



Ciberetnografías. De la política de lo peor en el mundo del simulacro global

Cyberethnographies. On politics of the worst, in the global simulation world

José Luis Anta Félez

Resumen

A menos de treinta años del nacimiento de la World Wide Web ésta se ha convertido en el espacio social, cultural, económico y político referencial, dando la vuelta a los viejos conceptos de realidad, verdad y presencia. Es por ello que se hacen necesarias nuevas herramientas que permitan entender los elementos cualitativos que conforman tanto las redes sociales como los nuevos entramados de comunicación y los intereses, funciones y vivencias sociales, políticas y económicas que se encuentran en ese espacio. La propuesta de una metodología etnográfica aplicada al mundo de lo que ocurre en la red requiere primero de una revisión de los alcances de la observación participante, de una reformulación de los acuerdos morales y de la afinación de las herramientas cualitativas en entornos de big data. Este trabajo trata de entender todo esto dentro de la idea de que el espacio social de la red es culturalmente una maquinaria que produce, sobre todo y a la vez, miedo y deseo, simulacro y archivo. En este sentido, llegamos a la conclusión que el método para ver nuestra realidad post capitalista ya no es un camino, sino la conclusión de toda investigación.

Palabras clave: Internet; etnografía; simulacro; metodología.

Abstract

Less than thirty years after the birth of the World Wide Web, it has become a social, cultural, economic and political reference space, turning the old concepts of reality, truth and presence around. That is why new tools are needed, in order to understand the qualitative elements that make up both social and new networks of communication; as well as the interests, functions and social, political and economic experiences that are in that space. The proposal of an ethnographic methodology applied to the world of what happens in the network first requires a review of the scope of participant observation, a reformulation of moral agreements and the refinement of qualitative tools in big data environments. This work aims at understanding all this within the idea that the social space of the network is culturally a machine that produces, above all and at the same time, fear and desire, simulacrum and archive. In this sense, we come to the conclusion that the method to see our postcapitalist reality is no longer a path, but the closure of all research.

Keywords: Internet; ethnography; simulation; methodology.

1. Unas ciencias sociales para y de las máquinas

“Te di todo mi amor-amor punto com
Y tú me has-roba-roba-robado la razón
Mándame un email que te abriré mi buzón
Y te hago un rincón en el archivo de mi corazón”.
Atrapados en la red, Tam Tam Go

Hace algo más de veinte años, cuando empezamos a pensar las tecnologías de la información y la comunicación, la red y las formas de comunicación móviles, el panorama era muy diferente al actual. Todo estaba lejos de lo que al final ha resultado ser: una total ocupación del espacio socio-cultural, económico y político. Las preocupaciones de hace algunas décadas eran delimitar el alcance de lo que entonces se conocía como “nuevas tecnologías” y definir qué eran. Preguntas que hoy no tienen mayor sentido, pero lo eran en un momento en que la red corría en un modem de 56k, los ordenadores tenían menos potencia que los actuales móviles chinos de gama media. En aquellos días la preocupación de muchos era la falta de procesos democráticos y la toma de decisiones sobre las tecnologías. Esto deviene en una realidad incluso “peor” de lo sospechado. El post capitalismo más salvaje, los románticos *new wave* y los estereotipos más denigratorios, que campan a sus anchas sin sentido, aunque sí como distopía.

Internet es hoy un enorme, exagerado y caótico conglomerado de tecnologías. Donde lo humano ha sido reducido a un punto focal, una tecnología más, sin sentido bio jurídico, donde cuenta como parte de la máquina de la que no puede escapar, ni cambiar.

En este sentido, podemos afirmar que la red es un espacio que termina con el sentido de la historia, y que nos introduce en el entramado de la acumulación de opiniones, anécdotas superpuestas y constantes verdades políticas que imponen claramente un único sentido: la muerte del sujeto y la aparición de las subjetividades.

Dos décadas de reflexiones donde las cosas han cambiado, se han acelerado tanto que ya sólo vivimos desde el punto de vista de la máquina. No hay un “exterior” para ver a qué velocidad relativa vamos los de “dentro”. En una última instancia si queremos estudiar esto, hacer ciberetnografía, tenemos que tomar una posición casi moral. Una refundación de la genealogía de la moral, que tiene su capítulo final y más intenso en este espacio de vidas en la máquina. Un trabajo como este, de carácter eminentemente reflexivo, cuyo interés se centra más en abrir posibles puertas, difícilmente puede desembocar en un apartado conclusivo. La conclusión no puede ser otra que un ejercicio autorreferencial que, llegado al final, sólo pueda volver a un eterno comienzo. En definitiva, se trata tan sólo de rendirse ante el juego de espejos de las apariencias y espectros, algo tan aparentemente sencillo, como intentar saber que cuando se mira el cuadro, la pipa que aparece representada no es una pipa (Foucault, 1999), o que cuando la sociedad se refleja en el espejo de la red, la virtualidad de las tecnologías sólo son biopolítica, una ciber sociedad. Aunque no es el único espejo en el que se mira, y, aun siéndolo, tan sólo mostraría un reflejo: afirmativamente la red está vacía, incluso vacía de nosotros mismos.

Dicho de otra manera, la red es un mecanismo de disciplina, de control y, sobre todo, de discurso comercial. La red es una representación mental de una sociedad que sólo es conductual en el mercado, en el *cyborg* o en el tratamiento de redes de peligro e interferencia.

El interés es, entender si cuando hablamos de la red tenemos que hacerlo atendiendo a su faceta social -una parte de algo mayor-, y a cuál sería el modelo más adecuado. Quizás el lenguaje de la ciencia es un camino, que es el que se ha tomado; por comodidad, usar lo que se conoce y, por el posible convencimiento de que hay en la ciencia aún mucho del camino de la magia.

Pero obviamente se tiene que atender a la idea de simulacro, extraña materialización que toma el mundo de la virtualidad y que nos enfrenta con ideas más cercanas al *performance* ritual, a la ficcionalización literaria o a los lenguajes de las nuevas artes plásticas, basadas en la transformación del cuerpo como soporte.

Son otros caminos explicativos que necesitarían de miradas situacionistas y contingentes, y que a diferencia del lenguaje científico son, a su vez, más verosímiles, pero también menos realistas. Claro que Weber o Benjamin, o las evocaciones de Whitman o Huidobro, están en la raíz de todo. Pero la preocupación por el pensamiento tiene ese algo de egoísta que es difícil de explicar.

En definitiva, si en el pasado se ha tratado cosas que parecían que había que debatir, en el presente se tiene que ampliar el debate a un espacio más largo, pero más pequeño, más cercano y más real, que no puede estar fuera de lo social, sino entre nosotros, entre aquellos que no sólo habitamos los males del mundo, sino que vivimos sustancialmente con ellos.

De hecho, nadie sabe al día de hoy qué es exactamente lo que relaciona, incluso define, la red, en última instancia el viejo anhelo de entender la llamada sociedad del conocimiento se ha quedado en una simple quimera. Obviamente hablamos de tecnologías, es decir, de mecanismos más que de máquinas, hablamos más de negocios que de industrias y más de individuos que de sociedades. Las tecnologías de la información y la comunicación, desde ahí, son la guinda del pastel, que supone desde una visión más general y oblicua, la sociedad de control. De hecho, la base disciplinaria está mediatizada y perfectamente asimilada. No se trata de discutir el doble clic, el complejo mundo de los hackers o la tiranía de la IP, número que identifica universalmente a una máquina dentro de un protocolo cerrado y que permite asociarlo a una previsibilidad para el mercado. Existe toda una disciplina propia del pensamiento lineal, que parece expandirse en un constante hipervínculo, además todo ello en forma de clonación y bucles.

Gran parte de lo que ocurre en la red se basa en la expansión, acumulación y velocidad de la información. Por lo tanto la clave es describir y analizar el *mal de archivo*, ese concepto derridiano con el que explicamos el control del mundo por medio de los continentes, ya que los contenidos han perdido su significado original.

El mapa en el que nos movemos mas allá de parecer lineal y bidimensional, es una constante complejidad de transparencias y reflejos que en ningún caso, ni en las mejores condiciones de control, puede verse fuera de una eterna expansión.

De hecho, Internet es exactamente lo que parece, siendo eso su fuerza y su mayor debilidad: no esconde nada, porque la fuerza de todos sus elementos reside en su anclaje disciplinador y la capacidad de ejercer control sobre las prácticas sociales de los sujetos.

Cuando las ciencias sociales hablan de Internet, o de las tecnologías móviles, o de aplicaciones basadas en la geosituación, ¿no pierden en cierto modo la perspectiva epistemológica propia de cualquier ciencia social? Dicho de un modo más sencillo ¿se trata de hacer ciencias sociales a partir de la red como hecho social, o se ha pasado a hacer una cibersociología donde la realidad de estudio y partida es también el punto a donde se pretende llegar?. Sin duda que estamos ante una suerte de laberinto hecho de elementos inconexos entre sí, que se autovalidan en la medida en que están en un entorno recreado por ellos mismos.

Este planteamiento cuenta con alguna ventaja y algún problema: la ventaja responde a la posición de observación, obviamente tangencial con la red, el interés es siempre desde una curiosa distancia, desde donde entender otras cuestiones relacionadas con dinámicas de cambio social y creatividad cultural, de constitución del *self*, o generación de espacios de poder y representaciones colectivas. En cuanto a las desventajas, cabe decir que este planteamiento obvia el conocimiento de campo exhaustivo, es decir, como experiencia de campo, pues difícilmente parece ser distinta de la experiencia del usuario (Arriazu Muñoz, 2007). Por otro lado, está otra gran desventaja, aquella que se da dentro de la dicotomía entre integrados y apocalípticos, discusión que obvia las nuevas tecnologías y los objetos automáticos basados en microprocesadores. Así, el intento de construcción de formas, de conocimiento e investigación específicas parece hartamente difícil; se trataría de la curiosidad hacia cómo se están generando estas nuevas formas, cómo están germinando. Ello no parece ir muy a favor de las corrientes académicas cercanas al interés por la red. De hecho, se habla de lo que la sociedad puede o no hacer con la máquina en cuanto tecnología, cuando el interés debería estar en entender los dispositivos dentro de la tecnología social.

Gran parte de los problemas de inaprehensibilidad epistémica de todo lo tocante a la virtualidad, tiene que ver con su propio brillo, con su capacidad de deslumbrar y seducir, de

introducir al observador en su juego. Algo que tiene un importante papel y mucho que ver con las dinámicas de crecimiento y reparto de nuevos campos entre las distintas disciplinas. De ahí que parezca lejana una “normalización” de los análisis de la red y su entorno, empeñados en hacer de ella “algo más” que un ámbito social. Un lugar de encuentro y comunicación desde el que pensar y hacer preguntas sobre la sociedad que le sirve de contexto (Graham, 2001: 158-163), haciendo de éste un espacio social central, autónomo, sin pretender ir más allá en ningún sentido, hecho éste que conduce a la trampa de la seducción, olvidar que es mentira, pura apariencia –*humo*, en su acepción clásica–. Obviando quizás su aspecto más interesante, la producción simbólica. Una producción simbólica que, sin tener en cuenta sus anclajes exteriores, gana en superficialidad y vértigo, en simulacro y velocidad, siendo, por tanto, más engañosa y seductora (Baudrillard, 1981: 67-76), pero a la vez, tan directa y vacía para ser una verdad que inevitablemente remite a otra cosa.

Un intento de transversalización de esta amalgama segmentaria de reflexiones, a partir de la puesta en juego de la noción de simulacro, cuyo papel parece fundamental en nuestras sociedades (Baudrillard, 1993; Yonnet, 1988), también en el caso de Internet. Pero para que todo este conglomerado funcione tienen que darse algunas premisas. Tiene que haber una voluntad de crear redes de poder, consecuentemente tiene que haber una sociedad que esté dispuesta a que ciertas fuerzas ejerzan formas vitales, es decir, grandes movimientos sociales que o estén muy disciplinados o estén por la labor de disciplinarse.

En cualquier caso, hablamos de una matriz civilizadora que determine una separación obvia entre moral y derecho, entre justicia e individualidad. Una lógica simbólica plenamente desarrollada en Occidente y sus ámbitos de poder.

Como en gran parte de las tecnologías desde el siglo XIX, el desplazamiento de su simbolismo a su utilidad centró el tema y dejó de lado los cómo o los porqués. De la misma manera Internet no tiene una lucha entre apocalípticos e integrados, sino una plena aceptación a nivel universal. Al igual que la medicina consiguió desplazar el tema de la salud a elementos relacionados con la eficacia, desplazando el debate moral, incluso el ético, las nuevas tecnologías se plantearon sobre su base de eficacia material, no permitiendo que se hablara de las preguntas colaterales que cualquiera puede ver si es capaz de desenchufarse por unos segundos. Pero es verdad, no hay manera de hacerlo, pues la velocidad con la que se ejecutan cierra las puertas a otro proyecto.

El planteamiento clásico, realizado en los años ‘60 del siglo pasado por parte de Gregory Bateson, con fuertes anclajes en las emergentes teorías cibernéticas, en referencia a la necesaria distinción dentro del análisis de sistemas rituales, de producción simbólica, entre dos posiciones claras de observación y recreación sintético-analítica, esto es, entre metáfora –*es como si*– y sacramento –*es*– (Bateson, 1991: 59-63), parece sumamente interesante a un nivel epistemológico en lo que se refiere al planteamiento central de este trabajo. Si bien es evidente que la capacidad de producción simbólica de la red, con su riqueza, está muy alejada de los niveles de significación profunda que hacen de cualquier sistema ritual o representación mágica de un hecho social total al estilo maussiano. Tanto es así que las epistemologías de concepción cibernética, en las cuales Bateson (1990 [1958]; 1991: 309-370; Bateson y Bateson, 1990: 48-60) es una figura pionera, parecen emerger en la actualidad como las más potentes a la hora, no tanto de ofrecer las mejores respuestas al fenómeno de la red, si es que las hay, pero sí al menos a la hora de ayudar mejor a formular las preguntas, ya que su punto de partida, el fenómeno de la reflexividad, la autoreferencialidad, bien sea a un nivel micro de ecologías mentales, por ejemplo aplicadas a las redes sociales, bien sea a un nivel macro, planteando un análisis de las sociedades como relaciones de relaciones, sistemas abiertos y autopoiéticos (Luhmann, 1997), parecen ofrecer interesantes potencialidades analíticas, además de claves que resitúan a los sujetos que ejercen como observadores científico sociales, dejándoles clara su implicación en la construcción de las observaciones.

Habría que intentar, consecuentemente, que el único análisis posible de Internet, en particular, y de las nuevas tecnologías, en general, fuese desde su visión social. Pues la tecnología está fuera de una ciencia básica que se presentaría de forma inocua. La tecnología es social porque se piensa funcional, útil y comercial. Pero que la mirada sea social sólo significa que tenemos actores, ni una sociedad. De ahí la caída en lo psicológico, que tampoco es válida. Más

bien de lo que trato es que nos encontramos ante lo que la sociología clásica de los '50 y '60 llamaría un entramado situacional. Dicho de manera rápida, las nuevas tecnologías promueven situaciones que en ese momento tienen reglas lógicas y comportamientos precisos y que, obviamente, son de carácter diferente del observado en otras situaciones. Bajo este parámetro mantienen un situacionismo, digamos, *contencional*. Se resuelven en sí mismas, sin que claramente se piensen como medidas sociales. De ahí su virtualidad, el *como si* de Bateson en un mundo sistémico a la situación.

La red pone la carga de la prueba en el receptor, dejando en el emisor una clara vocación de competitividad (todo parece un constante estudio de mercado en tiempo real). Se da en múltiples niveles, desde el momento en que las empresas tienen que competir para ganarse al consumidor, hasta los modelos "juveniles" de comunicación basados en mensajes cortos y reiterados con múltiples sistemas de aviso, con bucles comunicativos muy complejos: llamadas sonoras y lumínicas que avisan de la recepción de unos mensajes que a su vez se reenvían en una eterna clonificación del texto/imagen que ya carece de toda referencialidad a su significante. Todo es un código claramente situacional.

Es como si el medio tuviera otro circuito, como si fueran campos diferentes, como si la elección de qué tipo de teléfono móvil no tuviera nada que ver con la compañía que se contrata para dar servicios y que, a su vez, nada les relacionara con la forma de comunicación basada en los *mensajes*. En este sentido, tendría que verse como vértices de un sistema, donde se toman decisiones en función de qué lugar ocupan en el sistema, en el entramado epistemológico de las nuevas tecnologías.

Es una extraña suerte de conocimiento de las partes y de obviar el todo. Autores como Michel Serres (2001) observaron hace más de una década en todas estas tecnologías una lógica evolución social, todas sus novedades eran consecuencia de una cierta linealidad histórica, explicable con *Los diálogos* de Platón en una mano, y *La evolución de las especies* en la otra. No es tan sencillo, ni tan obvio, ni permite un optimismo tan acrítico.

Cualquier intento cercano hasta lo aquí insinuado se presenta como complicado, porque evidentemente el panorama actual que rodea –y explica– la producción científica en torno a Internet, responde a un paradigma científico-social muy concreto (Kuhn, 1989), que podemos calificar como antropotécnico, lo que condiciona de uno u otro modo toda la producción de pensamiento sobre este tema. Pese a propuestas e intentos de recuperar el carácter holístico de la investigación cultural o de redefinir los métodos objetivos y modos de representación de datos de las distintas disciplinas sociales (Mason y Dicks, 1999). Y es que el paradigma vigente también prescribe las formas de escritura, la dirección de los análisis y la producción y vigencia de determinadas retóricas y poéticas, que en el caso de Internet oscilan entre las poéticas espaciales y las formas de ficcionalización de carácter futurista que apoyan las discusiones sobre las bondades o maldades de la red, obviando a la gente que les da vida (Bachelard, 1965).

Lo que parece más sospechoso, es presentar el fenómeno de la red y la "sociabilidad virtual" como algo ajeno, nada relacionado con los procesos de globalización y amalgama cultural. Todo lo cual no tiene mucho sentido pues, en apariencia, la red debería ser un punto clave en la tan buscada articulación de puentes entre los niveles de análisis global y local o entre realidades estructurales y aspectos sistémicos tocantes al sujeto.

Es importante tener en cuenta que el mundo contemporáneo desde sus orígenes se publicitó con la idea de movimiento. Progreso, Evolución, Mecánica, incluso la propia teoría de la relatividad, tienen como única constante la velocidad (el movimiento por el movimiento). La vida concebida como movimiento: el ciclo vital, tan de manual de antropología.

Muchos de los nuevos desarrollos tecnológicos del siglo XX, el cine y la aviación a principios y la electrónica desde mediados al final, tienen el movimiento como parte de su definición y su conceptualización –y definitivamente una relación con las estructuras de poder (Virilio, 1997: 13-39). El cine es imagen en movimiento y su desarrollo electrónico y difusión masiva, la televisión, es una constante muestra de movimiento, hasta el punto de que la cámara, transmisor entre el objeto y el espectador, deja de ser un medio para tomar vida propia y ponerse en movimiento, haciéndose parte intrínseca del mensaje, cuando no siendo el propio mensaje (podemos pensar en la *steri-cam* como la radicalización de este proceso). Vida y movimiento se hacen sinónimos, dando

vitalidad incluso a lo inerte, al objeto físico considerado hasta hace tiempo inanimado. La historia de los pueblos, medida según principios culturales fríos y calientes, desarrolla implícitamente quiénes y cómo se desarrollan con el movimiento.

Adelantando la argumentación tenemos que entender que esta idea de movimiento en lo contemporáneo se relaciona con el estar, no con la movilidad. El desplazamiento deja de ser algún tipo específico de ritual, para desinteresarse de la necesidad inherente al movimiento. El movimiento puede, de esta manera, ser vivido de forma estática y, en cierta medida, gran parte de las gentes del planeta se desplazan sin moverse de delante de su televisor –no digamos ya lo que puede suponer Internet–. Por otro lado, esta idea de movimiento exotiza los modos ajenos, pero no los relativiza, ya que no impone la creencia en la diversidad. La vanguardia cultural sería aquella que impone los nuevos exotismos a seguir. El surrealismo artístico, por ejemplo, no descubre África relativizándola como alteridad, sino que la tipifica dándole un sentido útil a su discurso, consiguientemente hace de África (a través de sus máscaras, reflejadas en las pinturas y esculturas de las vanguardias europeas de principios de siglo) un lugar exótico. Pero, además, quien revitaliza el movimiento es Europa y sus propias vanguardias, que no África, que se sigue considerando primitiva y, por lo tanto, inmovilizada (González Alcantud, 1989; Said, 1990 [1978]). La propia antropología, en este sentido, jugó un papel importante en Occidente al mostrar con mayor fuerza la separación entre un *nos* en movimiento y un *otros* enclavados en su tradición. De hecho, si en un momento dado lo tradicional es valorado es por su doble concepción de pertenecer a otros y poder mostrarse (representarse) como exóticos, lo que a todas luces permite la contraposición de un mundo en movimiento continuo y otros estáticos que son sólo punto de referencia, más bien de auto referencia, ya que son los otros los que se miran desde aquí, decidiendo si están o no en movimiento. El evolucionismo o su versión actual, el multi difusionismo, se basan en este mismo principio: alguien en el eje del poder decide quién y hacia dónde se mueven los sistemas culturales.

2. Dispositivos móviles y virtualidad, el simulacro como ciencia

La idea de movimiento está tan arraigada en nosotros que nos miramos desde ella (Salazar y Jayaram, 2016), la sociedad occidental está en constante movimiento y, como antes apuntábamos, los otros, la alteridad, es siempre inmóvil y estacionaria. El indígena americano deja de ser exótico y, consecuentemente, entra en la categoría de pobre cuando se le incluye –las más de las veces por la fuerza– en el sentido de nación (un paso más allá de fueran lo que fueran). Pero, aún así, la idea de movilidad ha sido un concepto privativo de clase, sólo determinadas personas se mueven. De hecho, aunque el concepto esté muy generalizado, su contenido varía según el grupo de referencia, por ejemplo: viajar sólo lo hacen los europeos y norteamericanos de clase media alta, el resto del planeta cuando se mueve lo que hace es emigrar. En ningún caso se pretende hacer la genealogía del concepto “movilidad”, sino, por el contrario, constatar el hecho de cómo éste es parte de la definición de lo contemporáneo, a la vez que sirve de elemento antitético de quiénes son unos y quiénes los otros. Lo interesante de este proceso es que, a diferencia de conceptos que han tenido una suerte parecida, léase, por ejemplo, canibalismo o pedofilia, el de movilidad es parte de las ofertas influyentes de los científicos sociales (y, en cierta medida, de la antropología en particular), lo que le aúna a esos conceptos del universo occidental contemporáneo, como son la libertad, la justicia o la humanidad. Pero, además, la idea de movilidad, si cabe, es incluyente, ya que se combina con estos últimos, hasta el punto de que, sea lo que sea lo que se entiende por libertad, se ha de revisar desde el propio concepto de movilidad. El análisis del concepto permite, así pues, una doble visión: una mental, la movilidad como elemento propio y privativo del hecho contemporáneo, y otra conductual, el sujeto con capacidad de movilidad constante.

Sabíamos que el simulacro cultural –y con ello me refiero únicamente a la materialización del concepto de virtualidad– estaba presente y que, además, formaba parte de un juego que, a su vez, servía de válvula de escape a ciertas contradicciones y miserias del mundo occidental. Y lo sabíamos por el arte contemporáneo, con sus ferias de mentiras, la música pop o cierto tipo de literatura, que supone dar a los ciudadanos objetos de mercado que se consumen sin dar lugar a una toma de decisiones culturales. Es un tema, con toda una discusión no resuelta, que impone la

multiplicidad de niveles de análisis, donde el debate se da en principio entre lo popular y lo culto (Grignon y Passeron, 1992). De hecho, una pregunta aparentemente tan estúpida como: ¿te gusta el trabajo de Miró?" es imposible de hacer, primero, porque hemos situado a Miró (y por extensión a todo el arte contemporáneo) por encima del gusto y, segundo, porque nadie con dos dedos de frente se atrevería a decir nada negativo de Miró, a temor de quedar públicamente como un ignorante, falsario y retrógrado. Y que nadie dude que los dueños de los "Mirós" son generalmente un grupo social asociado con la derecha política y económica más radical. ¿Contradicción? Obviamente, no. Ellos han inventado el gusto "culto" por lo original, lo exclusivo y lo hermético, es decir, por Miró.

Pero el problema que aquí se debate es otro. De hecho, el "arte", la música pop, con su panoplia de disfrute electrónico (Kroker, 1993), y cierta literatura de usar y tirar (su propio formato revela que no está hecha para "durar") o se usan y disfrutan de forma privativa o actúan en la privacidad. Muy por el contrario, el teléfono móvil funciona en el apartado social. Incluso estos elementos aúnan arte de vanguardia, uso individual, comunicación social, funcionalidad y resuelven un mensaje de privacidad y unidad. Así, pues, todos estos elementos, a los que se podría sumar el automóvil, imponen un modo (una moda) y una pose que mezcla muchos planos diferentes, que además los antropólogos teníamos por separados, o así se sospecha en nuestros estudios de instituciones sociales de forma no histórica, micro-local y funcionales, donde el parentesco es, sin duda, el ejemplo más conocido.

Resumidamente, podríamos decir que al observar los simulacros culturales se nos viene abajo el sistema estructural de Lévi Strauss, de separar la realidad entre el plano de actuación y el plano mental. Consecuentemente los sujetos al utilizar un móvil están actuando según una aspiración, a la vez que su aspiración es reconocida -o, por lo menos, eso esperan- como una actuación. Con esto se puede seguir apelando a Marcel Mauss cuando afirma que todo lo social es simbólico, todo lo simbólico es social. El problema ya no es de realidades frente a modelos teóricos sociales, sino la falta de garantía en la consistencia de ambos elementos (Giobelina, 1990: 14-15). Este análisis sólo puede ser de símbolos. De símbolos (el teléfono móvil), de símbolos (el status que da el poder comunicarse en movimiento). Nos encontramos ante problemas nuevos: la evocación simbólica de los objetos simbólicos de la sociedad contemporánea.

El teléfono móvil obliga que al ser un símbolo de símbolos se puede reconocer desde otros puntos de vista. La sobre interpretación, que tanto preocupa a los sociólogos cuantitativos, queda en este análisis relegada a un segundo plano. Podemos observar así que el teléfono móvil, que tanto interés ha despertado desde hace unos años, ya sea para abusar de su uso, ya sea para mofarse de los que lo usan, ha servido, sobre todo, de objeto público sobre el que un cierto tipo de personas han visto cabalgar de nuevo el mundo retrógrado y arcaizante del viejo sistema de lucha entre capitalistas y proletarios. Pero, independientemente de este hecho, el teléfono móvil impone como símbolo una lógica de mercado dentro de una sociedad donde todos los ciudadanos parecen iguales y normalizados. Si pensamos en lo que supuso el abandono del miedo a la máquina, tras la Segunda Guerra Mundial -donde fue la voluntad del hombre la que produjo el dolor, el mal y la muerte- y que la máquina en sí y los derivados de la electrónica suponen hoy un sueño presente de futuro. No podía ser de otra manera que la microelectrónica sea parte intrínseca de la cotidianidad casi generalizada (universal). Si a esto le sumamos lo que supone ese símbolo -quizás, el símbolo por antonomasia del mundo contemporáneo- que es el ciberespacio. Esta proliferación y universalización de la microelectrónica es, a más de más, una muestra del potencial y normalizador (democrático) de las actuales sociedades occidentales. Pero al imponerse como objetos de uso -y de consumo- renovados continuamente, sólo se imponen como vanguardia, diferentes y originales, pero que una vez enchufados en el espacio del hogar se convierten en nuevo modelo.

De ahí el fetichismo de renovarse. No usar lo que se necesita -cuando ni se sabe qué se necesita-, pues sólo se necesita lo que se puede comprar.

Sólo en el mercado está la diferencia, mientras tanto los ciudadanos son iguales. Por eso, el uso de un teléfono móvil, lo que lleva aparejado, el acto de ser consumido en el deseo del último modelo, es un símbolo de lo que no se está durante la cotidianidad: una interacción evocativa de un modelo al que se aspira. Da igual usar uno u otro -de la última generación o de la anterior-, en

última instancia todos parecen comunicar más allá, pero como simulacros culturales lo importante es observar cómo actúan de símbolos sociales.

El teléfono móvil convierte al usuario en un sujeto, individuo del discurso basado en la movilidad del teléfono. Dejando de ser individuo, no porque esté permanentemente comunicado, localizable o informado, sino porque para que su teléfono móvil “funcione” como símbolo evocativo, tiene que ser reconocido como un objeto eficaz. Ontológicamente tiene vía propia, incluso tiene la capacidad de determinar la vida del usuario. Se maximiza la evocación del símbolo y se minimiza el costo del objeto y su uso.

Pero si hay un lugar donde tenga especial relevancia el simulacro y el movimiento, ese es la red.

Internet ha sido entendido –y sin duda que es así– como un gran ejercicio de interconexiones virtuales. Pero también es verdad que es sólo si atendemos a la parte, digamos, más mecánica. Porque para aquellos que la viven, la utilizan y la usan, la red tiene un gran poder conceptual, evocativo y de convocatoria para entrar en los *juegos* del simulacro cultural (Isabella, 2007). La tecnología ya no es sólo una parte de una apariencia, la propia tecnología es parte de esa traza, donde su uso no puede ser más que un enorme juego de hibridaciones que se mueven en el estrecho margen del movimiento (Kroker y Weinstein, 1994a, 1994b). En Internet las cosas no sólo no son lo que parecen, sino que, sobre todo, no son lo que dicen ser. Y no es que hablemos de una mentira, sino de un enorme juego de simulacros, de verdades en el mal del archivo, en la transparencia absoluta en el aparataje del control pornográfico. De hecho, gran parte de las empresas que operan en Internet no podrían pasar por el filtro de realidad, porque, fuera del estrecho margen de lo que ofertan no son nada. Y el fenómeno se multiplica, a más simulacro en oferta, más simulacro en la demanda y viceversa. Hasta el punto que a un primer momento de euforia por las empresas en Internet ha devenido una crisis, donde los proyectos, las necesidades, los sueldos millonarios y las “ideas” se matizan. Podría decirse que la red está estancada, al menos en su idea de ser una nueva sociedad en constante renovación, en última instancia porque ya no hay nueva sociedad, ni sociedad, sino sujetos en una constante relación anecdótica.

¿Se podría saber qué ha pasado? Realmente nadie lo sabe, los análisis al respecto se quedan sólo en la superficie. Obviamente tiene que ver con dos componentes básicos. Primero, que la tecnología es muy barata, más barata cuanto más control pueda ejercer. Y, segundo, la oferta no es necesaria, porque todo se ha convertido en un espacio para el mercado. Otra vez más nos encontramos con el movimiento en espacios fijos y con el simulacro. Pero en la red el simulacro es de tal tamaño que termina por devorar, incluso, al propio movimiento. Es por eso que ha triunfado en la red la transparencia pornográfica (Byung-Chul, 2013; Soto, 2016), aquello que es puro símil, aquello que promete y es capaz de dar todo lo que la red es: una topografía extraña de deseos sin más. Punto a tener muy en cuenta, porque aquellas cosas que la red promete: privacidad, intimidad, abaratamiento de los costos, diversidad de opiniones, diferenciaciones por gustos, acceso rápido y exclusivo, identificación, democratización... sólo se pueden encontrar en forma de discursos del deseo. Porque, evidentemente, Internet se ha convertido en un largo catálogo de productos, la más de las veces superfluos y decorativos, que antaño no tenían demasiado que ver con la realidad social, y que ahora son determinantes como formas de control biopolítico.

3. Un método de control, la virtualidad posthumana

En cualquier caso, el establecimiento de este mundo basado en la interconexión entre máquinas e información establece un doble ejercicio de control. Por un lado, el del reconocimiento de ciertas lógicas (la lógica de la dominación masculina, la lógica del control médico, la lógica de la disciplina familiar-religiosa...) y, por otro, el de que el usuario es sólo una parte del sistema. Dos elementos que para la antropología británica más clásica, eran casi una premisa de los mundos institucionalizados: el sistema social en su conjunto tenía una función controladora, pero no había ninguna parte que por sí misma esté fuera del sistema: mecanismos y dispositivos que diría Foucault. Pero lo más interesante es que si bien todas las partes son interdependientes, todas están en el doble juego de controlar y ser controlado. Esto no es lo único que define a las nuevas tecnologías. Sino que si proponemos un algo que interesa (mezcla por igual de deseo y de oferta),

automáticamente nos encontramos que la sociedad de la información se basa en ese doble juego. Por eso mismo las nuevas tecnologías, en general, e Internet en particular, son tan esquizoides. Pues proponen un doble vínculo batseoniano que sólo se resuelve desde la ruptura total en el sistema: cuando se entra en el juego del móvil, de la red, incluso del microondas, se tiene que optar por ser un controlador al que se está controlando, o dejar que no te controlen sin poder controlar. Una opción falsa, pues uno siempre es controlado. Las nuevas tecnologías son esquizoides porque haga lo que haga el usuario siempre es controlado por elementos ajenos a él. Situación altamente esquizoide en la medida que uno es siempre su máquina, que ya no es un medio, sino la finalidad última y, además, porque uno le comunica cosas a máquinas que hablan entre ellas.

El acto comunicativo, podría decirse, es en la red el ruido que producen los humanos en máquinas preparadas para la casi perfección de traspasar, almacenar, procesar y *encriptar* la información. La virtualidad no es, consecuentemente, la relación vía máquinas, sino el único papel que la realidad de las máquinas -las tecnologías- le dejan a los humanos. Así, cosas como el negocio de la sociedad de la información, se da, por un lado, con la permanente permuta y cambio de las máquinas y, por otro, con el juego del deseo.

Michel Serres, como ejemplo de ese optimismo ingenuo frente a la máquina, no termina de ver más que un juego evolutivo de la historia (Serres, 2001). Sin duda que él establece claramente tres principios básicos para la ciencia: no es un proceso lineal, es algo “fundamentalmente” impuro, una mezcla de ideas y prácticas y, por último, que la ciencia no es la custodia de la razón (una síntesis del pensamiento de Serres está en Brown, 2002: 1-27). Pero tras esta iluminación se da de cabeza para recrearse en un mundo donde las partes y el todo, la información y el conocimiento, no son más que una forma de mirada:

Far from tracing a linear development of continuous and cumulative knowkwdge or a sequence of sudden turning-points, discoveries, inventions and revolutions plunging a suddenly outmoded past instantly into oblivion, the history of science runs backwards and forwards over a complex network of paths which overlap and cross, forming nodes, peaks and crossroads, interchanges which bifurcate into two or several routes. A multiplicity of different times, diverse disciplines, conceptions of science, groups, institutions, capitals, people in agreement or in conflict, machines and objects, predictions and unforeseen dangers, form together a shifting fabric which represents faithfully the complex history of science (Serres, 1989: 6).

Porque es evidente que más que hablar de la ciencia en sí, Serres se refiere a la ciencia para sí. Un mundo demasiado real para ser sólo parte del pensamiento, del conocimiento o de la creación de información. Porque el problema social de las nuevas tecnologías es que no tienen un referente social, que sí la ciencia, por eso es tan admisible, tan inocuo, ingenuo y, sin embargo, tan peligroso en sí, que no para sí. Pero que la sociedad del conocimiento sea tan parecida a la ciencia no es porque esta sea parecida a un mapa donde, como diría Serres, los objetos de conocimiento se perciben –son, en muchos casos– como elementos no lineales, es decir, puntos de diferente frecuencia y nivel, no es más que otro de esos espejismos nacidos de la mirada exagerada y demasiado de frente –cuando es evidente que sólo vale mirarlos en escorzo, de reojo, con disimulo– a las nuevas tecnologías (Carazo, 1998, 2001). Porque estas se niegan a tener un mapa, de ahí su aparente libertad (Kroker y Kroker, 1996), a parecerse a un tupido bosque donde a las sendas a recorrer siempre se enfrentan los Robin Hood del siglo XXI (los *hackers*). Y no tienen mapa por lo contrario, porque son todo un doble juego de control y disciplinamiento. Más parecido a las revoluciones científicas a lo Kuhn (1989). Internet se ve constantemente superado a sí mismo por paradigmas-moda. Lo virtual es su constante. No se trata de lo que se ve, sino de que ahí, en el otro lado existe una fascinación por la velocidad, la novedad, lo funcional.

Uno de los aspectos considerados como más interesantes dentro de la red y que comienzan a suscitar cada vez más trabajos son las *redes sociales*. Aparataje que incluye muchos elementos complejos, más allá de los sistemas de chat o espacios para la opinión está la capacidad de generar subjetividades en forma de identidad en torno a una comunidad virtual (Ardèvol *et al.*, 2003). Para no pocas gentes es en estos espacios de encuentro virtual donde las comunidades postcapitalistas construyen y viven su realidad cultural, social y psicológica. Un espacio verdadero

donde se reconstruyen, re acuerdan y reinterpretan ciertas convenciones sociales e incluso culturales, en un tiempo y espacio concreto, en unas condiciones también muy concretas, por medio de acuerdos momentáneos, efímeros, que cada vez se renuevan y recolocan. Algo no plenamente específico de estas comunidades virtuales, sino que tiene mucho que ver con un tipo de relaciones de carácter urbano, culturalmente tardomodernas, que se podrían apreciar también en los centros comerciales o en los restaurantes de comida rápida. Para los investigadores de la red, el hecho de intentar poner en relación las redes sociales y las formas de interacción habituales en un tipo de relación y espacio público “exterior” a la virtualidad, parecen de utilidad como forma de traspasar la realidad de la red y ensayar algún tipo de comprensión más holística –de hecho, se trata de una herramienta básica de la antropología–; si se quiere, la idea puede acercarse a tener en cuenta el contexto, y no sólo el texto en un análisis semiótico-social. Lo cual, en este caso, podría ser determinante, incluso se podrían tomar las experiencias del chat y la mensajería instantánea, con sus modos y formas de textos clave al estilo derridiano, para deconstruir de alguna forma las textualidades sociales (Derrida, 1978 [1967]).

La cuestión para una ciberetnografía es, en primer lugar, evitar la trampa de hacer una aproximación “fácil” a las redes sociales y a internet. Lo que significa caer en análisis cuasi psicologistas, infértiles y que restan posibilidad a la pretensión de rebasar las propias aplicaciones para llegar a niveles de reflexión más generales.

Para ello la cuestión clave sigue siendo la misma ¿qué significaciones, qué formas de recreación identitaria y de relación se dan en la red social y cómo reflejan la realidad en forma de verdades asumidas? Para dar ese salto en el análisis, tanto si se elige “una mirada textual” o si la elección es partir de la red como una metáfora espacio-social. Toda investigación tiene que ser consciente que trabaja en un territorio más parecido a un laberinto que a una red. Como imposición fenomenológica el primer paso sería el de contemplar los encuentros y acuerdos en la red y, también las miradas a las redes sociales bajo una noción de *performance*, como constante ejercicio de diversos simulacros: momentos segmentarios y concretos, acuerdos efímeros, una fuerte capacidad de representación, entrecruzamiento de planos mentales y conductuales (Barbatsis y Fegan, 1999). En definitiva, hablamos de un método donde la mayor capacidad de representación siempre se da con el menor nivel de durabilidad, caducidad y fugacidad.

Una propuesta a priori presentada como muy llamativa es la de aproximarse a la red y a sus encuentros desde una visión del ejercicio del Poder; como dispositivos cuya función es instaurar disciplinas sociales que se interiorizan, a la vez que generar prácticas y discursos concretos, todo ello en la conformación de un tipo concreto de *self* que forma parte de las diferentes formas de observar la acción del poder (Foucault, 1984). En efecto, una de las cosas curiosas de la red, como dispositivo, es su capacidad para entrecruzar de forma no antitética, ni contradictoria, los discursos y prácticas de interiorización del llamado paradigma tecnológico como realidad cotidiana, con discursos de espacios de libertad, de encuentro abierto y global, de bien común. Así como del mismo modo también se ponen en expansión discursos y nociones sociales de nuevo cuño, de carácter transmoderno (Baudrillard, 2000), donde se normalizan la velocidad, el accidente o la violencia, donde el caos se muestra cotidiano, normalizado y asumible (Featherstone, 2001). Todo ello muestra de forma paradigmática esa capacidad de la red para amalgamar y entrecruzar realidades y discursos supuestamente alejados. Es su relación con el fenómeno conocido como *cyborg*, la posibilidad de fusionar la máquina y el hombre, que aunque lejana en su sentido estricto es una ciencia ficción, que se muestra muy real en sentidos más sutiles, sobre todo si pensamos en ello de una forma más abierta e integral y tenemos en cuenta cosas como máquinas que trabajan la musculatura por impulsos eléctricos, sin esfuerzo, o, mejor aún, el auge de la ergonomía y su forma de entender y construir el cuerpo humano (Coriat, 2000; Haraway, 1995; Kroker y Kroker, 1987, 1991a, 1991b; Preciado, 2002). El paradigma de Internet: la forma de recrear el mundo cotidiano.

No obstante, también es de resaltar el aspecto abierto, ambiguo, de estas relaciones si tenemos en cuenta el otro envés de esta relación sistémico-cibernética entre el hombre y la tecnología, es decir, el progresivo *desmembramiento* de los entornos virtuales (Biocca, 1997), donde lo físico parece regelado a un punto sin retorno, de hecho la red y los aparatos informáticos ya gastan el siete por ciento de toda la energía mundial. En última instancia, un *embodiment* (aquello que siendo tangible propone directamente un concepto o idea) claramente visible en el

peso específico dentro de la red de la pornografía, las imágenes propias o la salud; y que de un modo muy específico traspasa, atraviesa y segmentariza, en términos de una metodología que mira en escorzo, la corporalidad de las prácticas sexuales, de las representaciones fotográficas o los cuerpos dolientes de la medicina. Por concluir, la red, su estudio, y sus discusiones ya no tienen sentido si no es acaso para evitar, olvidar y deshacer una política de lo peor. El cómo lo haremos ya nos lo dirán sus expertos vía las redes sociales.

Bibliografía

ARDÈVOL, E.; BERTRAN, M.; CALLÉN, B. y PÉREZ, C. (2003) "Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea". *Athenea Digital* n° 3. Disponible en: antalya.uab.es/athenea. Fecha de consulta, 18/04/2017.

ARRIAZU MUÑOZ, R. (2007) "On New Means or New Forms of Investigation. A Methodological Proposal for Online Social Investigation through a Virtual Forum". *Forum: Qualitative Social Research* vol. 8, n° 3. Disponible en: www.qualitative-research.net. Fecha de consulta, 18/04/2017.

BACHELARD, Gastón (1965) *La poética del espacio*. México: FCE.

BATESON, Gregory (1990 [1958]) *Naven. Un ceremonial latmul*. Madrid, Gijón: Júcar.

_____ (1991) *Pasos para una ecología de la mente*. Buenos Aires: Carlos Lohlé.

BATESON, Gregory y BATESON, Mary Catherine (1990) *El temor de los ángeles*. Barcelona: Gedisa.

BARBATSIS, G. y FEGAN, M. (1999) "The Performance of Cyberspace: An Exploration Into Computer-Mediated Reality". *Journal of Computer-Mediated Communication* vol. 5, n° 1. Disponible en: www.ascusc.org/jcmc. Fecha de consulta, 18/04/2017.

BAUDRILLARD, Jean (1981) *De la seducción*. Madrid: Cátedra.

_____ (1993) *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.

_____ (2000) *La transparencia del mal. Ensayos sobre transmodernidad*. Barcelona: Anagrama.

BIOCCA, F. (1997) "The cyborg's dilemma: progressive embodiment in virtual environment's". *Journal of computer mediated communication* n° 3. Disponible en: www.ascusc.org/jcmc. Fecha de consulta, 18/04/2017.

BROWN, S. D. (2002) "Michel Serres: Science, translation and the Logic of the Parasite." *Theory, Culture and Society* Vol. 19, N° 3, p. 1-27.

BYUNG-CHUL, Han (2013) *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder.

CARAZO, C. (1998) "Cyberspace Another geography. Territories, Boundaries and Space". Tesis de maestría, disponible en: cybergeography.hypermart.net/. Fecha de consulta, 18/04/2017.

_____ (2001) "Conceptualizing Geography in a Virtual World Environment". Proyecto de investigación, disponible en: cybergeography.hypermart.net/. Fecha de consulta, 18/04/2017.

CORIAT, Benjamin (2000) *El taller y el robot. Ensayos sobre el fordismo y la producción en masa en la era de la electrónica*. México: Siglo XXI.

DERRIDA, Jacques (1978 [1967]) *De la gramatología*. México: Siglo XXI.

FEATHERSTONE, M. (2001) "Speed and violence: sacrifice in Virilio, Derrida and Girard". *Anthropoetics* n° 2. Disponible en: www.anthropoetics.ucla.edu/. Fecha de consulta, 18/04/2017.

FOUCAULT, Michel (1984) *Historia de la Sexualidad: Vol. 1. La Voluntad de Saber, Vol. II. El uso de los placeres. Vol. III. La inquietud de sí*. Madrid: Siglo XXI.

- _____ (1999) *Esto no es una pipa*. Barcelona: Anagrama.
- GIOBELINA, Fernando (1990) *Sentido y orden. Estudios de clasificaciones simbólicas*. Madrid: CSIC.
- GONZÁLEZ ALCANTUD, José Antonio (1989) *El exotismo en las vanguardias artístico-literarias*. Barcelona: Anthropos.
- GRAHAM, Gordon (2001) *Internet. Una indagación filosófica*. Madrid: Cátedra.
- GRIGNON, Claude y PASSERON, Jean. C. (1992) *Lo culto y lo popular*. Madrid: Ediciones La Piqueta.
- HARAWAY, Donna J. (1995) *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- ISABELLA, S. (2007) "Ethnography of Online Role-Playing Games: The Role of Virtual and Real Contest in the Construction of the Field". *Forum: Qualitative Social Research* Vol. 8, N° 3. Disponible en: www.qualitative-research.net. Fecha de consulta, 18/04/2017.
- KROKER, Arthur (1993) *SPASM. Virtual Reality, Android Music and Electric Flesh*. Montreal: New World Perspectives.
- KROKER, Arthur y KROKER, Marilouise (1996) *Hacking the future. Stories for the flesh-eating 905*. Montreal: New World Perspectives.
- _____ (1987) *Body Invaders. Panic sex in America*. Montreal: New World Perspectives.
- _____ (1991a) *The Hysterical Male. New feminist theory*. Montreal: New World Perspectives.
- _____ (1991b) *The Last Sex. Feminism and outlaw bodies*. Montreal: New World Perspectives.
- KROKER, A. y WEINSTEIN, M. A. (1994a) "The Political Economy Of Virtual Reality: Pan-Capitalism". Disponible en: www.ctheory.net. Fecha de consulta, 18/04/2017.
- _____ (1994b) *Data Trash. The theory of the virtual class*. Montreal: New World Perspectives.
- KUHN, Thomas (1989) *Las revoluciones científicas*. México: FCE.
- LUHMANN, Niklas (1997) *Sociedad y sistema: la ambición de la teoría*. Barcelona: Paidós.
- MASON, B. y DICKS, B. (1999) "The Digital Ethnographer". *Cybersociology Magazine* n° 6. Disponible en: www.socio.demon.co.uk. Fecha de consulta, 18/04/2017.
- PRECIADO, Beatriz (2002) *Manifiesto contra-sexual: Prácticas subversivas de identidad sexual*. Madrid: Opera Prima.
- SAID, Edward W. (1990 [1978]) *Orientalismo*. Madrid: Libertarias.
- SALAZAR, Noel B. y JAYARAM, K. (2016) *Keywords of Mobility: Critical Engagements*. Nueva York: Berghahn Books.
- SERRES, Michel (1989) *A History of Scientific Thought: Elements of a History of Science*. Oxford: Blackwell.
- _____ (2001) "Lo virtual es la misma carne del hombre". *Le Monde*, 18 de Junio. París.

SOTO, Juan (2016) "La pornografía a discusión", en: Raúl Armando Santana-Rivas y Adriana Aguayo-Arelis (Eds.), *Retratos psicosociales en el México contemporáneo*. Guadalajara: UNEDL. pp. 141-157.

VIRILIO, Paul (1997) *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra.

YONNET, Paul (1988) *Juegos, modas y masas*. Barcelona: Gedisa.

Autor.

José Luis Anta Félez

Universidad de Jaen, España.

Antropólogo. Investigador en el área de la Antropología Social. Coordinador del Área Antropología Social de la Universidad de Jaen.

E-mail: jlanta@ujaen.es

Citado.

ANTA FELEZ, José Luis (2017). "Ciberetnografías. De la política de lo peor en el mundo del simulacro global". *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social - ReLMIS*. N°13. Año 7. Abril- Septiembre 2017. Argentina. Estudios Sociológicos Editora. ISSN 1853-6190. Pp. 55-68. Disponible en: <http://www.relmis.com.ar/ojs/index.php/relmis/article/view/212>

Plazos.

Recibido: 25/03/2017. Aceptado: 07/04/2017.