

¡ALERTA EN EL CIBERESPACIO!

El fenómeno de la inmediatez, de la instantaneidad, es uno de los mayores problemas que actualmente presentan las estrategias políticas y militares. El tiempo real impone su dominio sobre el espacio real y sobre la geosfera. El primado del tiempo real, de la inmediatez sobre la extensión es un hecho cumplido e inaugural. Es lo que se ha traducido, por ejemplo, en la propaganda de los teléfonos celulares: **La tierra no ha sido jamás tan pequeña.**

Es un suceso gravísimo en relación al mundo y a la visión del mundo.

Hay tres barreras: la del sonido, la del calor y la de la luz. Las dos primeras ya han sido franqueadas. La barrera del sonido es el avión supersónico e hipersónico. La barrera del calor con el cohete que permite exorbitar a un hombre y hacerlo alunizar. La tercera, la barrera de la luz, no se sobrepasa, se entra en ella. Es esta barrera del tiempo, la que la historia está afrontando ahora. El hecho de haber alcanzado la barrera de la luz, de la velocidad de la luz, es un hecho histórico que desorienta la historia y la relación de ser en el mundo y, hay que señalarlo para

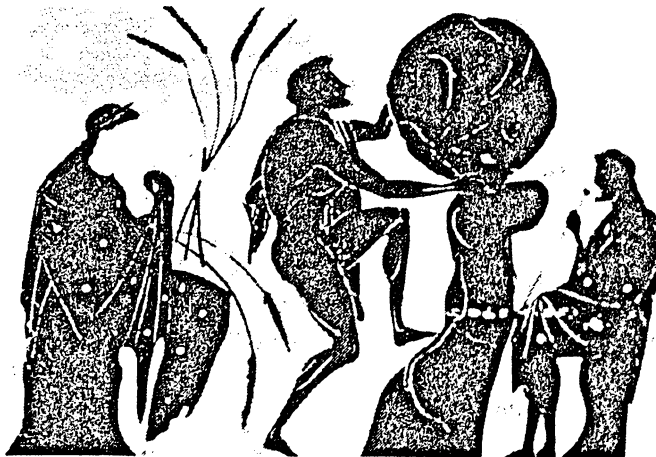
no engañarse ni desorientar, pues pone en cuestión la geopolítica, al geoestrategia y evidentemente la democracia que estaba ligada a un lugar, a la ciudad.

El evento que se prepara en el siglo XXI con esta velocidad absoluta, es la invención de una perspectiva del tiempo real que vendría a reemplazar la perspectiva de un espacio real, descubierto por los artistas italianos del Quattrocento. No se ha caído en cuenta hasta qué punto la ciudad, la política, la guerra de la economía del mundo medieval ha sido transformada por la invención de la perspectiva.

El ciberespacio es una forma nueva de perspectiva. No es simplemente la perspectiva

visual y auditiva que conocemos. Es una perspectiva nueva, sin referencia alguna: una **perspectiva táctil**. Ver a distancia oír a distancia eran la base de la perspectiva visual o sonora.

Pero, tocar a distancia, sentir a distancia, es desplazar la perspectiva hacia un dominio que se le escapaba: el tele-contacto.



(41) *Sísifo intentó burlar la muerte atando a Tánatos, y por ello se le condenó a empujar cuesta arriba una gran roca durante toda la eternidad. A la izquierda, Hera sujeta unas espigas de maíz; a la derecha vemos a Hades, señor del mundo de los difuntos, sentado.*

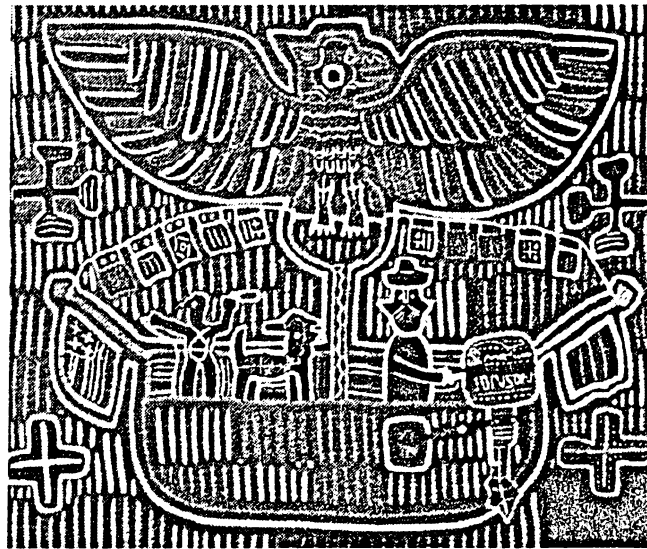
UNA DESORIENTACIÓN FUNDAMENTAL.

Con el desarrollo de las autopistas de la información, nos hallamos ante un fenómeno nuevo: la desorientación. Una desorientación fundamental que completa y culmina la desregulación social y la desreglamentación de los mercados financieros cuyos efectos nefastos ya conocemos. Un desdoblamiento de la realidad sensible se prepara entre lo real y lo virtual.

El advenimiento de una especie de estereo realidad. Una pérdida de marca del ser. Ser es *in situ*, aquí y ahora, *hic et nunc*. Esto es trastornado por el ciberespacio y por la información instantánea y mundializada.

Lo que se prepara aquí es un trastorno de la percepción de lo real, es un traumatismo. Y es preciso interesarse en este efecto. Por qué? Porque jamás se ha hecho progresar una técnica sin combatir su negatividad específica. La negatividad específica de la autopista de información es precisamente esta desorientación, esta des-situación que provocará una profunda desorientación que va afectar a la sociedad y por ello a la democracia.

La tiranía de la velocidad limite, va a oponerse a la democracia representativa. Cuando unos ensayistas nos hablan de *ciberdemocracia*, de democracia virtual, cuando otros nos dicen que la "democracia de opinión" va a reemplazar la democracia de los partidos, no se puede ver allí otra cosa que esta desorientación de lo político del cual el golpe de Estado mediático de Silvio Berlusconi en marzo de 1994 ha sido una prefiguración a la italiana. El éxito del reino de



(42) *La imagen de un bote o un barco en el que viajan las almas a través del otro mundo, es uno de los motivos mas corrientes de la mitología escatológica. Una versión contemporánea de la nave funeraria de los indios Cuna muestra las almas de personas y un animal en una embarcación con banderas al viento y propulsada por un motor fueraborda Johnson que les lleva por un mundo lleno de colorido. Un halcón protege a los viajeros con sus alas extendidas.*

Audmat y del imperio de los sondeos será fuertemente estimulado por este tipo de tecnología.

Los mismos términos de *globalización* o de *mundialización* son engañosos. No hay *mundialización*, hay una *virtualización*, pues lo que efectivamente se ha mundializado por la instantaneidad, es el tiempo. Todo se juega ahora en la perspectiva del tiempo real, un tiempo a pesar de todo único.

Por vez primera, la historia va a jugarse en un tiempo único: el tiempo mundial. La historia se desarrolló hasta el presente en los tiempos

locales, espacios locales, regiones, naciones. De cierto modo, la mundialización es la virtualización que instaura un tiempo mundial el cual prefigura un nuevo tipo de tiranía. Si la historia es tan rica es porque ella es local, porque han existido desde épocas remotas tiempos locales los cuales han dominado al tiempo universal, posible únicamente en la astronomía. Mañana nuestra historia se va a jugar en este tiempo universal, la instantaneidad.

De una parte, el tiempo real influye sobre el espacio real, descualificando las distancias y la extensión en provecho de la duración, una duración infinitesimal. De otra parte, el tiempo mundial de los multimedia de ciberespacio, domina los tiempos locales de la actividad inmediata de las ciudades, de los barrios. Al punto de que se habla de reemplazar el termino *global* por *glocal*, una contracción de global y local. Pues se considera que solo lo local es forzosamente global y lo global forzosamente local. Una tal deconstrucción de la relación al mundo no quedará sin efecto sobre la relación de ciudadano a ciudadano.

No hay jamás logros sin pérdidas, la adquisición de la informática o de la telemática se traducirá necesariamente en una pérdida. Si nosotros no tenemos en cuenta las pérdidas, lo adquirido quedará sin valor. Esto es mas claro luego del desarrollo de las tecnologías de transporte. Si se ha podido colocar a punto un tren a gran velocidad, es que desde el siglo XIX ingenieros ferroviarios habrán inventado una ingeniería del tráfico que permite la aceleración del tren evitando las catástrofes ferroviarias. Aún no existe una ingeniería de tráfico informático.

Otro elemento importante: no hay jamás información sin desinformación; aparecerá una desinformación de nuevo tipo, que nada tiene que ver con la censura voluntaria. Se trata de una especie de asfixia del sentido, una pérdida del control de la razón. Existe otro riesgo mayor para la humanidad provocado por la informática y el multimedia.

Es lo que anunciaba Albert Einstein desde los años 50, cuando hablaba de la segunda bomba. La bomba informática después de la atómica. Una bomba donde la interactividad en tiempo real será a la información lo que la radioactividad a la energía. La desintegración no alcanza solo a las partículas de la materia, sino a quienes componen nuestras sociedades. Se evidencia esto con el paro estructural, el teletrabajo, y las deslocalizaciones.

Se puede augurar que de la misma forma que la bomba atómica, creo y puso en marcha la necesidad de una disuasión militar para evitar la catástrofe nuclear, la bomba informática creará la necesidad en el siglo XXI de una nueva disuasión societaria para frenar los desgastes de la explosión de la información generalizada. Esta será la catástrofe del futuro, que sucederá a los accidentes específicos de la era industrial, (al inventar el tren, el avión, el barco o la central nuclear, simultáneamente aparecieron el descarrilamiento, el crash, el naufragio o el accidente de Tchernobyl).

Con la globalización de las telecomunicaciones es preciso esperar un accidente general, un accidente jamás visto, tan impactante como este tiempo mundial jamás visto. Un accidente general que sería

algo así como lo que Epicuro llamaba el **accidente de los accidentes**. El crash bolsístico es una prefiguración cercana. El accidente general es aun desconocido. Pero mientras se habla de bomba financiera para la economía, se emplea una metáfora significativa, porque se sugiere una especie de nube que recuerda las otras nubes tan inquietantes como la de Tchernobyl.

Cuando nos interrogamos a propósito de estos riesgos de accidente sobre las autopistas de la información, lo que está a la base no es la información, es la velocidad absoluta de los datos informáticos, es la interactividad. No es la informática, es la telemática, y mas aún él telemático, el que está en cuestión.

Además, en los Estados Unidos el Pentágono, creador del Internet, habla al respecto de una verdadera **revolución de los asuntos militares**. Y de una **guerra de los conocimientos**, que podría suplantar la guerra estática de la cual Sarajevo es un trágico arcaísmo.

En 1961, al abandonar la Casa Blanca, el general Eisenhower, declaró que el complejo militar industrial era una amenaza para la democracia, el sabía de que hablaba y que colocar en su lugar. En 1995 en el momento en que se instala un verdadero complejo militar industrial informacional, y por ello cuando ciertos lideres americanos en particular Ross Perot y Newton Gringrich hablan de **democracia virtual**, con acentos que recuerdan el integrismo místico, cómo no estar alerta ?. Cómo no ver la amenaza de una verdadera cibernética socio política?

NARCOCAPITALISMO DE LA ELECTRÓNICA.

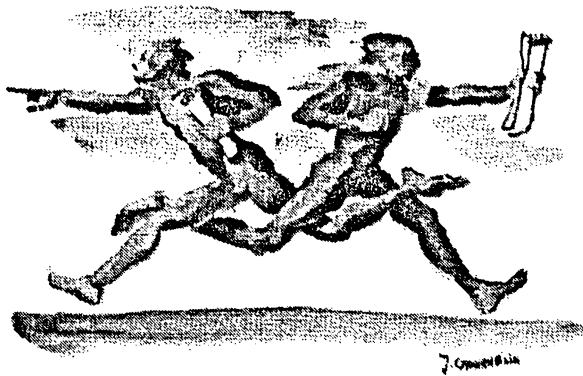
Las tecnologías de virtualización tienen un poder de sugestión incomparable. Al lado del narcocapitalismo de la droga, elemento desestabilizador de la economía mundial, se prepara un narcocapitalismo de la electrónica. Uno puede incluso preguntarse si los países desarrollados no están en proceso de desarrollar las tecnologías de virtualización para someter a los países subdesarrollados, que viven o sobreviven penosamente, en particular América

Latina, de la droga química.

Cuando se observa hasta que punto los trabajos sobre las tecnologías de punta se comprometen en la lúdica (videojuegos, cascos virtuales, etc) se podría enmascarar este poder de sugestión instantánea de la población por las técnicas que han hecho sus pruebas en la historia?.

Se prepara algo parecido a un **ciberculto**. Las nuevas tecnologías no podrán contribuir al perfeccionamiento de la democracia, si no luchamos, en primer lugar contra la caricatura de sociedad mundial que preparan las multinacionales lanzadas a campo abierto en la construcción de las autopistas de la información.

Le Monde Diplomatique
Agosto 1995
Traducción: Oscar López



(43)