

Doctor en Filosofía por la Universidad de Chile. Su campo de investigación es la filosofía política moderna y contemporánea, principalmente la conexión entre los preceptos liberales que yacen en las concepciones hegemónicas actuales acerca del ejercicio de la política como administración de recursos, el pensamiento instrumental y desarrollo tecnológico. Para realizar estos análisis recurre a las categorías de *animal laborans* (Hannah Arendt), *biopolítica* (Michel Foucault), *inmunización* (Roberto Esposito). Su desempeño académico se ha realizado en la Escuela de Postgrado de la Universidad ARCIS, Universidad de Santiago de Chile, Universidad de Chile, Universidad Alberto Hurtado de Chile y Universidad Academia de Humanismo Cristiano.

Historial editorial

Recepción: 17 de septiembre de 2020.

Revisión: 23 de octubre de 2020.

Aceptación: 17 de noviembre de 2020.

Publicación: 13 de diciembre de 2020.

La colonización del sudor: la Internet de las cosas y despolitización política

The colonization of sweat: the Internet of things and political depoliticization

A colonização do suor: a Internet das coisas e a despolitização política

Héctor Cataldo González

titoon1@gmail.com

RESUMEN

El siguiente documento es una síntesis de una investigación en curso acerca de la relación entre la realidad virtual y sus modulaciones e intensidades, con las categorías de biopolítica (Michel Foucault), inmunización (Roberto Esposito) y *animal laborans* (Hannah Arendt). Se exponen tres momentos de la realidad virtual, a saber, la relación clásica usuario/a y computador; la Internet de las cosas o 5G; y el asistente digital personalizado, los que son analizados y reflexionados a partir de cinco características de ésta: unir-separando, descorporización, velocidad, despolitización-desmundización y la inteligibilización de la carne. El hilo conductor de este análisis es la hipótesis de que la realidad virtual propende a una “colonización de la realidad sudorosa”.

Palabras clave: Realidad virtual, Libertad, Vigilancia, Mercado.

ABSTRACT

14 The following document is a synthesis of an ongoing investigation about the relationship between virtual reality and its modulations and intensities, with the categories of biopolitics (Michel Foucault), immunization (Roberto Esposito) and *animal laborans* (Hannah Arendt). Three moments of virtual reality are exposed, namely, the classic user-computer relationship; the Internet of things or 5G; the personalized digital assistant, which are analyzed and reflected on the basis of five characteristics of this: uniting-separating, disembodiment, speed, depoliticization-demundization and the intelligibility of the flesh. The common thread of this analysis is the hypothesis that virtual reality tends to a “colonization of sweaty reality”.

Keywords: Virtual Reality, Freedom, Surveillance, Market.

RESUMO

O documento a seguir é uma síntese de uma investigação em andamento sobre a relação entre realidade virtual e suas modulações e intensidades, com as categorias de biopolítica (Michel Foucault), imunização (Roberto Esposito) e *animal laborans* (Hannah Arendt). São expostos três momentos de realidade virtual, a saber, a clássica relação usuário-computador; a Internet das coisas ou 5G; e o assistente digital personalizado, que são analisados e refletidos a partir de cinco características deste: unir-separar, desencarnar, acelerar, despolitizar-desmundar e a inteligibilidade da carne. O fio condutor dessa análise é a hipótese de que a realidade virtual tende a uma “colonização da realidade suada”.

Palavras-chave: Realidade virtual, Liberdade, Vigilância, Mercado.

I. INTRODUCCIÓN

Sin duda que la “realidad virtual” es el problema de nuestro tiempo. En muchos rincones del saber y de sus respectivas disciplinas y comunidades académicas, se demanda que el desarrollo tecnológico acuda en su ayuda para resolver cuestiones acuciantes a su campo de conocimiento. Pero este desarrollo tecnológico no llega sin más, puesto que en realidad, cada vez más, se le exige que esa “ayuda” sea digital, algorítmica, informática y robótica. Quizá sea en los campos de la educación, automotriz, aeronáutica y médica donde más requerimiento se pida. Y, por supuesto, qué duda cabe de sus notables aportes en “beneficio” de las personas. En efecto, no se pondrá en duda los “beneficios” que estas tecnologías logran en la vida de ciertas personas, empero, y como se trata de una reflexión acerca de la tecnología virtual, deberé sentar el criterio con el que realizo este examen que, por lo demás, está nutrido y preñado de la sospecha hacia la neutralidad de la tecnología y de su distancia de los contextos polémicos en que ella se enraíza. Tomaré como principio rector la orientación crítica y reflexiva que Edmund Husserl realiza a Galileo Galilei en *La crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental*. En ella Husserl, en los primeros 12 párrafos, deja sentada una reflexión acerca de la obra de Galileo, que podemos sintetizar en el concepto acuñado por él de *descubridor-encubridor* (pp. 65-112). Este concepto, tomado metódicamente, indica que existe una dimensión de lo humano que queda encubierta, opacada, excluida, quizá a la espera de ser descubierta por los instrumentos, herramientas y técnicas que hacen posible “traducir” los fenómenos de la percepción a matemáticas y geometría; y en este caso específico de Galileo, “traducir” quiere decir “verdad”. Lo importante, entonces, del concepto *descubridor-encubridor* es la advertencia que Husserl deja caer sobre la ciencia: todo aquello que no puede ser “traducido” a matemáticas y geometría no tiene el carácter de verdadero y real. *Lo medible y cuantificable, es, por definición, real*. ¿Y qué componentes de la vida humana son difícilmente medibles y cuantificables? Por lo pronto, las preguntas y vericuetos acerca del sentido de la vida, la libertad, el amor, la justicia, las preguntas acerca del mundo, del mal, de las emociones y sentimientos, etc. En rigor, pues, mostrar que hay un ámbito de la existencia humana que no es tomada en cuenta como real y verdadera porque no es científica. En este mismo sentido, pero con una densidad menor, Neil Postman en *Tecnópolis* realiza una exposición similar acerca de la informática y aquello que va quedando excluido en el despliegue de ésta.

15

1 Conferencia pronunciada el 3 de diciembre en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Chihuahua, en el marco de la Semana de Investigación 2020b

Así, en mi análisis de la realidad virtual, procederé de manera similar a como lo hace Husserl, guardando las proporciones de densidad que éste realiza y de las que estoy lejos de emparejar, apuntando al *procedimiento* con el que *funciona* la realidad virtual, esto es, la experiencia de copamiento de la *realidad sudorosa* que la realidad virtual realiza y cuya secuencia es la siguiente: tiene, actualmente, tres eslabones inclusivos, pero con un desarrollo lineal, hasta ahora. El *primer eslabón* es la realidad virtual propiamente, la que se desarrolla en el procesador de texto o en el celular. Implica, como muchos autores lo señalan, encontrarse al frente de la pantalla y relacionarse con imágenes, navegar entre ellas. Un *segundo eslabón* es la Internet de las cosas o 5G. Los aparatos electrónicos que circundan la vida del usuario, sea su casa, la vía pública o un lugar privado en general, extraen los datos de éstos y los “depositan” en una base de datos, la que analiza y coteja esa información para entregarle al usuario de esos aparatos electrónicos toda la información que requieren para sostener una vida en bienestar. Un *tercer eslabón*, es lo que Éric Sadin denomina *asistente digital personal* (pp. 129-148). Es un programa, una *aletheia* algorítmica (pp. 193-151), que “conversa” con el usuario. Este asistente reúne en sí todos los datos sobre su asistido que los aparatos electrónicos lograr recabar a cada instante de la existencia de éste. Es una *piel algorítmica*, como diría Antonio Fernández Vicente.

Para desarrollar el análisis que realizaré de la Internet de las cosas o 5G, debo explicitar cada una de las características del mundo o realidad virtual que he desarrollado en otros escritos. La primera característica (1) del mundo virtual es que *une separando*. En efecto, los usuarios de internet se encuentran relacionados a distancia en una cercanía mediada por el computador. Están cerca en una distancia anulada por el mundo virtual. Una segunda característica (2) es la *descorporización*. Los usuarios de internet no tienen contacto físico. Al estar en esa unión que los separa, se garantiza la separación física absoluta. Un tercer elemento (3) es la *velocidad*. La anulación de la distancia entre usuarios se produce a una velocidad instantánea. Y, a su vez, y no de modo marginal, el flujo de información en internet es necesario para la circulación de capital y mercancías. Baste para esto consultar el High-Frequency Trading con el microchip iX-ecute (Fernández, p 93). Una cuarta característica (4) es la *despolitización-desmundización*. Esto refiere a que el usuario de internet no sólo pone sus ojos en el “mundo” virtual, sino que se vuelve indiferente de las relaciones mundanas, del contacto sudoroso con los otros. Rigiéndose por las imágenes, se desinteresa de las relaciones efectivas. Finalmente (5), la *inteligibilización de la carne* es la comprensión de lo corpóreo mediado por la pantalla

y punto de inicio para la ejecución de la Internet de las cosas (IC). Reducir lo corpóreo a comprensión en el pensamiento significa que se administran los acontecimientos cotidianos a partir del análisis de los datos que entrega la IC y se conducen los comportamientos de los usuarios-ciudadanos en la zona urbana, a lo menos. Este es el comienzo del *asistente digital personalizado* (Adp).

II. UNIR SEPARANDO

Cuando Roberto Esposito en *Communitas* señala que la comunidad es *sustracción* (pp. 21-50), se está refiriendo a que ésta es imposible desde el punto de vista de su unificación, es decir, que la comunidad en realidad es un “imposible necesario” o, como dice Kant, una “insociable sociabilidad” (pp. 39-6). El *munis*, de la *cum-munitas*, implica un deber u obligación (o don) a los otros/as, un “darse” que constituye al “sujeto” medieval. Este “darse”, “donarse”, implica una “deuda” hacia los/as otros/as, de lo que se sigue que nada de mí me pertenece. Luego, se vuelve expedito enlazar este planteamiento con el concepto de individuo moderno. En efecto, la *inmunitas* es la respuesta a la *communitas* y en ello trae con fuerza fundacional el surgimiento de la era de la individualización.

Siguiendo la argumentación que expone Esposito en *Communitas* y en *Inmunitas*, el derecho moderno y contemporáneo en Occidente debe garantizar la separación entre los cuerpos de los individuos, y el primer mecanismo es introducir la investidura profiláctica de persona. La persona es el “látex” que separa los cuerpos entre los unos y los otros. Pero el problema subsiste: a pesar de la separación, la violencia persiste porque los cuerpos se siguen encontrando. Pero, con el advenimiento y desarrollo de la tecnología digital durante el siglo xx, comienza un nuevo modo de *separación para estar juntos*. En efecto, el mundo virtual garantiza la separación de los usuarios: se vuelve una *tecnología de la asepsia*. La tecnología digital elimina la distancia real entre los cuerpos volviendo cercano lo lejano.

Entonces, se trata de una gestión particular de la distancia entre los cuerpos. Ya Esposito ha mostrado la condición inmunizatoria del sistema jurídico, cuya matriz consiste en mantener los cuerpos a una distancia legal proporcionada en la investidura del concepto de persona en la nuda vida. Se perfila, por tanto, el carácter inmunitario de las tecnologías de la comunicación (Tdc): si se trata de estar juntos separados, internet cumple aquello a cabalidad. Esta tecnología es capaz de mantener la cercanía lejana, separando para juntar. La red, por tanto, es una tecnología inmunizadora por antonomasia. Nos hace

capaces de *estar* en un lugar *sin estar* en el lugar. Por ejemplo: un amigo de Argentina me invita al clásico del fútbol de ese país, Boca-River, pero de modo virtual, es decir, él asiste con una Tablet en la que me encuentro y me “sienta” en una butaca. Veo el partido y, a su vez, converso con él y con otros/as asistentes al estadio. La diferencia con la TV es evidente: en ésta soy un mero espectador pasivo que recibe imágenes a través de la cámara, lo que supone que me encuentro “fuera” del aparato; en la Tablet, en cambio, me encuentro “dentro” del aparato y por ello que poseo cierta autonomía. Sin embargo, mi cuerpo no está allá. ¿Qué de mí está allá, entonces? Estas preguntas son relevantes puesto que lo que se encuentra en juego es el concepto de presencia y de distancia. Esta distancia se logra por medio de una “prótesis”, como lo es el aparato electrónico, logrando acercar manteniendo la distancia. Lo que de mí está en el estadio es una imagen a la que se le adosa, sincronizadamente, una voz. Algo así como un holograma difuso, en perfeccionamiento. Una voz-imagen fantasmagórica copia de mí, pudiendo relacionarnos de manera aséptica garantizada por este proceso. Nunca nos exponemos. Siempre permanecemos ocultos tras la imagen.

Al no ser el cuerpo el que está ahí, no percibe del todo lo que ahí ocurre. No estamos percibiendo la multiplicidad de sonidos, la diversidad de olores, del olor del otro/a, de su cuerpo entero hablando, de las luces, de su sudor, del clima; al no estar el cuerpo *percibiendo*, ¿qué tipo de experiencia es esta? Es una experiencia resguardada, securitaria, aséptica, morfinizada, anestesiada, narcotizante, *de guerra*. Las tecnologías digitales de la comunicación se convierten en instrumentos, herramientas y técnicas de un determinado y preciso modo del percibir. El medio digital, en tanto “medio”, al suprimir la distancia nos hace estar juntos en la forma de separados.

III. DESCORPORIZACIÓN

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

y el oído. Lo que esta opinión no toma en cuenta es que al otro/a que percibo lo hace aparecer la máquina.

De este modo, el mundo virtual se convierte en un *espacio público* descorporizado, sólo inteligible: cobra sentido el concepto de “*imagen pública*”. Así, el mundo virtual nos “libera” del cuerpo y del mundo, materializando el hiato, la fractura que la gubernamentalidad requiere para hacernos gobernables, a saber, la dicotomía mente-cuerpo. Desde este punto de vista, el mundo virtual escinde la mente del cuerpo, cumpliendo el sueño de Platón (quien, como se sabe y en la tradición que hereda de Parménides, diseña la separación para constituir la en escisión y origen de su metafísica). Esta gubernamentalidad crea un “mundo” virtual, en el que ahora no sólo miramos imágenes, sino que damos vueltas alrededor de ellas, transitando dentro del circuito que las imágenes nos van dando (Quéau, p. 6).

Para tensionar todavía más lo referido a la descorporización, Paul Virilio propone el concepto de “trayectividad” (p. 41) con el objeto de exponer la organización del contacto entre un sujeto y un objeto reales, dándole énfasis al movimiento en la distancia y el contacto. Sin embargo, en el mundo virtual, el trayecto desaparece, se anula. Si en el mundo corporal el trayecto tiene un comienzo, un viaje y una llegada, en el mundo virtual sólo hay viaje o navegación: no hay llegada ni inicio. Sólo un desplazamiento descorporizado y deshistorizado, que convierte a la Tierra en pura inmediatez, instantaneidad, momentánea y ubicua, y el otro/a siempre está lejano. Ocurre, y lo menciono nuevamente, como si el mundo virtual fuese la materialización de la metafísica de la dicotomía razón/cuerpo. De hecho, el mundo virtual rompe con el enraizamiento que otorga el suelo terrestre sustituyéndolo por una infinita virtualidad que nunca puede enraizar (Virilio, p. 105). El mundo virtual provoca una *descarnación* que se expresa (Quéau, p. 42) en la iconización del rostro de los/as otros/as. En efecto, en el proceso de descorporización que realiza el mundo virtual, la iconización del rostro y la avatarización del usuario, hacen inteligible el acceso al mundo virtual por medio de algoritmos que aparecen como imágenes que permiten la percepción sensible de estos “modelos inteligentes” (pp. 17-18).

Quizá el concepto de “apariencia real” sea el que mejor describa el mundo virtual, a pesar de que sea un oxímoron. Y merece, por tanto, una explicación precisa: es cierto que las imágenes son percibidas y, por tanto, son *reales*, pero son aparentes porque es el resultado de combinaciones algorítmicas de un software (Pintos, p. 256). Sin embargo, la descorporización, en cuanto es un proceso que se inicia, en un primer momento, cuando accedemos a la realidad virtual por medio de un procesador de texto o un Smartphone, esconde una materialidad

que porfiadamente pugna por imponerse. Si me encuentro sumergido navegando por las imágenes infinitas desraizadas algorítmicamente, y de súbito, mi nariz huele un rico aroma que entra en sintonía orgánica con mi estómago, prontamente, si la fatiga es lo suficientemente fuerte como para obligarme a comer, abandono mi navegación virtual y “atraco” en el mundo real de las necesidades. Este mundo real de las necesidades del cuerpo (1), de la energía que soporta el mundo virtual (2), de los informáticos y programadores (3) y de las empresas de innovación tecnológica e informática (4), se encuentran desplazado del centro de atención que es el mundo virtual. La descorporización y desmundización o la desmaterialización de lo corpóreo permite lo que llamo una *despolitización política*, es decir, actuar políticamente al interior de los límites del mundo virtual: sin cuerpo, sin mundo, sin otros, *sin*. Es un actuar sustraído de cuerpo: es lo que se llama “navegar por Internet”.

20

IV. VELOCIDAD

La velocidad debe ser una de las características más importantes que distingue al mundo virtual en cuanto dispositivo tecnológico. Si consideramos que el mundo virtual está sostenido en un lucro que proporcionamos con cada clic que hacemos, es crucial para comprender la relación entre el mundo virtual y la época nuestra de la hegemonía del capital, donde interesa la circulación de éste y de mercancías más que la producción de ellas. La circulación rápida, veloz del capital asegura mayor rentabilidad: quien tiene el poder conduce, guía el ritmo de las energías de la sociedad que controla (Virilio, p. 17). En efecto, la velocidad es una cualidad propia del capital, y de la riqueza en general, y por ello el mundo virtual es crucial para el capital porque su velocidad es compatible con la velocidad del flujo de capital. Al respecto, la propia desmaterialización del mundo y del cuerpo se expresa en la descorporización del dinero y su circulación electromagnética o dinero plástico, del dinero físico al dinero electrónico: puro fluir (pp. 104-105). De este modo, siendo el fluir global, planetario, mundial, es el mismo movimiento de velocidad y fluidez que entrega el mundo virtual. De este modo, la riqueza se escuda tras la velocidad, ocultando su condición de siamesas. Piense usted en los magnates de la comunicación, desde el telégrafo, pasando por el teléfono y el cine, hasta hoy (p. 105).

Si tomamos en consideración el planteamiento de Michel Serres, quien observa que el computador reemplaza la abstracción humana a cambio de la velocidad (p. 59) a la que corre la información digital, el pensamiento algorítmico es un cognitivo algorítmico que

suplanta en varios aspectos el intelecto humano. Por de pronto, la memoria del aparato electrónico es más amplia que la humana, funcionando por “redes” tal y como lo hace la “red” neuronal (megas, gigas, teras, etc.), procediendo a un almacenamiento, distribución y análisis no sólo veloz sino que eficiente, eficaz, confiable, sin errores. Puede conocer en detalle y ampliamente, evaluar y “decidir”, esto es, “razonar” (p. 90). E, incluso, los millones de emoticones expresan la facultad imaginativa. Pero es la instantaneidad de la velocidad la característica principal.

Si nos adelantamos un poco al análisis general de la 5G o IC, la velocidad y el flujo de información y datos está en directa relación con la sofisticación y eficacia con la que los objetos interconectados logran extraerla: la sociedad de control se acopla a la circulación veloz de la mercancía, por tanto su vigilancia se debe acoplar al movimiento de flujo, y no detenerlo, como en la sociedad del encierro o disciplinaria. Se devela el carácter totalitario de la unificación vigilancia-mercado que es el flujo de capital y circulación.

21

V. DESPOLITIZACIÓN/DESMUNDIZACIÓN O INTERNET DE LAS COSAS

Sin carne ni mundo carnosos, hay despolitización y desmundización, es decir, una administración de la vida por parte de la tecnología virtual que nos reduce a seguidores de órdenes “bien dadas” cuya capilaridad es la virtualización de las relaciones, sean de humano a humano o a máquina.

El celular, en un primer momento, lleva consigo el control del individuo contemporáneo. Con el advenimiento de la Internet de las cosas (IC) el mundo virtual se expande hacia el mundo real de los cuerpos que quiere diluir, teniendo por horizonte su completo copiamiento, aunque no lo explicita. La IC puede almacenar, analizar, distribuir, administrar toda la información que los objetos interconectados envían a las supercomputadoras de las empresas de tecnología digital. Información que trata acerca de las actividades de los usuarios de estos objetos que, a su vez, proporcionan servicios de valor añadido a los usuarios finales (Barrio, p. 18) o, como escribe Paula Sibilia, “el producto comprado y vendido es el consumidor” (p. 35). La IC está pensada para el mercado y, por tanto, todo beneficio es siempre capital: dado que todo objeto electrónico pasa a ser una fuente de almacenamiento transitorio de datos, va permitiendo el desarrollo del Big Data y el Cloud Computing (p. 20), lo que, a su vez, genera un “sistema nervioso mundial”, apelando no sólo al cúmulo de información de que

se dispondrá sino a la velocidad en la que esa información llega a destino para ser utilizada. Los campos actuales de esta tecnología son la salud (vigilancia de pacientes), el transporte (vehículos sin conductor), el hogar (electrodomésticos que realizan sus tareas sin supervisión ni intervención del usuario), edificios (red eléctrica), industria (control de los procesos industriales), ciudades (control de tráfico e iluminación) . Así, pues, en el origen de la IC se encuentra la *vigilancia*, no sólo audiovisual, sino que ahora también olfativa, degustativa y movimental. De este modo, la vigilancia-control, y vivir la época en que consideramos que la vigilancia-control, *expresa y tácita*, es beneficiosa para todos/as, se vuelve un problema.

22

La vigilancia-control de cada ciudadano/a formaría parte del bienestar que las empresas tecnológicas les brindan, tanto en el espacio público como en el espacio íntimo u hogareño. Ello es posible si la infraestructura pública está a plena disposición de las empresas tecnológicas que, a su vez, realizarán las adecuaciones pertinentes para hacer sostenible el sistema de interconexión que los objetos públicos, de ahora en adelante, pasarían a ser: cada objeto público podría ser un sistema de interconexión que va brindando beneficios públicos a los ciudadanos, a cambio de los datos infinitos que cada uno de ellos es para las empresas tecnológicas. El gobierno local, y el Estado por extensión, se vería beneficiado tanto por el conjunto de datos que, eventualmente, puede comprar a la IC, y por el rédito político que en ello se traduce el posibilitar que la tecnología sea en “beneficio de la comunidad”. Evgeny Morozov le llama a este tipo de beneficio “Estado algorítmico de bienestar”. El problema que suscita esta operación es que los datos y la infraestructura digital y tecnológica pertenecen a empresas privadas, como Google, Amazon, Apple, Facebook y otras, y por tanto, el “Estado algorítmico de bienestar” no depende del Estado ni del gobierno, y queda a entera voluntad de los intereses de lucro de estas compañías.

Ahora bien, volviendo al par vigilancia-libertad, un ejemplo es el vehículo electrónico que se maneja con un programa conectado a sensores en todo el vehículo y dirigido por GPS, el que tendría un registro de todos los lugares a los que el pasajero va. Sería un perfecto instrumento de vigilancia.² Sería una *libertad para estar vigilado* (que es el símil de la libertad vigilada), a cambio del uso de estos avances tecnológicos. *La libertad y la vigilancia son constitutivas una de la otra a partir del sustrato que otorga la era de la circulación de las mercancías.* Sin vigilancia, diremos, no hay libertad: *quien no está siendo vigilado, no está siendo libre.* Como los infantes que requieren de la mirada atenta de sus cuidadores para que se sientan seguros y felices. La libertad y

2 Morozov, p. 31. La traducción del portugués es mía.

la vigilancia se están volviendo lo mismo. Morozov le llamará *emancipación predatoria* a esta homologación, esto es disfrutar de los mayores beneficios que la tecnología pueda proporcionar, a cambio de entregarles voluntariamente todos nuestros datos y a nosotros mismos (p. 170), y este proceso ocurre dentro de una hiper *asimetría epistémica*, donde el ciudadano es *hiper visible* y los vigilantes-controladores son *hiper invisibles*.

La despolitización se comienza a volver un *paradigma* cuando los programas algorítmicos comienzan a dirigir las decisiones de sus usuarios que conciernen, a su vez, a decisiones de políticas públicas. Un ejemplo de ello son las aplicaciones que “ayudan” a cuidar el presupuesto de los usuarios. ¿Qué ocurre si no les hacemos caso a lo que las aplicaciones nos indican? El presupuesto, al ser desbordado, tiene la posibilidad cierta de que el endeudamiento o el hambre, en caso extremo, se vuelvan un problema que se genera porque los usuarios no siguen las indicaciones que las aplicaciones acerca del control de gastos eficientes realizan, o, en el caso de otra aplicación que se une a la anterior, no obedecen la voz de alarma que emite la bolsa “inteligente” cuando el usuario ha sobrepasado la cantidad de dinero que puede gastar de acuerdo, incluso, a la ingesta de nutrientes, calorías, proteínas.³ Entonces, ante las desatenciones que el usuario realiza o ante las imprecisiones de la información que entregan estas aplicaciones, es posible que argumenten la falta de más datos o precisar todavía más los análisis, pero en ningún caso la solución se encuentra fuera del circuito de la información. Junto con despolitizar los problemas y separar a los unos de los otros, crea un hiato entre los ciudadanos y el Estado (o gobierno) puesto que los problemas se gestionan directamente con las empresas, reduciéndolos a problemas de flujo y origen de la información. Surge un *Estado de Bienestar de base empresarial tecnológica* (Morozov, p. 170). Los conflictos ideológicos se resuelven a partir de un modelo tecnocrático, donde el Estado, empequeñecido, es un administrador biopolítico e inmunitario que sirve de contenedor a los posibles conflictos entre las empresas tecnológicas y los/as que se oponen a su hegemonía. Pero el Estado se puede volver un tecno-Estado o, como dice Morozov, un Estado algorítmico. En efecto, similar a lo que ocurre en China, si usted es un ciudadano on line modelo, es decir, que según el informe de vigilancia y control que emana del Estado, usted ha respetado los semáforos, ha pagado el Uber, ha cumplido cada una de sus obligaciones, ha pagado la renta, ha visitado a sus padres, e incluso, y en virtud de la “física social”, sus amigos/as o

3 Revisar las siguientes aplicaciones: BillGuard, que es la que avisa cuando nos pasamos de los gastos mensuales; iBag, que es una bolsa que se cierra cuando hemos pasado del gasto estipulado; Glow, que le indica a una mujer cuando está fértil, su período de menstruación y ovulación.

personas íntimas han expresado, por medio de estas plataformas, muy buenas opiniones acerca de usted (pp. 102-104), entonces su reputación se verá reflejada en los informes de las plataformas a las que usted es recurrente y podrá gozar de cierta protección, como los puntajes ciudadanos que entrega el Estado asiático. Es el *perfil social*. Todo esto es posible si el monitoreo es constante y eficiente. Y mientras menos aspectos o dimensiones de la vida cotidiana de los usuarios queden fuera, más eficientes debieran ser las aplicaciones en entregar la adecuada y justa información. Dicho de otro modo: *los problemas políticos se han individualizado*.

24 Tenemos, entonces, que los ciudadanos, de manera voluntaria entregan los datos que la Internet y, eventualmente, la IC requieran. Volviéndose medible, cuantificable y controlable, la persona comienza a jugar en el tablero de ajedrez de acuerdo a los movimientos que el contrincante quiere. Se mueve de acuerdo a los espacios que le van otorgando. *A este movimiento otorgado el usuario le llama libertad*. El régimen neoliberal requiere que el usuario comprenda la *lógica de dominación como ampliación de la libertad*. Como dice Han, optimización y sometimiento coinciden (Han, p. 18). Por su parte, los agentes de empresas tecnológicas permanecen necesariamente ocultos. Necesariamente privados, sustraídos, restados. Si los usuarios deben ser públicos y sentirse libres, los programadores, las empresas tecnológicas, las empresas de las materias primas y todo aquel entorno que diseña el mundo virtual permanecen en las sombras. Esta sustracción de lo público que es el mundo virtual obedece a una táctica que llamé despolitización política (Cataldo, pp. 77-90): el mundo virtual debe permanecer como concreto y real, impidiendo que las miradas de los usuarios-ciudadanos objetivicen el soporte material de éste. Si logran objetivar aquel soporte pueden “personalizar” el poder en quienes, por definición, deben permanecer ocultos.

Los *hiperinvisibles* son cazadores que se encuentran siempre al asecho; rastrean a sus presas y las *asaltan* para incorporarlas al circuito tecnodigital. Quien no está dentro del circuito atenta contra la seguridad del modelo y, por tanto, hay que cazarlo, *sea para incorporarlo o darle muerte*. Por ello “el poder de los amos se basa en un acto de captura violenta, por parte de los propios amos, de sus súbditos. La dominación presupone una especie de caza de hombres” (Gregoyre, p. 13). Finalmente, “la dominación se cuestiona desde una perspectiva tecnológica: ¿qué han de hacer los amos para ser amos? ¿Cuáles son los procedimientos de los que depende su poder?” (p. 13). En efecto, el capitalismo, lejos de estar sucumbiendo en este proceso pandémico planetario, se encuentra en otro proceso de transformación que se ve

alentado por la propagación del Covid-19 a nivel global y todas las medidas de seguridad, vigilancia, control y asepsia que los Estados han tomado para que ella, en principio, no se propague, especialmente, el confinamiento o encierro forzoso de los habitantes de sus territorios, y ello ha traído consigo que las familias y personas recurran a los aparatos tecnológicos para mantener comunicación con el exterior y, a su vez, y en la medida de sus posibilidades, teletrabajar. Resulta evidente, pues, que las empresas ligadas a las TICs y a la IC han logrado aumentar su caudal de riqueza y han logrado “tomar en posesión” al conjunto de la población planetaria por medio de la interconexión. La dominación se ejerce mediante las TICs y la IC: *ahora es el cuerpo en su existencia plena y total la que es fuente de datos e información para el acrecentamiento del capital*. “La caza comienza provocando una estampida de las presas para aislar a la más vulnerable. Se trata de un proceso de división: separar al individuo de su grupo. Aunque en un principio aisle a sus presas, tan sólo lo hace con el objetivo de poder amontonarlas después” (p. 25). La cinegética, sin duda, funda ciudades con el objeto de que sus habitantes trabajen en la construcción de ella, pero en beneficio de sus dominadores. Y lo mismo ocurre hoy con las TICs y la IC: a los/as ciudadanos/as se les crea un anillo de cuidado y protección que los *inmuniza* (Esposito, pp. 66-76) del entorno y de sí mismos (de su inclinación a comer más de la cuenta, a correr más de la cuenta, a dormir más de la cuenta, a estar sentado más de la cuenta, a desvelarse más de la cuenta, etc.) rodeándolos e impidiendo, por medio de los objetos informáticos, una *fuga* de datos. Las nuevas técnicas de procesamiento de datos, reducen la posibilidad de permanecer oculto, ajeno al control, fuera del alcance de las redes del poder (Sibilia, p. 66). El problema para el gobierno cinegético es la *fuga*, tanto de los ciudadanos que no quieren pertenecer al mundo virtual en ninguna de sus versiones, como, y principalmente, de la *fuga* de información. Al cazador le interesa el ciudadano-presa, pero éste puede fugarse, y el ciudadano-presa es esa *doble* fuga: en *él* radica la *información* que necesita ser cazada (Gregoire, pp. 36-41). Él y la información que es él, que son uno, son dos para el cazador de información.

Así planteado, la *realidad está siendo reducida a información y dato*, y como señala Paula Sibilia, a la conjunción entre información genética e informática (p. 210). Es más, hablamos de acceder a la información como si fuera el acceso a la realidad (Postman, p. 54). Así como el estetoscopio le indica al médico la información sensorial veraz necesaria para determinar la enfermedad del paciente, y no considerar del todo lo que el paciente dice que siente, así la información acerca de la realidad sustituye a la realidad (pp. 81-82). La mera percepción

de la realidad se considera falsa, y no así aquella que está almacenada, ordenada, clasificada, catastrada, analizada estadísticamente, es decir, percepciones pasadas por un cedazo algorítmico. Así como la máquina estetoscópica dice qué es lo que siente “en realidad” ese cuerpo, así la técnica algorítmica y el software dicen qué es realmente lo percibido allí. En ambos casos, la experiencia corpórea y el propio cuerpo son considerados, todavía, fuentes de la falsedad, ilusión, imaginación, error. La percepción de la realidad y la naturaleza en general, se consideran como fuente de datos a ser procesada para concluir información sobre ella. (p. 90) Y esta información será considerada como si fuese la realidad. Y como el procesador almacena la información, la calcula, ordena, gestiona, se llega a la conclusión de que es el procesador el que hace eso y no el ser humano que lo programa y maneja (descorporización del poder), y si ese fuera el caso, el ordenador debiera poder cometer errores o negarse a calcular. Así, si alguien nos niega tal o cual información porque el “sistema está caído”, quiere decir que el aparato es un “alguien” muy particular al que habría que dispensar del tiempo necesario para que pueda otorgarnos la información que requerimos. Con ello se evidencia que las responsabilidades humanas se dejan caer sobre un agente abstracto (p. 92). La información así descrita, en su afán de suplantar la *realidad sudorosa*, sólo conduce a acumular información y a resolver problemas propios de la acumulación de información como si estuviera resolviendo los problemas acuciantes de la realidad.

Sin embargo, los problemas vitales de existencia o de bienestar de las personas, a saber, el hambre, la sed, la justicia, la dignidad, un techo donde vivir, el libre desplazamiento por la Tierra, etc., no son problemas tecnológicos o de flujo de la adecuada información, aunque se esgrima, comúnmente, que son problemas técnicos o de falta de información. Siendo problemas políticos, se recurre a considerarlos como problemas de acceso a la tecnología y con ello incorporarlos al circuito de mercancías y capital, despolitizándolos.

Pero, la vigilancia se concibe como un modo del bienestar, en cuanto que a partir de ella se generan múltiples servicios, todos ellos útiles para un conjunto amplio de la población, esperando que pueda abarcar a la totalidad de ésta. El primer paso “en esta esperanza” lo ha dado el Derecho Internacional al considerar que el acceso a Internet debe ser comprendido dentro de los DD. HH.⁴ Luego, se le ha llamado “problemas de privacidad” al hecho ineludible de la vigilancia mercantil; al hecho, y no problema teórico, de que los servicios que IC brinda sólo son posibles si hay una vigilancia profusa, eficiente, eficaz,

4 Revisar el documento Declaración conjunta sobre libertad de expresión e internet. Bajado de <http://www.oas.org/es/cidh/expresion/showarticle.asp?artID=849&IID=2>

detallista, rigurosa. Se trata, pues, y de modo hipócrita a mi juicio, de diseñar jurídicamente un cuerpo normativo que autorice la vigilancia de todo ciudadano/a usando el “beneficio” como escudo ante cualquier crítica. Se trata, pues, de una vigilancia que no *quiere* vigilar, en consonancia con una libertad que se concibe vigilada.

VI. INTELIGIBILIZACIÓN DE LA CARNE O ASISTENTE DIGITAL PERSONALIZADO

La *inteligibilización de la carne* es un modo específico de comprender el cuerpo cuando se le adosa la “piel algorítmica”. El ejemplo es Siri o cualquier asistente *digital personalizado* (ADP). Cuando los objetos electrónicos concentran la información y la derivan a un programa que concentra todos los datos, es factible pensar que ese programa y esos objetos electrónicos son el mismo objeto.

Esta especie de “piel algorítmica” *envuelve* al usuario, *recubriendo* sus decisiones por medio del anticipo a los acontecimientos y evitando que estos se vuelvan intempestivos. Las acciones y comportamientos del usuario son conducidos por cálculos y operaciones matemáticas que toman la forma de directrices y órdenes, que tienen el “don de la anticipación” (Sadin, p. 239), es decir, manifiestan pleno control del advenimiento de los acontecimientos. Estos cálculos y operaciones matemáticas están situados *entre* los seres y las cosas, y *entre* los seres entre sí. No sólo se vuelven profilaxis, sino que también en una capa artificial sensible e imperceptible que se adosa a los hechos que percibimos. No es, para despejar dudas, una extensión del cuerpo (p. 82). Es un *entre*, una *forma*, que une y separa cuerpos. Principalmente, separa a los cuerpos humanos entre sí y de su entorno, es decir, de lo real. Poco a poco, lentamente, la realidad virtual, la “piel algorítmica” se va convirtiendo en la única realidad. La realidad virtual es tal en la medida que nos despoja de la realidad. En su integridad, corresponde a un proceso inmunizatorio: protección y cuidado de la vida, tal como reza el título del texto de Roberto Esposito. Sin embargo, también encierra un aspecto que no está enunciado del todo en el planteamiento de este autor, a saber, que este aparato electrónico funciona por *influjo* (Sadin, pp. 237-247), y no únicamente por control y/o vigilancia. Este concepto lo expone Eric Sadin y refiere a que la “piel algorítmica” se vuelve una *aletheia algorítmica*, que antecede los movimientos y requerimientos del usuario, de tal modo que va haciendo y “cimentando” el camino del usuario brindándole el mejor bienestar posible. Así, el ADP significa que el usuario no está más al frente del procesador de texto o Smartphone, sino que, de ahora en

adelante, se ubicará en el centro de la atención algorítmica. El cuerpo se vuelve el centro de la atención, el “centro del mundo”.

Que el individuo se vuelva el centro es coherente con el necesario ocultamiento de la materialidad de la realidad virtual. Se trata de generar todos los mecanismos para mantener desviada la atención de aquello que soporta la existencia de la realidad virtual. Por ello, para el ADP la máxima es el consumo que se garantiza por medio de un bienestar que puede satisfacer todos sus requerimientos. Así, la IC y el ADP son la “máxima” del *animal laborans* del que hablaba Hannah Arendt. ■

REFERENCIAS

- 28 BARRIO, Moisés. Internet de las cosas. Madrid: Reus, 2018.
- CATALDO, Héctor. “Mundo virtual y capital. Circulación y velocidad”. Revista Re-Representaciones. N° 13, primer semestre, 2020, pp. 77-90.
- . “Unir-separando: el individualismo tecnodigital”. Revista Re-Representaciones. N° 10, segundo semestre, 2018, pp. 23-36.
- CHAMAYOU, Gregoire. Las cacerías del hombre. Historia y filosofía del poder cinagético. Santiago: Lom ediciones, 2014.
- . Teoría del dron. Buenos Aires: Futuro anterior ediciones, 2016.
- ESPOSITO, Roberto. Communitas: origen y destino de la comunidad. Buenos Aires: Amorrortu, 2003.
- . Inmunitas: Protección y negación de la vida. Buenos Aires: Amorrortu, 2005.
- . Tercera persona. Política de la vida y filosofía de lo impersonal. Buenos Aires: Amorrortu, 2009.
- FERNÁNDEZ Vicente, Antonio. Ciudades de aire. La utopía nihilista de las redes. Madrid: Libros de la Catarata, 2016.
- HAN, Byung Chul. Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder. Barcelona: Herder, 2014.
- HUSSERL, Edmund. La crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental. Buenos Aires: Prometeo, 2008.
- KANT, Immanuel. “Historia universal en sentido cosmopolita”. Filosofía de la historia. México: fce, 1987.
- LAZZARATO, Maurizio. Fascismo o revolución. El neoliberalismo en clave estratégica. Sao Paulo: N-1 ediciones, 2019.
- MOROZOV, Evgeny. Big Tech. La ascensión de los datos y la muerte de la política. Sao Paulo: Ubu editora, 2018.
- PINTOS Peñaranda, María Luz. “La realidad virtual y el papel del cuerpo en

- ella. Análisis fenomenológico”. Filosofía y realidad virtual. Zaragoza: Instituto de estudios Turolenses. Universidad de Zaragoza, 2007.
- POSTMAN, Niel. Tecnópolis. Titivillus, 1992.
- QUÉAU, Philipe. Lo virtual. Virtudes y vértigos. Barcelona: Paidós, 1995.
- SADÍN, Eric. La humanidad aumentada. La administración digital del mundo. Buenos Aires: caja negra, 2018.
- . La inteligencia artificial o el desafío del siglo. Anatomía de un antihumanismo radical. Buenos Aires: Caja negra, 2020.
- SERRES, Michel. Pulgarcita. Buenos Aires: fce, 2013.
- SIBILIA, Paula. El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Buenos Aires: fce, 2005.
- VIRILIO, Paul. Cíbermundo. La política de lo peor. Madrid: Cátedra, 1997.

