

LECTURAS

MORFOLOGIA WAINHAUS

1, 2 | DG | FADU | UBA

VIDEOSFERA Y SUJETO FRACTAL

JEAN BAUDRILLARD

VIDEOSFERA Y SUJETO FRACTAL

JEAN BAUDRILLARD

La trascendencia ha estallado en mil fragmentos que son como las esquirlas de un espejo donde todavía vemos reflejarse furtivamente nuestra imagen, poco antes de desaparecer.

Como fragmentos de un holograma, cada esquirla contiene el universo entero. La característica del objeto fractal es la que toda la información relativa al objeto está encerrada en el más pequeño de sus detalles. De la misma manera podemos hablar hoy en día de un sujeto fractal que se difracta en una multitud de egos miniaturizados todos parecidos los unos a los otros, se desmultiplica según un modelo embrionario como en un cultivo biológico, y satura su medio por escisiparidad hasta el infinito. Como el objeto fractal se asemeja punto por punto a sus componentes elementales, el sujeto fractal no desea otra cosa más que asemejarse en cada una de sus fracciones. Envuelve más acá de toda representación, hacia la más pequeña fracción molecular de sí mismo. Extraño Narciso resulta: no sueña ya con su imagen ideal sino con una fórmula de reproducción genética hasta el infinito. Semejanza indefinida del individuo a sí mismo ya que se resuelve en sus elementos simples. Desmultiplicado por doquier, presente en todas las pantallas, pero en todas partes fiel a su propia fórmula, a su propio modelo. La diferencia cambia de sentido de golpe. Ya no es la diferencia entre un sujeto y otro, es la diferenciación interna del mismo sujeto hasta el infinito. Y la fatalidad que lo gobierna es del orden del vértigo interior, de la explosión en lo idéntico, del espejismo no ya de su propia imagen, sino de su propia fórmula de síntesis. Alienados, nosotros ya no lo estamos a los otros y por los otros, lo estamos a nuestros múltiples clones virtuales. Es como decir que ya no lo estamos del todo... El sujeto actual ya no está alienado, ni dividido, ni lacerado.

El horizonte sexual y social de los otros ha desaparecido virtualmente y el horizonte mental se ha

restringido a la manipulación de las imágenes y de las pantallas. Por tanto tiene todo lo que necesita. ¿Por qué debería preocuparse por el sexo y el deseo? Pendiente de las redes nace el desafecto de los demás, de sí, contemporáneo a la forma desértica del espacio generado por la velocidad, de aquella de lo social generado por la comunicación y por la información, de aquella del cuerpo generado por sus innumerables prótesis. Todo lo del ser humano, de su cuerpo biológico, muscular, animal, ha pasado a las prótesis mecánicas. Nuestro mismo cerebro ya no está en nosotros, fluctúa alrededor de nosotros en las innumerales ondas hertzianas y ramificaciones que nos circundan. No es ciencia ficción, es simplemente la generalización de la teoría de McLuhan sobre las «extensiones del hombre». Simplemente, a fuerza de hablar de la electrónica y de la cibernética como extensiones del cerebro, de alguna manera es el cerebro mismo el que se ha transformado en una extensión artificial del cuerpo, y que por tanto ya no forma parte de él. Se ha exorcizado el cerebro como modelo, para accionar mejor sus funciones. Se ha formado una prótesis en el interior mismo del cuerpo. Así es la espiral del ADN: una verdadera prótesis en el interior del individuo, de cada una de sus células. Y esto vale para todo el cuerpo, es el cuerpo mismo el que se ha transformado en una extensión artificial de sus mismas prótesis. McLuhan ve todo esto, de una forma muy optimista, como universalización del hombre a través de sus extensiones mediatizadoras... En realidad en lugar de gravitar alrededor de él en un orden concéntrico, todas las partes del cuerpo del hombre, comprendido su cerebro, se han satelizado alrededor de él en un orden excéntrico, se han puesto en órbita por sí mismas y, de golpe, con relación a esta extroversión de sus mismas tecnologías, a esta multiplicación orbital de sus mismas funciones, es el hombre el que se hace exorbitado, es el hombre el que se hace excéntrico. Respecto a los satélites que ha creado y ha

puesto en órbita es el hombre el que hoy, con su cuerpo, su pensamiento, su territorio, se ha hecho exorbitante.

Ya no está inscrito en ningún sitio. Está exinscrito en su propio cuerpo, en sus propias funciones.

Desde hoy, sin hablar de la desmultiplicación genética, existe una desmultiplicación fractal de las imágenes y de las apariencias del cuerpo.

Vistos muy de cerca, todos los cuerpos, todos los rostros, se asemejan. El primer plano de un rostro es tan obsceno como un sexo visto desde cerca. Es un sexo. Cada imagen, cada forma, cada parte del cuerpo vista desde cerca es un sexo. La promiscuidad del detalle, el aumento del zoom toman un valor sexual. La exorbitancia de cada detalle o aun la ramificación, la multiplicación serial del mismo deta lle nos atraen.

Promiscuidad extrema de la pornografía, que descompone los cuerpos en sus mínimos elementos, los gestos en sus mínimos movimientos. Y nuestro deseo se dirige a estas nuevas imágenes cinéticas, numéricas, fractales, artificiales, de síntesis, porque todas son de mínima definición. Casi se podría decir que son asexuadas como las imágenes porno, por exceso de verdad y de precisión. Pero de cualquier forma ya no buscamos en estas imágenes una riqueza imaginaria, buscamos el vértigo de su superficialidad, el artificio de su detalle, la intimidad de su técnica. Nuestro verdadero deseo es el de su artificialidad técnica y de nada más.

Lo mismo para el sexo. Exaltamos el detalle de la actividad sexual como, sobre una pantalla o bajo un microscopio, el de una operación química o biológica. Buscamos la desmultiplicación en objetos parciales, y la satisfacción del deseo en la sofisticación técnica del cuerpo. Así como ha cambiado en sí mismo por la liberación sexual, éste ya no es más que una diversibilidad de las superficies, un pulular de objetos múltiples, donde su finitud, su representación deseable, su seducción, se pierden. Cuerpo metastásico, cuerpo fractal sin esperanza de ninguna resurrección.

El que se desliza sobre el *skateboard* con su *walkman*, el intelectual que trabaja con su *word-processor*, el «rapper» del Bronx que gira frenéticamente en el Roxy o en otro lugar, el «jogger», el «body builder»: en todas partes la misma blanca soledad, la misma refracción narcisista, ya sea que se dirija al cuerpo o a las facultades mentales.

En todas partes el espejismo del cuerpo es ex-

traordinario. Es el único objeto sobre el que concentrarse, no como fuente de placer o de sexo, sino como objeto de responsabilidad y desolado esmero, con la obsesión del aflojamiento y de la contra-prestación, signo y anticipación de la muerte, a la cual nadie sabe ya dar otro sentido que el de su prevención perpetua. El cuerpo se mima con la certeza perversa de su inutilidad, con la certeza total de su no-resurrección. Ahora el placer es un efecto de resurrección del cuerpo, algo por lo cual el cuerpo sobrepasa este equilibrio hormonal, vascular y dietético obsesivo en el cual se le quiere encerrar, este exorcismo de la forma y de la higiene. Por tanto hay que hacer olvidar al cuerpo el placer como gracia actual, su metamorfosis posible en otras apariencias y consagrarlo a la conservación de una juventud utópica y, de cualquier modo, perdida; porque el cuerpo que se plantea la cuestión de su existencia ya está medio muerto, y su culto actual, mitad yoga y mitad éxtasis, es una preocupación fúnebre. El cuidado que se toma con él mientras está vivo prefigura el *maquillage* de las «funeral homes», la sonrisa insertada sobre la muerte.

Porque está todo ahí, en la inserción. No se trata de ser y ni siquiera de tener un cuerpo, sino de estar insertados sobre su propio cuerpo. Insertados sobre el sexo, sobre su propio deseo. Conectados con vuestras funciones como sobre diferenciales de energía o pantallas de video. Hedonismo insertado: el cuerpo es un escenario cuya curiosa melopea higienista circula entre los innumerables gimnasios de reeducación, de crecimiento muscular, de estimulación y simulación que describen una obsesión colectiva asexuada.

A la que hace eco la otra obsesión: la de estar insertados sobre el propio cerebro. Lo que la gente contempla o cree contemplar en la pantalla de su *word-processor* o de su ordenador es la acción de su propio cerebro. Hoy ya no es en el hígado o en las vísceras y ni siquiera en el corazón o en la mirada donde se trata de leer, sino simplemente en el cerebro, del cual se quisieran hacer visibles sus millones de conexiones, y asistir a su actividad como en un video-juego. Todo este esnobismo cerebral y electrónico es de una gran afectación. Lejos de ser el signo de una antropología superior no es más que el síntoma de una antropología simplificada, reducida a excrecencia terminal de la médula espinal. Pero asegurémonos: todo esto es menos científico y operativo de lo que se piensa. Todo lo que nos

fascina, es el espectáculo del cerebro y de su funcionamiento. Quisiéramos que nos fuese permitido contemplar el proceder de nuestros pensamientos —y esto es una superstición.

Así el universitario trabajando con su ordenador, corrigiendo, retocando, adulterando sin pausa, haciendo de este ejercicio una especie de psicoanálisis interminable, memorizándolo todo para huir del resultado final, para rechazar la fecha de la muerte y, la fatal, de la escritura, gracias a un eterno *feedback*, a una eterna interacción con la máquina, cuyo funcionamiento se identifica con el del mismo cerebro. Maravilloso instrumento de magia esotérica: efectivamente, cada interacción se reduce siempre a un diálogo sin fin con una máquina. Mirad al niño y su ordenador en la escuela: ¿creéis que lo hemos hecho interactivo, que lo hemos abierto al mundo? Sólo se ha logrado crear un circuito integrado niño-máquina. El intelectual ha encontrado finalmente el equivalente de lo que el *teenager* había encontrado en la cadena musical y en el *walk-marr*: ¡una desublimación espectacular del pensamiento, la videografía de sus pensamientos!

En el Palace, el video domina la pista como las pantallas dominan una sala de radiocomando o como la cabina de los técnicos domina el estudio televisivo o radiofónico. Y la misma sala es un ambiente fluorescente con una iluminación puntiforme, efectos estroboscópicos, danzantes barridos por los haces de luz —los mismos efectos de una pantalla—. *Y todos son conscientes de ello.*

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

No es un imaginario narcisista el que se desarrolla alrededor del video o de la estéreo-cultura, es un efecto de autoreferencia desolada, es un cortocircuito que inserta inmediatamente el idéntico en el idéntico y por tanto subraya, al mismo tiempo, su superficial intensidad y su profunda insignificancia.

Es el efecto especial de nuestro tiempo. Semejante es también el éxtasis de la polaroid: tener casi simultáneamente el objeto y su imagen, como si se realizara esta vieja física, o metafísica de la luz, en la cual cada objeto segrega copias, clichés de sí mismos que captamos a través de la vista. Es un sueño. Es la materialización óptica de un proceso mágico. La fotografía polaroid es como una película estática desprendida del objeto real.

En el corazón de esta videocultura siempre hay una pantalla, pero no hay forzosamente una mirada. La lectura táctil de una pantalla es completamente diferente de aquella de la mirada. Es una exploración digital, donde el ojo circula como una mano que avanza según una línea discontinua incesante. La relación con el interlocutor en la comunicación, con el saber en la información, es del mismo orden: táctil y exploratoria. La voz por ejemplo, en la nueva informática, o también por teléfono, es una voz táctil, una voz nula y funcional. Ya no es exactamente una voz, así como para la pantalla ya no se trata exactamente de una mirada. Todo el paradigma de la sensibilidad ha cambiado; porque esta tactilidad no es el sentido orgánico del tacto. Esta significa simplemente la contigüidad epidérmica del ojo y de la imagen, el final de la distancia estética de la mirada. Nos acercamos infinitamente a la superficie de la pantalla, nuestros ojos están como diseminados dentro de la imagen. Ya no tenemos la distancia del espectador con relación a la escena, ya no hay convención escénica.

Y si caemos tan fácilmente en esta especie de coma imaginario de la pantalla, es porque ésta delinea un vacío perpetuo que estamos prontos a colmar. Prosemia de las imágenes, promiscuidad de las imágenes, pornografía táctil de las imágenes. No obstante, paradójicamente, la imagen que aquella presenta está siempre a años luz de distancia. Siempre es una tele-imagen. Está situada a una distancia muy especial que no se puede definir más que como insuperable para el cuerpo. La distancia del lenguaje, de la escena, del espejo, es superable para el cuerpo: y es en esto en lo que permanece humana y se presta al cambio.

La pantalla misma es virtual, y por tanto intraspasable porque no se presta más que a esta forma abstracta, definitivamente abstracta, que es la comunicación.

En el espacio de la comunicación, las cosas, los hombres, las miradas están en estado de contacto virtual incesante, y no obstante esto no se tocan jamás. Porque en aquél ni la distancia, ni la proximidad son las del cuerpo en relación a lo que lo rodea. La imagen virtual está demasiado cercana y demasiado lejana al mismo tiempo; demasiado cercana para ser verdadera (por tener la proximidad verdadera de la escena), demasiado lejana para ser falsa (por tener la fascinación del artificio). De ello resulta que no es ni verdadera ni falsa y que crea una dimensión que no es ya exactamente humana. La pantalla del ordenador y la pantalla mental de nuestro cerebro están en una relación moebiana, tomadas en la misma espiral entrelazada de un anillo de Moebius. Porque la información, la comunicación vuelven siempre sobre sí mismas, en una especie de circunvalación incestuosa: funcionan en una continuidad superficial del sujeto y del objeto, del interior y del exterior (del acontecimiento y de la imagen, etc.) que no puede resolverse más que en un anillo, simulando la figura matemática del infinito.

Así, tomen al Hombre Virtual con su aparato fotográfico: no es esclavo de ello como lo sería de una máquina. Ni libre, por otra parte; es un servidor objetivo, asignado al aparato como el aparato le es asignado, por una involución del uno en el otro, una refracción virtual del uno por el otro. El aparato hace lo que el fotógrafo quiere que haga, pero este último no realiza de nuevo más que lo que la máquina está programada para hacer. Es un operador de virtualidad, y su función no es más que, en apariencia, la de captar el mundo, en realidad es la de explorar todas las virtualidades de un programa, como el jugador aspira a agotar todas las virtualidades del juego. Está ahí, por otra parte, la diferencia entre un uso «subjetivo» de la fotografía donde el sujeto permanece armado de una visión reflexiva y estética del mundo, y la fotografía virtual, la fotografía como máquina virtual, cuya responsabilidad frente al mundo es nula, pero las posibilidades de juego innumerables. Éstas ya no son las del sujeto que capta al objeto, son las del objeto que explota la virtualidad del objetivo. En esta perspectiva, el aparato fotográfico es una máquina que altera toda

voluntad, que cancela toda intencionalidad, y no deja traslucir más que el puro reflejo del hacer fotografías. Borra también la mirada, porque le sustituye el objetivo, que es cómplice del objeto y, por tanto, de una inversión de la visión.

La ciudad que han fotografiado durante una jornada, ya no la ven. Y es esta cancelación, esta involución del sujeto en la caja negra, esta devolución de su visión a aquella otra, impersonal, del aparato, las que son mágicas. En el espejo, es el sujeto el que juega su real y su imaginario. En el objetivo, y en todas las pantallas en general, y con la ayuda de todas las técnicas «mass-mediáticas», es el mundo el que se hace virtual, es el objeto el que se libera «en potencia» y el que se da en espectáculo. Porque, en la fotografía, todas las imágenes son posibles. Y a la inversa, no hay acto ni acontecimiento que no se refracte en una imagen técnica, ni una acción que no desee ser fotografiada, filmada, grabada, *virtualizada*, que no desee confluír en esta memoria y hacerse en ésta eternamente reproducible. La compulsión virtual es la de existir en potencia, en todas las pantallas y en el centro de todos los programas, y se transforma en una exigencia mágica.

¿Dónde está la libertad en todo esto? Es nula. No hay elección fotográfica ni decisión final. Toda decisión es serial, parcial, fragmentaria y fractal. Sólo la sucesión de las decisiones parciales, la serie microscópica de las secuencias y de los objetos parciales constituye el recorrido fotográfico (como el del ordenador y de las máquinas análogas). La estructura del gesto fotográfico es «cuántica», un conjunto aleatorio de decisiones puntiformes.

Y cada fotografía no será nunca más que una de las virtualidades del programa entero, respecto al cual todas las fotografías son posibles e iguales entre ellas.

Este es el vértigo de la caja negra. Y es este vértigo, esta incertidumbre de la caja negra, lo que pone término a nuestra voluntad.

¿Soy un hombre, soy una máquina? Hoy ya no hay respuesta para esta pregunta. Real y subjetivamente yo soy un hombre; virtualmente soy una máquina. Estado original de duda antropológica, completamente comparable al de duda sexual en otra esfera, y a la duda radical relativa al estatuto del sujeto y del objeto en las microciencias. En la relación entre el trabajador y los objetos técnicos y las máquinas, no hay ninguna duda: el trabajador siempre es de algún modo extraño a la máquina y

consecuentemente está alienado por ella. Conserva su cualidad de hombre alienado. Mientras que las máquinas virtuales, las nuevas tecnologías, no me alienan en absoluto. Forman conmigo un circuito integrado (es el principio del interfaz). Ordenadores, calculadoras, televisiones, videos, y también el aparato fotográfico son como lentes de contacto, prótesis transparentes, como integradas en el cuerpo, hasta formar parte de él casi genéticamente, como los estimuladores cardiacos (o también aquella famosa «pápula» de Philip K. Dick, pequeño implante publicitario insertado en el cuerpo humano en el nacimiento, que sirve como señal de alarma casi biológica). Voluntario o no el lazo con un terminal «inteligente» es del mismo orden: estructura sometida (no alienada), circuito integrado. La cualidad de hombre o de máquina es indecible. Generalmente lo virtual no es ni real ni irreal, ni inmanente ni trascendente, ni interior ni exterior, borra todas estas determinaciones. El fantástico éxito de esta videocultura, como el de la inteligencia artificial, ¿no se deriva quizá de esta función de exorcismo, del hecho de que, en último término, el eterno problema de la libertad ya no se plantea? ¿Soy un objeto, soy un sujeto? ¿Soy libre, soy un alienado? ¡Con las máquinas virtuales ya no hay problemas! Ya no sois ni sujetos ni objetos, ni libres ni alienados. La cuestión de la libertad ya no se puede plantear en un espacio interactivo. En el interfaz de la comunicación desaparecen acción y pasión. Libertad, acción, pasión, y generalmente todas las categorías de la voluntad y de la representación, suponen una trascendencia, un traslado proyectivo en una temporalidad que no sea inmediatamente recurrente. La libertad es precisamente la posibilidad de actuar de una forma *evenemencial*, siempre futura, rival del tiempo mismo, y la posibilidad de desafiar al tiempo y anticipar sus resultados. Toda forma de recurrencia inmediata, de *feedback*, de control y de autocontrol, de retroacción inmanente, como es la de la información y la comunicación, mata la acción, aniquila la dimensión de libertad de la acción.

Del mismo modo la retroacción, el interfaz de todos los momentos del tiempo, obligados también ellos, como los individuos, como todos los puntos del espacio, como todos los segmentos de una red, a comunicar, a permanecer en contacto, aniquila la posibilidad del *tiempo libre*. Sintomáti-

camente, la problemática del *loisir*, que hizo los mejores días de la pre y post guerra mundial, ha desaparecido por completo. Porque ya no hay posibilidad, y tampoco razón, de arrebatar al tiempo algún fragmento, de abrir allí algún paréntesis, de apartar al tiempo mismo de su actuación. El consumo gozoso (o tedioso, poco importa) del tiempo libre era aún el disfrute de un tiempo alienado por los apremios, que tenía un valor de cambio como el dinero, según el célebre adagio, y que por tanto se podía economizar para fines útiles. El tiempo libre, el *loisir*, acariciaba aún el sueño de la desalienación, la utopía de una «vacación» del tiempo, donde también el vacío de las actividades tenía su aspecto maravilloso. En la interacción o en el interfaz, no se trata ya de alienación, ni de ruptura: ¿como queréis separar las dos caras de una membrana invisible?

Ya no creemos en una esencia propia del tiempo. Ya no creemos en la libertad de un sujeto que gozaría de su propio vacío, de su ausencia, aun efímera, en el *loisir*. Ya no creemos en la propiedad del tiempo, ni por tanto en la apropiación, feliz o infeliz, del tiempo vacío. Ya ni siquiera conocemos, en teoría, tiempos muertos en el flujo de la comunicación. La circulación pura, la interacción pura ponen fin a los tiempos muertos y al mismo tiempo ponen fin al tiempo mismo.

El ente comunicativo, el ente interactivo ya no toma vacaciones. Es absolutamente contradictorio con su actividad, porque ya no puede abstraerse, ni siquiera mentalmente, de la red operacional en la cual actúa. Como máximo puede hacer una estancia en el *Club Méditerranée* o un crucero por las Antillas: no demasiado larga, a riesgo de ser despiadadamente desconectado, equivaliendo esta breve interrupción más a un síncope, a un infarto, que a las vacaciones.

En el *loisir* el tiempo está como puesto en un marco y colgado a la pared; la gente pasa su tiempo contemplando su tiempo vacío. Y sabemos que la fatalidad del *loisir*, por detrás de cualquier actividad lúdica, es *la imposibilidad de perder su propio tiempo*.

Se renueva constantemente allí el tiempo como tiempo inútil, algo que es profundamente enervante. Pero, en conjunto, se tiene en todo caso la impresión de estar alienados, y esto ya es algo.

Una cosa diferente es un campo interactivo, donde la cuestión del tedio, de la pasividad forza-

da, de la inutilidad del tiempo no puede ser ya ni siquiera planteada. En la interactividad, ya no nos aburrirnos, ya no hay pausa, no hay más que metástasis, nuestro tiempo transcurre pendiente de las redes, en ramificaciones potencialmente infinitas. El tiempo ya no es apremio o lujo: es nuestro *partner*, que siempre nos recibe. Prohibido desligarnos, en la vida social activa, interactiva, informativa. Y también en nuestro lecho de muerte: prohibición de arrancar los tubos aunque tengamos gana. El escándalo no está tanto en la desobediencia a nuestra vida como en la desobediencia a la red, a la conexión, a la medicina, a las tecnologías modernas. El mismo principio de la red y de la comunicación implican la obligación moral absoluta de permanecer conectados.

Las consecuencias de este paso a la video-ética de la conexión continua son graves.

Lo que se puede temer en un primer tiempo es que la videosfera llegue a ser un sistema de control (sobre nosotros y nuestra intimidad) Pero lo que hay que temer mucho más en un segundo tiempo, es el control que se nos da sobre el mundo externo. El primer peligro es evidente y banal: es el tradicional de la alienación. El segundo es más sutil y perverso: es el que, a través de la presencia-pantalla en todas sus formas (hasta el amor por teléfono), concurra a la inutilidad potencial del mundo externo. El interfaz video sustituye toda presencia real, hace superflua toda presencia, toda palabra, todo contacto, solamente en favor de una comunicación-pantalla cerebro-visual: acentúa por tanto

la involución en un microuniverso dotado de todas las informaciones, del cual ya no hay ninguna necesidad de salir. Nicho carcelario con sus paredes-video.

El viejo temor es el de ser expropiados porque se sabe todo sobre vosotros (*Big Brother* y la obsesión policíaca del control). Pero hoy el medio más seguro para neutralizar a alguien no es el de saberlo todo sobre él, sino el de darle los medios para saber todo sobre todo. Ya no lo neutralizaremos con la represión y el control, sino con la información y la comunicación, porque lo encadenaremos a la única necesidad de la pantalla. Lo paralizaremos de forma mucho más segura con el exceso de información sobre todo (y sobre sí mismo) que privándolo de información (o reteniéndola sin su conocimiento). Así, las estrategias del sistema se han invertido, pero también las de la resistencia. Después de las antiguas resistencias al control, vemos llegar las nuevas resistencias a la información forzada, a la hipercodificación de las relaciones a través de la información y la comunicación.

[“Videosfera y sujeto fractal”, Jean Baudrillard, en *Videoculturas de fin de siglo*, varios autores, Cátedra, Madrid, 1996. Edición original en lengua italiana: *Videoculture di fine secolo*, Liguori editori, 1989.]

[SUPERVISÓ: GUADALUPE NEVES, 1998]