

revista

f@ro

Vol. 1. N°27 (I Semestre 2018) – Foro Científico

Págs. 60 a 85

Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Playa Ancha

Valparaíso, Chile | e-ISSN 0718-4018

<http://www.revistafaro.cl>

El aparato digital en la estrategia de coerción política contemporánea.

The digital apparatus in the strategy of contemporary political coercion

Ignacio Libretti Peña‡

Fundación para el Estudio de la Imagen y la Visualidad Contemporáneas

libretti@noimagen.net

Recibido: 25 de Febrero de 2018

Aceptado: 25 de Junio de 2018

Resumen • En este artículo nos propusimos esclarecer el rol del aparato digital en la estrategia de coerción política contemporánea. Lo anterior, comprendiendo al aparato digital como responsable actual del hacer-aparecer mundano dominante. Desde su constitución, el aparato digital se erigió como la condición epocal de la aparición, realización y representación de los diversos fenómenos y prácticas sociales. Esto cambió las formas de coerción política vigentes. Por su efecto, ellas transitaron desde una estrategia represiva a una puramente opresiva, ligada a la hegemonía ideológica tecnocrática. Para realizar nuestro análisis, comenzamos por tratar el aparato digital propiamente dicho. Luego, nos referimos a los cambios en el estatuto de la pantalla desde su emergencia. Después, tratamos el problema de la subordinación preventiva como tendencia coercitiva dominante. Finalmente, cerramos

‡ Investigador en el Centro de Estudios Visuales NOiMAGEN

nuestra exposición refiriéndonos a las trampas políticas democráticas ligadas a la liberación del acceso digital. Nuestras principales conclusiones giran en torno al rol fundamental del aparato digital en la nueva estrategia de coerción política. Esta última, basada en la subordinación preventiva y la hegemonía ideológica.

Palabras clave • Aparato digital, coerción política, hegemonía ideológica, pantalla, subordinación

Abstract • In this article, we set out to clarify the role of the digital apparatus in the strategy of contemporary political coercion, comprising this digital apparatus as responsible for the current, dominant and mundane make-appear state of affairs. From its constitution, the apparatus was erected as the epochal condition of the appearance, realization and representation of the various social phenomena and practices. This changed the current forms of political coercion: they transited from a repressive strategy to a purely oppressive one, linked to the technocratic ideological hegemony. To carry out our analysis, we begin by discussing the digital apparatus itself. Then, we refer to the changes in the Statute of the digital media screen since its emergence. Next, we address the problem of preventive subordination as a dominant coercive tendency. Finally, we close our discussion by referring to the democratic political traps linked to the liberation of digital access. Our main conclusions revolve around the fundamental role of the digital apparatus in the new strategy of political coercion, based on preventive subordination and ideological hegemony.

Key Words • Digital apparatus, political coercion, ideological hegemony, screen, subordination.

1. Materialidad del aparato digital

El aparato digital consiste en el hacer-aparecer mundano espacializado y temporalizado por su proyección virtual. Responde a la inserción masiva de la cibernética en el seno de las formaciones sociales occidentales. Para analizar cualquier fenómeno relativo al aparato digital, debemos comenzar por referirnos a su materialidad. Aquella se compone de un conjunto de programas técnicos que proyectan los fenómenos a través de imágenes electrónicas. Dichos programas son partes integrantes de su sistema operativo. Gestionan el hacer-aparecer digital, otorgándole sus atributos virtuales. No hay fenómeno electrónico que no sea un producto específico de los algoritmos de un programa. Todo fenómeno mundano actual aparece en las condiciones de su proyección virtual. Aunque funciona mediante la proyección de imágenes electrónicas, la presencia del aparato digital excede los límites de las pantallas. Desde comienzos de los años noventas, se hizo parte del desarrollo regular del conjunto de las prácticas sociales occidentales, estén o no ligadas directamente a la realidad virtual.

El aparato digital informa los fenómenos a través de su representación como imágenes electrónicas. No es una máquina distribuidora de contenidos; los produce empleando los recursos de cada software. Toda práctica social contemporánea viene mediada por su proyección virtual. La presencia del aparato digital es normativa. Ya es parte de la Ley y el Orden históricos vigentes. Por esa razón, impone su dominancia epocal desde la consecución de cada práctica. Esto fue posible gracias a su capacidad de virtualización de los fenómenos. Su sistema operativo es parte de las condiciones históricas dadas. El presente está marcado por la presencia del aparato digital. No es solamente una herramienta entre otras, es parte del panorama epocal.

Los programas del aparato digital operan el hacer-aparecer a través de la elaboración de imágenes electrónicas, las cuales son inmediatamente distribuidas por sus diversos dispositivos informáticos. En el aparato digital, producción y circulación se identifican. No bien elaborada, una imagen inmediatamente se vuelve objeto de la circulación virtual. Es importante

destacar el carácter esencialmente visual de los fenómenos virtuales. Toda producción virtual es producto visual de un programa. Con el aparato digital, la imagen se impuso como rectora de la realidad contemporánea, desplazando a la escritura lineal. Esto último transformó los criterios de veracidad. La realidad pasó de ser definida por sus referentes materiales, a serlo por los productos visuales de la cibernética. Se trata del tránsito epocal desde la realidad a la hiperrealidad.

El aparato digital convirtió la realidad en hiperrealidad a través de su simulacro. La virtualización no es la proyección hipotética de una arista oculta o dispersa en las diásporas del fenómeno virtualizado, sino su simulación programática. Esta última obedece a la elaboración de una imagen electrónica por parte de los algoritmos de cada software. La hiperrealidad materializa los códigos binarios de cada sistema operativo. No hay referencialidad exterior posible. Todo fenómeno digital es un producto algorítmico. En la realidad virtual, el referente solo existe en la dimensión ideológica de la representación social de los fenómenos visualizados. Literalmente, el aparato digital introyectó al referente mundano a través del simulacro programático. La realidad virtual es una dimensión hermética donde todos los fenómenos electrónicos responden a sus condiciones inmanentes específicas. No se trata de una pérdida de realidad, sino de un cambio en su estatuto. Las características principales del simulacro son su carácter esencialmente programático y visual.

Por su capacidad de retroacción, el aparato digital es autorreferente. La realidad virtual no dobla a la realidad material, sino que la simula. Dicho simulacro tiene como fin apropiársela, sometiéndola a sus determinaciones programáticas específicas. Se produjo así un cambio en las modalidades contemporáneas de la materia, y con ello, en su definición. Lo que comenzó siendo un simulacro de la realidad material, terminó convirtiéndose en ella. Por su capacidad para absorber las prácticas sociales, subordinándolas a sus posibilidades operativas, el aparato digital les impuso sus condiciones programáticas, moldeándolas a su imagen y semejanza. Esto implicó la supeditación de la realidad material a su proyección virtual. Se trata del trazado de un nuevo suelo histórico donde

no existe un más allá posible. Todo fenómeno contemporáneo flota en la superficie de la pantalla convertido en imagen electrónica de sí mismo. La realidad fue hiperrealizada. Baudrillard lo comprendió tempranamente (2008: 10-11):

La metafísica entera desaparece. No más espejo del ser y de las apariencias, de lo real y de su concepto. No más coincidencia imaginaria: la verdadera dimensión de la simulación es la miniaturización genética. Lo real es producido a partir de células miniaturizadas, de matrices y de memorias, de modelos de encargo –y a partir de ahí puede ser reproducido un número infinito de veces. No posee entidad racional al no ponerse a prueba en proceso alguno, ideal o negativo. Ya no es más que algo operativo que ni siquiera es real puesto que nada imaginativo lo envuelve. Es un hiperreal, el propuesto de una síntesis irradiante de modelos combinatorios en un hiperespacio sin atmósfera.

El aparato digital se insertó en la realidad material a través de la organización virtual de las prácticas sociales. Dicha organización consiste en la imposición de su temporalidad; o sea, la asimilación de su ritmo y velocidad propios. Aquel proceso comenzó en occidente a inicios de los años noventa del siglo pasado, gracias a la divulgación comercial de las computadoras. Estas permearon en la vida cotidiana, acelerándola. Tal aceleración provocó una nueva normativa operatoria para el desarrollo de cada práctica social, pues mutó la percepción espacio-temporal dominante. Actualmente, las prácticas sociales están sincronizadas con la temporalidad del aparato digital. Esta última se convirtió en un nuevo paradigma epocal.

Hoy en día, el conjunto de las prácticas sociales, estén o no directamente ligadas a la realidad virtual, responden a la temporalidad del aparato digital. Desde su emergencia, aquel produjo una transformación radical de la percepción y la sensibilidad dominantes. La aceleración espacio-temporal que acarreó la divulgación de la cibernética permeó en la Ley y

el Orden históricos vigentes, transformando sus bases perceptuales. Ahora, son las computadoras quienes trazan las normas de la sensibilidad contemporáneas. Esto último es particularmente notorio en el ámbito visual. Dada la importancia de las imágenes en el modelo representacional del aparato digital, la constitución del observador sufrió grandes mutaciones ligadas a su tecnificación. El observador de imágenes físicas no es el mismo que el observador de imágenes electrónicas. La administración programática de la mirada lo cambió, sumiéndolo en un proceso de tecnificación generalizada. Al respecto, Crary señaló (2008: 16):

El diseño asistido por ordenador, la holografía sintética, los simuladores de vuelo, la animación digital, el reconocimiento automático de imágenes, el trazado de rayos, el mapeo de texturas, el control de movimiento [motion control], los cascos de realidad virtual, la generación de imágenes por resonancia magnética y los sensores multispectrales no son sino algunas de las técnicas que están reubicando la visión en un plano escindido del observador humano.

Aunque la cibernética es la base del aparato digital, ella no siempre ocupó posiciones dominante en la Ley y el Orden históricos vigentes. Para convertirse en un aparato epocal, fueron necesarias varias condiciones históricas. Siguiendo a Déotte, "el aparato es lo que pone en relación la singularidad y el ser-común con la ley bajo la condición de las normas de legitimidad" (2012: 124). Por lo tanto, para que nazca un aparato en los términos antes definidos, no basta simplemente con su desarrollo tecnológico: son necesarias algunas condiciones económicas, políticas e ideológicas precisas que le permitan apropiarse el hacer-aparecer mundano. Precisamente eso ocurrió hacia comienzos de los años noventa del siglo pasado por efecto de la desintegración de la Unión Soviética.

La expansión del capital financiero hacia Europa del Este propició la transformación de los productos de la cibernética en mercancías vulgares. Otrora privilegio de científicos y militares de alto rango, las computadoras se masificaron en aras de satisfacer las necesidades comerciales del

capitalismo global. Esto les permitió apropiarse el hacer-aparecer mundano, convirtiéndose en un aparato epocal. Las prácticas sociales comenzaron a girar en torno a las computadoras, pues comenzaron a organizar el trabajo y el ocio. La dimensión virtual de los fenómenos empezó a determinar su desarrollo material. Espacialización y temporalización cambiaron, y con ellas, las bases perceptuales contemporáneas. El simulacro ganó posiciones, cooptando la representación de los fenómenos. Siguiendo a Flusser (2016: 133), la nuestra es una cultura de la imagen. Fue así como la cibernética se convirtió en aparato digital, y éste a su vez, en aparato epocal dominante.

Cuando las computadoras monopolizaron la organización general de las prácticas sociales, la cibernética consumó su triunfo sobre la metafísica moderna. Tal y como sucediera con el motor a comienzos del siglo pasado (Virilio, 1996: 92), ella introdujo una dimensión de aceleración que reconfiguró al conjunto de las prácticas sociales. Dicha reconfiguración tuvo por efecto su reducción a prácticas superficiales. En el aparato digital, todo es superficie. Por efecto de sus sistemas operativos, los fenómenos carecen de profundidad. Fue así como la virtualización convirtió las prácticas sociales contemporáneas en prácticas para las pantallas.

2. El ser para la pantalla

El carácter esencialmente visual que adquirieron los fenómenos sociales a partir de la emergencia del aparato digital, nos obliga a preguntarnos por el estatuto actual de la pantalla. En estricto rigor, la pantalla no existe. Es un soporte fantasmático, inaprensible, que dura lo que dura la proyección de las imágenes que vehicula. "La pantalla misma es virtual, y por tanto intraspasable porque no se presta más que a esta forma abstracta, definitivamente abstracta, que es la comunicación" (Baudrillard, 1989: 32). Aunque dependa de un objeto técnico para sostenerse –televisor, monitor, etcétera–, la pantalla propiamente dicha nunca es tangible. Funciona como una marea de electrodos alojados en las superficies ópticas de cada artefacto visual, disparando imágenes sin retención alguna.

La pantalla vino a consumir el desprecio por el soporte material inaugurado por la reproductibilidad técnica. Sus antecedentes más tempranos se encuentran en la xilografía. “La xilografía hizo que por primera vez se reprodujese técnicamente el dibujo, mucho tiempo antes de que por medio de la imprenta se hiciese lo mismo con la escritura” (Benjamin, 1989: 19). Posteriormente, vino el turno de la litografía. Ella transformó la producción en preludio de la reproducción, gracias a sus avances técnicos en la materia. De allí en adelante, la reproductibilidad técnica amplió sus dominios en proporción al desprestigio del soporte original. Con la fotografía, el soporte se volvió un objeto manipulable y carente de valor en sí mismo. A partir del cine, se redujo a mera superficie proyectable, ajena a la obra cinematográfica propiamente dicha –pura exterioridad–. Finalmente, con el aparato digital, el soporte se incorporó a la imagen, volviéndose íntegramente dependiente a su proyección –pura interioridad–. Hoy en día, el soporte depende de la imagen y no al revés. La pantalla lo ejemplifica vívidamente.

Sin embargo, a pesar de su estadio de subordinación hacia la proyección de imágenes electrónicas, la pantalla cumple funciones organizacionales fundamentales en el desarrollo de las prácticas sociales contemporáneas. Todos los dispositivos técnicos a cargo de modular el hacer-aparecer del aparato digital dependen de alguna pantalla para lograrlo. Es por eso que la definición de su estatuto actual resulta sumamente difícil. Por una parte, funciona como el soporte temporal de una imagen que, al desaparecer, se la lleva consigo. Por otra, es la condición de toda proyección, pues sin ella no habría ninguna imagen electrónica posible. Este estatuto de no-soporte/proyector es fundamental para comprender cómo se inserta la pantalla entre las prácticas sociales contemporáneas.

En tanto no-soporte/proyector, la pantalla es quien domina la producción de imágenes electrónicas, forzando su emisión. La sola existencia de las pantallas, en correspondencia con sus niveles de inserción de masas, vuelve a las prácticas sociales susceptibles de convertirse en sus imágenes, obligándolas a lidiar con su proyección como tales desde el momento mismo de su consecución. Dicha condición implica que aquellas prácticas

se desarrollen alrededor de las pantallas, ajustándose a sus cánones de representación visual. En términos sencillos, según cómo se vean es como serán comprendidas, y por tanto, realizadas. Tal sujeción no solo implica un cambio en la distribución de la información, sino también en la disposición necesaria para su producción. A partir de la emergencia del aparato digital, las prácticas sociales perdieron su profundidad política propia, volviéndose objetos de su representación superficial como imágenes electrónicas. Literalmente, son prácticas hechas a la medida de los estándares programáticos e ideológicos de la pantalla. Con el aparato digital, ocurrió algo similar a lo descrito por Benjamin a comienzos del siglo pasado respecto al cine y la radio (1989: 38-39):

Con las innovaciones en los mecanismos de transmisión, que permiten que el orador sea escuchado durante su discurso por un número también ilimitado de espectadores, se convierte en primordial la presentación del hombre político ante esos aparatos. Los Parlamentos quedan desiertos, así como los teatros. La radio y el cine no solo modifican la función del actor profesional, sino que cambian también la de quienes, como los gobernantes, se presentan ante sus mecanismos. Sin prejuicio de los diversos cometidos específicos de ambos, la dirección de dicho cambio es la misma en lo que respecta al actor de cine y al gobernante. Aspira, bajo determinadas condiciones sociales, a exhibir sus actuaciones de manera más comprobable e incluso más asumible. De lo que resulta una nueva selección, una selección ante esos aparatos, y de ella salen vencedores el dictador y la estrella de cine.

El estatuto de no-soporte/proyector que posee actualmente la pantalla, le otorga un rol determinante en la consecución de las prácticas sociales contemporáneas. En el aparato digital, la pantalla no es una simple herramienta de difusión informativa, sino el ojo que definirá la intelección de los fenómenos a través de su discriminación visual. Si la pantalla fuera solamente un soporte, ella se limitaría a otorgarle su materialidad a las

representaciones visuales, definiendo así su consistencia objetual. Por otro lado, si ella no fuera más que un proyector, su rol se restringiría a promover la difusión electrónica de los contenidos, otorgándole sus límites operativos respectivos. Sin embargo, no siendo soporte, pero siendo a la vez un proyector, su función es constituyente. Actualmente, ella es la condición del aparecer de los fenómenos en tanto imágenes electrónicas. Promueve su representación como tales, a expensas de cualquier otra modalidad de intelección. La pantalla tiene la potestad de subordinar el desarrollo de las prácticas sociales a sus condiciones escópicas (Brea, 2007: 181) y operativas desde el momento de su concepción. Esa es la razón de su lugar privilegiado en las formaciones sociales occidentales contemporáneas. Al respecto, Baudrillard señaló (1989: 31):

Hoy en día en ninguna dramaturgia del cuerpo, en ninguna performance puede faltar una pantalla de control; no para verse o reflejarse con la distancia y la magia del espejo, sino como refracción instantánea y sin profundidad. En todas partes el vídeo no sirve más que para esto: pantalla de refracción estática que ya no tiene nada de la imagen, de la escena o de la teatralidad tradicional, que no se utiliza de ninguna manera para interpretar o contemplarse, pero que empieza a ser útil por doquier –a un grupo, a una acción, a un acontecimiento, a un placer– a estar insertados sobre sí mismos. Sin esta inserción circular, esta red breve e instantánea que un cerebro, un objeto, un acontecimiento, un razonamiento crean insertándose sobre sí mismos, sin este vídeo perpetuo, nada tiene sentido hoy. El estadio vídeo ha reemplazado al estadio del espejo.

El aparato digital transformó al sujeto ideológico contemporáneo en un ser para la pantalla. Esto último significa que, actualmente, el individuo se constituye como sujeto de la ideología dominante a partir de su interpelación como observador virtual. Tal interpelación proviene de la mirada programa. El campo de visibilidad del aparato digital coincide con sus posibilidades programáticas. Por lo tanto, solo es visible aquello que sus

algoritmos puedan proyectar. A dicho campo de visibilidad corresponde el nuevo modelo representacional hiperrealista de los fenómenos. Siguiendo a Althusser, "la ideología representa la relación imaginaria de los individuos con sus condiciones reales de existencia" (2015: 220). Por efecto de su estatuto de no-soporte/proyector, la pantalla virtualizó la relación imaginaria de los individuos con sus condiciones reales de existencia, sumiéndolos en un imaginario tecnológico donde solo pueden concebir y percibir imágenes electrónicas, pero no cuestionar su veracidad. En el aparato digital, la pregunta por las condiciones de producción de los fenómenos virtuales es improcedente.

La hiperrealidad funciona mediante la saturación de las redes digitales con información simulada. Simulada, decimos, pues dicha información es siempre un producto algorítmico. Por lo tanto, aunque procure serle fiel al modelo del cual es una representación electrónica, nunca podrá lograrlo, pues la realidad virtual opera sin referentes. Sus proyecciones responden únicamente a las posibilidades programáticas; estas últimas, mediadas por algoritmos y coronadas por la retroacción de cada software. El bombardeo ininterrumpido de imágenes técnicas en línea no es más que la repetición por diferencia de las mismas invariables programáticas. Por esa razón, toda proyección virtual es solamente una superficie. El aparato digital desecha la mitología del más allá moderno, pues su dimensión carece de profundidad. Su reino es el del simulacro, y no del disimulo. "Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia" (Baudrillard, 2008: 12). Sin referentes, la realidad virtual no tiene qué disimular.

El carácter radicalmente superficial de la realidad virtual nos permite afirmar que todo lo representado en ella es transparente. La pantalla no oculta absolutamente nada. Detrás de los fenómenos virtuales no hay más que un montón de algoritmos y dígitos inaccesibles carentes de sustancia. Solo podemos relacionarnos con ellos a través de sus proyecciones visuales en las pantallas. El problema entonces no está en los fenómenos, sino en la constitución del observador como interpelación de la mirada programada. Al respecto, Comeron señaló (2007: 72):

La transparencia ha devorado el mundo hasta hacerlo opaco a sus habitantes. La opacidad no está ya en <<las cosas>> sino en nuestra capacidad de ver, o en los límites que surgen en nuestra conciencia saturada por el modo constante con el que las cosas invaden nuestra visión.

Si todo habita en la superficie óptica, la opacidad intelectual del observador corresponde a su incompetencia visual y no a la astucia de las imágenes. Sin embargo, es menester señalar que la transparencia característica del aparato digital difiere de otros tipos de transparencia. La transparencia virtual es de tipo catódico. Es por principio una transparencia saturada: encandila al observador a través de su mirada programada, forzándolo a digerir las imágenes electrónicas sin procesarlas. El complot entre velocidad y luminancia vuelve a la pantalla una proyección inaprensible. Esta última viene a consumir la tendencia moderna hacia la búsqueda de transparencia mediante la opacidad de su exceso. Desde la emergencia del vidrio hasta el desarrollo de los dispositivos electrónicos móviles, el paradigma de transparencia ha sido el mismo, pero se ha modificado su estatuto. Hoy en día, es la saturación quien define a la transparencia mediante su opacidad. Respecto a esta tendencia, Virilio señaló (1989: 39):

A la transparencia del espacio, transparencia del horizonte de nuestros viajes, de nuestros recorridos, sucederá entonces esta transparencia catódica, que no es más que la conclusión perfecta de la invención del vidrio, hace cuatro mil años, del espejo, hace dos mil años, y de este <<escaparate>> objeto enigmático que marca también la historia de la arquitectura urbana, desde la Edad Media hasta nuestros días o, más exactamente, hasta la reciente realización de este escaparate electrónico, último horizonte de nuestros trayectos, de lo que el <<simulador de vuelo>> representa el modelo más completo.

La búsqueda histórica de la transparencia concluye con su encuentro contemporáneo en la saturación de su exceso. En el aparato digital, no hay necesidad de ocultamiento alguno: la saturación por transparencia se encarga de garantizar las condiciones necesarias para la coerción digital, mediante la utilización de los recursos ideológicos propios de la forma-digital. Mientras más vemos, menos sabemos. Por su materialidad, la pantalla rechaza cualquier reflexión conceptual. Aparece y desaparece al parpadeo, volviendo imposible la elaboración de un discurso crítico que no sea más que puros fragmentos.

El ser para la pantalla nos ilustra acerca de las mutaciones en los métodos de control y sujeción política contemporáneos. Dichas mutaciones dan cuenta de las funciones que cumple la ideología tecnocrática dominante en la reproducción del status quo. Hablamos de ideología tecnocrática porque, a partir del surgimiento del aparato digital, se produjo una transformación en la ideología dominante: del humanismo al tecnocratismo. Por esa razón, los procedimientos de subjetivación cambiaron drásticamente. El modelo representacional del humanismo cedió su lugar al tecnocrático de los managers bursátiles. El gran proyecto moderno de la democracia burguesa terminó, y con él, la emergencia de un anti-proyecto burgués basado en la especulación financiera. Olvidándose de catástrofes tales como el Martes Negro de Wall Street en 1929, la Bolsa nuevamente supeditó el desarrollo de la industria a sus caprichos, promoviendo el surgimiento de sectores especulativos completos que amenazan permanentemente con hacerla desaparecer (tráfico de datos, venta de servicios, etcétera).

En las condiciones abiertas por el surgimiento de la realidad virtual, un cuerpo policial activo e individualizado –como fuera el caso de los viejos agentes de la CIA durante los años sesentas y setentas– resulta ineficiente. En su lugar, lo es mucho más un aparato que, por sus propias características funcionales, sea capaz de subvertir preventivamente los focos de conflicto social, convirtiendo el malestar en un montón de imágenes estériles sin continuidad política alguna. De allí la importancia política de la banda ancha en la estrategia de coerción burguesa contemporánea.

Por las mutaciones operativas que acarreó, la banda ancha produjo una nueva aceleración epocal que convirtió las representaciones históricas en la unión heterodoxa de fragmentos imaginarios, todos subordinados al sentido discursivo que les impone su simulacro programático. A partir de su emergencia, los relatos se convirtieron en un montón de imágenes-tiempo sujetas al arbitrio de los algoritmos. Aparecen des-apareciendo, volviendo imposible cualquier construcción de sentido ajena al sistema operativo. No se trata solamente de una banalización de los relatos a partir de su conversión en imágenes electrónicas, sino de su obsolescencia contemporánea. Hoy en día, hablar de la historia resulta a-histórico. Ya lo advertía José Luís Brea: “lo que con la imagen-tiempo comparece es algo mucho más decisivo e inquietante: en sus escenarios ya no cabe ni la historia –el relato unificado, unidimensional de un lo mismo– ni la Historia” (2010: 74).

Las corrientes revisionistas contemporáneas responden al modelo representacional de la banda ancha. Se trata de la tendencia hacia la abolición de los axiomas y la asunción de una ética de los fragmentos. Para ella, todo está permitido mientras el sistema operativo lo soporte. Esta tendencia excede las fronteras virtuales de las pantallas y permea directamente en las prácticas económicas, políticas e ideológicas en general. Tentativas historiográficas como la exculpación del nazismo por sus crímenes a los judíos o la renovación ideológica liberal-ciudadana de los Partidos Comunistas otrora prosoviéticos lo ejemplifican.

La asimilación social de la banda ancha, íntimamente ligada a las tendencias económicas, políticas e ideológicas del capital global, implicó que las elucubraciones de Fukuyama sobre el final de la Historia se volvieran plausibles, aunque no por las razones ni en los términos que las planteó (Fukuyama, 1992). Velocidad, saturación y transparencia catódica complotan para la reproducción del orden social dominante, menguando cualquier proyección histórica que apunte a horizontes alternativos al capitalismo global. Se trata de una totalización de la ideología tecnocrática dominante, que implica la sujeción de los imaginarios políticos

a las posibilidades del programa. En este horizonte, ninguna apertura democrática es más que una trampa ideológica refinada.

3. Subordinación preventiva

Desde el surgimiento del aparato digital, la coerción política responde a un modelo de subordinación preventiva. El ser para la pantalla implica que las prácticas sociales contemporáneas dependan de las computadoras. Esto implica dos condicionantes históricas precisas. Por una parte, la subordinación de dichas prácticas a los sistemas operativos digitales. En el aparato digital, aquellas se realizan según las posibilidades del software a cargo de gestionarlas. Por otra, su proyección como imágenes electrónicas. Las prácticas sociales contemporáneas son concebidas a partir de su representación visual. Dichas determinaciones son características del aparecer epocal que produjo la divulgación de la cibernética. Esta última transformó la representación de los fenómenos en gestión programática. Se trata de algo similar a lo que atravesó el arte durante su fase de reproductibilidad técnica (Benjamin, 1989: 19 y ss.), pero en mayor escala. Ello implicó un cambio en la disposición creativa de los autores. Las obras comenzaron a ser elaboradas directamente para su reproducción. Con el aparato digital, toda práctica social responde siempre-ya al software y a su proyección virtual. Son imágenes mentales que buscan convertirse en imágenes electrónicas.

El aparato digital absorbió las prácticas sociales contemporáneas a través de su hacer-aparecer virtual, despojándolas de su profundidad política propia y supeditándolas a su proyección como imágenes electrónicas. Por su efecto, se convirtieron en superficies carentes de sustancia. No son más que espectros que aparecen-desapareciendo; meras elucubraciones de los fenómenos mundanos sin más allá posible. El aparato digital opera mediante una estrategia de saturación por transparencia. Los fenómenos son representados como superficies lumínicas en la pantalla, donde sus atributos son completamente expuestos a través de cada una de sus partes. El aparato digital es el reino del Primer Género de Conocimiento (Spinoza, 2013: 181): la ideología. En él no cabe la crítica conceptual, pues

atenta contra la eficiencia del programa. Aparato digital e ideología tecnocrática están unidos como los dientes y los labios.

Actualmente, todos los fenómenos mundanos responden a las propiedades virtuales de los dispositivos electrónicos. Incluso la representación de la naturaleza depende de ellos. Lo que comenzó como su apropiación técnica a través de la revolución industrial, se convirtió ahora en su proyección virtual permanente. Con la asimilación masiva de la cibernética, ocurrió algo similar a lo que sucedió con la cotidianización de la televisión a mediados del siglo pasado. Giovanni Bechelloni lo describió así (1989: 59):

La televisión cotidianizada se transforma en un lenguaje con el que se habla y se nos representa la sociedad, una especie de clave permanente para la lectura <<naturalista>> de la sociedad. Como si el lenguaje televisivo fuera un lenguaje natural, un lenguaje materno, de parentesco, familiar.

La asimilación masiva de la cibernética se tradujo en la subordinación de las formaciones sociales occidentales a sus modalidades operativas de retroacción. En ese orden de cosas, el policía moderno resulta obsoleto. El programa es quien se encarga de resguardar el orden social a través de su propia apertura hacia los individuos convertidos en usuarios. Gracias a su capacidad de retroacción, el aparato digital es capaz de absorber incluso a sus opositores, volviéndolos funcionales a su sistema operativo mediante su anulación democrática.

El modelo representacional del aparato digital se caracteriza por totalizar la proyección de los fenómenos como imágenes electrónicas, rechazando así cualquier sustantivación conceptual. Para él, las superficies son lo determinante. Por sus principios operativos, no puede ser de otra forma. Sin embargo, no es una cuestión puramente técnica. La hiperrealidad administra el desarrollo de las prácticas sociales siguiendo las pautas visuales de la ideología dominante. Estas últimas corresponden a las directrices imaginarias de la Ideología de Estado (Althusser, 2015: 176).

Cada programa induce un modo de imaginar que responde a la ideología inscrita en su código. Aquel concuerda con las directrices de la Ideología de Estado, pues dialoga con ellas al momento de su creación. Por esa razón, en el aparato digital, tanto las imágenes dadas como posibles son partes integrantes del imaginario estatal; imaginario que, una vez inscrito en la realidad virtual, se reproduce ininterrumpidamente a través de la retroacción de sus programas.

Todas las innovaciones tecnológicas de los dispositivos y programas electrónicos apuntan a reforzar este nuevo modelo representacional programático basado en la totalización de la imagen. "De forma creciente, las tecnologías emergentes de producción de la imagen se están convirtiendo en los modelos dominantes de visualización de acuerdo con los cuales funcionan los principales procesos sociales y las instituciones" (Crary, 2008: 16). Dicha totalización visual corresponde al triunfo de la Ideología de Estado sobre las ideologías dominadas mediante la imposición de su imaginario. La coerción política contemporánea se basa en la hegemonía ideológica del Estado y no en la acción de su aparato represivo. La intervención de este último resulta cada vez menos necesaria, pues la sola virtualización de las prácticas sociales garantiza la sujeción de los individuos al orden establecido; este último, inscrito en el software. Todo fenómeno emergente viene filtrado por un sistema operativo y un modelo representacional coherente con los intereses de la clase dominante. Se trata de la imposición de un código funcional a la reproducción del orden establecido, el cual opera mediante la hiperrealización de las prácticas convertidas en imágenes siempre-ya programadas.

El software se encarga de difundir la Ideología de Estado que lo anima a través de la liberación de su acceso. Procura conseguir la mayor apertura posible, evitando cualquier costo que hipoteque su masificación. Plataformas digitales como Google o Facebook lo ejemplifican. Todas sus innovaciones tienen por condición la mantención del acceso liberado a ellas, procurando volverlas cada vez más atractivas para los usuarios. Aunque de procedencia privada, tanto el sistema operativo de cada una como su modelo representacional compartido responden a las directrices

de la Ideología de Estado. Las modalidades de coerción política contemporáneas ya no se basan en las restricciones del acceso, sino en su creciente ampliación. A mayor participación democrática, mayor sujeción ideológica.

Es menester comprender que la sujeción ideológica no responde a los contenidos que vehicula la realidad virtual, sino a la forma que impone el aparato digital. Es la forma-digital lo que garantiza la hegemonía de la Ideología de Estado sobre sus pares dominadas, aun cuando sirva de vehículo para contenidos otrora subversivos. Siguiendo a Baudrillard, “la ideología está ligada a la forma, y no al contenido, es la pasión del código (1974: 186). En la ideología, prima la forma por sobre el contenido, pues los procesos informacionales son esencialmente prácticos. El acceso virtual es coacción estatal. El aparato digital es fundamental para la reproducción de las relaciones sociales capitalistas en sus condiciones históricas contemporáneas.

La realidad virtual implica la coacción de los sujetos como observadores/observados. Sin embargo, la mirada que los interpela y constituye como tales no es policial, sino ideológica. Por sus características operativas particulares, es imposible una estrategia panóptica de vigilancia para la realidad virtual. Esta última responde a un tipo de espacialización de características nodales, asociada a la proyección de no-lugares (Auge, 2000). Cada uno funciona como una imagen-tiempo que aparece desapareciendo. El mejor ejemplo de lo anterior es la pantalla. Aunque se presenta como el dispositivo por antonomasia para la emergencia de los fenómenos electrónicos, solo existe durante la proyección. El resto del tiempo, no es más que un fantasma alojado en un artefacto apto para emitir ondas catódicas. No existiendo un espacio verdaderamente estable, es imposible una estrategia disciplinaria basada en un control panóptico de los sujetos, tal y como la descrita por Foucault respecto a la cárceles (Foucault, 2002). La estabilidad del orden social a partir del surgimiento del aparato digital corresponde a la metaestabilidad de la Ideología de Estado.

En el aparato digital, una estrategia disciplinaria basada en la represión de los sujetos está condenada a la obsolescencia. Por esa razón es que la ideología se vuelve tan importante para su funcionamiento. La mirada programada por el aparato digital es la Ideología de Estado alojada en los códigos de cada software. Siendo las computadoras fundamentales para la organización de las prácticas sociales contemporáneas, la sola realización de estas últimas implica la reproducción de la Ideología de Estado, pues aquella domina sus sistemas operativos. La coacción política contemporánea no requiere de un control represivo individualizado sobre los sujetos, sino más bien de una liberación ampliada del acceso a la realidad virtual. La omnipresencia de la Ideología de Estado en ella implica la omnipotencia del Estado sobre los sujetos. La represión cedió sus títulos nobiliarios a la hegemonía ideológica. Ella concentró la mayor parte de las funciones policiales, volviéndolas paulatinamente superfluas.

4. La trampa democrática

La modalidad fundamental de coerción política contemporánea es la democratización del acceso a la realidad virtual. La forma-digital implica por sí misma la sujeción de los individuos a las directrices de la Ideología de Estado. Poco importan los contenidos vehiculados en red. El hecho de que lo hagan a través de sus programas garantiza la reproducción del orden social dado, pues este último se encuentra consagrado en los códigos del sistema operativo. La saturación impide una digestión conceptual adecuada para la elaboración de una crítica efectiva de las imágenes electrónicas. “El modelo de acceso matricial permite la puesta en encuentro de cualquier clúster o escena con cualquier otra –sin la restricción de la economía de lectura longitudinal, secuenciada y sucesiva, que pesa en los procedimientos del libro o film” (Brea, 2010: 85). En la realidad virtual, todo es magia. Cada usuario cree ciegamente tanto en la veracidad como en la coherencia de los fenómenos electrónicos, pues la pantalla se lo exige. El pensamiento mágico desplaza al pensamiento conceptual, volviéndolo obsoleto. La dimensión virtual parió una nueva modalidad de superstición: la técnica. Se impuso así una transparencia

catódica donde toda intelección quedó enfrascada en los lindes de la ideología dominante.

En el aparato digital, no hay necesidad alguna de ocultamiento. Es tal la marea de imágenes-tiempo que aparecen-desapareciendo, que resulta inviable la existencia de una política efectiva de privacidad. No hay secreto posible. Cualquier restricción informacional no es más que un simulacro de privacidad. La realidad virtual totaliza su inmanencia volviendo imposible la existencia de un afuera. Las viejas estrategias políticas modernas para obtener la hegemonía mediante el ocultamiento de los datos o los hechos carecen de vigencia histórica. Hoy en día, el consenso se impone a través de la saturación informática. Al aparato digital le es vital distribuir información mediante imágenes electrónica sin retención crítica alguna. No importa que sean informaciones contradictorias sobre los mismos acontecimientos. Toda proyección virtual responderá siempre a las diatribas ideológicas del software. Se trata de la omnipotencia del código. Él se impone a través de su forma y no del contenido que proyecta. A mayor flujo informacional, mayor será el efecto de sujeción del individuo a la Ideología de Estado inscrita en sus programas. Al respecto, Baudrillard señaló (1989: 36):

[...] hoy el medio más seguro para neutralizar a alguien no es el de saberlo todo sobre él, sino el de darle los medios para saber todo sobre todo. Ya no los neutralizaréis con la represión y el control, sino con la información y la comunicación, porque lo encadenaréis a la única necesidad de la pantalla. Lo paralizaréis de forma mucho más segura con el exceso de información sobre todo (y sobre sí mismo) que privándolo de información (reteniéndola sin su conocimiento).

La saturación y la transparencia son los dos ejes fundamentales de la coerción política en la época del aparato digital. La hiperrealidad volvió obsoleta las estrategias represivas que impuso el desarrollo del capitalismo industrial. En el aparato digital, no hay panóptico posible. Su lógica coercitiva no es policial, sino democrática. Mientras mayor sea la apertura

de su acceso, mejor funcionarán sus disposiciones ideológicas. Hoy en día, la CIA debe simular su vigencia política, pues el aparato digital se encarga de realizar su trabajo ideológico de masas. Por efecto del aparato digital, la opresión virtual vuelve paulatinamente dispensable a la represión material.

La virtualización de los malestares sociales sublima los antagonismos sociales reales volviéndolos imágenes de sí mismos. La lucha por la transformación de las relaciones de producción se convirtió en algo impensable. A través de la promoción del acceso a la realidad virtual, la Ideología de Estado consiguió anular los imaginarios revolucionarios a partir de la proyección de los antagonismos sociales como imágenes electrónicas carentes de sustancia material. Esto último está directamente ligado a la bursatilización del capitalismo global. La imposibilidad de imaginar un orden social que no esté basado en la supeditación real y virtual del trabajo al capital es el mayor logro de la ideología burguesa contemporánea. Nació así una oposición política funcional, a-partidista y ciudadana, carente de referentes históricos. Sus protestas no buscan la transformación de las relaciones de producción, sino solamente la ampliación de los derechos ciudadanos. Movimientos políticos como Podemos en España y Syriza en Grecia lo ejemplifican.

Por efecto de las características contemporáneas del modo capitalista de producción, la burguesía no puede cumplir las tareas democráticas progresistas pendientes sin desaparecer en el intento. Esa es la razón por la cual las consignas "democratizantes" provenientes de sus filas y de las filas de su oposición funcional solo cumplen con simular la vigencia histórica de su proyecto. Ellas procuran inventarle un horizonte al imaginario democrático-burgués dominante, ocultando las contradicciones irresolubles que lo atraviesan. El aparato digital cumple un rol fundamental en el cumplimiento de esa tarea. La inscripción del imaginario estatal en sus códigos le permite reproducir ininterrumpidamente a la Ideología de Estado a través de la imposición de sus formas operatorias. Esa es la razón por la cual fenómenos tales como WikiLeaks o Panamá Papers no son más que los nuevos Watergate contemporáneos. Ellos vienen a regenerar la confianza

de las masas en las instituciones democrático-burguesas mediante la denuncia de sus "vicios"; o sea, su proyección como ontológicamente ajenas a tales excesos, y no como productos orgánicos de aquellos (Zizek, 2005: 66). Haciendo analogía con el análisis de Baudrillard sobre el Watergate (2008: 39), podemos afirmar que WikiLeaks y Panamá Papers no fueron más que simulacros políticos con fines regenerativos.

El aparato digital vino a consumir la hegemonía ideológica mundial de la burguesía financiera luego de la desintegración de la Unión Soviética. La cibernética se convirtió en aparato epocal justo en el momento histórico cuando la ideología tecnocrática norteamericana no tenía contrapeso internacional. Por eso, no tardó en consagrar su triunfo mediante su conversión en hacer-aparecer dominante. El aparato digital fue la Constitución Política que redactó el imperialismo estadounidense luego de la derrota del socialismo en Asia y Europa del Este. Esa es la razón por la cual no incorporó a la represión como exigencia de su sistema operativo, sino solamente a la subordinación preventiva. Actualmente, la burguesía ya no necesita aparatos disciplinarios que combatan los embates de la ideología proletaria, sino aparatos que, por efecto de su modalidad operatoria, impidan su renacimiento. Se trata de un estadio ante-policial que procura volver a la represión una cuestión del pasado.

La forma-digital consagra el dominio mundial de una sola ideología: la tecnocrática. La estrategia de coerción política contemporánea nació en un contexto histórico de supeditación real y formal absoluta del trabajo al capital. Es una opresión al desnudo, sin oposición política efectiva. Solo necesita desarrollar aparatos y dispositivos de subordinación preventiva. El aparato digital y los dispositivos electrónicos satisfacen dicha necesidad política con creces. En ese sentido, toda liberación del acceso virtual no es más que un intento por garantizar la hegemonía ideológica de la burguesía financiera. Lo anterior, a través de un proceso de reproducción ampliada de sus códigos insertos en las prácticas sociales contemporáneas. Por esa razón, la tendencia hacia la apertura virtual, ejemplificada por las políticas de libre acceso a cada software, no es más que una trampa democrática abocada a reforzar la coerción política contemporánea. En la estrategia

de coerción política contemporánea, el aparato digital es de vital importancia.

5. A modo de conclusión

Quisiéramos cerrar esta exposición enunciando nuestra principal conclusión: el aparato digital es parte integrante de la estrategia de coerción política contemporánea y no una herramienta contra la hegemonía ideológica del Estado. Ya vimos que, por motivos operativos, sus tendencias democratizadoras responden únicamente a la imposición masiva de una forma-ideológica específica que obstruye cualquier ruptura con la dominación social que reproduce. El aparato digital clausura los imaginarios revolucionarios a través del ocaso de sus referentes. En sus programas electrónicos habita la Ideología de Estado que acompañó tanto la transformación de la cibernética en aparato epocal, como la retroacción inmanente al desarrollo de la realidad virtual. Esto significa que el aparato digital es, por principio, incompatible con cualquier estrategia verdaderamente revolucionaria. La hiperrealidad rechaza por principio a los horizontes políticos diferentes al inscrito en su código matriz. Solo tolera lo que sus algoritmos puedan producir. La forma-electrónica prima al contenido virtual. En el aparato digital, los fenómenos son representados únicamente como imágenes técnicas autorreferentes, carentes de profundidad e historia propias. Dichas imágenes saturan el espacio virtual con su exceso de transparencia –detrás de ellas no hay nada–, volviendo imposible cualquier giro reflexivo que atente contra la ideología dominante. Es el reino de las apariencias programadas. El aparato digital subordina las prácticas sociales a las exigencias de las pantallas electrónicas, convirtiéndolas en meras superficies visuales sin sustrato categorial ni conceptual. Por su efecto, los simulacros virtuales discurren como superficies inocuas que aparecen-desapareciendo sin dejar rastro histórico alguno.

A partir del análisis de la función que cumple el aparato digital en la estrategia de coerción política contemporánea, pudimos observar como esta última se encuentra marcada por tres tendencias fundamentales. Primero, el paso de una estrategia de coerción abiertamente violenta –

control policial directo, militarización permanente, espionaje individual, etcétera– hacia una prevalentemente opresiva; o sea, totalmente basada en la supeditación real y formal del Trabajo al Capital. La estrategia de coerción política contemporánea obedece a la subordinación preventiva. Segundo, el rol privilegiado de la ideología en la mantención del orden establecido. Dado el enorme caudal productivo y tecnológico que dejó la posguerra, la hegemonía ideológica es clave para obstruir la emergencia de proyectos políticos que busquen transformar las relaciones de producción sin conformarse con reformar la distribución de la riqueza. Tercero, la anulación del antagonismo social a través de la integración institucional. La coerción contemporánea obedece al tránsito desde una estrategia de marginación política hacia una de digestión democrática, en la cual el Estado organiza la colaboración de clases a través de la subvención del consumo improductivo.

Por todo lo dicho anteriormente, no creemos que el aparato digital pueda considerarse un arma idónea para impulsar las grandes transformaciones sociales aún pendientes en Occidente. Muy por el contrario, vemos en su dominación epocal otro síntoma del ocaso histórico al cual asistimos desde comienzos de los años noventa del siglo pasado. Cualquier proyecto revolucionario que se proponga triunfar en las condiciones históricas del presente deberá romper con el aparato digital, pues aquel obedece a la estrategia de coerción política contemporánea que nutre la hegemonía ideológica del Estado. De no lograrlo, está condenado a hundirse en las mareas catódicas de la red, sumiéndose en la lógica heterodoxa del simulacro virtual.

Febrero de 2018.

Referencias:

· Althusser, L. (2015). "La Reproducción de las Relaciones de Producción". En L. Althusser. *Sobre la Reproducción* (pp. 31-245). Madrid: Ediciones Akal, S. A.

- Auge, M. (2000). Los <<No Lugares>>. Espacios del Anonimato. Una Antropología de la Sobremodernidad. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Baudrillard, J. (1974). Crítica de la Economía Política del Signo. México D.F.: Siglo XXI Editores, S.A. de C.V.
- _____. (1989) "Videosfera y Sujeto Fractal". En Á. Piromallo y A. Abruzzese (eds.). Videoculturas de Fin de Siglo (pp. 27-36). Madrid: Ediciones Cátedra, S.A.
- _____. (2008). "La Precesión de los Simulacros". En J. Baudrillard. Cultura y Simulacro (pp. 7-80). Barcelona: Editorial Kairós, S.A.
- Bechelloni, G. (1989) "¿Televisión-Espectáculo o Televisión-Narración?". En Á. Piromallo y A. Abruzzese (eds.). Videoculturas de Fin de Siglo (pp. 56-63). Madrid: Ediciones Cátedra, S.A.
- Benjamin, W. (1989). "La Obra de Arte en la Época de su Reproducibilidad Técnica". En W. Benjamin. Discursos Interrumpidos I. Filosofía del Arte y de la Historia (pp. 15-57). Buenos Aires: Taurus S.A.
- Brea, J.L. (2007). Cultura_RAM. Mutaciones de la Cultura en la Era de su Distribución Electrónica. Barcelona: Gedisa S.A.
- _____. (2010). Las Tres Eras de la Imagen. Imagen-Materia, Film, e-Image. Madrid: Ediciones Akal, S.A.
- Comeron, O. (2007). Arte y Postfordismo. Notas desde la Fábrica Transparente. Madrid: Trama Editorial y Fundación Arte y Derecho.
- Crary, J. (2008). Las Técnicas del Observador. Visión y Modernidad en el Siglo XIX. Murcia: Cendeac.
- Déotte, J. (2012). ¿Qué es un Aparato Estético? Benjamin, Lyotard, Rancière. Santiago de Chile: Ediciones/ Metales Pesados.
- Flusser, V. (2016). "¿La Imagen del Cachorro Morderá en el Futuro?". En B. Onetto Muñoz (ed). Vilém Flusser y la Cultura de la Imagen. Textos Escogidos (pp. 133-136). Valdivia: Universidad Austral de Chile.
- Foucault, M. (2002). Vigilar y Castigar. Nacimiento de la Prisión. Buenos Aires: Siglo XXI Editores de Argentina, S.A.
- Fukuyama, F. (1992). El Fin de la Historia y el Último Hombre. Barcelona: Editorial Planeta, S.A.

· Spinoza, B. (2013). *Ética Demostrada Según el Orden Geométrico*. Madrid: Alianza Editorial S.A.

· Virilio, P. (1989) "El Último Vehículo". En Á. Piromallo y A. Abruzzese (eds.). *Videoculturas de Fin de Siglo* (pp. 37-45). Madrid: Ediciones Cátedra, S.A.

_____. (1996). *El Arte del Motor. Aceleración y Realidad Virtual*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.

· Žizek, S. (2005). *Bienvenidos al Desierto de lo Real*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.