

Realidad y virtualidad. Hambres cotidianas

Mónica Bel y Morales Laura*

La presente es una reflexión sobre las relación que plantea la presencia de los problemas sociales en los medios masivos de comunicación. Presencia que les da existencia, en tanto se mediatiza aquello que, no por ser cotidiano, se visibiliza. En nuestra sociedad mediática y virtual hoy podemos caracterizar a la época con el principio Berkeley: “ser es ser percibido”.

La pobreza no es porque está en la calle, porque golpea nuestras puertas, los comedores de las escuelas y los centros de salud, es en tanto aparece en nuestras pantallas. Así el hambre se hace real y cotidiano en tanto toma la fuerza de la virtualidad.

¿Cómo influye esto, al moldear subjetividades? O para acotar más el interrogante ¿cómo lo hace en aquellos que, como nosotras, intervienen como agentes de salud desde una perspectiva comunitaria?

¿Podemos sustraernos, en un cierto punto, de este tipo de fenómeno? ¿o él nos constituye y a partir de allí buscamos modificar la realidad? Preguntas exploratorias que bucean en ese olor universal de la pobreza, lugar de muchos cuerpos sin cables, sin resplandor, saludando en la red de vacías figuras enlazadas. Son acaso una clase virtual que genera prejuicios humanistas en el espacio electrónico. Juego violento, esquizoide que silencia las tormentas de la hipocresía, es carne humana transformada en información, es representación electrónica de relaciones sociales que subordina la realidad a una virtualización monstruosa.

Dentro del entorno de la sociedad de información (computadores, satélites, autopistas de información, procesos digitales, desmaterialización y virtualidad), el centro de la discusión se dirige a establecer si el mundo actual está siendo encaminado a un modelo global de sociabilidad en el cual la masificación cultural borrarán finalmente lo que consideramos hoy nuestra realidad dando paso a la construcción de un cultura de imagen y sonido.

Nuestra preocupación no va dirigida tanto a lo que pueda significar en sí mismo el concepto de mundialización de la cultura, sino en cuanto a que a través de la cultura, como lo expresó Michel Foucault, fluye el poder, no solamente en su concepción directiva y organizativa, sino como creador de "verdades", de "valores" y "legitimidades". De esta forma, lo que hoy nos preguntamos es si la espectacularidad de la realidad trae aparejado un modelo cultural que barrerá las diferencias propias del mundo pluricultural en que vivimos, producirá una unificación lingüística, creará patrones de consumo uniformes; todo esto en procura de establecer un mercado único mundial y abriendo paso al ejercicio de una instancia centralizada de poder, entendida ésta dentro de una dimensión globalizada.

Cuando se habla de realidad virtual, por lo general se está hablando, en el fondo, de una virtualidad real. Se entiende que lo virtual deviene real en la medida en que es aceptado consensualmente y es capaz de provocar respuestas en el humano, que de esta forma le confiere un carácter objetivo al hecho virtual. Esto no tiene que ver solamente con computadoras y objetos digitales; ocurre lo mismo con conceptos, categorías y hechos cotidianos que llegan a adquirir carácter consensual y provocan respuestas conscientes e inconscientes por parte de los humanos, entrando de esta forma en el dominio de lo que se denomina real.

Por otra parte, la relación del ser humano con el objeto es más que una relación física. Más allá del tamaño, de los colores o de la comodidad, el individuo ve reflejados en los objetos sus deseos y frustraciones, sus ideales y sus valores.

En este sentido, el objeto se convierte en una proyección del inconsciente del sujeto, tanto como del inconsciente colectivo de la cultura o sociedad a la que pertenece, sin importar si el objeto vive en una pantalla de computadora o fuera de ella.

Alguien dijo que el mundo se está encogiendo, pues los medios de comunicación -con Internet como sistema nervioso central- nos proporciona nuevos "ojos" y nuevos "oídos" para alcanzar con facilidad sitios distantes haciendo uso de la "virtualidad"; término empleado para connotar la simulación y visualización de todo tipo de procesos, en los cuales el usuario puede participar y percibir sensorialmente los resultados. En ese marco se da el discurso narrativo de la pobreza y la espectacularidad del hambre, como si fuera una obra de teatro que se muestra ante nuestros ojos.

Mencionamos al comienzo a los cuerpos sin cables de la pobreza. Tal vez el cuerpo sin cables tan sólo sea un depósito de datos en blanco, un disco duro en que todos los residuos brillantes se mezclan en nuevas formas de combinación. Un dato sin sentido que monopoliza los sentimientos de aquellos que están en reverso de ese espejo, personalidades fragmentadas tras la pantalla que muestra los límites de la subjetividad en nuestro tiempo.

La faz cambiante de los cuerpos revela la primacía de la forma en su determinación, la coexistencia espacial de su figura, contra la alteridad incesante de los sucesos en el tiempo. En el cuerpo se enfrentan y consisten ambos órdenes: tiempo y espacio. Los cuerpos están hechos de estas cosas que no son cosas, sin embargo nos encaprichamos en verlos como objetos distantes, celuloide de otro tiempo.

La televisión, con su autocomplacencia, instala en el lugar de ser efímeros dioses a los pobres. Ello es posible por el lugar que ocupa en el matrimonio de la cultura popular con la tecnología computarizada; matrimonio cuyo negocio es vender la pobreza y la miseria alterando el orden político, ecológico y social. Así se describe una pesadilla con calles que la recorren diariamente caminos invisibles de la interacción humana, es la forma desgarrada, agresiva y netamente urbana de la rebelión, aquí están los héroes de la historia.

El nuevo género, que pone en acto el discurso de la pobreza, se propagó a través de un estilo recargado con tendencias gótica, un engolosinamiento barroco con las formas y un despliegue inmoderado de datos.

Esta creación tiene una visión fatalista en la cual la cultura tecnológica no ha hecho más que acentuar la hipocresía urbana y la miseria simbólica del ser humano. Es el desencanto impactante y el erotismo destructivo de su naturaleza humanoide que deja mutilados a sus observadores, con lentes de espejo que reflejan la insensatez de ocultar su mirada.

Lo que se ve en esta pantallización son dibujos en donde hombres, dioses y bestias comparten mitos y pasiones en un escenario vacío, un universo invisible que radica de manera virtual en los códigos informáticos. Es una geografía imaginaria, una herramienta para examinar nuestro sentido de la realidad.

De esta geografía se da cuenta a partir la de idea de opinión pública. Así la popularidad, que encarna las peores características de la psicología del "populacho", goza con la exhibición, no le importa si es un espectáculo de perros, una pelea por un premio, el linchamiento de un "negro", el reclutamiento de algún despreciable criminal, el casamiento de alguna heredera. La más horrible contorsión mental será el mayor deleite de los mercenarios de la teleaudiencia.

Esto es la historia de un crimen, del asesinato de la realidad. Y del exterminio de una ilusión, la ilusión vital, la ilusión radical del mundo. Lo real no desaparece en la ilusión, es la ilusión la que desaparece en la realidad integral. La muerte de ilusiones en la pantalla, con una tendencia a invertir los entornos: de nosotros en realidad inscrita en la naturaleza a nosotros, que construyendo nuestro horizonte, parecemos no tenerlo. Una evidencia inmediata y sobre la cual no hay que preguntarse.

Es como si ocurriera una fragmentación del uno/nosotros, con un esparcimiento del ser, que significa que la muerte entra en escena con la aparición conjunta de una multiplicidad de existencias individualizadas. Hay un nuevo orden natural.

En todo el planeta se ha constituido una economía global dinámica, enlazando a gentes y actividades, mientras se desconecta de las redes de poder y riqueza a los pueblos y territorios carentes de importancia desde la perspectiva de los intereses dominantes. Una cultura de la virtualidad real, construida en torno a un universo audiovisual cada vez más interactivo, ha calado la representación mental y la comunicación en todas partes, integrando la diversidad de culturas en un hipertexto electrónico. Espacio y tiempo, los cimientos materiales de la experiencia humana, se han transformado, ya que el espacio de los flujos domina al espacio de los lugares y el tiempo atemporal sustituye al tiempo de reloj de la era industrial.

La revolución de las tecnologías de la información y la reestructuración del capitalismo han inducido una nueva forma de sociedad, la sociedad red, que se caracteriza por la globalización de las actividades económicas decisivas desde el punto de vista estratégico, por su forma de organización en redes, por la flexibilidad e inestabilidad del trabajo y su individualización, por una cultura de la virtualidad real construida mediante un sistema de medios de comunicación omnipresentes, interconectados y diversificados.

Esta nueva forma de organización social, en su globalidad penetrante, se difunde sacudiendo las instituciones, transformando las culturas, creando riqueza e induciendo pobreza, espoleando la codicia, la innovación y la esperanza, mientras que a la vez impone privaciones e instila desesperación.

En nuestro análisis los factores audiovisuales generan una pérdida de cohesión social pero también la necesidad de revertirla; mientras los grupos más vulnerables y vulnerados por el cambio y la crisis buscan refugios y formas de existencia que les permitan sobrevivir. Nuestro rol facilita condiciones para aprovechar productivamente el cambio. Los reclamos de la sociedad más crítica llevan a una redefinición de las funciones y de los diferentes actores sociales, con nuevas exigencias de calidad en sus acciones y una oportuna intervención para el cumplimiento de su responsabilidad social.

En esta construcción de una nueva cohesión social teniendo en cuenta las dimensiones de género, desigualdad y pobreza; una estrategia social como pilar fundamental debe ser la educación. Ello permitirá incidir directamente en la integración social pero sus efectos se desplegarán a largo plazo; y deberán promoverse factores de protección social que permitan fortalecer la participación colectiva crítica para enfrentar el deterioro de cohesión social.

En la pérdida del sentido de pertenencia de las personas a la sociedad, de identidad con propósitos colectivos y de reconocimiento de la solidaridad, destacamos la importancia crucial de fomentar lazos de comunicación y cooperación, desde una sociedad civil en gran estado de flujo. Es la conjunción de estos requisitos, más que el descubrimiento instantáneo o la adopción acrítica de fórmulas o recetas, lo que permitirá acercarse a nuevas formas organizativas de la población, que permitan, a la vez, dar respuestas eficaces a las múltiples necesidades que la virtualidad y la diversidad galopante de estos años ha impuesto.

Sin ver los alcances de la segmentación social a que ha llevado el intento de implantar como realidad única o dominante, lo visible, se hace imposible el desarrollo de nuevos y más ágiles sistemas de protección y promoción de oportunidades colectivas e individuales, requisitos para lograr una efectiva integración social. En este empeño, la política social deberá orientarse precisamente en un sentido integrador, mediante estrategias y proyectos, así como leyes y demás instituciones, que consideren prioritariamente este quiebre, sin abandonar la atención especial y urgente a los grupos sociales más rezagadas, que hoy conforman un enorme contingente donde privan la penuria absoluta y el desaliento comunitario.

Para cerrar pensemos en dibujos animados. En un episodio de la Pantera Rosa vemos a su

protagonista en serias dificultades. Durante un crudo invierno se encuentra en un bosque, con hambre y sin alimentos. Divisa una cabaña y cifra sus esperanzas en resolver su problema cuando llegue allá. El caso es que al llegar se da cuenta de que la cabaña está deshabitada y -al revisar minuciosamente la cocina y sus alrededores- constata que no hay comida. Es cuando se percata que hay una biblioteca de la cual extrae un libro de cocina, recorta la fotografía de un pescado y la pone a freír en una sartén. ¿Nos comeremos nosotros también ese pescado?

BIBLIOGRAFÍA

BORDIEU, Pierre, *Sobre la televisión*. Barcelona, Anagrama 1997.

FORD, Anibal, *La marca de la bestia. Identificaciones, desigualdades e infroentretenimiento en la sociedad contemporánea*. Bs. As. Norma 1999.

HAMELINK, Cees, “Informatización: hacia una cultura binaria” en Gomez Mont, Carmen, *Nuevas tecnologías de comunicación*. Méjico, Trillas, 1999.

QUÉAU, Philippe, *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Bs As, Paidós, 1993.