

NUEVAS SOLEDADES: LA VIRTUALIZACIÓN DE LA REALIDAD Y EL MITO DEL ENCUENTRO HUMANO.

Juan Guillermo Silva Rodríguez¹

Resumen

Este documento desarrolla uno de los aspectos más relevantes en el marco de la contemporaneidad, la implementación de las TIC y su aceptación a nivel social. No cabe duda que el constante crecimiento de los servicios virtuales han cambiado los paradigmas de la vida junto con la forma de “encontrarnos” con el otro. Internet es pues, el principal espacio de interacción social derrocando en gran medida al acercamiento 3D, el tacto, el sentir y palabra (oral). En ese sentido, comunicarse y relacionarse a través de Internet ha ido desestimando las interacciones que tuvieron lugar en el día a día “modernizando” las relaciones, llevándolas a un plano virtual donde el juego de las identidades y las multi-sombras desataron para este tiempo un espectro de nuevas realidades y soledades. No cabe duda que El anonimato presupone un cúmulo de identidades manifiestas en el ciber-espacio, una suerte de nuevos “Paraísos Artificiales” en términos de Baudelaire .

Este artículo pretende realizar un estudio consciente sobre las razones primordiales que fundamentaron al hombre moderno a migrar del encuentro social y la interacción interpersonal a la soledad de su espacio. Sin lugar a dudas la modernidad ha ido gestando nuevos modelos de expresión tanto en el plano social como en el afectivo (amoroso) convirtiendo entonces esta temática en un nicho de investigación interesante donde con urgencia se fundamenta y necesita reflexiones acordes a nuestra “realidad”.

Encontrarnos que la mutación del lenguaje, el flirteo, la seducción y el acercamiento, ahora en línea, generan

¹ Licenciado en Español y Literatura, Especialista en educación cultura y política.

un paradigma apenas esbozado que desde perspectivas culturales y antropológicas aún no explican a fondo la génesis de este nuevo modelo comportamental.

Palabras Claves:

Abstract

Keywords:

Introducción

Establecer una relación conceptual concreta sobre el concepto de “Realidad” y “Virtualidad” presupone un reto en el orden de la reflexión y lo histórico que dentro del marco de la investigación se está dispuestos a asumir. No cabe duda que durante siglos el hombre ha ido cuestionando el punto limítrofe establecido entre lo que reconocemos como mundo material y espacio ilusorio o tangible; claro ejemplo de dicha dualidad se hace manifiesto en los guiones de las hermanas Wachowski¹ (Productoras de MATRIX); allí una vez más se estableció en los imaginarios colectivos la premisa que reconoce en la virtualidad una ausencia pura y simple de existencia en contraposición a la realidad que se asume como una realización netamente material.

En ese sentido, para ser real es obligatorio ser visible y tangible. La superficie: el pelo, la mirada, la piel, ratifican el acto de existir junto a la obligación de pertenecer a lugares concretos asimilados en el tiempo y el espacio. No obstante la virtualidad se caracteriza por **No estar ahí**. Sus elementos son nómadas, dispersos y su posición geográfica no se instala en el plano de lo determinado. Entonces ese **“Fuera de ahí”** escenifica la dimensión heideggeriana del **“Ser ahí”**, traducción literal del alemán DASEIN que significa existencia en Heidegger (2005)². No cabe duda de que este tiempo es de **“Ningún ahí”** pues se vive sin un lugar

de referencia estable: dondequiera que estén sus miembros o en ninguna parte.

Esa desterritorialización entonces funde el interés de esta investigación por comprender las nuevas dinámicas y soledades que la sociedad ha ido asumiendo a partir de la migración que a diario establece entre lo real y lo virtual. Este nuevo espacio no está asociado a territorios geográficos sino a escenarios invisibles y transitorios, fraccionados y escogidos desde el deseo y la pasión de experimentar y entender este “nuevo” paradigma acogido desde la aparición del pos-modernismo.

Desarrollo

El marco de las nuevas generaciones ha suscitado multiplicidad de escenografías de vida, planteándonos un sin número de modernas y variadas representaciones que han ido cambiando el paradigma social tradicional para instalarnos en un plano donde el holograma, la representación virtual y el juego de las identidades se han tomado de lleno el nuevo concepto que nuestro tiempo ha asumido para “realidad” y virtualidad. En ese sentido discernir lo tangible de aquello que es ausencia pura y simple de existencia ha captado en gran medida la atención del siglo XXI, pues el reconocimiento literal de estos dos estadios que se entrecruzan y acompañan y de paso amalgaman sus texturas co-existiendo, confunden lo que finalmente el hombre asimila como ciudad, espacio público y materia.

De alguna manera, además, la Internet no sólo compite sino que tiende a desplazar a la ciudad. Si las

- 1 Lana Wachowski y Lilly Wachowski, conocidas como Las Wachowski, son dos directoras de cine, guionistas y productoras estadounidenses, realizadoras de la trilogía Matrix. Ambas son hermanas y mujeres transgénero.
- 2 Heidegger, M. (2005). Ser Y Tiempo (rustica). Editorial universitaria.

relaciones sociales, incluso las de índole productiva, tienen propensión a realizarse en el espacio de las redes informáticas, de manera paulatina y acaso irremediable la Internet comienza a sustituir al territorio urbano. Aunque a menudo se habla de él con cierta exageración, el teletrabajo implica la existencia de una nueva vinculación, acaso menos intensa, entre el individuo y su ciudad. Quienes, en vez de hacer a diario el recorrido de ida y vuelta entre el hogar y la oficina trabajan desde su casa, ahorran hasta varias horas que de otra manera, tendrían que destinar al transporte. También prescinden de la relación diaria con docenas o centenares de personas. En vez de ir al kiosco de la esquina o al almacén del barrio, es posible leer los diarios y comprar los alimentos a través de la red... A pesar de esa diseminación territorial, los lazos van siendo lo suficientemente estrechos como para que se pueda hablar de una nueva forma de polis, la ciudad a distancia, a la que podemos llamar Telépolis. (Delarbre, 2000, p.3-4)

Esta confrontación entre territorios emergentes (Ciudad – Red) constituye para el imaginario del hombre un reto de re-interpretación contextual. Si bien la comunicación en sus inicios potenció sus lazos mediante el lenguaje y el encuentro, para esta época, su fortaleza radica principalmente en el desencuentro y la distancia travestida en este caso por la inmediatez. La máquina seduce. Quintero (2001) afirma desde su trabajo sobre surrealismo y realidad que Marx Ernts³ encuentra en

la máquina la posibilidad de acercarse al mundo onírico, reflexión que trasciende la apología del tiempo y se arraiga a las entrañas de una generación que ama a sobre manera la tecnología, la virtualidad y la diversión.

Según el sociólogo MARTEL (2011) “la Cultura Mainstream revela la forma contemporánea de asumir los estadios sociales”(p.11). En ese sentido, el escape a la realidad toma un papel protagónico en la vida del hombre arraigándolo al entretenimiento permanente. En este espacio o tipo de cultura difícilmente se habla de libros, o de pinturas, de danza clásica o música instrumental; por el contrario se hace ferviente culto al cine de Hollywood, a la televisión, a los video-juegos, el anime y los constantes viajes a través del internet. Para Vargas Llosa (2012), resulta fascinante y al tiempo aterrador esta «cultura del entretenimiento» que ha reemplazado casi de manera universal lo que hace apenas medio siglo se entendía por cultura.

La Cultura Mainstream es sin lugar a dudas el inicio de la revolución audiovisual que pese a la diferencia de lenguas, religiones y costumbres surgidas entre los pueblos de los cinco continentes, figura hoy como determinante en la conformación de la identidad humana. Este documento explica de alguna manera el alejamiento que padecen aquellas personas que más que vivir con la internet, viven para y desde ella. En realidad esta investigación es una posibilidad de

³ Artista alemán nacionalizado francés considerado figura fundamental tanto en el movimiento dadá como en el surrealismo. A lo largo de su variada carrera artística, Ernst se caracterizó por ser un experimentador infatigable, utilizando una

extraordinaria diversidad de técnicas, estilos y materiales. En todas sus obras buscaba los medios ideales para expresar, en dos o tres dimensiones, el mundo extradimensional de los sueños y la imaginación.

profundizar y comprender este sobre valorado-mundo que acaba por individualizar a quienes se sumergen en la red.

Poco a poco el hombre ha ido perdiendo la noción urbana y social de lo sólido, en principio se trataba de un maridaje entre la ciudad y lo virtual, pero con el paso del tiempo, lo que carece de tacto logró sustituir a los estados concretos. La sociedad ha encontrado en las redes sustento y pasatiempos, polémicas, formas de aprendizaje, compañía(s), incluso una nueva forma de amar.

En el mundo virtual-real, según Trejo (2000), investigador de la UNAM,

Existen zonas de luces y, otras, de sombras. Existen rutas directas y atajos bruscos; espacios de reflexión y muchos de diversión. Igual que en las arterias de nuestras grandes ciudades, en la red de redes podemos hallar -o sufrir- encuentros sorpresivos y, otros, pronosticables; corremos el riesgo de padecer despojos y la posibilidad de hallar deleites y retribuciones. (p.2)

Sin embargo, los estudios que avalan este tipo de rastreos son escasos y poco puntuales. Este documento intenta profundizar los cambios que han tenido las relaciones sociales contemporáneas. Sin embargo, es prioritario examinar las mutaciones en el orden de lo social – cultural – político que la ciudad ha sufrido, es decir, los problemas que se han ido formulando, por ejemplo, hombres sedentarios o restringidos, propensos a visitar los mismos lugares (desde lo virtual) para desarrollar actividades y generar encuentros que no suscitan propiamente movilidad y tacto.

En este sentido, los sitios de entretenimiento que antes se hallaban sin ningún riesgo en los sitios públicos han migrado a la red, a los medios electrónicos. Su poder de hipnosis ha logrado captar la atención de todo tipo de público al punto de posibilitar la vida a través de una pantalla. Las formas de relación social respaldadas por el intercambio personal de a poco se quedan en la categoría del mito. La nueva interacción acelera los ritmos, nos da el poder de la ubicuidad; podemos discutir cualquier tema mientras realizamos transacciones y pagos, podemos viajar y reconocer lugares mientras estamos sosteniendo una conversación con cualquier habitante de la tierra, podemos inclusive mantener una investigación de orden académico mientras por Skype sostenemos algún tipo de encuentro amoroso.

La discusión moderna mantiene la idea de no sustituir el cara a cara por la imagen dentro de una pantalla, mantiene que la importancia de la apariencia física otorgada en un encuentro casual en cualquier cafetería de la ciudad no puede ser canjeada por la posible manipulación ejercida sobre una portada de Facebook o una foto en Instagram; sin embargo, la mutación de los espacios públicos convencionales de relación interpersonal ya no hacen parte de una simple hipótesis futurista, por el contrario, hoy más que nunca forman parte de nuestro entorno.

De esta manera es necesario preguntarse ¿cuáles son los nuevos paradigmas conceptuales que re-definen Realidad y Virtualidad en el marco de los escenarios que progresivamente han ido abandonando la interacción social reconociendo en la soledad un estadio de conformidad?

Resultados

La investigación desarrollada en torno a las Nuevas soledades, la virtualización de la realidad y el mito del encuentro humano deja una serie de resultados que responden a ciertos comportamientos y hábitos que como sociedad post-industrial situamos como propios e identitarios que se asumen desde el orden de la tecnología, la máquina y la re-composición del cuerpo. De paso redefinen la concepción que se tiene de realidad virtual al tiempo que conquista y coloniza nuevos espacios de interacción, esta vez, asumidos desde el anonimato, la inmediatez y la multiplicación del cuerpo virtual.

Lo primero que se desea resaltar son las alteraciones de formato concebidos inicialmente a partir de la comunicación desde el ámbito epistolar. Si bien es cierto que la máquina en ocasiones admite la palabra escrita mutada con la imagen y los emoticones, también lo es el abandono de la expresiva calidez desarrollada en la caligrafía y el papel perfumado, este como símbolo de interés entre humanos. No obstante la velocidad y la máquina con sus fauces casi que han eliminado por completo los protocolos de acercamiento proponiendo un ciclo comunicativo mucho más acelerado donde

Se suele empezar escribiendo sobre ideas generales y gustos personales. De ahí se pasa a informaciones más personalizadas. Y después a hablar de sentimientos. Luego se puede escanear un retrato fotográfico para que el corresponsal lo vea en su correo electrónico. Será, sin duda, una fotografía favorecedora, tal vez retocada,

tal vez antigua, cuando el corresponsal era más joven, o incluso modificada favorablemente por la cirugía estética digital. Y en todos los casos, el paso del mensaje sentimental al sexual es casi que inmediato. (Gubern, 2000, p.142)

Este tipo de dinámicas favorece aquellas identidades tímidas y solitarias. Esta suerte de anonimato estimula una completa desinhibición social desde la red permitiendo el acercamiento entre extraños. Estas prácticas hacen que el abandono de los sitios públicos sea aún más prominente, pues el hecho de no visitar las discotecas, los cafés, o los bares no adjudica propiamente la individualización del ser pues la red es un campo de refugiados virtuales donde se permite a cualquier hora del día generar el efecto "compañía". Mendoza (2016) en su novela, *La melancolía de los feos*, explora ese aspecto mediático que genera en algunos la oportunidad de volver a nacer:

Cuando llegó internet y empezamos a navegar en la red yo celebré como pocos esa oportunidad. Si eres alguien deforme y monstruoso, nada te viene mejor que un cambio de una realidad a otra. Bienvenido es ese giro, ese salto. En la red puedes ser cualquiera, cambias de nombre, de identidad, hasta de género. No sé cuántos ni cuántas fui en la red, no conté la infinidad de veces que me desdoblé y me subdividí. Me engendré a mí mismo con otros rasgos, otra sonrisa, otro cuerpo, otra edad. (p.188)

Este efecto pluralista que genera la sensación constante de compañía entra en crisis cuando se migra de la realidad virtual a la realidad real. Esa impresión de seguridad acogida en las reuniones

virtuales dispuestas en los chats se nubla al momento de la desconexión, del cierre de sesión. La sociedad post-industrial ha encontrado en la máquina un artilugio para “combatir” o re-afirmar la soledad, de ahí la desbordada pasión sentida hacia lo maquinal. Por ejemplo Gubern (2000) encuentra en la ciudad de los Ángeles una verdadera cultura radiofónica. La prolongada soledad al interior de los automóviles hacen que el conductor este unido al exterior mediante un invisible hilo que le conecta con el afuera: emisoras informativas o especializadas en música lo acompañan. Algo similar ocurre con las amas de casa quienes encuentran en la radio una voz en el hogar, revelando el miedo a la soledad manifiesto en el miedo al silencio. El formato televisivo también cubre de alguna manera los espectros de la soledad, de allí que gran parte del planeta cuente con una pantalla en su casa. Sin embargo no es el artefacto lo que representa compañía, es aquello que se reproduce en él. Por ejemplo, en el caso de las telenovelas, son una composición establecida de personajes y situaciones que se instalan como presencia en el hogar. En ese sentido, el televisor genera distancias cortas con su espectador y hace de sus personajes iconos plausibles de cariño y afecto. Además lo enmascara con estereotipos fáciles de reconocer engendrando en él la figura del héroe salvador; por último lo recubre de sucesos cotidianos que identifican la vida de cualquier tele-espectador; esta serie de características hacen que la máquina sea asumida hoy como pieza fundamental en el marco de los hogares, pues es inevitable que el tiempo de las velocidades se desarrolle inclusive en el silencio.

Lo anterior responde al verbo “entornizar” que utiliza Gubern (2000)⁴ “para designar la actividad de los especialistas de la imagen y del diseño, responsables de esta nueva biosfera artificial que el ciudadano moderno ha creado para reemplazar su biosfera natural” (p.156). Esta investigación no sólo pretende demostrar como la máquina se ha convertido en un medio de entretenimiento y compañía capaz de remplazar la corporalidad. También busca demostrar como el hombre ha encontrado en la máquina un medio de seducción, deleite y goce, una especie de transición donde el metal frío ha ido revalidando su carácter humano. De allí que la sexualidad sea posible con él y a través de él.

Es así como se revalida en este punto a la máquina. Su entrada en el albor de la sociedad post-industrial genera una serie de paradigmas que corroboran su uso, se acompaña por la dermis y altera la sexualidad desde la anulación de la frontera y la multiplicación del cuerpo en la realidad virtual.

Conclusiones

Las relaciones de interacción presencial son reemplazadas por relaciones virtuales o conexiones. Estas últimas son de fácil acceso y salida, se distinguen por su carácter anónimo, son fáciles de entablar, generan amistades virtuales con el sujeto, en contraposición de las interpersonales donde es un poco más difícil acercarse y un tanto más lento generar confianza. Las relaciones virtuales hoy por hoy presiden a todas las otras relaciones; pero es importante

4 Gubern, R. (2000). El eros electrónico. Taurus.

mencionar que a pesar de la facilidad que ofrecen, la falta de compromiso, la ruptura mediante el bloqueo o eliminación, el aumento de cuentas ficticias aumentan los riesgos de estar en contacto permanente con quien menos creemos. La individualización es otra de las característica que brindan las redes sociales, somos del mundo sin necesidad de salir de casa.

La cotidianidad del ser humano se ha renovado desde el sillón de su estudio y esta transformación ha incidido con las nuevas aplicaciones tecnológicas que han gestado cambios en la comunicación interpersonal. El hecho de que las interacciones digitales vayan en aumento es la prueba de que la percepción del espacio y el tiempo se está renovando; esa sensación de inmediatez de los acontecimientos, de aceleración en los procesos ya no es parte de un mito, por el contrario es la vertiginosa realidad que nos arroja con sus multi-redes.

En estos tiempos las relaciones entre sujetos poseen un nuevo espacio de interacción. Estos lugares de intercambios informativos hacen del encuentro físico casi un mito. El incremento del uso de las TIC ha establecido nuevas maneras de interacción donde informarse, comunicarse, entretenerse, relacionarse, sólo está al alcance de un clic. En ese sentido, estas "nuevas interacciones o relaciones sociales", conciben preocupación e incertidumbre acerca de las consecuencias e impactos que pueden tener en las subjetividades y como las nuevas generaciones van creciendo con las nuevas tecnologías además de cómo deben interactuar incorporándolas con naturalidad a la vida diaria.

Referencias

- Aguilar, J. (1997). *Cibersociedad: los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. McGraw-Hill Interamericana de España.
- Arcos-Palma, R. (2003). *Maquinaciones o el cuerpo obsoleto*. Simón Patiño, El cuerpo en los imaginarios, La Paz, Universidad Mayor de San Andrés/ Universidad Católica Boliviana.
- Arendt, H., & Cruz, M. (1993). *La condición humana* (Vol. 306). Barcelona: Paidós.
- Aleman y Martínez, C. (2010). *Redes sociales: una nueva vía para el aprendizaje*. Disponible en: <http://www.eumed.net/rev/ced/01/cam4.htm>.
- Artaud, A., Alonso, E., & Abelenda, F. (1969). *El teatro y su doble*. Instituto del Libro.
- Ayala, T. (2014) *Redes sociales, poder y participación ciudadana*. Rev. austral cienc. soc. 2014, no.26 p.23-48. Recuperado de: <http://mingaonline.uach.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S071817952014000100002&lng=es&nrm=iso>. ISSN 0718-1795.
- Bauman, Z. (2010). *Amor Líquido: acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. 1a ed. 13ª. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Baumann, P. (2000). *Ciudadanos, a la red!: los vínculos sociales en el ciberespacio*. S. Finquelievich (Ed.). Ediciones Ciccus.

- Bazin, A. (2006). ¿Qué es el cine?. Rialp.
- Borda, E. Z. (1985). Cuatro años a bordo de mí mismo (Vol. 30). Editorial Oveja Negra.
- Casas, R. & Carton, H. (2012). Democracia, conocimiento y cultura: para una sociología del Facebook. Cap 10. Recuperado de: <https://rtrejo.files.wordpress.com/2013/09/libro-iis-ciencias-sociales-y-entorno-digital-edici3b3n-2012.pdf>
- Castro, N. El ser y el tiempo de Martin Heidegger, en la traducción de José Gaos (1951).
- Chávez, L. (2006). La construcción de subjetividad en el contexto escolar. Revista educación, 30 (1), 187-200. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44030112.pdf>
- Chetty, S. (1996). El método de estudio de caso para la investigación en las pequeñas y medianas - empresas de tamaño. Journal Internacional de la pequeña empresa. International Small Business Journal.
- Delarbre, R. T. (2000) Internet y sociedad urbana. Recuperado de: <https://rtrejo.files.wordpress.com/2012/04/internet-y-sociedad-urbana-en-ciudadanos-a-la-red-2000.pdf>
- Dominguez, D. (2009) La sociedad digital que crea redes [en línea], Revista Icono 14, nº 2. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/viewFile/DCIN1010110045A/18656>
- Del Moral, J. (2005). Redes Sociales ¿Moda o nuevo Paradigma? Asociación de usuarios de Internet. Madrid.
- Gómez, A., Rey, F. (2005). Subjetividad: una perspectiva histórica cultural: Conversación con el psicólogo cubano Fernando González Rey. Univ. Psychol. [online], vol.4, 373-383. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v4n3/v4n3a11.pdf>
- Gubern, R. (2000). Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto, Anagrama, Barcelona, 1996.-El eros electrónico.
- Kuhn, T. S. (1970). Lógica del descubrimiento o la psicología de la investigación. La crítica y el desarrollo del conocimiento, 1-23.
- Luhmann, N. & Beck, U. (1996). Las consecuencias perversas de la modernidad. Barcelona: Anthropos.
- Llosa, M. (2012). La civilización del espectáculo, Editorial Alfaguara.
- Marinetti, F. T. (1909). Primer manifiesto futurista. Manifiestos y textos futuristas, 129- 132.
- Carmona, O. I. (Octubre 24 de 2016). Marshall McLuhan y la complejidad digital. Razón y palabra, (Mensaje de blog) Recuperado de: <http://www.razonypalabra.org.mx/n63/varia/oislas.html>
- Mendoza, M. (2007). La ciudad de los umbrales. Editorial Planeta Colombiana
- Merina, M.(1988), Metodología de la Investigación Cualitativa. Consejo

Superior de Investigaciones Científicas

O'Donnell, J. (2000). Avatares de la palabra: del papiro al ciberespacio. Editorial Paidós Barcelona-

Pierre, L. (2007). Cibercultura. Informe al consejo de Europa. Editorial Anthropos

Pierre, L., & Levis, D. (1999). ¿Qué es lo virtual? Editorial Paidós

Piscitelli, A. (1995). Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes. Buenos Aires: Paidós.

Prieto, E., & Borja, F. (2014). El Individuo en la Pantalla. La Soledad del Narciso Contemporáneo.

Quintero, P. (2001). Surrealismo y realidad. Revista Casa del Tiempo, 93-112.

Sánchez, A. (2001). La era de los afectos en Internet. Editorial Océano.

Tapias, J. (2003). Internautas y naufragos: la búsqueda del sentido en la cultura digital. Trotta.

Trejo, R. (1999). Internet y sociedad urbana. Cuando el ciberespacio y la calle se complementan. Recuperado de: <https://rtrejo.wordpress.com/2012/04/10/desafios-y-divergencias-de-la-sociedad-de-la-informacion-en-america-latina-1999/>

Trejo, R. (2009). Internet como expresión y extensión del espacio público. Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da

Comunicacao. Universidad de Sao Paulo, Brasil. Fuente: <http://rtrejo.files.wordpress.com/2012/04/internet-comoexpresic3b3n-del-espacio-pc3bablico-matrices-2-2009>.

Trejo, R. (2014). Ética en las redes sociales. Dilemas y reflexiones. Luis Rodríguez y Miguel Ángel Perez Álvarez, Ética multicultural y sociedad en red. Barcelona, Ariel.

Turkle, S., & Trafí, L. (1997). La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós.

Yacuzzi, E. (1885). El estudio de caso como metodología de investigación: teoría, mecanismos causales, validación. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos5/laweb/laweb.shtml>

Yehya, N. (2001). El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y la ficción.