

Bonsáis, gramatología e iterabilidad digital: ¿atravesar el ciberespacio?

Fernando García Masip

“De lo que no se puede hablar, mejor es callarse.”

Ludwig Wittgenstein

27

“De lo que no se puede hablar, mejor es escribir.”

Slavoj Žižek

*“Aquello que no encuentra quien lo escuche puede volverse
violento.”*

Roberto Calasso

El presente ensayo aborda el tema de la simulación en las experiencias del ciberespacio. Dicho abordaje se hace desde la perspectiva de la deconstrucción. Por lo mismo, se trata de mostrar como oposiciones demasiado actuales aún, entre lo real/ virtual, máquina/humano, simulación/modelo, etc., obedecen a formas de pensamiento que evitan su articulación afirmativa. El mundo de la simulación virtual y digital no está aparte del mundo real y tangible. No es “otro” mundo. Al contrario, es un proceso integrante del mismo, y que no hace sino incrementar nuestro ser, como se tratará de demostrar. (Palabras clave: Simulación, tecnología, máquina, posthumano, fantasma.)

I. INTRODUCCIÓN

El presente ensayo busca reflexionar sobre algunas problemáticas surgidas a raíz de la consolidación del ciberespacio en nuestras vidas cotidianas. Nos centraremos específicamente en la reflexión sobre

la espinosa cuestión de la *simulación*. Trataremos de defender la hipótesis de que el mundo virtual tecnológicamente sintetizado es, parafraseando a Gadamer, un *incremento de ser*¹, o en otro sentido más radical y próximo a Derrida, como un *más de vida (un plus de vie)*². Por lo tanto, la discusión que plantearemos tiene un componente “ontológico”, o al menos ontologizante, que pretendemos desarrollar, aunque la propia idea de un *ser de la simulación* se tornará así mismo blanco de nuestro trabajo hermenéutico-desconstructivo. Así, nuestra pretensión no es la de defender o atacar *a priori* al ciberespacio, a la simulación técnica o al mundo virtual, sino más bien, proponer que estos fenómenos producen prácticas performativas que, como en el lenguaje, *hacen cosas* y no sólo narran o describen a la realidad. Los soportes tecnológicos no son suplementos fallidos de alguna esencia natural humana, o en otro sentido, potentes extensiones artificiales de ese mismo humano preservado esencialmente. Cuando Derrida habla de un *plus de vie*, hay que tomarlo en su sentido de lo indecible, tanto como un *más de vida*, decíamos, como un *nada de vida*, el otro sentido posible de la proposición. Al ciberespacio lo situaremos en el juego de esta ambivalencia de lo espectral, entre lo vivo y lo muerto, tanto lo que da como lo que quita vida, al mismo tiempo. La idea gadameriana del incremento de ser hay que tomarla con reservas, pero apoya la faz positiva de la simulación, lo cual buscará apoyar nuestra postura de que, aún “quitando” vida, la simulación en el ciberespacio, como toda simulación, es un proceso performativo que retira pero agrega: un (in)cremento-(de)cremento de (ser)³. Por lo tanto, las ideas de *donación (incrementum: dar, aumentar,*

¹ Georg Gadamer. *Verdad y método*. Salamanca, Ed. Sígueme, 2003. “La representación supone para ello un *incremento de ser*. El contenido propio de la imagen se determina ontológicamente como emanación de la imagen original.” P. 189.

² Jacques Derrida & Bernard Stiegler. *Ecografías de la televisión. Entrevistas filmadas*. Buenos Aires, Eudeba, 1998 (1996). Se cita más abajo en contexto.

³ La proposición dicotómica de incremento/decremento, *Zunhamel/Báname*, no es parte de la elaboración de Gadamer. La proponemos para explicitar que la idea de incremento de ser, trae consigo, imantándola como huella conceptual borrada, su opuesto, el decremento, aunque más estrictamente escribiendo, podría ser (ex)cremento; aunque

crecer, tomar) y de *substracción* son puestas en juego y tendremos que interpretarlas económica y políticamente también.

2. EL CAPITALISMO TARDÍO Y LA RUPTURA DEL SIGNO: PRESUPUESTOS.

Estamos en la tarde del capitalismo. En esa tarde, los *signos* han perdido la relación solar⁴ con el significante, y con el significado, y esto se debe a que el lenguaje, el arte y la tecnología han podido “liberarse”, a su vez, de las relaciones referenciales. El sol se pone. Esto sólo pudo ocurrir en el *paso* de la alta-modernidad del capitalismo monopolista-mercantil a la posmodernidad del rardo-capitalismo global. El objeto no mantiene más una relación de significación unilateral con el significante⁵. Así, cualquier cosa puede tornarse en mercancía o, mejor dicho, cualquier cosa *debe* tornarse en mercancía. Pero ese imperativo aún es marca de un capitalismo industrial-material y de su fetichismo imantado. La equivalencia general del valor objetivante, y fantasmal a la vez, es lo que hoy le permite al lenguaje decir lo que se quiera, al arte hacer lo que se quiera y a la tecnología producir lo que se quiera. Pero, en el capitalismo, el decir, el hacer y el producir sólo tienen valor efectivo si situados dentro de la lógica de la transformación de la palabra, de la obra y de la técnica tornándose mercancías. Lo cual significa, paradójicamente, un cierto límite. Y si *significa*, porque hay un límite, entonces la liberación del signo no es total. Por lo tanto, la posibilidad de que la expresión

esto suene demasiado escatológico, puede ser desconstructivamente funcional. Vide Zoran Jankovic, *Au-delà du signe: Gadamer et Derrida. Le dépassement herménétique et déconstructiviste du Dasein?* Paris: L'Harmattan, 2003. Especialmente el capítulo II: “Le mor, l'image et la vérité”.

⁴ Jacques Derrida. “La mitología blanca” en *Márgenes de la Filosofía*. Madrid, Cátedra, 1998 (1972). “¿Qué otra cosa encontrar allí sino la meráfora de la dominación, acrecentada de su poder de disimulación que le permite escapar al dominio: Dios o el Sol?” p. 305.

⁵ Partimos del texto de Hal Foster, *El retorno de lo real. Las vanguardias a finales de siglo*. Trad. Alfredo Brotons Muñoz. Madrid: Akal, 2001 (1996); especialmente del capítulo 3: “La pasión del signo”.

sea totalmente liberada por el capitalismo contemporáneo sólo se da en condiciones muy específicas y determinadas. Así, la máquina de ruptura de la estructura del signo, por excelencia, es la del capitalismo en su *paso actual*, su tarde. Sin embargo, esa ruptura, que no es un corte con lo real, es rediseñada por el acontecimiento de la *simulación capitalística*⁶; la simulación tampoco es una mera copia de lo real.

Para poder liberarse de ese límite de la significación mercantil, el capitalismo busca autonomizar el valor fetichista del objeto, de su objeto⁷. Al capitalismo actual *no* le interesa la pura reproducibilidad técnica de lo real, sino que le interesa inventar otro tipo de registro de lo real que no escape a los límites, bien elásticos por cierto, de su lógica. De esa forma, lo que hoy tiene *sentido*, es la marca diferencial que el acontecimiento de la simulación le imprime a lo real, doblándolo hasta romperle el ligamen con el referente pero en vez de simplemente liberar el residuo significativo, su “excremento”, su resto, el capitalismo trata de rearticularlo con un sentido de *puro* valor de cambio⁸. Al valor de uso del producto y al valor

30

⁶ “Capitalístico” es utilizado en el sentido dado hace unos años por Félix Guattari a los dispositivos del capital que *operan procesos de mutación* según sus leyes.

⁷ Karl Marx. *El capital. Crítica de la economía política*. Tomo I/Vol.1, Libro primero. Capítulo I. La mercancía. 4. El carácter fetichista de la mercancía y su secreto. México, Siglo XXI, 1987. “¿De dónde brota, entonces, el carácter enigmático que distingue al producto del trabajo no bien asume *la forma de mercancía*? Obviamente, de esa forma misma”. p. 88; “Lo que aquí adopta, para los hombres, la forma fantasmagórica de una relación con las cosas, es sólo la relación social existente entre aquéllos. De ahí que para hallar una analogía pertinente debamos buscar amparo en las neblinosas comarcas del mundo religioso. En éste los productos de la mente humana parecen figuras autónomas, dotadas de vida propia, en relación unas con otras y con los hombres. Otro tanto ocurre en el mundo de las mercancías con los productos de la mano humana. A esto llamo fetichismo que se adhiere a los productos del trabajo no bien se los produce como mercancías, y que es inseparable de la producción mercantil.” p. 89.

⁸ Jacques Derrida. *Espectros de Marx. El Estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional*. Madrid, Trotta, 2003 (1995). “La crítica de la economía política nos explica cómo la existencia (*Dasein*) de la moneda, el *Dasein* metálico, oro o plata, produce *un resto*. Este resto ya no es, ya no sigue siendo, más que la sombra de un gran nombre: ‘*Was übrigbleibt ist magni umbra*’. ‘El cuerpo de la moneda no es sino una sombra (*nur noch ein Schatten*)’. Todo el movimiento de idealización (*Idealisierung*) que

de cambio como mercancía, hay que agregarle un estado colindante: el *valor de simil*. Pero insistimos, simular no es copiar, así como romper no es cortar. El valor de simulación ya está “implantado” efectivamente en lo propio del capitalismo primitivo. El fetichismo de la mercancía en el capitalismo mercantil es su primer y claro síntoma, aunque actualmente la simulación sea su valor predominante. El objeto simulado se desprende de su referente, sin cortar con el mismo, y *mimetiza* el valor de uso sin reducirse al puro valor de cambio. En otras palabras, en la simulación no todo es capitalizable pues hay una huella insondable de sentido, resultante de la propia operación mimética: lo casi-trascendental según la terminología de Derrida. Por más que el capital trate de tornar al simulacro en un omnipresente valor de cambio, algo se le escapa. El capitalismo es la máquina por excelencia de producción de suplementos tecnológicos (aunque las ideas de suplemento y de tecnología sean, en el fondo, lo mismo...). Pero, la *suplementariedad* no es algo exclusivo del capitalismo, pues la misma, como veremos, acompaña la posibilidad misma de la existencia de lo “humano” desde siempre, desde lo inmemorial; la suplementariedad, así como la simulación, son condiciones *casi-trascendentales*⁹.

Así, el lenguaje, el arte y la tecnología contemporáneos, no necesariamente en ese orden, han doblado lo real al punto de romper su relación de significación con el referente. Impulsadas por un orden cultural basado en el capitalismo tardío (y no sólo por causa de este, sino *en* este), la palabra, la imagen y la técnica convergen en la articulación de una experiencia de simulación auto-poética (de *poiésis*). ¿Qué se le escapa al valor de cambio capitalístico? El propio valor de uso que la simulación reinstala;

31

Marx describe entonces, se trate de moneda o de ideologemas, es una producción de fantasmas, de ilusiones, de simulacros, de apariencias o de apariciones.” P. 59.

⁹ La suplementariedad y el suplemento son condiciones *casi a priori* con las que la escritura, y cualquier otro soporte tecnológico, son concebidos por Derrida. Vide Jacques Derrida. *De la gramatología*. México, Siglo XXI, 2000 (1971). En especial el capítulo “Ese peligroso suplemento...”. Pp. 181-208. Lo casi-trascendental significa para Derrida que, a diferencia de Kant, el suplemento es una condición a priori pero que la misma sólo se da si se *realiza* operativamente. No existen estructuras *puras a priori*.

es un valor de uso de “segundo orden”, un valor de uso *iterabilizado*¹⁰. La simulación es usada por lo que vale: repetición como *otra cosa*. Esa alteridad no es dominable enteramente por el valor de cambio, o por el equivalente general, el dinero. En lo infinito del *continuum* de la simulación, fuerza *declanchée* modernamente por el capitalismo, se exponen las formas finitas del capital: no todo puede decir, no todo puede hacer, no todo puede producir. Ni toda palabra puede ser cambiada por dinero, ni toda obra de arte puede ser cambiada por dinero, ni toda tecnología puede ser cambiada por dinero. Algo se le *escapa* al capitalismo en su tarde: la propia fuerza de la simulación¹¹. Un *plus* de vida¹².

32

Deleuze lo explicaba en *Lógica del Sentido*¹³: para Platón el simula-

¹⁰ La iterabilidad es la repetición como *otra cosa*. Así, el lenguaje sólo existe porque puede ser reperido siempre en condiciones diferenciales. Pero esto también se aplica al valor de la simulación pues el mismo sólo se da porque es repetido como diferente en relación al modelo, a la copia y a sí mismo. El término *iterabilidad* viene de *iter*, en latín, que significa *de nuevo*, que por su vez proviene de *itara*, que en sánscrito quiere decir *otro*.

¹¹ Nos basamos principalmente en el libro de Slavoj Žižek, *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Madrid: Debate, 2006 (2005). En especial, los capítulos 5: “Matrix, o las dos caras de la perversión”, y el 6: “El ciberespacio, o la suspensión de la autoridad”. Además, hay que citar al libro de Christine Buci-Gluksmann, *La folie de voir. Une esthétique du virtuel*. Paris, Galilée, 2002; en su capítulo final “Esthétique de l'image-flux”. Y finalmente, el reciente libro, en su totalidad, de Richard Sennett, *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona, Anagrama, 2006 (2006).

¹² Jacques Derrida & Bernard Stiegler. *Ecografías de la televisión. Entrevistas filmadas*. Buenos Aires, Eudeba, 1998 (1996). “...ni bien muramos después de la grabación o incluso durante ella, estarán y seguirán estando ‘vivos’, simulacros de vida: el máximo de vida [*le plus de vie*], pero de vida ya plegada a la muerte (‘no más vida’) [*plus de vie*], eso es lo que se convierte en exportable durante más tiempo y lo más lejos posible, pero de manera finita: no está inscripto para toda la eternidad, puesro que termina, y no sólo porque los sujetos son finitos sino porque el archivo del que hablamos también puede destruirse.” p. 54.

¹³ Gilles Deleuze. *Lógica del sentido*. Barcelona, Paidós, 1989 (1969). En especial el Apéndice “Platón y el simulacro”: “La distinción se desplaza entre dos tipos de imágenes. Las copias son poseedoras de segunda, pretendientes bien fundados, garantizados por la semejanza; los simulacros están, como los falsos pretendientes, contruidos sobre una disimilitud, y poseen una perversión y una desviación esenciales. Es en ese sentido que Platón divide en dos el dominio de las imágenes-ídolos: por una parte las copias-íconos, por otra los simulacros-fantasmas.” P. 258.

cro es la copia de la copia. Para nosotros, el simulacro es el efecto del proceso de la simulación. Por eso, en la idea del simulacro, Platón tiene que degradar sistemáticamente a esta copia *mala* que engaña de forma decidida, frente a la copia *buena* del modelo (Idea), la copia primera. Lo que se le *escapa* es que tanto la buena copia como la mala (el simulacro propiamente dicho), son efectos del proceso de simulación. En el fondo, ambas copias son simulaciones; y, por lo mismo, hay que incluir al proceso de simulación como parte fundamental del ser, como su no-ser, indisociablemente ligado al ser (Idea). Platón lo sabía, y ese fue su gran problema filosófico nunca resuelto enteramente¹⁴. Y también, este es el problema del capitalismo tardío, no sabe como gobernar a la simulación *en cuanto tal*: las personas fotocopian documentos, “queman” música, comparten música, hackean sites, plagian textos, diseñan páginas, hacen arte virtual, hipertextos, etc. Y hacen cosas más complejas, además de fotografiar y filmar a sus familias y amigos, colegas, y poner ese contenido en la red, crean foros de discusión, blogs, y muchas personas comparan pornografía de todos los tipos, “sin control”¹⁵. En otras palabras, con las posibilidades de la simulación tecnológica y tecno-cibernética,

33

¹⁴ Idem. “La simulación es el fantasma mismo, es decir, el efecto de funcionamiento del simulacro en tanto que maquinaria, máquina dionisiaca.” P. 264.

¹⁵ En un ensayo anterior “Cibercultura e iterabilidad digital”. Revista *Tramas*, nº 25, UAM-Xochimilco, Julio-Diciembre 2005, del cual el presente sería una especie de segunda parte, apuntábamos, y lo reafirmamos, que: “Es preciso señalar que las referencias que hacemos a la pornografía no envuelven a la pornografía infantil y a la pedofilia. Nos posicionamos enteramente contrarios a este tipo de prácticas que obligan a los niños a “tener” experiencias sexuales cuando emocionalmente sólo los lastimarán o cosa peor. Pero, por otro lado, nos posicionamos también enteramente contrarios a la infantilización que se hace de los adultos, al negárseles el acceso irrestricto a la pornografía adulta como parte integrante del cuidado-de-sí contemporáneo. Un *no* rotundo a la pornografía infantil y un *no* rotundo a la infantilización de la sexualidad adulta”; además señalábamos, en otro lugar del mismo texto, nuestros límites morales en relación a la ciberpornografía: “Aquí nos basamos y describimos experiencias de ciberpornografía que no implican formas “extremas” de la sexualidad, más allá de si son gráficas o filmadas, esto es, no consideramos el sexo con cadáveres o la filmación de actos sexuales con el asesinato real subsiguiente de alguno de los participantes, generalmente, una mujer. A estas formas del sexo y de la pornografía nos oponemos tajantemente, y merecerían un trabajo de deconstrucción aparte”.

incrementan el ser de sus existencias individuales y colectivas. Un *plus* de vida, en sus vidas, se agrega. Aunque este *plus* sea maquínico, mecánico, maquinal. Y decimos "aunque" porque la máquina, representando generalmente a lo inanimado, a la muerte en ciernes, a lo *sin vida*, nos da, paradójicamente, este incremento de vida, pero con un costo: el capital *trata* de cobrarnos, en cualquier intersticio de la vida, ese *in* del incremento, ese *plus* como *plusvalor*.

2. ESCULPIR EL SER, DAR EL TIEMPO.

34 La referencia a la tarde del capitalismo no es una mera metáfora. Y eso, porque en esa figura de lenguaje se impone la cuestión del *tiempo*. Si es verdad que vivimos en la época de la imagen, la fotografía y el cine liberaron a la pintura de su relación con la figura. Sea congelado o en movimiento, el fotograma mantenía una relación extrínseca con la temporalidad, o como tiempo suspendido o como momentos en movimiento. El cine ha sido definido por Tarkowsky como la escultura del tiempo. En el cine el presente es sistemáticamente puesto en retraso temporal. No hay posibilidad de presenciar un filme en vivo y en directo. El tiempo es apreciado por su valor de herrumbre, de huella o de marca. Tarkowsky cita a un periodista soviético, Ovchínnikov, que en su paso por Japón declaraba:

"Se considera que el tiempo ayuda, *per se*, a revelar la esencia de las cosas. Por lo mismo los japoneses encuentran un encanto particular en las huellas dejadas por el tiempo: los atrae el tono oscurecido de un árbol, la rugosidad de una piedra, o aun la desastrosa apariencia de una ilustración cuyos bordes han sido manoseados por un gran número de personas. A todos estos signos del paso del tiempo, les dan el nombre de *saba*, que literalmente significa 'herrumbre'. *Saba*, pues, es la herrumbre natural, el encanto de lo envejecido, el sello (patina) del tiempo. *Saba*, como un elemento de belleza, encarna la relación entre el arte y la naturaleza."¹⁶

¹⁶ Andrey Tarkovski. *Esculpir el tiempo*. México, UNAM, 2005. p. 67.

Las huellas dejadas por el tiempo... En ese sentido, habría que concebir al tiempo como un ser que va marcando lo real, naturaleza o artificio, con su paso. Pero, ¿y si pensáramos, al revés, que fuera la huella la que dejara una temporalidad marcada? Y mejor preguntado, ¿y si el tiempo no fuera otra cosa que la percepción de la diferencia de una huella en relación al "original"? Por lo tanto, sería la percepción de una diferencia en relación a la vivencia actual. No habría más que huellas en el espacio, y el tiempo sería esta experiencia "subjetiva" de la diferencia entre la huella y su identificación. La herrumbre de las cosas sólo adquiere sentido, en cuanto tal, por la marca diferencial de lo sin-herrumbre, es decir, de lo sin-tiempo: esto, ahora, aquí. Generalmente, dos concepciones de tiempo se han confrontado para explicarlo. Una es la de la concepción metafísico-vulgar del tiempo como cronología; la otra, la fenomenológico-*extática* del tiempo como crono-ontología. En la primera, el tiempo está en relación con el lógos, el alma, el sujeto (Platón, Aristóteles, Kant): el tiempo es no-lugar. En la segunda, el tiempo se expresa como éxtasis aprehensivo del ser inefable de la existencia en cuanto tal (Heidegger, Lévinas, Gadamer): el ser es tiempo. *Saba* estaría más cercana de esta segunda concepción, aunque por el lenguaje utilizado en la descripción del periodista, se la quiera someter a la primera. Interpretando la cita, diríamos que la belleza se percibe por el uso que *da* tiempo a las cosas. Es la acción de los elementos naturales la que envejece a un árbol, o la acción del viento, la lluvia, el calor y el frío, la que arruga a la piedra, así como la manipulación sistemática de las hojas de un libro, o de una ilustración, la que la marca en su lugar como objeto. La belleza sería *la acción* que dona, al mismo tiempo, *el tiempo*, que marca una y otra vez, de forma repetida, pero siempre diferencial, a la cosa, natural o artificial. La belleza es la *percepción*, como acción, de las diferencias de forma articuladas en el tiempo. El tiempo es una experiencia de *simulación*. No hay tiempo *en sí* que pueda ser percibido, ni siquiera el tiempo originario buscado por Heidegger (o por Proust), fuera de la acción, del uso, de la performatividad que lo dan. Dice Derrida:

“...el don no es un don, no da sino en la medida en que *da (el) tiempo*. La diferencia entre un don y cualquier otra operación de intercambio puro y simple es que el don da (el) tiempo. *Allí donde hay don, hay tiempo*. Lo que ello da, el don, es el tiempo, pero ese don del tiempo es asimismo una petición de tiempo. Es preciso que la cosa no sea restituida *inmediatamente ni al instante*. Es preciso (el) tiempo, es preciso que dure, es preciso la espera sin olvido.”¹⁷

El capitalismo no da (donación), intercambia.....Que el tiempo sea simulación, hay que comprenderlo de forma positiva: es simulación porque siempre hay un *décalage* tempo-espacial que marca diferencialmente y que nos hace aprehender a la cosa como fuera de sí, fuera de tiempo, tiempo fuera de sí: *the time is out of joint*¹⁸.

Lo que al capitalismo tardío le causa un horror profundo, es no poder tornar el tiempo dado imperceptiblemente, en alguna cronología-movimiento visible: trata de reducir la experiencia de la donación del tiempo a un intercambio de tiempo-velocidad-mercancía, evitando que el tiempo se le salga de coyuntura.

3. LO POSTHUMANO Y EL PODER DEMIÚRGICO:

ARE WE LIVING IN A COMPUTER SIMULATION?

Si el tiempo está descoyuntado, ¿nos encontramos atrapados o libertados del mismo? ¿Cómo manejarnos en una experiencia de la simulación en el ciberespacio que oscilaría, aparentemente, entre el *horror vacui* y la Cosa Plena? Nick Bostrom en su ensayo *Are you living in a computer simulation?*, ofrece tres posibles hipótesis de trabajo sobre las relaciones entre la especie humana y la vida posthumana computacional: 1) es

¹⁷ Jacques Derrida. *Dar (el) tiempo. I. La moneda falsa*. Barcelona, Paidós, 1995 (1991). p. 47.

¹⁸ Jacques Derrida. *Espectros de Marx*. Op. Cit. “Lo sepa o no, Hamlet habla de la apertura de esa cuestión –la llamada del don, de la singularidad, de la venida del acontecimiento, de la relación excesiva o excedida con el otro– cuando declara: ‘*The time is out of joint*’” p. 36.

muy probable que la especie humana se extinga antes de alcanzar el estadio “posthumano” (las comillas son del autor); 2) *es extremadamente probable que cualquier civilización posthumana produzca un significativo número de simulaciones sobre su historia evolutiva (o variaciones de la misma)*; 3) *ya estamos seguramente viviendo en una simulación computacional*.¹⁹ La hipótesis 3 confirmaría la 2, y viceversa, pues ya podríamos estar en un estadio posthumano viviendo una de las posibles simulaciones emprendidas anteriormente o posteriormente. Aunque esto parezca ciencia ficción, desde el punto de vista de la propia la lógica de las hipótesis, no lo es. Pero la primera es problemática. Una variable, platónica, es la de que la humanidad fue destruida innumerables veces pero sobrevivieron algunos hombres para empezar un nuevo ciclo como lo describe el propio Platón en *Las Leyes*²⁰. La película *Matrix Reloaded*, ofrece la explicación de estas posibles versiones sobre Neo y su lucha; según el Arquitecto, se estaría ya en la sexta versión de lo mismo.

El problema, en nuestro entender, es más bien el preguntarse por la propia hipótesis implícita de lo *posthumano*. Lo posthumano es definido, en general, como una condición de mundo enteramente producida por máquinas, en donde lo “humano” ha sido transformado en *otra* cosa por sus propios suplementos, prótesis, o extensiones tecnológicas. El cuerpo, el intelecto, la imaginación y la percepción, las relaciones entre los seres “humanos”, serían no sólo de grado diferente (generalmente “mejor”, más “evolucionado”), sino de naturaleza diferente (como otra cosa...). El demiurgo divino habría sido suplantado por un ser no-divino, maquínico, que usurparía las “funciones” de la divinidad, del “dios obrero”.

¹⁹ Nick Bostrom. “Are you living in a computer simulation?” *Philosophical Quarterly* (2003), Vol. 53, N°211, pp. 243-255. www.simulation-argument.com.

²⁰ Platón. *Las Leyes*. Edición bilingüe. Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, 1999.

“¿Os parece por ventura que los antiguos relatos encierran alguna verdad?”

“¿Qué relatos?”

“Los de que el género humano ha perecido muchas veces por diluvios, epidemias y otras muchas cosas de este tipo, y que de ellas sólo sobrevivió un corto número de individuos de nuestra especie.” (677 a)

El mundo producido por las máquinas sería un mundo *simulado*, no natural, no vivo. Un mundo muerto, de muertos. De ahí la reacción negativa a esa "vida" simulada de lo muerto, bajo el rubro de lo espectral, que toda máquina conlleva en cuanto suplemento mortificante de la vida, concebida entonces como lo natural, es decir, lo *bueno*. En esa hipótesis, lo posthumano sería el mundo de los muertos-vivos, mundo enteramente fantasmal. Nuestro mundo, el de la vida, es el mundo humano, que lucha contra la muerte, que lucha por mantenerse lejos de la mortalidad, encarnada, en este caso, en la prótesis maquinal o en el suplemento tecnológico. Esta es la *fantasía* dominante que se articula en el corazón conceptual de varios pensadores actuales: Baudrillard²¹, Virilio²², Zizek²³, Sennett²⁴, por ejemplo. Pero, en muchos sentidos también, se articula en la tesis general de Bostrom. Desde nuestra óptica,

²¹ Jean Baudrillard. *Para una crítica da economia política del signo*. Lisboa, Ed. 70, 1981 (1972). "Así, toda la arquitectura actual de los média se funda en esta última definición: *ellos son los que prohíben para siempre la respuesta*, los que tornan imposible cualquier proceso de intercambio (a no ser bajo las formas de *simulación* de respuesta, ellas mismas integradas en el proceso de emisión, lo que no altera en nada la unilateralidad de la comunicación)." P. 217. Traducción nuestra, cursivas del autor.

²² Paul Virilio. *La velocidad de liberación*. Buenos Aires: Manantial, 1997. "...la actual revolución de las transmisiones esboza a su vez la innovación del último vehículo, el vehículo estático audiovisual, advenimiento de una inercia comportamental del receptor/emisor, paso de esa famosa *persistencia retiniana* que hace posible la ilusión óptica de la proyección filmica, a esa *persistencia del cuerpo* de ese 'hombre terminal', condición de posibilidad de la repentina movilización de la ilusión del mundo, de un mundo *entero*, telepresente en cada instante, transformándose el cuerpo propio del testigo en el territorio urbano..." p. 24. Cursivas del autor.

²³ Slavoj Žižek. *Lacrimae rerum*. Ensayos sobre cine moderno y el ciberespacio. Madrid, Debate, 2006. "...el simulacro es imaginario (ilusión), mientras que la apariencia es simbólica (ficción); cuando comienza a desintegrarse la dimensión de la apariencia simbólica, lo imaginario y lo real se vuelven cada vez más difíciles de distinguir. La clave para entender el universo actual de simulacros, donde lo real es cada vez menos distinguible de su simulación imaginaria, reside en la retirada de la 'eficiencia simbólica'." pp. 263-264.

²⁴ Richard Sennett. *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona, Anagrama, 2006. "En resumen, la pasión por el consumo adopta dos formas: compromiso activo en la imaginación y estimulación mediante la potencia. El consumidor que entra en el juego del mercado de la imaginación puede perder el sentido de la proporción y tomar como objeto real de valor el dorado y no su plataforma." p. 133.

la oposición hombre/máquina, o naturaleza/artificio, es una dicotomía que acompaña desde hace tiempo a otros conjuntos de dicotomías que oponen la esencia humana a todo lo que pueda ser protético, suplemento, extensión artificial: voz/escritura, mano/máquina, habla/libro, etc.²⁵

Revisemos, entonces, algunas posturas alternativas a estas dicotomías planteadas. Henri Bergson señalaba, en un adelanto de la teoría de McLuhan²⁶, que "si nuestros órganos son instrumentos naturales, nuestros instrumentos son, por lo mismo, órganos artificiales. La herramienta del obrero continúa su brazo; la utilería de la humanidad es, por lo tanto, un prolongamiento de su cuerpo"²⁷. Por lo tanto, Bergson postula este "extensionismo" instrumental, que de alguna forma busca evitar la dicotomía cuerpo natural humano / arteificio instrumental tecnológico. De alguna manera, pero con una novedad, André Leroi-Gourham lo señala en un sentido semejante:

"Sobre este asunto, en relación a la tecnología y por extensión a la etnología, mi posición se mantuvo categórica: no hay corte, a no ser verbal, entre lo que es anterior y lo que es posterior de esa frontera misteriosa de lo civilizado. La tecnología, término muy preciso en el vocabulario industrial moderno, se extiende progresivamente del aparato de televisión al sílex tallado"²⁸.

²⁵ Jacques Derrida. "Fuerza y significación" en *La escritura y la diferencia*. Traducción de Patricio Peñalver. Barcelona, Anthropos, 1989. "Nuestro discurso pertenece de forma irreductiblemente al sistema de las oposiciones metafísicas. No se puede anunciar la ruptura de esa pertenencia más que mediante una *cierta* organización, una cierta disposición *estratégica* que, dentro del campo y de sus poderes propios, volviendo contra él sus propias *estrategias*, produzca una *fuerza de dislocación* que se propague a través de todo el sistema, fisurándolo en todos los sentidos, y *de-limitándolo* de parte a parte." pp. 32-33.

²⁶ Marshall McLuhan. *Comprendiendo los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona, Paidós, 1994 (1964). "Nos esramos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del conocimiento se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestro sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación." p. 25-26.

²⁷ Henri Bergson. *Les deux sources de la morale et de la religion*, Paris, 1932. p. 334. Citado en Jean. Brun. *A mão e o espírito*. Lisboa, Ed. 70. 1991. P. 64.

²⁸ André Leroi-Gourham. *Evolução e técnicas. I. O homem e a matéria*. Lisboa, Edições

La diferencia entre las dos cosas, a pesar de su proximidad, es la inclusión de la cuestión de lo verbal, es decir del *lenguaje*. Las diferencias tecnológicas de los mundos primitivo y civilizado se deben de entender por las formas lingüísticas con las que denominamos los instrumentos, por lo tanto, su diferencia no es de naturaleza sino de grado (denominación). Así, si el lenguaje es parte importante para poder producir diferencias "irrelevantes", agregaríamos que el mismo también es importante para poder proponer tanto concepciones dicotómicas como tentativas de terminar con las mismas: civilizado/primitivo, instrumento natural/instrumento artificial, etc. Sin la inclusión del lenguaje no se podría concebir el artefacto tecnológico y su acontecimiento historial.

40

Sin embargo, en el capitalismo, esa diferencia de grado parece asumir otra dimensión, según Marx: "Sólo después que las herramientas se transformaron de instrumentos del organismo humano en herramientas pertenecientes a un aparato mecánico, a la máquina-herramienta, también la máquina motriz revistió una forma autónoma, completamente emancipada de las barreras inherentes a la fuerza humana"²⁹. Aunque los instrumentos "originalmente" fueron "extensiones" de la fuerza humana, bajo el poder de la máquina moderna, esa fuerza se tornó autónoma, es decir, deshumanizada. Pero la deshumanización tiene remedio, pues se puede descifrar la forma fantasmal cómo actúan las fuerzas motoras de la producción y del valor en el capitalismo industrial-mercantil. Marx lo proponía en capítulos anteriores a la mencionada cita, cuando decía que:

"Por consiguiente, el que los hombres relacionen entre sí como *valores* los productos de su trabajo no se debe al hecho de que tales cosas cuenten para ellos como meras *envolturas materiales* de trabajo homogéneamente humano. A la inversa. Al equiparar *entre sí* en el cambio como *valores* sus *productos* heterogéneos, equiparan recíprocamente sus diversos trabajos como trabajo humano. No lo saben, pero

70, 1984 (1971). Pp. 230-231.

²⁹ Karl Marx. *El capital. Crítica de la economía política*. Tomo I/Vol.2, Libro primero. Capítulo XIII. Maquinaria y gran industria. México, Siglo XXI, 1987. p. 460.

lo hacen. El valor, en consecuencia, no lleva escrito en la frente *lo que es*. Por el contrario, transforma a todo producto del trabajo en un jeroglífico social. Más adelante los hombres procuran descifrar el sentido del jeroglífico, desentrañar el misterio de su producto social, ya que la determinación de los objetos para el uso como *valores* es producto social *suyo* a igual título que el lenguaje."³⁰

De hecho, la mención al *lenguaje* es importante. Si el producto es envuelto por el valor y su sentido, como trabajo humano, es distorsionado al transformarlo en una mercancía (fetichismo), lo mismo le ocurre al lenguaje. Los hombres podrán descifrar los jeroglíficos sociales del valor, así como descifran los jeroglíficos lingüísticos de otras civilizaciones en otros tiempos, por ejemplo. Las máquinas, en su fuerza motriz autónoma, se tornaron jeroglíficos tecnológicos³¹. Pero el lenguaje también es una "máquina", y esto Marx no lo pudo descifrar³². "Máquina" en el sentido de suplemento prorético "no natural"³³ que puede repetirse siempre como *otra cosa*; que repite diferencialmente, es decir, virtualmente; es decir, fantasmalmente; es decir, simuladamente³⁴. Atravesado por sus

41

³⁰ Karl Marx. *El capital. Crítica de la economía política*. Tomo I/Vol.1. Capítulo I. La mercancía. 4. El carácter fetichista de la mercancía y su secreto. México, Siglo XXI, 1987. pp. 90-91.

³¹ Idem. "La tecnología pone al descubierto el comporramiento activo del hombre con respecto a la naturaleza, el proceso de producción inmediato de su existencia, y con esto, asimismo, sus relaciones sociales de vida y las representaciones intelectuales que surgen de ellas". p.453.

³² Jacques Derrida. *Espectros de Marx*. Op. Cit. "...a Marx no le gustan los fantasmas más de lo que le gustan a sus adversarios. No quiere creer en ellos. Pero no piensa sino en eso. Cree bastante en lo que se supone que los distingue de la realidad efectiva, de la efectividad viva. Cree poder oponerlos, como la muerte a la vida, como las vanas apariencias del simulacro a la presencia real. Cree lo bastante en la frontera de esta oposición como para querer denunciar, dar caza o exorcizar a los espectros, pero mediante el análisis crítico, no mediante una contra-magia." P. 60.

³³ Jacques Derrida & Bernard Stiegler. Op. Cit. "La reacción a la máquina es tan automática (y por lo tanto tan maquinal) como la propia vida." p. 65.

³⁴ Incluso hay que considerar, desde esta perspectiva de la desconstrucción, la insistencia de Derrida en concebir a la propia vida "natural" como una máquina de iterabilidad. El *plus* de vida aludido, lo señala en ese sentido. Tal y como asevera Goldschmit: "La vida no es, entonces, pensada por Derrida de forma viralista pues ya es en sí misma técnica, y además obsesionada por su reproducibilidad: para que

espectros, por sus huellas, el lenguaje, como la vida, como la máquina, operan según un *programa*. Esta programaticidad maquinal permite desmontar dicotomías como lenguaje/técnica, vida/máquina, etc. Dice Derrida:

“En lugar de recurrir a conceptos que habitualmente sirven para distinguir al hombre de los otros vivientes (instinto e inteligencia, ausencia o presencia del habla, de la sociedad, de la economía, etc.), se recurre aquí a la noción de *programa*. Es preciso entenderla, por cierto, en el sentido de la cibernética, pero ésta sólo es inteligible a partir de una historia de las posibilidades de la huella como unidad de un doble movimiento de protensión y de retención.”³⁵

42

Lo señalado por Derrida nos invita a pensar la problemática de la simulación maquinal articulada con la noción de *pro-grama*, entendida como el sistema de marcas, de huellas, de *gramas*, que “originan” una temporalidad histórica. El lenguaje es una máquina de simulación en el sentido de su condición mecano-metafórica: estructurada por las huellas espectrales de las lenguas, el lenguaje se repite *como otra cosa*. La oposición entre un lenguaje vivo y un lenguaje muerto sería insostenible, ya que todo lenguaje gira en torno de la posibilidad de *usarlo* en ausencia del referente, incluso en ausencia o muerte del emisor o del receptor, de un significante o de un significado, determinados. La muerte es la metáfora de lo sin vida que cobra vida cada vez que la decimos (aunque la palabra no reviva a los muertos, los mantiene vivos en la memoria). No hay lenguaje *sin* fantasma, es decir *sin herencia* del fantasma³⁶. De ahí también,

la vida sea posible, es preciso que pueda siempre repetirse, como que ‘mecánicamente’.” Marc Goldschmit. *Jacques Derrida. Une introduction*. Paris, Pocket, 2003. p. 137. Traducción nuestra.

³⁵ Jacques Derrida. *De la gramatología*. México, Siglo XXI, 2000 (1967). P. 111. Y el autor nos lo aclara así: “Desde la ‘inscripción genética’ y las ‘cortas cadenas’ programáticas que regulan el comportamiento de la ameba o del anélido, hasta el pasaje más allá de la escritura alfabética, a las órdenes del logos y de un determinado *homo sapiens*, la posibilidad del *grama* estructura el movimiento de su historia según niveles, tipos y ritmos rigurosamente originales.” Pp. 111-112.

³⁶ Jacques Derrida. *Espectros de Marx*. Op. cit. “No se hereda nunca sin explicarse con

la necesidad de desmontar la oposición entre la vida y la simulación computacional propuesta por Bostrom. La vida humana siempre ha estado cuajada de *programas* que incluyen la necesaria *fantasmagoría* de la simulación. Por eso, la propia idea de la tecnología como “extensión” del cuerpo (Bergson, MacLuhan), termina por preservar la separación entre lo natural y lo artificial. Lo *natural* es también *artificial*, en el caso humano. Y además, agregaríamos que lo humano siempre fue, de alguna forma, “posthumano”. Y más radicalmente dicho, nunca hubo lo humano puro sin haberse tornado desde el principio, naturaleza segunda, posthumana. Por eso las dicotomías entre un mundo humano y uno posthumano, un mundo natural y otro artificial, un mundo esencial y mundo simulado, son falsas. La llamada “*humanitas*” se constituyó por/con/en sus simulaciones, sus prótesis, sus suplementos, etc. Se constituyó por la donación de temporalidad. Lo que la “humanidad” dona, con las tecnologías de cualquier tipo, es tiempo a la existencia. La *existencia* no terminará porque se torne, algún día, en una simulación total (fantasía invertida del horror a la simulación, al espectro); la simulación total es otro *fantasma* más con el que hay que aprender a vivir, como fantasía apocalíptica.

43

4. BONSAÍ Y CIBERESPACIO: LA TRAVERSÉE DU FANTASME.

“Conoce la regla, rompe la regla.”

John Naka, artista del bonsái.

La pregunta es directamente la siguiente: ¿un bonsái es un ente natural o uno artificial? El hecho de que los hombres “miniaturicen” un árbol y lo cultiven durante decenios para poderlo tener en sus jardines personales, es decir, el hecho de que los hombres intervengan técnicamente

algo del espectro (y con algo espectral), y desde ese momento, *con más* de un espectro. Con la falra, pero también con la inyección de *más de uno*.” p. 35.

en el programa natural, potencial, virtual, del árbol en ciernes, ¿hace del ente vegetal un ente artificialmente producido, perdiendo así, en esa actualización su sustancia potencialmente orientada? Si Aristóteles hubiera conocido a los originales bonsáis chinos de la época, se hubiera enfrentado, igualmente, al problema del cómo defender a su diáfana oposición entre acto y potencia, entre real y virtual, entre técnica y naturaleza. Herederos, como somos, de esas estructuras metafísicas del pensamiento, hay que desconstruir el sentido no sólo de la herrumbre del tiempo sino, en el caso del bonsái, de la herrumbre (*saba*) de la acción técnico-artesanal del fantasma de lo humano. El fantasma de la miniatura y de toda la fantasía de dominio sobre la naturaleza que está implicada en la misma. No sólo lo fantasmal es la miniatura, lo es también su opuesto, lo colosal. Por lo mismo, la miniatura y lo colosal son entes en donde la simulación se torna actual, y mejor dicho, sin la simulación, lo actual, el acontecimiento, no se podría efectuar. Hemos visto que toda acción humana está injertada por huellas de lo virtual, de lo espectral, por las marcas de la simulación.

El filósofo lacaniano-marxista Slavoj Žižek ha resistido lo más posible a la experiencia del ciberespacio. Lo ha tratado como “cerrazón del Ser”, como “ausencia de Autoridad”, etc. Sin embargo, recientemente³⁷, y retomando la propuesta de Lacan de la *traversée du fantasme*, Žižek parece proponer la posibilidad de una salida lúdica para la traumática experiencia del sujeto del deseo en el ciberespacio. Asevera que:

“...tal vez la capacidad del ciberespacio para exteriorizar nuestras fantasías más íntimas en toda su inconsistencia abra a la práctica artística una posibilidad única de escenificar, de ‘actuar’, el soporte fantasmático de nuestra existencia, hasta la fantasía fundamental ‘sadomasoquista’ que nunca podrá ser subjetivada. Se nos invita así a arriesgarnos a la experiencia más radical imaginable: el encuentro con nuestro ‘Yo nouménico’, con el Otro Lugar donde se escenifica el núcleo ‘forcluido’ del Ser del sujeto. Lejos de esclavizarnos a estas fantasías y

³⁷ Slavoj Žižek. “¿Es posible atravesar la fantasía en el ciberespacio?” en *Lacrimae rerum*. Ensayos sobre cine moderno y el ciberespacio. Madrid, Debaré, 2006.

convertirnos en ciegos títeres desubjetivados, el ciberespacio nos permite tratarlos de modo juguetero y ganar de este modo un mínimo de distancia hacia ellos: en resumen, alcanzar lo que Lacan llama la *traversée du fantasme*, ‘recorrer, atravesar la fantasía’.”³⁸

A pesar de esta salida “honrosa” que nos da Žižek, y que habría que preguntar si no está siendo ya implementada largamente por los cibernautas de todo el mundo, tenemos que puntuar la cuestión de este atravesamiento del fantasma o sería ¿travesía del fantasma? *Atravesar el fantasma* (que nos parece ser la traducción correcta) es, para Lacan, el punto del psicoanálisis en que el objeto *a* del gozo se articula, paradójicamente, como separación en relación al Gran Otro (*Autre*), articulación que es el lugar ocupado por el deseo del analista. Esta separación del objeto del gozo, en su atadura con la representación de la Ley (*Autre*), es lo que se entiende por atravesar el fantasma: el momento en que la relación analítica “termina” *in situ* (y en donde empieza el *análisis interminable*, para Freud), asumiendo el analizando su deseo como propio y no como deseo del Otro (semblante, simulación fantasmal). La cuestión es, entonces, la analogía que hace Žižek entre el procedimiento analítico y las operaciones vivenciales en el ciberespacio. Para ganar esa “distancia” simbólica necesaria para la resignificación del deseo, el cibernauta tendría que jugar con las posibilidades estéticas del ciberespacio. Jugar con las fantasías, incluso las “sadomasoquistas”, pero ¿apenas jugar?; y no en el registro de la *ilusión* imaginaria, puesto que nos anularía como sujetos del deseo, sino en el registro de la *ficción* simbólica: ¿juego como invención?

Para Lacan, como para Marx, a los fantasmas hay que exorcizarlos, sea con la palabra plena (Lacan) o con la razón crítica (Marx)³⁹. Para

³⁸ Op. Cit. P. 282.

³⁹ Roberro Calasso. *La literatura y los dioses*. Barcelona, Anagrama, 2002 (2001). “Si el conocimiento no se descubre sino que se inventa, implica que actúa en él un poderoso elemento de simulación. Por eso Nietzsche osa afirmar que es precisamente en la simulación donde el ‘inrelecto despliega sus fuerzas principales’. Es suficiente como para minar todas las concepciones anteriores del edificio del conocimiento. Con su

Lacan, a diferencia de los animales, el hombre es un sujeto que deja *huellas* pero puede borrarlas, por eso se torna en *sujeto*. Los animales no. El animal puede fingir (*feindre*: aparentar, disimular, figurar, simular, engañar) pero el hombre puede *fingir que finge*, puede simular que simula⁴⁰. El hombre puede despistar. Despistar al fantasma. El animal está atrapado en su fantasma. No lo puede atravesar porque le falta la palabra. Ese hiato es el que el hombre puede cavar: entre la necesidad de la simulación animal y la simulación como sujeto del deseo. Pero en el mismo movimiento, se abre otra brecha más, la brecha que opone a la animalidad con la humanidad, a la *necesidad* con el *deseo*.

46 Así, como el bonsái y su herrumbre humana que lo marca para siempre, el hombre está marcado irremediamente tanto por su animalidad como por su maquinidad. Son sus fantasmas supremos: no sólo no los puede atravesar, como que, al contrario, al convocarlos y mirarlos de frente (Freud), tiene que *invitarlos* a su caminar. Porque nos oponemos a la máquina tanto como nos oponemos a los animales, fingimos que los exorcizamos como espectros ajenos a nuestro ser. La alternativa entre el diván y la revolución siempre se mostró falsa. Es en realidad indecible, ambos evitan asumir a la simulación como lo más propio, rebajándola al sitio de la ilusión neurótico-imaginaria o de la ilusión fetiche-ideológica. Al contrario, el cibernauta se incorpora a la butaca y a la re(d)volución como parte de su condición existencial contemporánea. Un plus de vida. Un incremento de ser. Más deseo en cuanto más deseos se satisfacen⁴¹,

habitual rapidez, Nietzsche se dirige enseguida hacia las consecuencias de su propio planteamiento, y pocas líneas le bastan para responder a la pregunta definitiva: '¿Qué es la verdad? Una hueste en movimiento de metáforas (...)' p. 25.

⁴⁰ Jacques Lacan. "Subversión du sujet et dialectique du désir dans l'inconscient freudien" en *Écrits II*. Paris, Éditions du Seuil 1971. "Pero un animal es incapaz de fingir que finge. No deja marcas, y cuyo fingimiento consistiría en tomarlas por falsas, siendo las verdaderas, es decir, aquellas que darían la buena pista. Incluso no puede borrar sus huellas, lo que sería para él hacerse sujeto del significante." P. 807. Citado en Jacques Derrida. *L'animal que donc je suis*. Paris, Galilée, 2006. p. 177-178. Traducción nuestra.

⁴¹ Bernard Stiegler. "Derrida y la tecnología" en Tom Cohen, Coord. *Jacques Derrida y las humanidades*. México, Siglo XXI, 2005. "La tecnidat se despliega como el proceso de la *différance* y como la conquista del tiempo y del espacio. Es eso entonces lo que se

y no menos como asegura Zizek⁴². Aunque al cibernauta le cueste tener que morir siempre *un poco más*, sus innumerables muertes, técnicas y políticas, lo lanzan una y otra vez hacia lo insondable de su futuro.

Multitudes de personas tecleando furiosamente por todo el planeta⁴³... Accesando millones de sitios al mismo tiempo. Enviando billones de correos por todos lados. Chateando, blogueando, wikiando, hackeando. Dejando pistas cibernéticas por doquier, marcas imborrables de su estancia planetaria *on-line, all-the-time*. En la tarde del capitalismo, el animal tecnológico esculpe luminosos bonsáis cibernéticos. La herrumbre dejada por su trabajo en el ciberespacio no se borra, inventa lo no inventado, en la donación de su tiempo. El ciberespacio no se puede atravesar simplemente, se sumerge uno en el mismo con todo y sus fantasmas, a los cuales hay que enfrentar sistemáticamente y no sólo de forma lúdica, pues al capitalismo tardío le interesa reducirlo todo a un juego imaginario. Simular que se simula es no jugar siempre el juego del capital; es hacer otra cosa distinta al proyecto de fetichización generalizada.

Y tal y como decía hace unos años William Gibson, inventor del término "ciberespacio": "No es (una cuestión de línea) entre lo real y

desarraiga del suelo, lo que le hace violencia al hogar de uno, lo que empuja hacia fuera lo íntimo, y lo que corroe las diferencias idiomáticas. Pero esta violencia es la posibilidad misma de la diferenciación idiomática, la que *constituye* el hogar de uno en primer lugar, abriéndolo a lo que es otro que uno mismo: un proceso de *exapropiación* en el cual el deseo deviene tanto más inrenso cuanto más se lo satisface." p. 336.

⁴² Slavoj Zizek. *El acoso de las fantasías*. México, Siglo XXI, 1999. "Sin embargo, en un nivel más fundamental, los nuevos medios privan radicalmente al sujeto del conocimiento de lo que quiere: se dirigen a él como un sujeto completamente maleable a quien se le debe decir constantemente lo que desea, es decir, la evocación misma de la elección que debe ser hecha crea, performativamente, la necesidad del objeto elegido". P. 166.

⁴³ Michael Hardt & Antonio Negri. *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*. Barcelona, Debate, 2004 (2004). "Como la red no tiene un centro que dicte las órdenes, los que solo piensan de acuerdo con los modelos tradicionales creen que no hay organización de ninguna especie y solo ven espontaneidad y anarquía. (...) recientemente, los investigadores en inteligencia artificial y métodos de computación vienen utilizando la expresión 'swarm intelligence' o 'inreligencia de enjambre' para designar las técnicas colectivas y distribuidas de resolución de problemas sin un control centralizado ni la provisión de un modelo global." Pp. 120-121.

lo irreal, es entre lo real y lo real. La única razón por la cual vemos esa dicotomía (entre lo real y lo virtual) es porque somos viejos⁴⁴.

No creemos que sea sólo porque seamos viejos, creemos que es porque todavía pensamos como "jóvenes" metafísicos.

BIBLIOGRAFÍA:

- 48 Baudrillard, Jean. *Para uma crítica da economia política do signo*. Lisboa, Ed. 70, 1981 (1972).
- Bergson, Henri. *Les deux sources de la morale et de la religion*, Paris, 1932, en Brun, Jean. *A mão e o espírito*. Lisboa, Ed. 70. 1991.
- Buci-Gluksmann, Christine. *La folie de voir. Une esthétique du virtuel*. Paris, Galilée, 2002.
- Calasso, Roberto. *La literatura y los dioses*. Barcelona, Anagrama, 2002 (2001).
- Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*. Barcelona, Paidós, 1989 (1969).
- Derrida, Jacques. *De la gramatología*. México, Siglo XXI, 2000 (1967).
- . "Fuerza y significación" en *La escritura y la diferencia*. Barcelona, Anthropos, 1989 (1967).
- . "La mitología blanca" en *Márgenes de la Filosofía*. Madrid, Cátedra, 1998 (1972).
- . *Dar (el) tiempo. I. La moneda falsa*. Barcelona, Paidós, 1995 (1991).
- . *Espectros de Marx. El Estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional*. Madrid, Trotta, 2003 (1995).
- . *L'animal que donc je suis*. Paris, Galilée, 2006.
- Derrida, Jacques & Stiegler, Bernard. *Ecografías de la televisión*. Buenos Aires, Eudeba, 1998 (1996).
- Forster, Hal, *El retorno de lo real. Las vanguardias a finales de siglo*. Madrid: Akal, 2001 (1996).
- Gadamer, Georg. *Verdad y método*. Salamanca, Ed. Sígueme, 2003.
- Jankovic, Zoran. *Au-delà du signe: Gadamer et Derrida. Le dépassement herméneutique et déconstructiviste du Dasein?* Paris: L'Harmattan, 2003.
- Goldschmit, Marc. *Jacques Derrida. Une introduction*. Paris, Pocket, 2003.

⁴⁴ Wall Street Journal (26/9/1996), p. B6; en David R. Koepsell. *A ontologia do ciberespaço. A filosofia, a lei e o futuro da propriedade intelectual*. São Paulo, Madras, 2004. p. 130.

- Hardt, Michael & Negri, Antonio. *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*. Barcelona, Debate, 2004 (2004).
- Lacan, Jacques. "Subversión du sujet et dialectique du désir dans l'inconscient freudien" en *Écrits II*. Paris, Éditions du Senil, 1971.
- Leroi-Gourham, André. *Evolução e técnicas. I. O homem e a matéria*. Lisboa, Edições 70, 1984 (1971).
- MacLuhan, Marshall. *Comprendiendo los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona, Paidós, 1994 (1964).
- Marx, Karl. *El capital. Crítica de la economía política*. México, Siglo XXI, 1987.
- Platón. *Las Leyes*. Edición bilingüe. Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, 1999.
- Sennett, Richard. *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona, Anagrama, 2006.
- Stiegler, Bernard. "Derrida y la tecnología" en Tom Cohen, Coord. *Jacques Derrida y las humanidades*. México, Siglo XXI, 2005.
- Tarkovski, Andrey. *Esculpir el tiempo*. México, UNAM, 2005.
- Virilio, Paul. *La velocidad de liberación*. Buenos Aires: Manantial, 1997.
- Zizek, Slavoj. *El acoso de las fantasías*. México, Siglo XXI, 1999.
- . "¿Es posible atravesar la fantasía en el ciberespacio?" en *Lacrimae rerum*. Ensayos sobre cine moderno y el ciberespacio. Madrid, Debate, 2006.

HEMEROGRAFÍA:

- García Masip, Fernando. "Cibercultura e iterabilidad digital". *Revista Tramas*, n° 25, UAM-Xochimilco, Julio-Diciembre 2005.
- Bostrom, Nick. "Are you living in a computer simulation?" *Philosophical Quarterly* (2003), Vol. 53, N°211.
- Wall Street Journal (26/9/1996), p. B6; en David R. Koepsell. *A ontologia do ciberespaço. A filosofia, a lei e o futuro da propriedade intelectual*. São Paulo, Madras, 2004.