde cada sujeto que se haya visto afectado por la entrada del Reino Unido a la Unión Europea, recordará los momentos en que su nación se “*pertenecía*

⁴⁷ Verdad en el sentido que Nietzsche entiende por verdad en “Sobre verdad y mentira en el sentido extramoral”; “¿*Qué es entonces la verdad? Una hueste en movimiento de metáforas, metonimias, antropomorfismos, en resumidas cuentas, una suma de relaciones humanas, que ha sido realzadas, extrapoladas y adornadas poética y retóricamente y que, después de un prolongado uso, un pueblo considera firmes, canónicas y vinculantes; las verdades son ilusiones de las que se han olvidado que lo son; metáforas que se han vuelto gastadas y sin fuerza sensible, monedas que han perdido su troquelado y no son ahora ya consideradas como monedas, sino como metal*” (Nietzsche F. , 2017, pág. 28).

⁴⁸ Teoría memética: Richard Dawkins, “(Foucault, Vigilar y castigar, 2003)”.

a sí misma”, lo que significa que sus destinos dependían de sí mismos, que estaban en sus manos, es decir, bajo su control; segundo, la remembranza de un tiempo que pudo o no ser mejor, apelando a una memoria subjetiva difusa donde se pudo o no poseer el control; tercero, el “*retomar*” no solo implica los dos puntos anteriores, sino que además, es un desdeñamiento por lo hecho desde que se dejó de poseer el control, es decir, que el sujeto no se pertenece o no se identifica por lo hecho desde que dejaron de ser dueños de sus destinos, no hay un sentido de pertenencia. Además, la puesta en escena de “*Take back control*”, asume algo dicho en relación a la captura del tiempo, o sea, la captura de lo actual, ésta remite al sujeto a situar su mirada sobre el presente actual desde un pasado que fue “*mejor*”; la particularidad de la remembranza de un pasado que pudo o no ser, cambia el foco virtual (o conjunto de imágenes virtuales) del sujeto a un momento que ya no es, donde el emisor del mensaje se queda con la actualidad del sujeto (político, económico o social) y así poder ejercer su voluntad.

Lo anterior también se puede ver claramente en la propaganda del “*Rechazo*” con miras al plebiscito para una nueva constitución para nuestro país. Buscando los mismos resultados, esta propaganda discursiva busca apelar, primeramente, a una memoria subjetiva, pero que no están difusa como el discurso anterior, puesto que la memoria de los sujetos se encuentra fresca, ellos no poseían el control y lo recuerdan vívidamente; segundo, siguiendo de una manera el punto anterior, se busca reemplazar la memoria vivida de una política no representativa, con los recuerdos vividos de las protestas de la revuelta social de Octubre 18, apelando a la falta de control del proceso social; tercero, se busca el desdeñamiento de la pertenencia que los ciudadanos, que regularmente no van a las protestas, con las demandas sociales; cuarto, se busca generar un proceso de

resometimiento, utilizando el método de la urgencia como eslabón que llevará a los ciudadanos a votar rechazo, es decir, el sujeto se resomete en virtud de la urgencia de su necesidad, donde se da el proceso *win to win*, lo que significa que si tú te resometes tus necesidades serán cubiertas con celeridad. Todo lo dicho significa, en resumidas cuentas, no alterar el “*Dispositivo*” del poder y mantener los procesos ideológicos que han dominado la esfera político social. Siendo la revolución de Octubre 18 un movimiento totalmente diferente al del Brexit, por lo que todas las propagandas impulsadas por el contra movimiento que es el “*Rechazo*” son bastante fútiles, se debe considerar que el pensamiento que generó la revolución no puede caer presa de los viejos porta estandartes de la izquierda, ya que muchos de ellos se hacen eco de las imágenes para poder mover las masas a su favor, en consecuencia, para satisfacer sus intereses. De este modo, las imágenes virtuales que serán focalizadas buscarán arrancar al individuo de su presente, para mantenerlo en un pasado indeterminado.

Aunque la imagen focalizada no representa en absoluto nada nuevo, ya que desde hace miles de años que se usan como propaganda, o más bien dicho, como divulgación de “hechos”, tal como se puede ver en las paredes de templos del antiguo Egipto; uno de los más característicos es Abu Simbel, donde Ramsés II relata su victoria contra los Hititas en la batalla de Qadesh (Kavanagh, 2018), y es a través de policromos que uno de los más reconocidos faraones del antiguo Egipto, mostró un hecho que según la historiografía tradicional no ocurrió como se narra en las paredes del templo, ya que tras la batalla que buscaba la anexión de Siria al territorio del Faraón, Egipto tuvo que abandonar toda pretensión de conquista sobre ésta, es por ello que podemos hablar de las formas tempranas de proselitismo político – en algo que todavía no es político, y en consecuencia todavía no

es proselitismo – la imagen se focalizaba en narrar una proeza del Faraón a todos los visitantes del templo. Es así que la divulgación focalizada de imágenes no es para nada un fenómeno contemporáneo, también se puede pensar en las imágenes sexuales de la destruida ciudad de Herculano y Pompeya (García Calero, 2014) – ambas destruidas por el volcán Vesubio – donde el foco eran todas aquellas personas en busca de sexo, la promoción se hacía a través de imágenes en las paredes que indicaban que hacían en tal lugar, pero esto no solo se limitaba a los lupanares, ya que además el sexo era moneda de cambio en tabernas y el mercado. Sin embargo, la imagen focalizada expresada como divulgación o propaganda solo se movía entre las masas en aquellos tiempos carecía del factor impacto tal como lo concebimos hoy en día, ya que la narración del hecho poseía dicho valor por sí misma si la hacía una autoridad. Esto lo podemos ver en las campaña difamatoria contra los sarracenos en el periodo de las cruzadas, la persecución contra Giordano Bruno o los herejes en general; lo último se puede apreciar en el célebre, controversial y abominable libro “*Malleus Maleficarum*” o “*El Martillo de las brujas*”, que era el instructivo para “cazar brujas”; dicho manual poseía imágenes que mostraban como los brujos – por sobre todo brujas – intimaban, en un amplio espectro de la palabra, con el diablo, mostrando lugares y acciones que resultarían constitutivas de brujería; es así como el impacto en la edad media y bien entrada la modernidad. También debemos agregar la monstrificación de los indígenas americanos por parte del viajero europeo; el período que comprende entre el siglo XVI y XVIII, cada navegante de renombre generaba su propio relato, lo que determinaba la visión de las personas del viejo mundo sobre los del nuevo, esto se daba, ya que las transcripciones de las notas de los viajes mostraban en sus portadas personas sin cabeza, con cola, gigantes u orejas como bolsas descomunales (Carreño,

2008). De este modo, la narración del hecho poseía valor de impacto por sí misma solo si la hacía una autoridad.

Es en el periodo de la ilustración donde la propaganda o publicidad comienza a configurarse contemporáneamente. La autoridad ya no bastaba para darle validez a una imagen o relato, lo podemos ver en las caricaturas de la aristocracia francesa antes, durante y post revolución, el impacto ya no estaba en la autoridad, sino que estaba en lo satírico – tal como la revista Charlie Hebdo en la actual Francia – y en la capacidad de cada quien para interpretar las imágenes. El factor de impacto – que no solo se debe limitar a una cuestión que sobre pasa los límites de la ética y moralidad vigentes, sino que se debe determinar por el nivel de afección que produce – se comienza a configurar tal como lo concebimos hoy en día, donde una imagen no se basa totalmente en la “*verdad*” de una autoridad, sino que se fundamenta principalmente en el nivel de afección que produce al receptor – lo que no quiere decir que la grandilocuencia publicitaria y la “*voz de la autoridad*” no sean factor de impacto – donde la mayoría de las veces un cambio de nombre por uno más rimbombante (premium, supreme, diet, light, etc.) termina afectando mucho más a largo plazo que uno grandilocuente y transgresor. Sin embargo, para los publicistas sigue siendo un disparo a la bandada, un disparo efectivo pero no muy eficiente, ya que a pesar de que han buscado perfeccionar sus mecanismos a través de *focus group* – extrapolando el grupo a la sociedad en general – y la inclusión de diversas ramas de las humanidades, termina siendo la personalidad de cada individuo lo que determina al final del día sí un consumidor comprará tal o cual producto. Es así como “*Take back control*” agrupa tres elementos, dos ya mencionados como el de la eficacia del disparo a la bandada que representa el factor de impacto, el factor autoridad – científico-político/saber-poder – y

el tercero es un disciplinamiento paulatino que solo la publicidad focalizada, ayudada por *la red social*, puede lograr. Como ya mencionamos con anterioridad, éstas se volvieron ese lugar donde los usuarios muestran su vida, con ciertos matices, pero que no logran distorsionar de gran manera la identidad del individuo. Y es gracias a esto que las diversas ramas de la *Data Science* se han vuelto la nueva ciencia incluida por los publicistas. Volviendo al disciplinamiento paulatino, son las imágenes y relatos que se ofrecen en *la red social* por los publicistas e *influencer* los que se transforman en ejercicios de disciplinamiento tal como lo expone Foucault en “*Vigilar y Castigar*”, donde se ataca directamente a las debilidades de la personalidad de cada individuo, donde las cosas simples retoman su valor de impacto. De este modo, que éstos al hacer uso de los datos también hacen uso del cuerpo

De este modo el ejercicio de disciplinamiento a través de imágenes se vuelve un ejercicio estético propio de la estética del capitalismo, ya no hay una distinción entre consumidor informado y desinformado – tal como lo piensa Lipovetsky con el consumidor anómico y el experto – donde uno se puede disciplinar y el otro aparentemente no, esto se debe a que ninguno está exento del disciplinamiento estético del capital, puesto que por una parte, ambos consumen imágenes; y por otra parte, tal como lo piensan Deleuze y Guattari, el capitalismo no posee límites exteriores que lo contengan, todo lo contrario, sus límites son interiores, lo que para este caso quiere decir que el disciplinamiento a través de imágenes no distingue entre consumidor informado o desinformado, ya que el encargado de distinguirlos es el medio de producción de imágenes, que produce focalizadamente para tal o cual consumidor.

Ante todo lo dicho, hay un aspecto que no hemos tocado, y es el fenómeno de la

actualidad. Sin lugar a dudas ésta pertenece a *lo actual*, pero podemos cuestionarnos ¿dónde se encuentra hoy la actualidad? Si tal como lo piensa Deleuze, podemos decir que *lo actual* es “ $n + 1$ ” de *lo virtual* en relación con la actualización – no como futuro sino como lo que será – es decir, que *lo actual* siempre ira un paso delante de *lo virtual* – obviamente dejando el factor incógnita a un lado – sin embargo, en los juegos de espacio tiempo nada es absoluto, ya que con la fenomenización de *lo virtual* mediada por la técnica, ésta es parte de *lo actual*, es decir, que a través de la mediación técnica puede ser actual, es entonces que puede a su vez configurar su propia actualidad, y es de este modo que la actualidad puede ser un fenómeno *intervirtual*, ya que en el momento del consumo de las imágenes virtuales estas configuran su propia actualidad para el consumidor, lo que conlleva que para ese momento *lo actual* pase de ser el presente-actual a ser el presente-pasado, dejándole el presente-actual a la actualidad virtual, o sea, que *lo actual* es equivalente a un “ $n - 1$ ”, *lo virtual* es n en tanto que es una actualidad y el consumidor es “ $n - x$ ” en tanto que es afectado indeterminadamente por la actualidad virtual. Es entonces, que nos podemos cuestionar, cuán actuales son nuestros cuerpos, o más bien, pensándolo desde el juego de espacio y tiempo, en qué momentos somos actuales y en cuáles nuestro cuerpo es indeterminado.

Lo expuesto confirma algo ya dicho en la introducción sobre poner los mil ojos de Argos sobre la ética de los grandes promotores de la tecnología, ya que siempre hay personas que buscan utilizarla para sus propios fines.

3. *Conclusión de sección*

Las tecnologías de poder van variando a través del tiempo, unas se dejan de usar, otras se readaptan, y siempre se está en la búsqueda de nuevas formas de establecer control sobre otros. Es así, que pensar la dimensión biopolítica de *lo virtual* se vuelve imprescindible para nosotros, ya que no podemos estar al margen de una tecnología que domina nuestras vidas, éstas serían absolutamente diferentes sin ésta; y lo dicho se puede ver en el film “*Transcendence*” (2014), que al margen de su trama, el final nos muestra un mundo sin *lo virtual* como fenómeno, sin aparatos inteligentes que nos ayuden a hacer nuestras vidas más simples, una vida pre-tercera Revolución Industrial, es decir, un mundo desglobalizado. Es por ello, que determinar la posición en la que ésta se encuentra como tecnología de poder se vuelve fundamental, y es así, que acudimos a tres pensadores biopolíticos: Foucault, Agamben y Esposito.

Nuestra intención más que presentar sus interpretaciones, fue utilizarlos como herramientas para desarrollar nuestro planteamiento, es por esta razón, que nos hicimos de estos dos conceptos de la analítica agambeniana como lo son ζῶή y βίος, y además de χρήσις o χρήσθαι. Los dos primeros fueron pensados en torno al paradigma inmunitario/comunitario de Roberto Esposito – comprendemos la distancia que éste guarda sobre los conceptos de Agamben – con el fin de establecer aquello que es primordial para las tecnologías de control. Foucault, nos ayudó a indagar el por qué *la red social* es tan exitosa y se configura como una tecnología de poder, y cómo hay un *dispositivo* social socializador que nos exige entrar en ésta. Además, en torno a sus exégesis del poder disciplinar y soberano, pensamos los modos de sujeción presentes en *la red social* actual.

Es así, que *considerar aspectos fundamentales planteados por Agamben, Foucault y Esposito, para pensar la dimensión biopolítica de lo virtual, nos permitió articular un marco teórico para hacer una interpretación de los dispositivos presentes en la red social y cómo ésta usa los cuerpos,*

De los modos de sujeción, resultaron los repartos presentes en *lo virtual*, y cómo estos fueron cambiando con el tiempo. Se pensó además, las relaciones no isotópicas del reparto en relación con la propaganda del “*Brexit*” y el “*Rechazo*”. Y cómo las imágenes virtuales pueden cambiar la perspectiva de los individuos dependiendo de quien las emita. Lo que nos lleva a los juegos de espacio y tiempo, donde quien configure la actualidad del fenómeno de *lo virtual*, será quien posea el control de la tecnología de poder más importante en la historia humana.

III. Conclusión general y aperturas

1. Conclusión general

¿Cómo ordenaremos la vida (ζῶή y βίος)? ¿Sucumbiremos ante la rampante y estruendosa marcha de Silicon Valley? ¿Serán éstos los que ordenen la vida a mediados del siglo XXI? ¿Qué papel jugaremos en este escenario? ¿Acaso seremos solo piezas sacrificables de un tablero? ¿Podremos en algún momento ser dueños de nosotros mismos y nuestro destino si dejamos nuestra información para el libre uso de una *red social*? Preguntas legítimas para quienes nos cuidamos y preocupamos de que los derechos humanos nos protejan de aquellos que son incapaces de ver sus propios límites. En este sentido, si hay algo que el concepto de *χρήσθαι* nos enseña, es que el usar los datos de otro es un uso del otro, y sí abuso de sus datos, entonces, abuso de ese otro.

Esta empresa jamás hubiese sido posible si seguíamos los caminos tradicionales de pensamiento que contrastan entre apariencia y esencia, donde no se aventuran a pensar o reflexionar las condiciones de aparición de los fenómenos. Es así, que utilizar a Lévy y Deleuze nos sirvió para apreciar errores que muchas veces se pasan por alto, el primero al utilizar la elucidación del segundo como esencia de *lo virtual*, no hacia justicia a tan exiguo pensamiento, y reduce, o más bien, relega un término tan rico y que puede ser muy fructífero para quien lo investigue, a una mera sombra, a una silueta que jamás carente de la posibilidad de adquirir forma.

En el sentido de lo anterior, nos hicimos de la caja de herramientas que es Deleuze para presentar una reflexión de las condiciones de aparición del fenómeno que hoy en día

es *lo virtual*. El concepto de máquina que el autor francés plantea en “*El Antiedipo*”, subvierte toda dialéctica, y además, es la interpretación precisa para pensar el acaecimiento de las múltiples virtualidades de las que hacemos uso a diario.

Seríamos injustos sino le reconociéramos una cosa a Lévy, éste nos presentó el pensamiento de un autor no solo magnífico y uno de los más importantes de la segunda mitad del siglo pasado, sino que también, es muchas veces rehuido, ya que sus exégesis son para muchos un tanto complejas comprender, estudiar e interpretar. Sin embargo, no nos cabe más que agradecer, puesto que nos encontramos con un correlato entre la máquina de Turing y el *cogito* deleuziano, lo que no solo es meritorio, sino que además, le otorga plena vigencia en un mundo que parece ser devorado por la técnica. Y es así, cómo el pensamiento de Deleuze nos sirvió como caja de herramienta que nos llevó de un análisis metafísico a uno político, hubiésemos sido incapaces de pensar la fuerza disruptiva que es el fenómeno de *lo virtual*, si lo dejáramos empantanado en el binomio real/irreal; sería complejo pensar aquellos movimientos que la *Weltanschauung siliconiana* hace con conglomerados si nos quedásemos atrapados en las reflexiones disyuntivas exclusivas.

Cómo podríamos pensar fenómenos como los asistentes virtuales: Siri, Google Now y Cortana. Éstos carecerían absolutamente de toda potencia modificadora de mundo si estuviesen *fuera-de-ahí*. Los asistentes hacen una oferta racional a sus dueños, les dicen cuál es la acción más racional a tomar en base a las condiciones de éste – perfil psicológico, geografía, tendencia política, contactos, biografía, etc. – y cómo la oferta se racionaliza teniendo en cuenta un yo virtual, lo más lógico es aceptar alguna de las ofertas de nuestro asistente. No obstante, la oferta racional no se detiene ahí, ésta la podemos ver en las diversas redes sociales y páginas web asociadas a los buques insignia de Silicon Valley;

cada persona lo puede verificar buscando un objeto que desee adquirir en el buscador de Google, y le aparecerán posteriormente ofertas en su *red social*.

La deriva de lo anterior, es el “*hack*” del *cogito*, y ésta presupone la *χρήσθαι*, ya que le damos acceso a la tecnología de indagar en nuestros rasgos tanto psicológicos como gnoseológicos al aceptar el contrato de las *redes sociales*, lo que implica que éstas hagan uso de nuestro cuerpo y nos mantengan en un indeterminado, al imponer las condiciones del juego virtual. Esto no es una cuestión absoluta o total, ya que a pesar de la masividad de las *redes sociales*, la tecnología que les puede dar ese control aun no llega a todos los rincones del mundo. Sin embargo, cada día, mes y año que transcurre, éstas abarcan cada vez más.

La deriva política nos exige una biopolítica, pero aún faltaba algo que refutar a Lévy para que todo argumento ontológico que simbolice que *lo virtual* es una vacuidad sea echado por tierra. De este modo, Lévy nos presenta a Michel Serres, quien en su elucidación sobre nuestro tema, hace un *ἀνάλογον* con la analítica heideggeriana del *ser-ahí* para plantear que *lo virtual* es un *fuera-de-ahí*.

Es así, que Serres en su exégesis utiliza a Maupassant y el navegador normando, y se pregunta: “¿Cuál de los dos conoce mejor el espacio? ¿El errante que se mueve sin parar o el hogareño que explora su vecindario, con desplazamientos usuales, pero inusitados?” (Serres, 1995, pág. 60). Detrás de estas preguntas se esconde el duelo entre *lo real* y *lo virtual*, no hay quién conozca mejor la tierra que *lo real*, puesto que *lo virtual* viene y va. Pero solo es a través de lo forastero que se puede estar abierto a la tierra. Y con respecto a esta última, entraña todas las cosas, y en éstas se pliegan la tierra y el mundo.

¿Por qué se hace necesario pensar la dimensión biopolítica de *lo virtual*? Por el

hecho de que ésta supone dispositivos, dinámicas y repartos que condicionan nuestro actuar. El reflexionar el dispositivo que posibilita que las *redes sociales* sean tan necesarias para un individuo, nos permite pensar cuánto dominio o sujeción ejercen o pueden ejercer éstas sobre nosotros; se debe recordar que a pesar de que no todos tienen un perfil de Facebook, ésta hace un perfil fantasma sobre éste, en consecuencia, la sujeción o el dominio está presente a pesar de no poseer un perfil oficial. De este modo, la problemática de la *χρήσθαι*, se presenta de tal manera, que cada vez que se hace uso de los datos de otro, lo que hacemos es usar el cuerpo de ese otro, ya que al “*entrar en relación de uso con algo, debo ser afectado por ese algo constituirme a mí mismo como aquél que hace uso de algo*” (Agamben, 2017). Lo anterior nos lleva a extrapolar la máxima de la seguridad informática como “*no body is safe*”.

El siguiente punto fundamental que se abordó en esta memoria, es la redefinición, o más bien, actualización del concepto de “*la red social*”, y cómo se hace referencia al conglomerado empresarial que constituye la mayor conexión de personas en la historia, y que va más allá, de una red social individual como Telegram o una de las más usadas antes de Facebook como lo fue MSN. La empresa Facebook articuló una tecnología de poder de conexión global, todos eventualmente pueden conocerse con todos, todos pueden saber eventualmente de la vida de todos, pero esa información se reserva para quienes puedan pagar por ella. Es entonces, que asocia la mayor parte de la vida de un usuario con otros, y éstos al querer mostrarse, asocian sus cuerpos a una tecnología que los usa o más bien los explota, a través de sus millones de conexiones.

Ahora bien, ¿qué dispositivo es el que sustenta el éxito en que se convirtió Facebook y qué la llevo a ser *la red social* que es hoy? Desde niños nos obligan a hacer

cosas tan simples como compartir, jugar, ser vistos entablando relaciones comunicativas con otros, es por ello que pensamos el dispositivo social socializador que se impone a todos desde que se nace, y monstrifica a aquellos que no se dejan subsumir por éste, poniendo el ojo de control y vigilancia en cada individuo, para así poseer una mayor capacidad normalizadora, y sin éste *la red social* no sería la tecnología de poder que es. De este modo, comenzamos a explorar una paradoja como lo es la del ermitaño, ya que por un lado, se deja que algunos se retiren para encontrar la “*iluminación*”; y por otro, se castiga a aquellos que por los motivos que sean no se dejan vigilar por otros. Es por ello, que presentamos los ejemplos del Fausto de Marlowe y Goethe, para ejemplificar, cómo el retirarse, atenta contra la sociedad, y que estos son una amenaza para la vida (ζῶή y βίος).

Consiguientemente, presentamos cómo es que *la red social* utiliza los mecanismos tanto del poder soberano como del disciplinar, para generar una sujeción sobre los individuos; obviamente, son mecanismos actualizados ya que una eliminación virtual equivale a la eliminación de una parte del cuerpo del individuo. A su vez un ataque virtual, a un perfil de *la red social* es una acometida directa contra el cuerpo integral del individuo.

Al pensar el reparto de *lo virtual*, al comienzo lo hicimos por separado, ya que en ésta existían dinámicas que no eran propias del reparto de lo sensible, sin embargo, a medida que se fue avanzando, comenzamos a notar – en concordancia con las máquinas deseantes – que el primero no es más que otra modalidad del segundo.

Pensamos, el reparto desde el *influencer*, y es por ello, que nos hicimos de la “*Hermenéutica del sujeto*” de Foucault, y su clase sobre la Ἐπίμελεια ἑαυτοῦ, que pertenece a la primera parte de la clase del 28 de marzo de 1984. Pensar este elemento, nos hizo elucidar el por qué en las redes sociales como Facebook, Instagram y Twitter, las

personas siguen a otras, consumen los contenidos que éstos suben, quieren ser como éstas, compran lo que éstas compran, etc. La Ἐπιμέλεια fue ese elemento que sirvió para pensar al *influencer*, y cavilar además, cómo el gobierno de sí mismo trasunta como gobierno de los otros. De este modo, se llegó a la interpretación de la vida otra que éstos ofrecen, y cómo se construyó ésta.

La exhibición de una vida otra a la que todos pueden acceder gracias a la cuarta revolución industrial, ha traído como consecuencia un reparto de *lo virtual* que puede ser manipulado por los *influencer*. Es por ello, que utilizamos de ejemplo la campaña del Brexit, ya que aquí hubo una flagrante manipulación tanto de los datos pertenecientes a los usuarios como de figuras públicas reconocidas. El reparto común se da con que todos son *influencer*, las distinciones se dan en la cantidad o calidad de la influencia.

Más allá del caso Brexit, lo importante es que hay muchas problemáticas biopolíticas que reflexionar, y una de ellas es la relación del cuerpo físico y el cuerpo virtual, y cómo el uso del segundo afecta al primero; el siguiente elemento a elucidar, es cómo afecta la tecnología de poder que es *la red social* Facebook a los cuerpos que gobierna; consiguientemente, cómo el cuidado de sí mismo se vuelve gobierno de los otros, y cómo nos dejamos afectar por estos otros; el siguiente aspecto a pensar, es en qué momento se encuentran nuestros cuerpos, es decir, cuándo somos actuales y cuándo somos indeterminados en el reparto del tiempo.

Al comprender el trasfondo metafísico de lo virtual y por consiguiente, de los espacios virtuales, logramos dilucidar ciertos aspectos del reparto inteligible/sensible como un reparto biopolítico.

2. Aperturas

A nuestro juzgar existen dos aperturas que hubiésemos querido tratar:

1) *Tecnodemocracia*: ya que la aplicabilidad político-social de un sistema como el blockchain, puede significar el fin de las democracias representativas, ya que el poder ostentar con una red incorruptible, sumado a eso el acceso que la gran mayoría por no decir todos los ciudadanos pueden tener a una red blockchain a través de internet, y una capacidad de cálculo que no es necesaria que sea ilimitada ya que se divide entre los nodos, dejará obsoleta la política tradicional; el poder de decisión estará en la palma de la mano de cada ciudadano.

2) *La communitas en tiempos de immunitas*: El 29 de enero de 2020 se decretó en la provincia de Hubei en China la primera cuarentena total por el coronavirus, la provincia prácticamente quedo sellada, nadie entra y nadie sale; luego el virus fue declarado pandemia el 11 de marzo del mismo año; a muchas personas los tomó desprevenidos, donde las medidas no solo han sido las cuarentenas totales, sino que además se dio el múltiple cierre de fronteras a nivel mundial. Hay países como España e Italia en Europa, y Estados Unidos en América que ven cómo sus sistemas de salud colapsan ante lo que muchos han llamado descuido o apatía por el otro, donde sea privilegiado a la economía por sobre la vida, y esto es el caso de Inglaterra y Brasil, donde se han dado medidas y declaraciones desafortunadas.

Muchas personas se han visto separadas de sus seres queridos a los que no pueden ver y aún menos tocar (por recomendación sanitaria), es por ello que se ha hecho hincapié fuertemente en la utilización de las redes sociales, incluso se han hecho llamados por

televisión a hacer perfiles en Facebook a los adultos mayores, ya que estos representan el mayor grupo de riesgo ante una infección del virus, para así poder mantener contacto con éstos.

La *communitas* ese aspecto que según Esposito y Lipovetsky cada vez se ve más relegado ante los individualismos hedonistas o la promoción de la *immunitas*, donde al parecer según estos postulados estamos cada vez más separados, más lejanos los unos de los otros. Sin embargo, la promoción de la utilización de las redes sociales ha posibilitado algo sin precedentes en la historia, que es poder mantener la *communitas* a pesar de la *immunitas*; a nuestro juzgar un análisis de este momento tan importante en la historia de la humanidad – según la ONU no hubo una crisis tan grande desde la Segunda Guerra Mundial – sería interesante para una investigación posterior, ya que se deben pensar las inconmensurables diferencias existentes entre las diversas cuarentenas obligatorias que se han dado en la historia – como la decretada para la gripe española o aún más atrás la declarada para la peste negra, que además es la primera vez que se decreta cuarentena como método para combatir el contagio – donde hubo una oposición clara entre *communitas* e *immunitas*, y además hay mucha literatura para comparar dichas cuarentenas con la del coronavirus o covid-19. De este modo, *lo virtual* se situó entre el complemento y el suplemento de la *communitas*.

IV) Bibliografía

- Adams, J. T. (1931). *The epic of America*. Transaction Publishers.
- Agamben, G. (2006). *Homo sacer I. El poder soberano y la nuda vida*. Valencia: Pre-textos.
- Agamben, G. (2017). *Stasis. La guerra civil como paradigma político*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Agamben, G. (2018). *Homo Sacer IV, 2, El uso de los cuerpos*. Valencia: Pre-Textos.
- Álvarez, R. (12 de Noviembre de 2019). <https://www.xataka.com>. Recuperado el 3 de Abril de 2020, de <https://www.xataka.com/robotica-e-ia/director-inteligencia-artificial-tesla-nos-explica-video-como-entrenan-sus-redes-neuronales-para-uso-autopilot>
- Amer, K., & Noujaim, J. (Dirección). (2019). *Nada es privado* [Película].
- Antonelli, M. (2011). El capitalismo según Gilles Deleuze: inmanencia y fin de la historia. *Cuadernos de filosofía*, 51-66.
- Aristóteles. (2005). *Ética a Nicómaco*. Madrid: Alianza.
- Baudrillard, J. (2009). *La sociedad de consumo*. Madrid: Siglo veintiuno editores.
- BBC News Mundo. (30 de Diciembre de 2019). *BBC*. Recuperado el 20 de Junio de 2020, de <https://www.bbc.com>: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-50948086>
- Bohrmann, K. (1983). *Die Welt ALS Verhältnis: Untersuchung Zu Einem Grundgedanken in Den Spaeten Schriften Martin Heideggers*.
- Carreño, G. (2008). El Pecado de Ser Otro. Análisis a Algunas Representaciones Monstruosas del Indígena Americano (Siglos XVI - XVIII). *Revista chilena de antropología*, 127-146.
- Clement, J. (7 de Enero de 2020). *statista.com*. Recuperado el 20 de Abril de 2020, de <https://www.statista.com/statistics/209117/us-internet-penetration/>
- Datosmacro.com. (2019). *datosmacro.com*. Recuperado el 2019 de Noviembre de 2019, de <https://datosmacro.expansion.com/pib/chile?anio=2018>
- Datosmacro.com. (s.f. de s.f. de 2020). *Datosmacro.com*. Recuperado el 20 de Abril de 2020, de <https://datosmacro.expansion.com/demografia/matrimonios>

- De Giorgi, A. (2006). *El gobierno de la excedencia. Postfordismo y control de la multitud*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: estudios sobre cine I*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1986). *El Pliegue*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (2000). *Nietzsche*. Madrid: Arena Libros.
- Deleuze, G. (2002). *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Deleuze, G. (2004). *El antiedipo*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (2008). *La filosofía crítica de Kant*. Madrid: Cátedra.
- EFE / 20MINUTOS. (7 de Julio de 2013). <https://www.20minutos.es>. Recuperado el 15 de Abril de 2020, de <https://www.20minutos.es/noticia/1850380/0/caso-snowden/cronologia/espionaje-ee-uu/>
- Esposito, R. (2002). *Immunitas. Protección y negación de la vida*. Madrid: Amorrortu.
- Esposito, R. (2006). *Bíos*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Fernández, R. (23 de Mayo de 2019). *statista.com*. Recuperado el 20 de Abril de 2020, de <https://es.statista.com/estadisticas/637978/porcentaje-de-familias-con-acceso-a-internet-de-banda-ancha-en-la-union-europea/>
- Ferro, D., & Swedin, E. (2009). Computer Fiction: “A Logic Named Joe”. Towards Investigating the Importance of Science Fiction in the Historical Development of Computing. *International Federation for Information Processing*, 84-94.
- Foucault, M. (1994). *La Hermenéutica del sujeto*. Madrid: Las ediciones de la Piqueta.
- Foucault, M. (1999). *Los anormales*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Foucault, M. (2001). *Defender la sociedad*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Foucault, M. (2002). *La arqueología del saber*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- Foucault, M. (2003). *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- Foucault, M. (2007). *Historia de la sexualidad. 1- La voluntad de saber*. Madrid: Siglo veintiuno editores.
- Foucault, M. (2010). *El coraje de la verdad*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Foucault, M. (2014). *El poder psiquiátrico*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

- Galeano, S. (31 de Enero de 2020). <https://marketing4ecommerce.net>. Recuperado el 2 de Abril de 2020, de <https://marketing4ecommerce.net/usuarios-internet-mundo/>
- García Calero, J. (11 de Abril de 2014). *abc.es*. Recuperado el 23 de Abril de 2020, de <https://www.abc.es/cultura/libros/20140411/abci-pompeya-ciudad-comercio-sexual-201404101734.html>
- Goethe, J. W. (2011). *Fausto*. (M. J. González, & M. A. Vega, Edits.) Madrid: Alianza.
- Han, B. C. (2014). *El enjambre*. Barcelona: Herder.
- Haynes, T. (Dirección). (2019). *Brexit: Uncivil war* [Película].
- Heidegger, M. (1976). *El origen de la obra de arte*. (R. Kay, Trad.) Santiago, Chile: Ediciones departamento de estudios humanísticos.
- Heidegger, M. (1992). *Arte y poesía*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Heidegger, M. (1994). *Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Heidegger, M. (2000). El final de la filosofía y la tarea del pensar. En M. Heidegger, *Tiempo y ser* (págs. 3-12). Madrid: Tecnos.
- Heidegger, M. (2001). *Hitos*. Madrid: Alianza.
- Heidegger, M. (2005). *Aclaraciones a la poesía de Hölderlin*. Madrid: Alianza.
- heidegger, M. (2006). *Carta sobre el humanismo*. Madrid: Alianza.
- Heidegger, M. (2016). *Ser y tiempo*. Santiago de Chile: Universitaria.
- Heidegger, M., & Fink, E. (2017). *Heráclito*. Ciudad de México: Fondo de cultura económica.
- Hobsbawm, E. (1999). *Historia del siglo XX*. Buenos Aires: Crítica.
- Kant, I. (2007). *Crítica de la razón pura*. Buenos Aires: Colihue.
- Kavanagh, E. (23 de Julio de 2018). [despertaferro-ediciones.com](https://www.despertaferro-ediciones.com). Recuperado el 23 de Abril de 2020, de <https://www.despertaferro-ediciones.com/2018/propaganda-politica-en-el-antiguo-egipto/>
- La Vanguardia. (8 de Agosto de 2020). [lavanguardia.com](https://www.lavanguardia.com). Recuperado el 11 de Agosto de 2020, de <https://www.lavanguardia.com/economia/20200807/482696032442/mark-zuckerberg-fortuna-riqueza-ricos-millonarios.html>
- Lévy, P. (1998). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, España: Paidós.

- Lipovetsky, G. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona, España: Anagrama.
- Lorca Leiva, J. (2018). *La risa de los Cínicos. Variaciones en torno a la figura del Cinismo en filosofía*. Santiago: Tesis doctoral.
- Marlowe, C. (2009). *La trágica historia de la vida y muerte del doctor Fausto*. (J. C. Santoyo, & J. M. Santamaría, Edits.) Madrid: Cátedra.
- Martínez Matías, P. (2008). Técnica y realidad: hacia una comprensión de lo virtual. *Ontology studies*, 199-208.
- Martínez Matías, P. (2008). Técnica y realidad: hacia una comprensión de lo virtual. *Ontology Studies*(8), 199-2008.
- Matilla García, M., & Vásquez Hernández, F. J. (2000). Determinismo, no linealidad y caos. Comentarios y reflexiones sobre la obra "Caos y orden". *Empiria. Revista de metodología de Ciencias Sociales*.(3), 167-175.
- Millán, V. (9 de Agosto de 2020). *hipertextual.com*. Recuperado el 11 de Agosto de 2020, de <https://hipertextual.com/2020/08/google-facebook-apple-amazon-monopolio>
- Nadkarni, A., & Hofmann, S. (26 de Noviembre de 2011). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov>. Recuperado el 20 de Febrero de 2020, de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3335399/>
- Nietzsche, F. (2017). *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Madrid: Tecnos.
- Nietzsche, F. (2017). *Sobre Verdad y mentira en sentido extramoral y otros fragmentos de filosofía del conocimiento*. Madrid: Tecnos.
- Noujami, J., Amer, K., Kos, P., Dreyfous, G., Korin, J. (Productores), Noujami, J., & Amer, K. (Dirección). (2019). *The great hack* [Película]. EEUU.
- Observatorio-ia. (26 de Junio de 2017). <https://observatorio-ia.com/>. Recuperado el 3 de Abril de 2020, de <https://observatorio-ia.com/chatbots-sorprenden-a-facebook-inventando-lenguaje>
- Ortega y Gasset, J. (1914). *Meditaciones del Quijote*. Madrid: Imprenta clásica española.
- Perrone, D. (2016). *La naturaleza y función del analogon de un esquema trascendental*. Buenos Aires: TeseoPress.
- Pisani, F. (23 de Julio de 2008). elpais.com/. Recuperado el 20 de Abril de 2020, de https://elpais.com/diario/2008/07/24/ciberpais/1216864283_850215.html

- Pwc network. (27 de Junio de 2017). *Pwc Global*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2019, de https://www.pwc.com/gx/en/news-room/press-releases/2017/ai-to-drive-gdp-gains-of-15_7-trillion-with-productivity-personalisation-improvements.html
- Sadin, E. (2018). *Silicolonización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Saidel, M. (2013). Lectura de la biopolítica: Foucault, Agamben, Esposito. *Opción*, 88-107.
- Salinas, A. (10 de Mayo de 2017). *mott.marketing/*. Recuperado el 22 de Abril de 2020, de <https://mott.marketing/la-historia-real-del-exito-de-la-red-social-facebook/>
- Sepulveda, P. (1 de Febrero de 2016). *latercera.com*. Recuperado el 13 de Agosto de 2020, de <https://www.latercera.com/noticia/edad-para-casarse-llega-a-cifra-record-ellos-lo-estan-haciendo-a-los-35-anos-y-mujeres-a-los-32/>
- Serres, M. (1995). *Atlas*. Madrid: Cátedra.
- Sevilla, A. (s.f.). <https://economipedia.com/>. Recuperado el 20 de febrero de 2020, de <https://economipedia.com/definiciones/burbuja-de-las-punto-com.html#:~:text=La%20burbuja%20de%20las%20punto,las%20empresas%20relacionadas%20con%20Internet.&text=La%20mayoría%20de%20los%20negocios,realizados%20a%20través%20de%20Internet.>
- Statista.com. (17 de Abril de 2019). *es.statista.com*. Recuperado el 20 de Noviembre de 2019, de <https://es.statista.com/grafico/17734/cantidad-real-y-prevista-de-datos-generados-en-todo-el-mundo/>
- Tamés, E. (s.f.). Lipovetsky: del vacío a la hipermodernidad. *Tiempo carriátide*, 47-51.
- Torralba, C. (29 de Abril de 2019). *elpais.com*. Recuperado el 13 de Agosto de 2020, de https://elpais.com/internacional/2019/04/28/actualidad/1556487884_515159.html
- Torres Vargas, G. A. (2008). El uso del término "redes sociales" y algunas confusiones. *Investigación bibliotecológica*, 7-9.
- Torresi, G. (26 de Junio de 2016). *lavanguardia.com*. Recuperado el 3 de Abril de 2020, de <https://www.lavanguardia.com/vida/20160628/402820678482/cerebro-genio-matematico-excepcional-sin-cerebro.html>
- Verne, J. (2018). *Paris en el siglo XX*. Madrid: Akal.
- wearesocial.com. (2020). *wearesocial.com*. Recuperado el 2 de Abril de 2020, de <https://wearesocial.com/global-digital-report-2019>
- Weber, M. (2004). *La ética protestante y el 'espíritu' del capitalismo*. Madrid: Alianza.