

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS**

CIBER-ESTÉTICA
**Aproximaciones a la transformación de la
sensibilidad y la modificación de la
experiencia de la posmodernidad**

TESIS
**PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN FILOSOFÍA**

PRESENTA
LIC. SONIA RANGEL ESPINOSA

**ASESORA: DRA. MERCEDES GARZÓN
BATES**

MÉXICO, D.F.

2006



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

. PREÁMBULO. (A manera de introducción).

1. EL DOMINIO CIENTÍFICO-TÉCNICO COMO CULMINACIÓN DE LA METAFÍSICA.

1.1. Nihilismo: el diagnóstico dado por Nietzsche.

1.2. La culminación de la metafísica: Heidegger y el problema de la técnica.

1.3. Benjamin y la técnica lúdica.

2. EL ESTADO DE LAS COSAS.

2.1. Simultaneidad-instantaneidad: Velocidad.

2.2. Realidad-hiperrealidad: Simulación.

2.3. Ciberespacio y virtualidad.

3. LA PARADOJA DEL CUERPO.

3.1. Corporeo-incorporeo: La experiencia virtual.

3.2. "El imperio de los sentidos": Narcisismo y neohedonismo.

3.3. Cuerpo protésico y cuerpo intervenido.

. ENTRE: NI LO UNO, NI LO OTRO. (A manera de conclusión)

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

POSGRADO EN FILOSOFÍA

TÍTULO: *CIBER-ESTÉTICA. Aproximaciones a la transformación de la sensibilidad y la modificación de la experiencia en la posmodernidad.*

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRÍA EN FILOSOFÍA

PRESENTA: LIC. SONIA RANGEL ESPINOSA
ASESORA: DRA. MERCEDES GARZÓN BATES10

PREÁMBULO

(A manera de introducción)

"Un libro de filosofía debe ser, por un lado, una especie muy particular de novela policial, y por otro, una suerte de ciencia ficción."

Deleuze

Las siguientes paginas intentan bosquejar una ruta posible para explorar cómo a partir de la invención de la fotografía y el cine, pasando por la televisión y la radio hasta llegar a internet se ha dado una paulatina transformación de la sensibilidad, efecto de la sustancial modificación de la experiencia, ya que al surgir estas nuevas técnicas se dan otras formas de habitar el espacio y de vivir el tiempo.

De esta manera, con estas nuevas técnicas se abren otras formas de aproximarnos al mundo, dando lugar a experiencias alternativas. Estas a su vez ponen en cuestión la noción de experiencia clásica espacio-tiempo al situarnos en otros espacios (no necesariamente físicos) y en otras temporalidades, de ahí que consideremos que es urgente plantear la necesidad de creación de otras categorías, ya no metafísicas, que nos ayuden a describir y reflexionar sobre experiencias tales como la realidad virtual, la telepresencia, el ciberespacio, la información, etc. Experiencias a partir de las cuales se configura el mundo en la posmodernidad y que ya no corresponden a categorías tales como unidad, universalidad, identidad, ni las oposiciones verdad/falsedad, apariencia/ realidad, etc. Posmodernidad entendida como la puesta en crisis de las categorías de la modernidad, es decir, la ruptura o destrucción de las mismas planteada ya por Nietzsche y Heidegger, llevada a cabo no solamente en la filosofía sino, principalmente por la modificación de la experiencia que se abre a partir de las innovaciones técnicas.

En este sentido, pensamos que de la mano del desarrollo de la técnica se da una gradual modificación de la sensibilidad, entendida ésta como el conjunto de percepciones, emociones, sensaciones, sentimientos y pensamientos que conforman nuestra apertura al mundo, configurando nuestra experiencia del mismo. Ya que todas las innovaciones técnicas nos construyen o reconstruyen, modificando nuestra forma de sentir y creando experiencias alternativas del mundo y de nosotros mismos. Así, podemos hacer una revisión del desarrollo de las técnicas de comunicación y ver cómo el sueño del telégrafo era el poder lograr una comunicación instantánea, rompiendo las distancias geográficas dando lugar a una experiencia de instantaneidad e inmediatez, misma que se irá perfeccionando con la aparición del teléfono a finales del siglo XIX, con el cual no sólo se logra la comunicación instantánea sino también surge una experiencia de ubicuidad, que en un primer momento tenía como fin evitar el aislamiento a partir de entablar una conexión entre el emisor y el receptor.

Por otra parte, el surgimiento de los medios de comunicación de masas, específicamente con la radio (que surge en la década de 1920) se plantea una abolición del aislamiento, en una búsqueda de contribuir y reforzar la sociabilidad ya no sólo familiar, como lo hacía el teléfono, sino social.

Estas técnicas de comunicación, buscaban una liberación del espacio físico, posibilidad de experimentar la ubicuidad, la instantaneidad y la inmediatez. Experiencia lograda gracias a los medios de comunicación pero también de transporte (automóvil, avión, autopistas) y a los objetos nómadas (walkman, teléfonos celulares, computadora portátil, etc.). Que al mismo tiempo han dado lugar a otras formas de experiencia tales como la picnolesia y la forclusión, pero también la interactividad y la inmersión que surgen con el desarrollo de la realidad virtual, el ciberespacio, los juegos de video y la ciencia ficción, planteando al mismo tiempo

otras formas de pensar (ruptura con las categorías metafísicas), otras formas de habitar el mundo y la transformación de la sensibilidad: ciber-estética, a partir de la cual se altera nuestra comprensión del cuerpo como algo meramente físico, para explorar una comprensión del cuerpo virtual, lo cual no deja de parecer paradójico.

Esta exploración por la experiencia en la ciber-cultura comienza haciendo un análisis del nihilismo entendido como lógica de la cultura de occidente: *décadence*. Haciendo énfasis en su carácter paradójico ya que por un lado responde a la lógica de la *décadence* pero por otro es también la posibilidad de la transvaloración: ruptura con el pensamiento metafísico. Así, para Nietzsche el nihilismo, es la lógica interna que ha servido de fundamento a la cultura occidental, dando lugar a los valores de la moral, la religión y la filosofía (metafísica), que se ha erigido como pensamiento de los transmundanos, negando a la vida por la voluntad de nada; negación de los instintos y las pasiones, separación del pensamiento de sus relaciones vitales, desencarnación del pensamiento por la negación y extirpación del cuerpo; nihilismo pasivo, dibujado en la figura del camello. Estado de cosas frente al cual Nietzsche plantea otra forma de ser y de estar en el mundo, una estética de la existencia, que en lugar de la separación metafísica razón/instinto o mente/cuerpo, plantea una estética somática: la unión del pensamiento y la vida.

De esta manera, para Nietzsche, con la "muerte de Dios" que es el momento del nihilismo consumado o acabado se da esta posibilidad de romper con el pensamiento y los valores de la metafísica, liberándonos de ella para poder crear otras formas de comprender el mundo fuera de la lógica de la *décadence* y que por el contrario ya no surjan de la depreciación sino de la afirmación: transvaloración, juego de creación y destrucción; que también plantea otra forma de comprender y de vivir la temporalidad: eterno retorno. Modificación de la experiencia y del sentido de la experiencia, afirmación del instante, ruptura con la temporalidad teleológica. Posibilidad de un nihilismo activo, encarnado en la figura del niño-artista.

Pensamos que el nihilismo diagnosticado por Nietzsche como signo de la cultura de occidente sigue imperando en las sociedades posmodernas, ya que en lugar de acontecer una transvaloración ha dado lugar a una inversión de los valores cuya forma es el neohedonismo posmoderno, para el cual hay una aparente recuperación de la sensibilidad, del cuerpo, de las pasiones y deseos, pero estos paradójicamente se convierten en nuevos imperativos hegemónicos. Sin embargo, también de manera paradójica, creemos que con la virtualidad se lleva a cabo una transvaloración, al modificarse nuestras nociones de espacio, tiempo, corporeidad y al ponerse en cuestión la noción misma de experiencia: el mundo devenido fábula.

Si bien como ya hemos señalado, para Nietzsche el nihilismo consumado es la posibilidad de llevar a cabo la transvaloración, entendida como ruptura con el pensamiento metafísico: juego de creación y destrucción; Heidegger retoma este planteamiento, pero para él la culminación del nihilismo significa, al mismo tiempo, la culminación de la metafísica dada bajo la forma del dominio científico-técnico del mundo. De ahí que, para Heidegger sea primordial llevar a cabo una reflexión sobre lo que es la técnica, ya que ésta se abre como destino de occidente.

Según el planteamiento heideggeriano, la esencia de la técnica moderna es ambigua ya que por un lado acontece como lo *Ges-tell*, modo del desocultar provocador, efecto de la voluntad de dominio, pero también es la posibilidad de el *Ereignis* como lugar de lo *salvador* posibilidad de reconducir la técnica hacia una relación no dominante por lo que para pensar el carácter ambiguo de la esencia de la técnica Heidegger lo hará desde el ámbito del arte ya que desde la actividad artística podemos aproximarnos a la técnica desde una ámbito no dominante sino lúdico y creador: *tekhné* y *poiesis*.

Esta otra posibilidad de pensar a la técnica moderna no sólo desde el dominio sino desde la creación, la invención y el juego es el que plantea Benjamin, para quien la técnica moderna lejos de responder a lo *Ges-tell*, responde a la creación al ser una técnica lúdica, gracias a la cual se abren posibilidades de experiencia inéditas a partir de las cuales se modifica y transforma nuestra sensibilidad, es decir nuestra forma de aproximarnos al mundo. Por lo cual consideramos importante el hacer una revisión de los planteamientos de Heidegger y Benjamin sobre la técnica moderna y su carácter paradójico, ya que como hemos tratado de señalar, ésta aparece como culminación de la metafísica: *Ges-tell*, pero también como posibilidad de experiencias inéditas que modifiquen nuestra forma de aproximarnos al mundo: técnica lúdica, planteamiento que tiene resonancia en la técnica actual: en internet, los juegos de video, los simuladores, etc.

La técnica en este sentido, trastoca nuestra experiencia del mundo, al modificar y reinventar nuestra experiencia del espacio y del tiempo, pero también implica una transformación de nuestra sensibilidad. De esta manera, si ya con la fotografía y el cine, Benjamin observa que estas nuevas técnicas destruyen las categorías de la estética romántica; con internet, los juegos de vídeo y la realidad virtual nos encontramos con formas de experiencia que no sólo rompen con nuestras categorías de pensamiento sino que nos obligan a pensar e inventar otras categorías que nos ayuden a describirlas: transvaloración.

Por lo que en el segundo capítulo, transitaremos por las rutas abiertas con el surgimiento y desarrollo de las nuevas formas de técnica a partir de las cuales se han modificado nuestra sensibilidad y nuestra percepción del espacio y del tiempo; al alterar y crear nuevas formas de sensibilidad al experimentar con otros espacios y otras temporalidades, transformando y poniendo en cuestión la noción misma de experiencia. Esto apoyándonos --pero también tomando distancia-- en la reflexión llevada a cabo por Virilio sobre la velocidad y cómo con ésta se da una atrofia de la

sensibilidad, descrita por este autor por medio de figuras de pensamiento, tales como la picnolesia y la forclusión. Por otra parte, retomando los planteamientos de Quéau y Levy, sobre la virtualidad y la cibercultura trataremos de describir cómo estas nuevas experiencias mas que atrofia de la sensibilidad significan una mutación y transformación de la misma: ciber-estética. Por lo que tratamos de acercarnos a estas otras formas de experiencia que surgen gracias a la técnica tales como: la telepresencia, la velocidad, la instantaneidad, la ubicuidad, el ciberespacio, la simultaneidad y la inmersión desde una perspectiva a partir de la cual intentamos pensar como éstas han modificado nuestra sensibilidad y por consiguiente nuestra forma de ser en el mundo. Y que al mismo tiempo han transformado nuestra experiencia y comprensión de la corporeidad, razón por la cual en el tercer capítulo intentamos aproximarnos a las nuevas formas de comprensión del cuerpo dadas en la posmodernidad y la cibercultura, planteando la apertura a una ciber-estética dada a partir de la redefinición de la corporeidad llevada a cabo por la técnica y a partir de la cual el cuerpo humano deviene en una entidad paradójica objeto-sujeto de la moda, la cirugía estética, las prótesis, el cuerpo virtual, la ingeniería genética, etc. Gracias a lo cual surgen otras maneras de pensar y de experimentar la corporeidad: cuerpo virtual, cuerpo estereotipo, cuerpo fórmula, cuerpo intervenido, cuerpo protésico. Pero también cómo a partir de la experiencia de inmersión se disuelve la oposición sujeto-objeto, así como la idea de identidad y unidad corporal, para abrirnos a una corporalidad múltiple: cuerpo virtual.

Por otra parte al abordar la experiencia virtual y las modificaciones de la experiencia y la corporeidad que se introducen con ella, nos hemos asomado a la exploración que de dichas experiencias se lleva a cabo en el discurso de la ciencia ficción, desde Ballard, hasta la literatura ciberpunk con Gibson y Sterling, reflexiones que han sido retomadas por el cine y el anime japonés y que quizá sean más abundantes que las que ha realizado la filosofía. Así en el ámbito cinematográfico hemos puesto un particular interés en la reflexión que de estos problemas se ha

llevado a cabo en la obra de David Cronenberg cuya propuesta se centra en la corporeidad y cómo ésta se ve alterada y mutada a partir de las prótesis, pero también a partir de experiencias como la telepresencia y la inmersión en la realidad virtual, realizando una destrucción de la comprensión metafísica del cuerpo y proponiéndonos otras comprensiones del mismo: cuerpo intervenido, cuerpo protésico, cuerpo virtual, cuerpo multiplicidad; re-definición del cuerpo, también llevada a cabo por artistas como G.H Giger a partir de su serie de grabados titulada: biomecanoides.

Cabe señalar que el recorrido por las diferentes problemáticas ensayadas en esta investigación se mueve y oscila a partir de conexiones que simulan más la multiplicidad de un hipertexto que la unidad sistemática de un tratado.

1. EL DOMINIO CIENTÍFICO-TÉCNICO COMO CULMINACIÓN DE LA METAFÍSICA.

1.1. NIHILISMO: EL DIAGNÓSTICO DADO POR NIETZSCHE.

llevado a cabo en la obra de David Cronenberg cuya propuesta se centra en la corporeidad y cómo ésta se ve alterada y mutada a partir de las prótesis, pero también a partir de experiencias como la telepresencia y la inmersión en la realidad virtual, realizando una destrucción de la comprensión metafísica del cuerpo y proponiéndonos otras comprensiones del mismo: cuerpo intervenido, cuerpo protésico, cuerpo virtual, cuerpo multiplicidad; re-definición del cuerpo, también llevada a cabo por artistas como G.H Giger a partir de su serie de grabados titulada: biomecanoides.

Cabe señalar que el recorrido por las diferentes problemáticas ensayadas en esta investigación se mueve y oscila a partir de conexiones que simulan más la multiplicidad de un hipertexto que la unidad sistemática de un tratado.

1. EL DOMINIO CIENTÍFICO-TÉCNICO COMO CULMINACIÓN DE LA METAFÍSICA.

1.1. NIHILISMO: EL DIAGNÓSTICO DADO POR NIETZSCHE.

"Mi mayor principio: no hay fenómenos morales, sino una interpretación moral de estos fenómenos. Esa interpretación misma es de origen extramoral."

Nietzsche.

Los signos del nihilismo aparecen en el horizonte, éste se abre como momento paradójico, como un "*patológico estado intermedio*", que para Nietzsche se encarna en la figura del "*convaleciente*"¹ que es aquel que se encuentra entre la enfermedad y la salud.

En el prefacio a la *Voluntad de poderío*, Nietzsche anuncia la "*llegada del nihilismo*"², como un acontecimiento que tendrá lugar durante los próximos dos siglos. De esta manera, aunque parece ser que la llegada del nihilismo es un hecho del futuro y, en este sentido, es lo que adviene, podemos hablar de él porque sus signos ya están presentes y se manifiestan. A partir de éstos, Nietzsche elabora su diagnóstico: la historia de occidente, la historia de la metafísica, es la historia del nihilismo.

Pero ¿qué no era el nihilismo un acontecimiento que advenía para los próximos dos siglos y en ese sentido un hecho del futuro? No, para Nietzsche el nihilismo no es sólo un acontecimiento del futuro sino, al mismo tiempo, algo que acontece en el pasado y en el presente. El nihilismo es el movimiento de la *décadence*. El nihilismo se da, acontece históricamente, pues es la lógica interna, sobre la cual descansa la

¹ Ver, Nietzsche, Friedrich. "El convaleciente" en *Así habló Zaratustra*. Alianza . Madrid, 2002; p. 302

² Nietzsche, Friedrich. *La voluntad de poderío*. Edaf. Madrid, 1981; p. 29

historia de occidente. De esta manera, señala Heidegger que:“(…) el nihilismo, pensado en su esencia, es el movimiento fundamental de la historia de occidente.”³

Dicho movimiento fundamental es el movimiento de la *décadence*, que en términos nietzscheanos significa decaimiento y debilitamiento de las fuerzas activas, pero también la negación de las fuerzas vitales.

Décadence, no es sólo la lógica a la que responde el nihilismo, sino también todos los valores originados y producidos por ésta: los valores de la religión, de la moral y de la metafísica, pensamiento que se inaugura con Sócrates y su visión moral del mundo, que para Nietzsche significa la separación del pensamiento de sus relaciones vitales, la escisión entre el pensamiento y la vida. En este sentido, el nihilismo es efecto de la comprensión que hasta ahora se ha hecho de los valores de la existencia, de la inversión realizada por el platonismo y el cristianismo, la cual ha cambiado los valores de la vida por los valores de la nada conformando una interpretación moral del mundo.

Toda interpretación es síntoma de estados fisiológicos, por lo que la interpretación moral del mundo muestra un estado de decadencia del organismo. *Décadence* significa caída, descomposición, el proceso de desechar y expulsar de sí como consecuencia necesaria de la vida, de esta manera, para Nietzsche, la *décadence* es necesaria como parte del flujo de la vida, por lo que:

“La **décadence** misma no es nada que se haya de combatir: es absolutamente necesaria e inherente a todo pueblo y a toda época.”⁴

³ Heidegger, Martin. “La frase de Nietzsche “Dios ha muerto””; en : *Caminos de bosque*. Alianza. Madrid, 2000; p. 163.

⁴ Nietzsche, Friedrich. *El Nihilismo: Escritos póstumos*. Península. Barcelona, 2000; p. 182, 18 (31).

La *décadence*, entonces, no es exclusiva de la época moderna, sino que pertenece y está presente, como síntoma, en todas las épocas de la historia de occidente,⁵ como aquello que se refiere a la valoración moral predominante, a partir de la cual se niega a los instintos, el cuerpo, el mundo y la vida; por lo cual *décadence* es sinónimo de metafísica.

Con el Nihilismo, los valores hasta ahora considerados como supremos pierden su fuerza operativa y vinculante. Pérdida de su fuerza creadora a partir de la cual, se da la negación de la vida que produce un estado de anestesia. Desde esta perspectiva, nihilismo significa “*muerte de Dios*” con la cual se anuncia la desvalorización de los valores y con ésta el nihilismo se abre como un “*patológico estado intermedio*”, ya que por un lado se refiere a esta destrucción de los valores supremos que, a su vez, son los valores negadores de la vida pero, al mismo tiempo, es -- consideramos -- la posibilidad de la transvaloración: creación de otras posibilidades de existencia a partir de la destrucción de los valores de la metafísica, cambio del enfoque moral de valoración y apertura a un horizonte estético.

El Nihilismo como estado intermedio es paradójico ya que, también, como señala Heidegger, es la “*transición hacia nuevas condiciones de existencia*.”⁶ Para Nietzsche, en este sentido, el Nihilismo puede ser pasivo, reactivo o activo. Estas tres formas de nihilismo las encontramos ejemplificadas en el capítulo de *Así habló Zaratustra* titulado “De las tres transformaciones” a través de las figuras: el camello, el león y el niño.⁷ Así el nihilismo pasivo supone la decadencia de poder, el agotamiento y la descomposición, por lo cual es la forma del nihilismo negativo representado en la figura del camello, que carga con el peso de los valores de la

⁵ Cfr. Nietzsche, Friedrich. *Sabiduría para pasado mañana*. Taurus. Madrid; párrafo 11(226), p. 205.

⁶ Heidegger, Martin. *Nietzsche*. Destino. Barcelona, 2000; Tomo II, p. 48.

⁷ Ver, Nietzsche, Friedrich. “De las tres transformaciones” en *Así habló Zaratustra*, p. 53-56.

negación y la depreciación de la vida, valores de la nada que, paradójicamente, por eso pesan, a tal grado que paralizan. Según Deleuze:

*"La depreciación supone siempre una ficción: se falsea y se deprecia por ficción, se opone algo a la vida por ficción."*⁸

Ya que el nihilismo responde y se funda en una interpretación del mundo y de la vida, es decir, la interpretación cristiano moral, para la cual si Dios es la verdad entonces todo es falso, aparente, ilusorio: ficcional. La ficción supone toda forma de depreciación, misma que se ha hecho a lo largo de la historia de occidente, desde el pensamiento de Sócrates, hasta la escisión del mundo llevada a cabo en el pensamiento de Platón, al oponer el mundo de las Ideas al mundo sensible y que posteriormente, fue adoptada por el cristianismo, al oponer al reino de Dios, el más allá y la vida eterna al mundo terrenal, comprensión del mundo que en la modernidad es secularizada configurándose como razón ilustrada que también niega los instintos, el cuerpo y las pasiones, erigiéndose la objetividad científica como criterio último de explicación del mundo, "verdades" a partir de las cuales se ha dado un único sentido al mundo. Dichas ficciones: Ideas, Dios, Razón, Ciencia, se han erigido como valores supremos. De ahí que el nihilismo reactivo suponga su negación, como destrucción de estas ficciones: desenmascaramiento, y al mismo tiempo ruptura, destrucción encarnada en la figura del león. Pero de la reacción no surge aún la creación, la reacción sólo permite la inversión, la permutación de los valores.

Para la creación, para la transvaloración es necesaria aún la transfiguración, figura que aparece en el niño, como posibilidad de un nihilismo activo, signo de fuerza, que significa acrecentamiento del poder, exuberancia y desbordamiento de las fuerzas vitales. El nihilismo activo supone así la transfiguración del león, pero

⁸ Deleuze, Gilles. *Nietzsche y la filosofía*. Anagrama. Barcelona, 1994; p. 207.

también la fuerza creadora del niño: juego de creación y destrucción. Afirmación de la vida, cambio hacia una perspectiva estética de valoración.

De esta manera, con la “*muerte de Dios*” lo que acontece es el “*crepúsculo de los ídolos*”, el final del mundo-verdad, en donde las ideas de Dios, alma, virtud, pecado, más allá, vida eterna, verdad, que han sido los valores de la moral, la religión y la metafísica, aparecen y se muestran en su carácter ficcional, ilusorio, como producto de las fuerzas reactivas y pasivas que han creado un mundo imaginario, un transmundo que desvaloriza y niega el mundo de la vida.⁹ En este sentido para Nietzsche todos los valores habidos hasta el momento, son síntomas de decadencia, ya que son hostiles a la vida porque carecen de voluntad de poder, de fuerza activa: voluntad creadora afirmativa de la vida.

“La vida misma es para mí instinto de crecimiento, de duración, de acumulación de fuerzas, de poder: donde falta voluntad de poder hay decadencia.”¹⁰

La Voluntad de poder se identifica con la vida, con la autoelevación, el fortalecimiento a partir de la creación de sentidos: perspectivas. Y la “*muerte de Dios*” es la posibilidad de liberación, la posibilidad de creación, que rompe con la lógica del nihilismo, como momento del nihilismo acabado, como transvaloración, destrucción de las viejas y anquilosadas tablas de valores para abrirse al incesante juego de la creación de otros valores que configuren diversas posibilidades de existencia, que supone el cambio de la concepción del valor y de la forma de valorar, abandono de la perspectiva moral y apertura a una estética de la existencia. Movimiento de creación en el devenir, que surge de la afirmación de la vida como multiplicidad.

⁹ Cfr. Nietzsche, Friedrich. *El Anticristo*. Alianza. Madrid, 2000; parágrafo 15, p. 44.

¹⁰ *Ibid.*, parágrafo 6, p.35.

Filosofía experimental que es la posibilidad de llevar a cabo un nihilismo radical en el cual, los valores supremos aparecen como una inconsistencia de la existencia, abandono de la creencia en un más allá, destrucción de los juicios de valor moral acerca del mundo, ya que estos sólo han enfermado a la vida a partir de su condenación y negación. La perspectiva moral es desechada porque significa una renuncia a la existencia y por lo mismo es signo de decadencia.

Transvalorar significa afirmar y crear, por lo que hay que vivir la “*muerte de Dios*” como un acontecimiento alegre, como apertura a otras posibilidades de existencia, a otras formas de comprensión del mundo al margen de las oposiciones del pensamiento metafísico: verdad/falsedad, bien/mal, sujeto/objeto, etc. Pero también supone abrirnos a otra forma de pensar la temporalidad, ya no desde la metafísica, sino como eterno retorno que, para Deleuze es:

“El tiempo de expulsar lo negativo, de exorcizar lo reactivo, el tiempo de un devenir activo. Y este tiempo es precisamente el tiempo del eterno retorno.”¹¹

La transvaloración -- de esta manera -- es el proceso de convalecencia, la posibilidad de salir de la enfermedad del Nihilismo y alcanzar la “*Gran salud*”, no como meta, no como finalidad sino como algo que se construye de manera constante, devenir eternamente en el juego de creación y destrucción, dando lugar a otra forma de sentir y de pensar, a otra forma de ser encarnada en la figura del niño-artista: el superhombre.

¹¹ Deleuze, Gilles. *Nietzsche y la filosofía*. p. 265.

II

*“(...) el nihilismo , como el DESMENTIR un mundo verídico,
de un ser, podría ser una manera divina de pensar.”*

Desde la perspectiva de Nietzsche, con la “*muerte de Dios*”, los ideales, categorías y valores tanto de la ciencia, la filosofía, la moral y la religión son desenmascarados, y ahora son vistos como calumniadores de la vida, pero no sólo eso, sino también como artificio. El problema de los valores no radica en su origen ficcional, en su ser creaciones, sino en que por medio de éstos, se rebaje, se difame y se deforme el mundo y la vida. En este sentido, los valores supremos, los ideales son también paradójicos, ya que por un lado son “venenos” contra la vida, pero al mismo tiempo sirven como remedios momentáneamente útiles para la existencia siendo también, por otra parte, la posibilidad de creación de la cultura¹² ; sin embargo, todo ideal, todo concepto supone una estigmatización de lo real, es decir, su fijación como representación: sedentarización.

De esta manera , la causa del nihilismo es la “*creencia en las categorías de la razón*”, las cuales se refieren a un mundo fingido, inventado y no a un mundo “verdadero.”¹³ Para Nietzsche “*la mentira es el poder ...*”¹⁴ . El hombre es un ser mentiroso en tanto creador y artífice del mundo y la mentira es la capacidad artística de transfiguración y creación del mundo. Mentira, ilusión que supone la veracidad del artista que consiste en tomar la apariencia como apariencia. Contramovimiento, que frente al nihilismo, para el cual sólo hay un ser, una realidad, una verdad; nos abre a la multiplicidad, a la diferencia, al caos. Modificación de nuestra perspectiva

¹² Cfr. Nietzsche, F. *La Voluntad de poderío. Parágrafo 223, p.146; también , El Nihilismo. 2(98) p.29.*

¹³ Cfr. Nietzsche, F. *El Nihilismo.11(99), p. 107.*

¹⁴ Nietzsche, F. *Sabiduría para pasado mañana. Op.cit., p.211.* En lo que sigue, empleamos mentira en el sentido de creación de ilusión, como afirmación de la vida, en este sentido va de la mano de la noción de veracidad empleada por Nietzsche y supondría la disolución de la categoría de verdad. Sin embargo no hay que olvidar que también hay una forma de mentira que surge de la depreciación y que es en la que se fundamenta la metafísica: el engaño, la creencia en los valores supremos.

del mundo a partir de la cual descubrimos que: "*El mundo no es ni verdadero, ni real sino viviente.*"¹⁵ Voluntad de poder pero como voluntad de creación, de ilusión; conformar perspectivas en el devenir activo de las fuerzas: pensamiento nómada.

El mundo -- entonces -- no es ni verdadero ni falso, sólo hay un mundo y éste es un mundo paradójico, caótico y contradictorio, en donde la mentira es necesaria para vivir, para configurar: dar forma. El mundo es así producto de una "*invención poética*", eterno flujo en donde se desvanece la verdad. El nihilismo se da cuando la voluntad de poder deja de significar voluntad de creación, para querer decir voluntad de dominio.

El desenmascaramiento implica la supresión, la disolución del mundo-verdad, que es la posibilidad de dar lugar a otras formas de valorar, la posibilidad de ejecución de un contramovimiento frente al pensamiento metafísico; contramovimiento que para Nietzsche es ejecutado por el arte; una concepción artística (estética) y, por lo mismo, antimetafísica del mundo.¹⁶

Con la "*muerte de Dios*" el mundo deviene fábula, es decir, se da una disolución de las categorías y de las oposiciones metafísicas: ser/apariencia, verdad/falsedad, bien/mal. Para Nietzsche, las razones por las que este mundo (el único existente) ha sido calificado como aparente, son más bien la prueba de que otro tipo de realidad es indemostrable. No hay ser en sí, ni criterio de realidad sino grados de apariencia.¹⁷ No hay hechos, sólo interpretaciones, y éstas surgen de nuestros instintos a partir de los cuales inventamos perspectivas.¹⁸ En este sentido, el nihilismo es un desmentir la existencia de un mundo verdadero en donde la voluntad de verdad aparece como una forma de impotencia frente a la voluntad de creación.

¹⁵ Deleuze, G. Nietzsche y la filosofía; p. 257.

¹⁶ Cfr. Nietzsche, F. *La Voluntad de poderío*. Parágrafo 1041, p. 544.

¹⁷ Cfr. Nietzsche, F. *El Nihilismo*. 6(15) p.52.

¹⁸ Cfr. *Ibid.*, 7(60).

Ya que el supuesto “mundo verdadero” es sólo una “*ilusión óptico-moral*”¹⁹ a partir de la cual hemos negado y descalificado las perspectivas de: los sentidos, la historia, el devenir, el cuerpo, creando e imponiendo la fábula de otro mundo a partir de la cual hemos negado la vida; el mantener la escisión metafísica del mundo, el pensar en términos de oposición es síntoma de decadencia y :

*“El hecho de que el artista estime más la apariencia que la realidad no constituye una objeción contra esta tesis. Pues <<la apariencia>> significa aquí la realidad una vez más, sólo que seleccionada, reforzada, corregida...”*²⁰

El artista asume la apariencia como apariencia, y afirma a partir de ésta el mundo y la vida, no oponiendo a éstos otro mundo o transmundo, sino creando otras posibilidades de aproximación a éste. No engaña, sino que juega con las apariencias a crear apariencia, fuera de los criterios de la verdad y la falsedad, siendo su único criterio y su único valor la afirmación: el placer y la belleza. En cambio, la metafísica y su comprensión dual del mundo desde Platón, basada en la oposición entre mundo inteligible y mundo sensible, (mundo verdadero y mundo aparente) que ha sido heredada por el cristianismo y secularizada por la razón ilustrada, que con el pensamiento de Kant toma la forma de imperativo categórico (deber moral, actuar racional), han construido la historia de un error, la historia de un mundo “verdadero”. Al respecto señala Sloterdijk que:

*“Nietzsche fue sin duda el primero que reconoció que la palabra “verdad” en el lenguaje filosófico significa casi siempre lo mismo que sustitución, coartada, pretexto, sucedáneo, representación.”*²¹

Por lo tanto, toda representación es una falsificación y la representación supone una relación de simulación con lo real. El mundo-verdad es, así, el mundo de la

¹⁹ Nietzsche, F. *El crepúsculo de los ídolos*. Alianza. Madrid. 2000; p.56.

²⁰ *Ibidem*.

²¹ Sloterdijk, Peter. *El pensador en escena*. Pre-textos. Valencia, 2000, p.116.

sustitución, en donde la verdad, llámese Idea, Dios o Razón sustituye a otra cosa: al mundo, a la vida. De ahí que, para Nietzsche, sea necesaria la destrucción del mundo verdadero pues al eliminar el mundo verdadero también queda eliminado el mundo aparente disolución de ambos mundos: el mundo deviene fábula, es decir, simulacro, multiplicidad, perspectiva.

Esta disolución nos sitúa en un único mundo, cuyo acontecer no es ni bueno, ni inteligente, ni verdadero, sino azaroso y libre juego de fuerzas. En donde el valor es un sentimiento de placer que surge de la afirmación, valorar es crear, interpretar en donde lo que interpreta son "*nuestras afecciones*" por lo cual no es una mera inversión sino una transvaloración; apertura a otra forma de comprensión en donde la verdad es entendida (en términos de Sloterdijk) como "*estética somática*", fusión entre el conocimiento y la sensibilidad, re-unión del pensamiento y la vida, como "*corporeidad del pensamiento*" pero:

*"Por tal no cabe comprender un modo de pensamiento que centre en el cuerpo, ni tampoco una manera de utilizar lo corporal contra, lo espiritual, sino una espiritualidad corporal, en la que aparece el drama de la inteligencia postmetafísica."*²²

Éste es el sentido de la *ciencia jovial*. Razón encarnada, incorporada, sabiduría dionisiaca: el pensamiento como efecto de la puesta en juego de la multiplicidad de las fuerzas. Transvaloración entendida a la manera de Deleuze como un "*devenir activo de las fuerzas*."²³

El pensamiento es, desde esta perspectiva, síntoma y signo, siempre volcado hacia fuera: expresión. El pensamiento es gesto, es exterioridad, manifestación. La transvaloración supone así la afirmación del cuerpo, de los sentidos, de la vida ya que:

²² *Ibid.*, p135.

²³ Deleuze, Gilles. Nietzsche. Arena libros. Madrid, 2000; p. 116.

*"Nuestras convicciones más sagradas, nuestra posición inalterable en relación a los valores supremos son juicios de nuestros músculos."*²⁴

Las categorías de la vida son actitudes, posturas, movimientos del cuerpo; según Deleuze, esto no quiere decir que el cuerpo piense, sino que más bien, el cuerpo es lo que nos obliga a pensar, lo que escapa al pensamiento: la vida. En este sentido el cuerpo como intersección y entrecruzamiento de las fuerzas vitales nos obliga a pensar la vida. La transvaloración es el cambio-creador (por eso no es meramente una inversión de los valores, cambio que supone siempre la aniquilación; juego de creación y destrucción. Al respecto Nietzsche afirma:

*"Y quien tiene que ser un creador en el bien y en el mal; en verdad, ése tiene que ser antes un aniquilador y quebrantar los valores."*²⁵

Por eso, no basta con la negación que realiza el león (nihilismo reactivo) no basta con la negación del "tu debes" para afirmar el "yo quiero" porque esto es sólo una inversión, y al ser mera inversión no crea valores. Los intercambia, los permuta pero no los disloca, sin embargo sí da lugar a la libertad para crear. Libertad, inocencia y fuerza encarnadas en la figura del niño. El niño es la libertad creadora, en el juego de la voluntad de poder en el eterno retorno; devenir activo y selectivo de las fuerzas, que expulsa de sí todo lo negativo y dentro del cual no hay fin, pero tampoco unidad ni verdad sino afirmación de lo múltiple y plural. En la figura del niño se piensa al superhombre, por lo cual de acuerdo con Safranski:

*"Para Nietzsche, con la muerte de Dios se pone de manifiesto el riesgo y el carácter lúdico de la existencia humana. Y será un superhombre el que tenga la fuerza y la agilidad para penetrar en el juego siempre igual del mundo."*²⁶

²⁴ Nietzsche, F. *El Nihilismo*. 15(118) p. 164.

²⁵ Nietzsche, F. "De la superación de sí mismo" en *Así habló Zaratustra*. p. 177.

²⁶ Safranski, Rüdiger. *Nietzsche*. Biografía de su pensamiento. Tusquets. México, 2001; p. 248.

III

“Las grandes cosas exigen que o bien se calle sobre ellas o bien se hable con grandeza: con grandeza, es decir cínicamente y con inocencia.”

Nietzsche.

El nihilismo, como ya hemos señalado se refiere a un estado patológico intermedio. El *pathos* del Nihilismo es el *pathos* del “en vano” de la negación que acontece con la “*muerte de Dios*” y la desvalorización de los valores supremos, cuyo efecto es la ausencia de valor, la falta el sentido. De esta manera, el nihilista aparece como

aquel que es incapaz de interpretar, incapaz de crear ficciones asumiendolas como tales, le falta la fuerza para inventar sus propias valoraciones, es impotente para dar sentido.

"Un nihilista es el hombre que del mundo tal como es, juzga que no debería ser y que, del mundo tal como debería ser, juzga que no existe. En consecuencia la existencia (actuar, sufrir, querer, sentir) no tiene sentido..."²⁷

Lo que falta es dar sentido. Para Nietzsche no hay que buscar el sentido en las cosas sino que más bien se trata de introducirselo nosotros²⁸, hay que crear o mejor dicho recrear el sentido del mundo y de la vida, tarea para la cual se requiere de la fuerza creadora del niño.

La figura del niño está vinculada con el eterno retorno, el superhombre y la voluntad de poder. El superhombre es la posibilidad de transvaloración, la cual abre a otra forma de sentir y de pensar, siendo aquél capaz de vivir la "muerte de Dios" como un acontecimiento alegre. La alegría es el sentimiento vital, el decir sí a la vida. La forma dionisiaca de la afirmación que incorpora el eterno retorno, dando lugar a otra forma de sensibilidad y de valoración del mundo: la afirmación como placer.

"Pero el sentimiento de placer y de poder del hombre podría aspirar alguna vez también a otra forma de existencia, a buscar un modo de pensar que se sintiera a la altura incluso de lo inconstante, de lo engañoso, de lo cambiante, etc.: el placer de crear."²⁹

Lo engañoso, lo inconstante, lo cambiante, lo plural es lo que ha sido negado por el pensamiento metafísico de la filosofía, la religión y la moral por lo que, para Nietzsche, la posibilidad de la transvaloración, la posibilidad de un contramovimiento

²⁷ Nietzsche, F. *El Nihilismo*. 9(60) p.71.

²⁸ Cfr. *Ibid.*, 6(15) p.52.

²⁹ Nietzsche, F. *Sabiduría para pasado mañana*. 26(203) p. 152.

frente al nihilismo es el arte, la actividad artística como fuerza creadora (voluntad de poder como voluntad de creación).

Lo creador es lo apropiador, lo selectivo, lo transformador, lo autorregulador; la comprensión del tiempo como eterno retorno, ya que éste excluye de sí todo lo negativo siendo la posibilidad de hacer de todo fue un “yo así lo quise.”³⁰ El eterno retorno es la *fuerza plástica*, que es:

*“Esa fuerza para crecer por sí misma, ese poder de transformar y asimilar lo pasado y extraño, de sanar las heridas, de reemplazar lo perdido, de regenerar las formas destruidas...”*³¹

La fuerza plástica es un instinto, el saber qué recordar y saber qué olvidar. Poder hacer del “fue” un “yo así lo quise”, supone la afirmación del instante, ya que en él convergen, se juegan y se afirman, al mismo tiempo el pasado, el presente y el porvenir. Para Nietzsche el placer es entendido como posibilidad de creación de una existencia afirmativa: *amor fati*, amor al destino, que significa querer que todo vuelva tal como ha sido. Querer el eterno retorno significa la modificación de la comprensión de la temporalidad, ya que no es ni lineal, ni circular, por lo que no es la mera repetición sino la posibilidad de la selección: repetición y diferencia.

*“El eterno retorno, no es lo mismo o lo uno que retornan, sino que el propio retorno es lo uno que se dice únicamente de lo diverso y de lo que difiere.”*³²

El eterno retorno es el tiempo del devenir activo, por lo cual lo que retorna es la pura afirmación: lo diferente, lo múltiple y lo fortuito. En este sentido para Deleuze:

*“El devenir, lo múltiple, el azar no contienen ninguna negación: la diferencia es la pura afirmación; retornar es el ser de la diferencia excluyendo todo lo negativo.”*³³

³⁰ Cfr. Nietzsche, F. “De la redención” en *Así habló Zaratustra*. p. 211.

³¹ Nietzsche, Friedrich. *Sobre la utilidad y los prejuicios de la historia para la vida* (II intempestiva) Biblioteca Nueva. Madrid, 1999; parágrafo I, p. 43.

³² Deleuze, G. *Nietzsche y la filosofía*; p. 69.

Afirmar es crear, creación que surge de un excedente, de una sobreabundancia de las fuerzas vitales, de ahí que la creación posea el sentido de la afirmación. Nietzsche piensa éste devenir activo, es decir, el eterno retorno, a partir de las figuras de la danza, la risa y el juego, que vinculados a la transvaloración significan: la danza, el paso de lo pesado a lo ligero; la risa, el cambio del estado de ánimo, paso del sufrimiento a la alegría y el juego (el lanzamiento de dados) que simboliza el ascenso de lo bajo a lo alto.³⁴

El tiempo como eterno retorno, es el tiempo del juego y en la puesta en juego se abre el valor móvil de la existencia, flujo cambiante, deviniente. Este valor es, según Bataille, la suerte.

“La suerte se define por el deseo, sin embargo toda respuesta al deseo no es suerte.

Sólo la angustia define completamente a la suerte: suerte es lo que la angustia ha tenido en mí por imposible.”³⁵

Angustia es lo que dice imposible, lo que nos paraliza, lo que no nos deja arriesgarnos, lo que nos impide ponernos en juego: el *pathos* del en vano; jugar es hacer posible lo imposible, el rebasamiento de la angustia, es *amor fati*, querer la suerte: eterno retorno. Al respecto, Calasso apunta que:

“En realidad el eterno retorno no es un pensamiento que pueda sumarse a otro pensamiento, sino una práctica que conmociona la propia condición del pensamiento sobre el mundo, en tanto que único imperativo que permite soportar la totalidad de la existencia.”³⁶

³³ *Ibid.*, p. 268.

³⁴ Cfr. *Ibid.*, p. 270. Deleuze también relaciona estas tres figuras con Dionisos (sentido ontológico), en donde la danza significa la afirmación del devenir y el ser del devenir; la risa la afirmación de lo múltiple y lo uno de lo múltiple y el juego que simboliza la afirmación del azar y la necesidad del azar.

³⁵ Bataille, Georges. *Sobre Nietzsche*. Voluntad de suerte. Taurus. Madrid, 1972; p. 147.

³⁶ Calasso, Roberto. *Los cuarenta y nueve escalones*. Anagrama. Barcelona, 1999; p. 31.

Totalidad en el instante, en la práctica, en el acto, como puesta en juego. Modificación de la comprensión de la temporalidad y al mismo tiempo modificación de la existencia y del sentido de la existencia. El eterno retorno como práctica es así la posibilidad de modificación del hombre. El paso del hombre de la *décadence*, el agotado, el pesimista, el nihilista pasivo y negativo, al hombre dionisiaco: el niño y el superhombre. De esta manera:

*"Ya no se trata de un sujeto representándose el mundo, sino del pensamiento como órgano del mundo, se afirma a sí mismo y con ello, al mundo en su integridad."*³⁷

El tiempo como tiempo de juego y como puesta en juego es el acontecimiento de un exceso de lo dado, por lo que la voluntad de suerte es voluntad de creación, producto de la voluntad de dar como excedente de fuerzas. La puesta en juego es la posibilidad de autocreación a partir de la afirmación: disciplina y adiestramiento. No sujetos a instancias supremas, sino dándose uno mismo la regla, siguiendo a Deleuze:

*"Afirmar es aligerar; no cargar la vida con el peso de los valores superiores, sino crear valores nuevos que sean los de la vida, que hagan de la vida la ligera y la activa."*³⁸

A partir de la creación o autocreación, el darse a sí mismo otras formas de existencia: *hábitos breves*³⁹; sin finalidad, sin metas, el inocente placer de jugar.

El juego es así *"arte monológico"*⁴⁰, sin necesidad de testigos, que supone el olvido del mundo, olvido de sí, olvido por el cual no somos nosotros los que jugamos sino el mundo el que juega a través de nosotros. Creación de hábitos breves, que no es

³⁷ *Ibid.*, p.33.

³⁸ Deleuze, G. *Nietzsche y la filosofía*; p. 288.

³⁹ Cfr. Nietzsche, Friedrich. *La ciencia jovial*. Monte Ávila. Venezuela, 1999; parágrafo 298.

⁴⁰ Cfr. *Ibid.*, parágrafo 367.

la mera improvisación, sino la creencia en la pasión y en la eternidad puesta en juego en el instante.

De esta manera, para Nietzsche, la cultura occidental tiene como lógica interna el nihilismo, que en la modernidad con la muerte de dios llega a su consumación, misma que es interpretada por Heidegger como culminación de la metafísica expresada como pensamiento científico-técnico. Por lo que en el siguiente apartado analizaremos la forma en que Heidegger aborda el problema del nihilismo como culminación de la metafísica a partir del problema de la técnica.

1.2. LA CULMINACIÓN DE LA METAFÍSICA: HEIDEGGER Y EL PROBLEMA DE LA TÉCNICA.

I

"Dividir el mundo en "verdadero" y aparente es una sugestión de la decadence."

Nietzsche.

En la interpretación que Heidegger elabora del pensamiento nietzscheano, el nihilismo tiene que ver con la "muerte de Dios", con la negación de lo suprasensible, que es al mismo tiempo la negación de los principios y de los valores de la cultura occidental, en los cuales se basa la metafísica; el nihilismo es así, el proceso a partir del cual se da la desvalorización de los valores supremos entendidos como categorías de la metafísica: fin, unidad, verdad. Desde esta óptica, para Heidegger:

"El nihilismo es el proceso histórico por el que el dominio de lo <<suprasensible>> caduca y se vuelve nulo con lo que el ente mismo pierde su valor y su sentido."⁴¹

⁴¹ Heidegger, Martin. *Nietzsche*. Destino. Barcelona, 2000; Tomo II, p. 34.

De esta manera, la metafísica es nihilismo, porque en ella del ser ya no queda nada, ya que en el pensar metafísico el ser queda impensado. Por otra parte el acabamiento o fin de la metafísica según el planteamiento heideggeriano es llevado a cabo con el pensamiento de Nietzsche, ya que Heidegger interpreta la voluntad de poder nietzscheana únicamente en términos de dominio y fuerza, dejando de lado la otra posibilidad de interpretación de la voluntad de poder, que es la que nosotros hemos tratado de señalar en el apartado 1.1, en donde la voluntad de poder es pensada como posibilidad y fuerza creadora.⁴² Así para Heidegger, el Nihilismo aparece como movimiento histórico mundial a partir del cual se impone el poder como dominio científico técnico, en donde el superhombre es identificado con el hombre de la técnica.

“Se necesita una humanidad que sea acorde desde su base con la peculiar esencia fundamental de la técnica moderna y de su verdad metafísica, es decir que se deje dominar por la esencia de la técnica para, de este modo, manejar y aprovechar ella misma los diferentes procesos y posibilidades técnicas.”⁴³

Para lo cual, siguiendo el planteamiento heideggeriano, sólo es acorde el superhombre cuya voluntad de poder es voluntad de dominio que se impone como *Ges-tell*. Interpretación del superhombre que olvida el carácter contradictorio de la voluntad de poder, ya que ésta es por un lado negación, mala conciencia, fuerza reactiva que es voluntad de dominio, pero al mismo tiempo es afirmación, fuerza activa y voluntad de creación, perspectiva desde la cual la figura del superhombre se identifica con la del niño-artista y no con el hombre de la técnica; posibilidad de soportar la condición humana a partir del rebasamiento del pesimismo, efecto de la “muerte de Dios”, fuerza activa que da la vuelta al *pathos* del “en vano” para atreverse a vivir la “muerte de Dios” como un acontecimiento alegre: apertura a

⁴² Para una exposición detallada de esta interpretación de la voluntad de poder, remitimos a nuestro trabajo de tesis de licenciatura: *Physis y Poiesis*. Un ensayo sobre la voluntad de poder como voluntad de creación en Nietzsche.

⁴³ *Ibíd.*, p. 137.

otras posibilidades de sentido; a otras formas de comprensión del mundo al margen del pensamiento metafísico.

Para Heidegger, la metafísica se refiere a la interpretación de lo ente y de la verdad, dada a partir de un fundamento, llámese Idea, Dios o Razón: comprensión que ha imperado a lo largo de la historia del pensamiento de occidente. De ahí que ésta sea principalmente onto-teología, pensamiento dentro del cual, el ser queda impensado, al margen de la pregunta por el ser; ya que al preguntarse por el ser, ha respondido siempre a partir de un ente, el cual es erigido como fundamento (Idea, Dios y Razón). En este sentido se olvida al ser pensándolo como simple presencia, como lo puesto "ante los ojos",⁴⁴ para ser conocido, determinado y manipulado que corresponde a la comprensión del mundo dada a partir de la visión epistemológica o científico-técnica: Voluntad de verdad. Metafísica es también el tratar de representar lo que aparece a partir de conceptos, en donde esta relación con lo "ante los ojos" supone la oposición entre, por un lado, un sujeto y, por otro, un objeto, relación epistemológica (y no ontológica) en donde la verdad es comprendida como conocimiento, adecuación y enunciado: concepto.

En este sentido, el pensamiento metafísico es un pensar representador (sujeto enfrentado a un objeto: el mundo) en donde la verdad del mundo depende de la adecuación y corrección de la representación: adecuación del enunciado a la cosa. Para Heidegger, este pensar representador se inaugura con el pensamiento de Descartes, que al mismo tiempo inaugura la metafísica moderna. Con el pensamiento de Descartes, se modifica la comprensión de lo que es el hombre. Éste deja de ser comprendido como un ser creado por Dios, para erigirse como sujeto

⁴⁴ Ver, Heidegger, M. *El ser y el tiempo*. FCE. México, 1997.

pensante, transformándose en fundamento y garantía de verdad de lo real, al ser el lugar en donde acontece la certeza.⁴⁵

Esta concepción y visión del mundo dada con la metafísica moderna es la que se cumple como técnica e instrumentalización del mundo: Voluntad de dominio. Para Heidegger, metafísica es igual a filosofía, así el “acabamiento de la metafísica” es decir, de esta forma de pensar y concebir lo real que desemboca en la comprensión científico-técnica del mundo, marca también el final de la filosofía, entendida como metafísica del fundamento, de manera tal que: “El <<final>> de la filosofía es el lugar en que se reúne la totalidad de su historia en su posibilidad límite.”⁴⁶

Pero, al mismo tiempo, este lugar de “reunión” es donde acontece el acabamiento de la metafísica, bajo la forma del dominio científico-técnico del mundo, aunque también abre campo y posibilita la destrucción de la metafísica, posibilidad de desmontar lo anquilosado y de pensar lo que ha quedado impensado, lo que ha sido dejado al margen a lo largo de la historia de occidente. De manera tal, que dicha destrucción o desestructuración plantea un viraje del pensar, es decir, de la forma de pensar y de habitar el mundo, que para Heidegger es la apertura a un pensar rememorante.

El rebasamiento de la metafísica, no es un abandono o una mera negación de las categorías que sirven de sostén al pensamiento metafísico, sino la posibilidad de pensar fuera de éstas categorías haciendo un movimiento de torsión, de perversión, un cambio de sentido y de rumbo, que nos permite subvertir, rebasando los límites del pensamiento de occidente: transvaloración como acto de liberarse, de descargar y aligerarse.

⁴⁵ Ver , Heidegger, M. “La época de la imagen del mundo”, en : *Caminos de Bosque*. Alianza. Madrid, 1998.

⁴⁶ Heidegger, M. “El final de la filosofía y la tarea del pensar”, en: *Tiempo y ser*. Tecnos. Madrid, 2000, p. 78.

*"La superación de la metafísica es pensada en el sentido de la historia acontecida del ser. Ella es el signo que anuncia la inicial torsión del olvido del ser"*⁴⁷

Para Heidegger el surgimiento del pensamiento moderno inaugura una época en la cual el hombre se convierte en sujeto y el mundo al mismo tiempo y por el mismo proceso, se convierte en imagen⁴⁸. Que el mundo se transforme en imagen quiere decir que éste es comprendido como objeto de la representación, como objeto de conocimiento. El mundo aparece como lo puesto "ante los ojos", para ser calculado, determinado, conocido y modificado por medio de la ciencia. El pensamiento científico se convierte en garantía de verdad, entendida ésta como adecuación de la representación, adecuación del concepto a la cosa. *"La ciencia es un modo y por cierto decisivo en que se nos expone todo lo que es."*⁴⁹

La realidad es co-determinada por la ciencia moderna y la forma de comprensión del ente y de la verdad a la que responde: la metafísica. La ciencia deja de ser deseo de saber, para convertirse en la modernidad en voluntad de verdad, a partir de la cual se organiza todo el engranaje de la vida moderna (industria, economía, estrategia, publicidad, política, etc.). La ciencia moderna es así, teoría de lo real, basada en la investigación, el proyecto y el rigor marcado por el método. A diferencia de la *episteme* griega, la ciencia moderna es exacta y lo real es pensado en ella a partir del dato que sirve para explicar y determinar el mundo, mientras que para la *episteme* griega :

⁴⁷ Heidegger, M. "La superación de la metafísica", en : *Conferencias y artículos*. Serbal. Barcelona, 2000, p. 57.

⁴⁸ Cfr. Heidegger, M. "La época de la imagen del mundo", p. 78.

⁴⁹ Heidegger, M. "ciencia y meditación", en : *Filosofía, ciencia y técnica*. Editorial universitaria. Santiago de Chile, 1997, p. 151.

“Lo real es lo actuante y lo actuado; lo pro-ductor y lo pro-ducido en el presenciar. “Realidad”, pensada suficiente y ampliamente, mienta entonces: el pre-estar pro-ducido en el presenciar, la presencia consumada en si misma de lo que-se-produce.”⁵⁰

Lo real para el pensamiento griego es la *physis*, mientras que lo real en la modernidad y para la ciencia moderna es lo “cierto”, lo efectivo, el objeto. Así la teoría griega surge del ver espectador, de la contemplación de la naturaleza y del mundo, pero de una contemplación estética. La *episteme* no busca intervenir, modificar o manipular o explicar lo real sino pensar e interpretar lo real, desocultar lo real: *aletheia*; (de ahí que sea una ciencia inútil). En cambio, la ciencia moderna para Heidegger no piensa sino que demuestra, siendo el efecto de un pensamiento calculador, el cual se basa en la planificación, la organización y el dominio de la naturaleza. Este modo de pensar que es efecto de la metafísica de occidente es a lo que Heidegger denomina “olvido del ser”, que se refiere a la forma de dominio científico-técnico del mundo dado por la ausencia del pensar, por la falta de meditación; por lo que Heidegger afirmará que técnica y falta de meditación son lo mismo, ya que hacen referencia al mismo fenómeno: al dominio científico-técnico del mundo.

⁵⁰ Ibid. , p. 156.

II

*“Desde Copérnico el hombre rueda del centro
hacia la x.”*

Nietzsche

Heidegger señala en *“La época de la imagen del mundo”*, que la esencia de la metafísica moderna es idéntica a la esencia de la técnica moderna. La metafísica moderna descansa en el pensamiento científico, en donde la verdad es entendida como certeza del pensar y adecuación de la representación, basada en el concepto y su supuesta objetividad, en donde toda objetivación es ya un calcular, un determinar lo real a través de conceptos. La representación es una objetivación dominadora a partir de la cual se transforma al mundo en imagen, instaurándose el *“imperialismo planetario del hombre técnicamente organizado.”*⁵¹

Si la culminación de la metafísica, se da como dominio científico-técnico, para Heidegger se hace urgente preguntar por la técnica y qué es en particular lo que define a la técnica moderna; meditación que posibilita la modificación de nuestra forma de habitar el mundo (estar en el mundo) para dejar de estar en-frentados al mundo.

⁵¹ Heidegger, M. *“La época de la imagen del mundo”*, p. 89.

Para nuestro autor, lo técnico es diferente de la esencia de la técnica, ya que la esencia de la técnica no es algo técnico; lo técnico marca o señala una relación práctico-utilitaria, una relación óptica con la técnica, que no permite por falta de meditación en la misma, una relación ontológica. De lo que se trata es de entablar una relación libre con la técnica para, de esta manera, poder abrirnos a su esencia, es decir, a la meditación sobre sus condiciones de posibilidad, y con ello pensar en lo que ha hecho posible el actual estado de cosas, para poder modificarlo, es decir, llevar a cabo la destrucción de la metafísica para poder abrir otros horizontes de pensamiento fuera de las categorías que han servido de sostén al pensamiento de occidente.

De esta manera, para tratar de re-pensar el ser de la técnica, Heidegger explora la definición instrumental de la misma, según la cual, la técnica es un medio para un fin (técnica instrumental) pero al mismo tiempo es un hacer del hombre; dicha interpretación o comprensión de la técnica que es correcta, mas no verdadera, nos lleva a pensar la técnica como un producir, y todo producir descansa en un desocultar. La técnica es así un modo de des-ocultar.

Técnica, ciencia y arte no son sólo actividades culturales, haceres del hombre, sino modos del des-ocultar que difieren en la forma, en la manera en que des-ocultan: en la forma en que producen.

En tanto producir, la técnica es *tekhné*, pero también es *poiesis*, pero a diferencia de la comprensión griega:

“El desocultar que domina a la técnica moderna no se despliega en un producir en el sentido de la poiesis. El desocultar imperante en la técnica moderna es un provocar que pone a la naturaleza en la exigencia de liberar energías, que en tanto tales puedan ser explotadas y acumuladas.”⁵²

Por lo que, el modo de desocultar de la técnica moderna es un desocultar provocador, que surge con el pensamiento moderno y con el modo en que la ciencia y la técnica modernas se aproximan al mundo bajo una relación de dominio, cálculo y explotación a partir de la cual, como sostiene Heidegger:

“La naturaleza se convierte así en una única estación gigantesca de gasolina, en fuente de energía para la técnica y la industria modernas.”⁵³

La técnica como desocultar provocador, deja de ser un simple hacer humano, ya que implica una comprensión de la naturaleza y del mundo basada en la voluntad de dominio, en donde la naturaleza es vista como lo meramente puesto ahí “ante los ojos”, para ser transformado, explotado y acumulado, que es a lo que Heidegger llama lo *Ges-tell* (estructura de emplazamiento), es decir, la naturaleza vista como un constante e inagotable depósito de energías y materias primas, puestas o dispuestas para ser extraídas por el hombre. En este sentido lo *Ges-tell*: “ (...) es lo que impera en la esencia de la técnica moderna y que el mismo no es nada técnico.”⁵⁴

Ges-tell es la estructura del modo de comprensión que impera en la técnica moderna, por lo que lo *Ges-tell* no es para Heidegger, únicamente un modo de hacer humano, ni tan sólo un medio para un fin, sino la manera en que el ser se desoculta en la modernidad, a partir del cual se produce un modo y una forma de comprensión, una visión del mundo a través de la cual, la naturaleza aparece como un gran almacén de existencias, es decir, mercancías y materias primas para ser extraídas y consumidas, explotadas y acumuladas.

⁵² Heidegger, M. “La pregunta por la técnica”, en: *Filosofía, Ciencia y técnica*. p. 123.

⁵³ Heidegger, M. *Serenidad*. Ediciones del Serbal. Barcelona, 1994, p. 23

⁵⁴ Heidegger, M. “La pregunta por la técnica”, p. 130.

III

“Cualquier invento o tecnología es una extensión o una autoamputación del cuerpo físico, y , como tal extensión requiere de nuevas relaciones o equilibrios entre los demás órganos y extensiones del cuerpo.”

M. McLuhan.

Para Heidegger, lo *Ges-tell* se muestra como el lugar del peligro, pero al mismo tiempo es la posibilidad de la *chance*⁵⁵, que en términos de Vattimo, se refiere a la posibilidad de dar un viraje, es decir, el llevar a cabo un rebasamiento de la metafísica, entendido como apertura a lo que salva ya que:

"Lo que experimentamos en la com-posición como constelación de Ser y hombre, a través del moderno mundo técnico, es sólo el prelude de lo que se llama acontecimiento de transapropiación."

56

Este acontecimiento de transapropiación o *Ereignis* es el lugar y el momento en el cual se abre lo salvador que es lo que centellea en la *Ges-tell*; en este sentido, la esencia de la técnica moderna se des-oculta de manera ambigua, ya que por un lado es el lugar del peligro, pero por el otro da lugar a lo salvador. Este salvar de el *Ereignis*, significa el poder de re-conducir y re-pensar la técnica saliéndonos del ámbito del dominio y la instrumentalidad, ámbito que al mismo tiempo difiere de la técnica estando, a la vez, hermanado con ella. Dicho ámbito, para Heidegger, es el arte; ya que en la actividad artística también se juegan la *tekhné* y la *poiesis*. A partir de la pregunta por la esencia del arte podemos llegar a otra comprensión de la técnica como no instrumental. Paso que va de la voluntad de dominio a la voluntad de creación.

El arte es la posibilidad de re-conducir, de dar un viraje ya que en lo poético transesencia, acontece el *Ereignis*. En cambio, en lo *Ges-tell* se des-figura, se pervierte la *poiesis*, es decir, el modo de producir desde la creación, que es la manera en la que produce el arte.

⁵⁵ Cfr. Vattimo, Gianni. "El nihilismo y lo posmoderno en filosofía", en: *El fin de la modernidad*. Gedisa. Barcelona, 1998.

⁵⁶ Heidegger, M. *Identidad y Diferencia*. Antrophos. Barcelona, 1988. p. 57

En la obra de arte acontece la verdad como *aletheia*, que no es una verdad lógica, ni epistemológica, sino ontológica; no es adecuación, ni se basa en la certeza, ni en la representación conceptual, juego de ocultamiento y desocultamiento. La obra de arte abre y hace mundo,⁵⁷ pero también da otras posibilidades de habitar el mundo.

Es así que en el ámbito del arte, la *tekhné* no es comprendida sólo como un hacer o un producir algo sino principalmente como una forma de saber, una forma de aproximarse al mundo diferente a la del pensar metafísico o científico-técnico, ya que *tekhné* se refiere a otro modo de comprensión de la naturaleza y del mundo, que no se basa en la representación, ni en la objetivación dominadora. Esta posibilidad de re-conducir significa una modificación del pensar y del habitar, haciendo una curva que permita dar el giro del pensar calculador a un pensar meditativo-poético. Giro que al mismo tiempo nos abre a ser en el mundo y ya no sólo a estar frente (enfrentados) al mundo. Para Heidegger el peligro no es la bomba atómica o las armas de destrucción masiva como maquinarias de muerte, sino el que sigamos comprendiendo la técnica desde la voluntad de dominio, como autoimposición y no dar el viraje hacia una comprensión desde una voluntad de creación: apertura a lo salvador.

Heidegger, al preguntarse por la técnica, piensa en la urgencia de modificar nuestra relación con ella, es decir, busca la manera de entablar una relación libre con ésta, lo cual significa la posibilidad de abrimos a pensar la esencia de la técnica, ya que: "*La libertad es el ámbito del destino; lo que lleva, en cada caso, a un desocultamiento de su camino.*"⁵⁸

Que la técnica aparezca o sea el destino de la época quiere decir, que es el modo en que se desoculta el ser en la época moderna; el destino, entendido como

⁵⁷ Ver : Heidegger, M. "El origen de la obra de arte", en *Caminos de Bosque*.

⁵⁸ Heidegger, M. "La pregunta por la técnica". p. 135.

apertura histórica, se desoculta al modo del peligro, ya que lo *Ges-tell* es la forma, en que acontece el ser en la modernidad, en la culminación de la metafísica como dominio científico-técnico.

Ahora bien, se trata entonces de pensar la esencia de la técnica a partir del pensar rememorante que acontece sólo si:

*"(...) consideramos lo que esencia en la técnica , en lugar de permanecer embelesados sólo en lo técnico. Mientras concibamos la técnica como instrumento, vamos a permanecer apegados a querer dominarla y omitiremos la esencia de la técnica."*⁵⁹

No se trata de satanizar la técnica deshaciéndonos de ella, pero tampoco de dejarse absorber en lo técnico, sino más bien de tratar de entablar una actitud de "serenidad", que para Heidegger significa el poder decir sí y, al mismo tiempo, poder decir no a la técnica, a partir del tomar distancia con respecto a lo técnico; actitud que al mismo tiempo posibilita el pensar la técnica desde otro ámbito para desde ahí modificar nuestra relación y nuestra forma de aproximarnos al mundo a través de lo técnico.

Este pensar rememorante que se pone en juego con la "serenidad", permite repensar de manera originaria la técnica, es decir, a partir de la *tekhné* griega, en conjunción con la *poiesis*, es decir, con la producción entendida como creación de otras posibilidades de experiencia, y el arte, que es donde se lleva a cabo este modo de producir no provocador, para de esta manera abrírnos a otra relación con lo técnico desprendiéndonos de la comprensión instrumental dominadora. Sin embargo, Heidegger señala que: "En su esencia la técnica es un destino, dentro de la historia del ser de esa verdad del ser que reside en el olvido."⁶⁰

⁵⁹ *Ibid.* p. 144.

⁶⁰ Heidegger, M. "Carta sobre el humanismo", en : *Hitos*. Alianza. Madrid,2000, p.279.

Esta verdad del ser ha quedado impensada ya que, como sostiene Sloterdijk, siguiendo el planteamiento heideggeriano, el rasgo ontológico, es decir, el modo de ser del hombre contemporáneo es encontrarse en una falta de morada⁶¹, “la errancia” o destierro, que tiene que ver con el nihilismo y la “muerte de Dios”, y que significa el vagar sin rumbo, signo del “olvido del ser” que “*deviene destino universal*”⁶² bajo la forma del dominio científico-técnico.

*“La apatridad del hombre respecto de su esencia, a medias reconocida y a medias negada es remplazada por la instauración de la conquista de la tierra como planeta y por la expansión del espacio cósmico. El hombre apátrida se deja llevar - por el éxito de sus realizaciones y por el ordenamiento de masas cada vez más grandes de su especie - (...).”*⁶³

Nos transformamos en recursos humanos, lo cual provoca una crisis del humanismo, errancia por la cual el hombre pasa del centro para dirigirse hacia la X. Para Sloterdijk, la errancia es un efecto de la comprensión metafísica del ser, la cual se aproxima al mundo por medio de categorías a través de las cuales:

*“Dividen a los entes en subjetivos y objetivos, y colocan el alma, el yo y lo humano en un lado, y la cosa, el mecanismo y lo inhumano, en el otro. La aplicación práctica de esta distinción se llama dominación.”*⁶⁴

De acuerdo con Sloterdijk, el problema está en que no podemos seguir tratando de pensar la técnica y lo técnico a partir de las categorías de la metafísica y de sus oposiciones (verdadero-falso, cuerpo-alma, bien-mal, sujeto-objeto, etc.), así como tampoco a partir de la ontología monovalente (el ser es, el no-ser no es) acompañada de una lógica bivalente (verdadero/falso) basada en los principios de la lógica clásica (identidad, no contradicción y tercero excluido) y que son el

⁶¹ Cfr. Sloterdijk, P. “El hombre operable”, en: [www.otrocampo.com].

⁶² Heidegger, M. “Carta sobre el humanismo”, p. 279.

⁶³ Heidegger, M. *Nietzsche*, p. 320.

⁶⁴ Sloterdijk, P. “El hombre operable”, p. 3.

“fundamento” del pensar metafísico, sino que hay que salirnos de este modo de pensar ya que las categorías de la metafísica son insuficientes, para pensar y describir experiencias producidas por la técnica tales como: la información, el internet, la realidad virtual, etc. Pues estos acontecimientos pertenecen a otro orden de experiencias y modifican la noción misma de experiencia poniéndola en tela de juicio.

Se trata entonces de ir más allá de la serenidad propuesta por Heidegger, y no sólo tomar distancia frente a la técnica sino abrirnos a ver en el peligro lo salvador: *Ereignis*. De esta manera: *“La salvación no es solamente quitar un peligro; salvar significa propiamente: liberar algo en su esencia.”*⁶⁵

Liberación entendida como apertura a otras posibilidades de sentido, pero en cuanto no sesgar nuestra mirada a ver en la técnica sólo el dominio científico-técnico (comprensión aún metafísica) sino entender lo salvador como posibilidad de ver en la técnica un espacio de modificación y de ampliación de nuestra experiencia, a partir de la transformación de nuestra sensibilidad. Modificar también nuestra forma de habitar el mundo, al pensar la técnica con otras categorías, dejando de lado la dominación. Cambiando la perspectiva hacia el horizonte de la creación y del juego, damos lugar a inventar experiencias inéditas. De esta manera, como sostiene Vattimo:

*“Escuchar el llamado de Ges-tell como “primer centelleo del Ereignis” quiere decir pues disponerse a vivir radicalmente la crisis del humanismo, lo cual no significa (...) abandonarse sin reservas a las leyes de la técnica. a la multiplicidad de sus “juegos”, a la vertiginosa concatenación de sus mecanismos.”*⁶⁶

Significa la posibilidad de un rebasamiento (*Verwindung*) de la metafísica y de su culminación como Ges-tell, estado de convalecencia que nos permite hacer una

⁶⁵ Heidegger, M. “Construir, habitar, pensar”; en: *Filosofía, ciencia y técnica*. p.205.

⁶⁶ Vattimo, Gianni. “La crisis del humanismo”, en: *El fin de la modernidad*. Gedisa. Barcelona, 1998; p.45.

distorsión de las categorías metafísicas, viraje hacia otras formas de pensar no dominantes sino creativas, lúdicas, basadas en la imaginación, la invención y la experimentación.

Aunque Heidegger sugiere pensar la esencia de la técnica dando un viraje hacia el ámbito del arte, sin embargo, no llega a vislumbrar las posibilidades afirmativas que residen en la técnica moderna, suscribiéndose sólo a su comprensión instrumental y de dominio, dejando sin pensar que la transformación del actual estado de cosas no depende de la negación de la técnica, sino de comenzar a comprender a la misma, ya no a partir de la instrumentalidad, sino del juego y de la creación; Heidegger parece plantear un abandono de la técnica y de lo técnico, una vuelta a la naturaleza y a la técnica artesanal, lo que no le permite pensar en ir más allá de esta comprensión instrumental de la técnica moderna para de esta manera poder plantear otra forma de ser-con la técnica y en lo técnico sin necesidad de su abandono. Si bien es cierto que, a partir del *Ereignis* se abre la posibilidad de repensar la técnica desde otro ámbito, no-dominante que sería el artístico, sin embargo Heidegger no explora estas posibilidades, estos juegos y puentes que ya en su tiempo se tendían entre arte y técnica, tal es el caso del cine y la fotografía. De ahí la importancia de hacer la reflexión sobre la técnica en conjunción con la actividad artística, que es donde se lleva a cabo su carácter afirmativo, como posibilidad de creación de nuevas o diferentes formas de experiencias. Posibilidad señalada por Heidegger, pero llevada a cabo en los planteamientos que elabora Benjamin, cuyo hilo conductor se desarrolla tejiendo el vínculo entre arte y técnica, mismo que le permite pensar la posibilidad de una técnica lúdica, sobre la cual nos detendremos en el apartado siguiente.

1.3. BENJAMIN Y LA TÉCNICA LÚDICA

I

*“No sé si filósofo alguno ha soñado con
una sociedad para distribución de
Realidad Sensible a domicilio.”*

Paul Valéry

Walter Benjamin parte del concepto de reproductibilidad técnica de la obra de arte para llevar a cabo su reflexión sobre la técnica, a partir del cual, no sólo replantea la forma de comprensión del arte sino al mismo tiempo piensa desde otro horizonte nuestra concepción de la técnica.

Ya que con la reproductibilidad técnica se modifica la noción de creación artística y se dejan de lado las categorías de la estética clásica y romántica tales como: creatividad, originalidad, autenticidad, unicidad, genialidad. Estas categorías dejan de ser operantes para las artes de la reproductibilidad técnica, lo que supone una destrucción del aura de las obras, es decir, la destrucción de las categorías estéticas. Así Benjamin parte de las artes que son producto de la reproductibilidad, la fotografía y el cine.

Con la fotografía no sólo se da una modificación de la forma de producción de imágenes, al ser cambiada la manualidad por la visibilidad, en cuanto la mano es descargada por el ojo, con la fotografía la creación es llevada a cabo por medio de la interacción entre el ojo y la lente, pero también las imágenes fotográficas al ser reproducibles comienzan a crear e inundar un nuevo espacio: espacio visual de la ubicuidad de la imagen.

De esta manera la reproductibilidad supone la destrucción de la autenticidad y la originalidad de la obra, ya que ante la fotografía y el cine no cabe preguntarse cuál es la obra original, ya no hay original sino diseminación pues son obras que surgen siendo reproducibles y en este sentido, una reproducción no es una copia, no es una imitación, ni una falsificación.

*"La reproductibilidad técnica de las obras de cine tiene su base directamente en la técnica de su producción."*⁶⁷

Su ser reproducible no le viene desde fuera como en la pintura o la escultura, sino que tanto el cine como la fotografía son producidos para ser reproducidos o como diría Valéry poseen la cualidad de la ubicuidad. Por otra parte, la destrucción del aura (destrucción de las categorías de la estética romántica) dada con el surgimiento de las artes de la reproductibilidad técnica plantea, como ya hemos señalado, no sólo una modificación en las técnicas y formas de la creación artística sino al mismo tiempo una modificación de su recepción: modificación de la sensibilidad, ya que la reproductibilidad al multiplicar las obras permite su recepción masiva, aproximando la obra al espectador; con la destrucción del aura, la unicidad y durabilidad ligados al valor de culto de la obra ceden el paso a la fugacidad y repetibilidad del valor de exhibición.

Contrario a lo que piensa Susan Sontang,⁶⁸ el que para Benjamin la fotografía y el cine sean obras que ya no responden o poseen los valores de autenticidad, originalidad, unicidad y perennidad es un aspecto positivo, que se refiere a que con la reproductibilidad técnica se da una modificación de la comprensión del arte y con esta una crítica y ruptura con las categorías de la estética romántica. Lo que Benjamin estaría señalando es la imposibilidad de seguir pensando al arte con las mismas categorías (tanto para la creación como para recepción) ya que éstas se han vuelto inoperantes para juzgar a la fotografía y el cine.

La reproductibilidad técnica posibilita la aproximación del receptor a la obra: la inserción del arte en los espacios cotidianos: ubicuidad. Pero también marca la

⁶⁷ Benjamin, Walter. *La Obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Itaca. México, 2004; p. 100, nota 2.

⁶⁸ Cfr. Sontang, Susan. *Sobre la fotografía*. Eudeba. Barcelona, 1996.

aparición de otra forma de recepción: *"con la fotografía, el valor de exhibición comienza a vencer en toda línea al valor ritual."*⁶⁹

Con la fotografía el arte deja de servir a los fines de culto y deja de estar subsumido a la función religiosa, que para Benjamin había sido secularizada por la estética romántica a partir de la categoría de autenticidad de la obra, pero al disolverse ésta con la reproductibilidad técnica del arte, éste se libera del valor de culto para adquirir un valor de exhibición y una función estética (que es la que con el tiempo será accesoria para dar paso a una función política). Con la fotografía y el cine la fugacidad y posible repetibilidad de la obra (ubicuidad) se imponen a la unicidad y la durabilidad.

⁶⁹ Benjamin, W. *La obra de arte* Tesis VII, p.58.

II

*"El tiempo y el espacio murieron ayer.
Nosotros vivimos ya en el absoluto, porque
hemos creados la eterna velocidad omnipresente."*

Manifiesto futurista.

Para Benjamin el concepto de reproductibilidad técnica no sólo nos permite repensar el quehacer artístico sino al mismo tiempo y, por el mismo sendero, abrimos a otra comprensión de la técnica: segunda técnica o técnica lúdica. Esta segunda técnica, que es la técnica moderna, nos abre a otras posibilidades de experiencia que no estaban en la técnica antigua, ya que ésta era una técnica que tenía como fin el dominio de la naturaleza, la explotación y la destrucción (voluntad de dominio). Por su parte, la segunda técnica o técnica lúdica pone en juego la voluntad de creación, basándose en la experimentación y en el juego. Para Benjamin el problema de la técnica radica en que seguimos comprendiendo y utilizando a la técnica moderna como si fuera la técnica antigua que responde a la forma del dominio, en este sentido señala que:

“El origen de la segunda técnica hay que buscarlo allí donde, por primera vez y con astucia inconsciente, el ser humano empezó a tomar distancia frente a la naturaleza. en otras palabras , hay que buscarlo en el juego.”⁷⁰

Pero también en el arte, ya que éste es quien nos enseña el manejo de la nueva técnica, en este contexto, la fotografía y por supuesto el cine son producto y ejemplo de las posibilidades de la segunda técnica, a partir de la cual se modifica la concepción del arte y las formas de hacer arte, pero al mismo tiempo es éste el que abre la posibilidad de ejercitarnos en el uso de la técnica lúdica: fotografía y cine, pero también podríamos pensar en escuelas como la Bauhaus que revolucionó la comprensión del diseño gráfico e industrial uniendo el valor estético al funcional. Esta modificación de la comprensión de la técnica dada con en el planteamiento de la técnica lúdica, abre al mismo tiempo la posibilidad de comprender a la técnica como búsqueda de creación de experiencias inéditas a partir de la interacción armónica entre la naturaleza y el hombre, que significa otra manera de aproximarnos al mundo a partir de la imaginación, la invención y la experimentación. Este carácter lúdico no sólo se suscribe al ámbito de la técnica, sino que busca abrirnos a una relación lúdica con el mundo: paso de la voluntad de poder como dominio científico técnico, a la voluntad de creación. En este sentido la técnica lúdica no busca ya un dominio sobre la naturaleza, como sí lo hacía la primera técnica, sino más bien exige y plantea una *“interacción concertada entre la naturaleza y la humanidad,”⁷¹* lograda a partir del juego y la experimentación que tienen como fin la creación de posibilidades de experiencia que modifiquen y amplíen nuestra sensibilidad y al mismo tiempo amplíen nuestra comprensión del mundo y de la vida.

“Esta segunda técnica es un sistema en el que el dominio de las fuerzas sociales elementales constituye la precondition del juego con las fuerzas naturales.”⁷²

⁷⁰ Ibid., Tesis VI, p. 56.

⁷¹ Ibidem.

⁷² Ibid., nota 4, p.102.

A diferencia de la reflexión heideggeriana sobre la técnica, el planteamiento de Benjamin se dirige a replantear nuestra forma de utilizar y comprender la técnica, a darnos cuenta que la técnica lúdica (que es la técnica moderna) posee otras características y que surge en condiciones distintas de las que dieron origen a la primera técnica. En este sentido al seguir comprendiendo a la técnica lúdica como a la primera técnica, ésta es sofocada en sus posibilidades afirmativas.

En esta misma brecha Sloterdijk plantea que, más que negar a la técnica moderna, hay que pensarla desde un ámbito no dominante, que es tal vez como sugiere Heidegger, pero de manera más clara Benjamin, afirmando el ámbito del arte y del juego. Sloterdijk, distingue lo que sería la técnica dominante, que comprende tanto a las herramientas simples, como a las máquinas a la cual denomina "alotecnología", que se basa en el dominio, en el forzar y provocar a la materia: la naturaleza. Y, por otro lado, al igual que Benjamin plantea una técnica lúdica, Sloterdijk sugiere la idea de pensar en una "homeotecnología", que busca entablar una relación no-dominante, saliendo de las categorías del pensar metafísico en la interacción concertada (armónica) entre la naturaleza y la humanidad, entre el hombre y los sistemas de aparatos, a partir de la disolución de la oposición sujeto-objeto, ya que:

*"En la edad de las segundas máquinas, la "acción" retrocede y es reemplazada por operaciones de la punta de los dedos."*⁷³

Donde operar significa jugar-con, y deja de ser actuar-sobre; ruptura de la relación de dominación apertura a la posibilidad de relación armónica, lúdica y creadora.

Por su parte, el arte entraría en relación con ambas formas de técnica, ya que el arte para Benjamin es *mimesis*. De esta manera, el concepto de *mimesis* para

⁷³ Sloterdijk, Peter. "El hombre operable" en: [www.otrocampo.com]

Benjamin tiene dos vertientes, vinculadas cada una a las dos formas de técnica. Por un lado la *mimesis* es apariencia, estando en relación con la primera técnica, pero también con el valor cultural del arte; por otro lado la *mimesis* como juego, relacionada con la segunda técnica y con el valor de exhibición que adquiere el arte al desaparecer el aura de las obras y que para Benjamin quizás después sea un valor accesorio transformándose en un valor político: politización del arte. Este factor juego se da como un fortalecimiento del arte, al lado del cual surgen la fotografía y el cine, así como la posibilidad de una función social del arte, que a partir de la técnica lúdica establezca un equilibrio entre el hombre y el aparato; el fotógrafo juega con la cámara y ésta más que una herramienta viene a ser un juguete.

Para Benjamin el arte producto de la segunda técnica es una *mimesis* perfeccionada, es un mostrar algo, un recrear algo no una copia sino que: "*El que imita hace que una cosa se vuelva presente*", en este sentido el que imita juega "a ser la cosa."⁷⁴ En este sentido, lo decisivo en la fotografía es la relación entre el fotógrafo y su técnica, la forma en que el fotógrafo ejecuta su instrumento: la cámara.

*"La naturaleza que habla a la cámara es distinta de la que habla a los ojos; sobre todo porque un espacio elaborado inconscientemente aparece en lugar de un espacio elaborado con consciencia."*⁷⁵

Ya que por medio de la cámara podemos captar cosas que para el ojo no son perceptibles, cosas que se nos escapan a simple vista. De esta manera la cámara se convierte en una prolongación, en una prótesis del ojo, de la mirada, que transforma la mirada, mostrando el inconsciente óptico, que a su vez implica una modificación del aparato perceptivo y de la sensibilidad, ya que nos enseña a ver de

⁷⁴ Benjamin, W. *La obra de arte.....*, apéndice 2

⁷⁵ *Ibíd.*, Tesis IV .

otras maneras, nos hace detener la mirada para ver cosas que cotidianamente pueden pasar desapercibidas, mostrando lo gratuito, lo efímero y azaroso.

De esta manera, en el acto fotográfico se ponen en juego la mirada del fotógrafo, y el programa de la cámara a través de cual pasa el objeto fotográfico, puesta en juego en la que según Baudrillard:

*"La máquina hace lo que el hombre quiere que haga, pero este sólo ejecuta a su vez, lo que la máquina esta programada para hacer."*⁷⁶

Por lo cual, la cámara o mejor dicho el programa de la cámara anularía la intencionalidad del fotógrafo, anulando su mirada e imponiéndole la del programa; por el contrario para Flusser⁷⁷ más en el sentido de la segunda técnica, la fotografía surge de la unión entre la intencionalidad del fotógrafo y el programa de la cámara. Interacción en donde la experimentación, que es el juego que lleva a cabo el fotógrafo con la cámara, reside en poder lograr algo que no estaba en el programa: innovación como posibilidad de creación de experiencias inéditas. De ahí que:

*"En el cine, el factor apariencia ha dado su lugar al factor juego, que está en alianza con la segunda técnica."*⁷⁸

Como ya señalamos, el juego es el factor que fortalece al arte, en la lucha-tensión entre las intenciones del operador/jugador y las funciones del programa inscritas en el aparato: cámara/juguete.

⁷⁶ Baudrillard, Jean. *La transparencia del mal*. Anagrama. Barcelona, 1991; p. 63.

⁷⁷ Cfr. Flusser, Vilém. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Trillas. México, 2002.

⁷⁸ Benjamin, W. *La obra de arte....*, nota 10, p. 106.

III

*“Piensa en el universo como una estructura simultánea.
Todo lo que ha sucedido alguna vez, todos los hechos
que sucederán alguna vez, ocurren al mismo tiempo.
Nuestro sentido de la propia identidad, la corriente de
las cosas que nos rodean son una especie de ilusión óptica.*

J.G. Ballard.

La fotografía, al modificar nuestro aparato perceptivo, modifica nuestra comprensión del tiempo y del espacio, abriendonos a otra forma de temporalidad similar a la del eterno retorno. En su obra *Así habló Zaratustra*, Nietzsche describe el eterno retorno como una visión, de un camino que se abre hacia atrás y que dura una eternidad, pero también se abre hacia adelante durando otra eternidad. Ambos caminos convergen entrecruzándose en el instante. En el instante, en el aquí y ahora, se juega la eternidad; eternidad del instante entendida como conjunción de presente, pasado y futuro, y en donde la eternidad es la posibilidad de afirmación del instante en su literalidad;⁷⁹ en este sentido la fotografía señala algo para ser visto: el acontecimiento, el instante. Se fotografía lo que está condenado a desaparecer, lo finito, lo efímero pero que, sin embargo, quiere afirmarse y conservarse para la eternidad en su literalidad. La fotografía presenta una imagen inmóvil, que es paradójica ya que por un lado en ella se confunden lo real y viviente de los personajes como objetos fijos, pero por otro lado se abre a la movilidad, al campo ciego y dinámico; la fotografía más que fijar los objetos nos obliga a fijar la mirada en ellos, no simula ni el tiempo, ni el movimiento, por eso es inmóvil, sino que señala y muestra el instante.

⁷⁹ Cfr. Nietzsche, F. “De la visión y del enigma”, en *Así habló Zaratustra*.

Si bien en un primer momento con la fotografía y posteriormente con el cine se da una modificación de la visión objetiva del mundo y, como señala Virilio surge una estética de la desaparición primero con la instantánea fotográfica y después con la secuencia cinematográfica. Modificación de la sensibilidad dada a partir de la transformación de nuestra recepción que es al mismo tiempo transformación de nuestra experiencia del mundo.

De esta manera, si con la fotografía lo que se reveló fue el inconsciente óptico efecto del retardador y del zoom, mostrando cosas imperceptibles para la mirada desnuda; con el cine se crea un efecto de shock, provocado por la velocidad de las sucesión de las imágenes.

La imagen adquiere una cualidad táctil al dejar de ser estática, es decir, se modifica nuestra recepción de ser visual (imagen estática) a ser táctil (imagen-movimiento). Modificación de la temporalidad, pérdida de la duración que suponía una comprensión del tiempo como profundidad -- en una clara relación con la perspectiva del renacimiento y su concepción de espacio como profundidad -- paso a la sucesión de la imagen-móvil cinemática, velocidad efecto del motor cinematográfico a partir de la cual desaparecen las imágenes. El flujo de las imágenes sustituye al flujo del pensamiento.

La recepción táctil que es la que se abre con el cine, pero que ya estaba en la arquitectura y en la Bauhaus, parte de la distracción y el acostumbramiento a diferencia de la recepción visual que parte de la contemplación y del recogimiento, actitud ligada al valor de culto del arte, de esta manera: "*La recepción táctil no acontece tanto por la vía de la atención como por la del acostumbramiento.*"⁸⁰

⁸⁰ Benjamin,W. *La obra de arte.....*, Tesis XVIII, p. 94.

Las imágenes, las secuencias cinematográficas llevan lo visual a lo táctil: tensión. Con el motor cinematográfico se da una modificación de la visión, paso de la percepción natural a una percepción cinematográfica. El cine expresa una perspectiva en el tiempo no en el espacio, negación del espacio por el relieve del tiempo: modificación de la experiencia como espacio-temporal.

Las obras de la reproductibilidad técnica, el cine y la fotografía producto de la técnica lúdica, plantean una modificación de la creación y la recepción del arte, dando el paso de una función ritual y un valor de culto a una función estética y a un valor de exhibición que al mismo tiempo supone el paso de una recepción visual a una recepción táctil, que para Benjamin era un paso previo para abrirnos a una función política del arte o politización del arte, posibilidad que es sofocada cuando el cine y la fotografía dejan de formar parte del arte de vanguardia para integrarse a la "industria cultural" que como señalan Horkheimer y Adorno:

*"Cuanto más completa e íntegramente las técnicas cinematográficas dupliquen los objetos empíricos, tanto más fácil se logra hoy la ilusión de creer que el mundo exterior es la simple prolongación del que se conoce en el cine."*⁸¹

Con lo cual el mundo se convierte en espectáculo, indistinción entre la vida y el cine, atrofia de la sensibilidad, de la imaginación y la espontaneidad; programación de la conducta efecto de la contaminación visual, de los estereotipos y la publicidad, en donde la recepción masiva iguala a los hombres por medio de su aislamiento: forclusión.⁸² Experiencia que exploraremos en el siguiente capítulo, abordandola a partir de las nuevas técnicas en cuya experimentación -- paradójicamente -- se disuelven y al mismo tiempo se afirman algunas categorías metafísicas.

⁸¹ Horkheimer, M y Adorno, T. *Dialéctica de la Ilustración*. Trotta. Madrid, 2003; "La industria cultural", p. 171.

⁸² La forclusión se refiere a un rechazo o negación de lo real, alucinación cuyo efecto es la pérdida del mundo externo. Virilio utilizará este concepto como metáfora para describir las formas de experiencia que surgen a partir de los medios, tales como la telepresencia, internet y la realidad virtual, que para él provocan una pérdida de la realidad y del mundo exterior por el confinamiento.

2. EL ESTADO DE LAS COSAS

2.1. SIMULTANEIDAD- INSTANTANEIDAD: VELOCIDAD

I

“La separación entre presente, pasado y futuro, en cualquier sitio, ya no tiene otra significación que la de una ilusión visual .”

A. Einstein.

Automóvil. Los millones de coches de este planeta están inmóviles, y su movimiento aparente constituye el mayor sueño colectivo de la humanidad.”

J.G. Ballard.

Cada sociedad tiene, adopta o crea un sentido, su sentido del tiempo, que se traduce en la forma en que habita y se sitúa en él, la manera en que piensa y la

manera en que lo organiza y se organiza a partir de él; de ahí que toda comprensión de la temporalidad tenga que ver con modos de existencia concretos.

En la actualidad, según Attali, se abren dos formas o posibilidades de emplear y pensar el tiempo; por un lado, una comprensión en donde el hombre es utilizado por el tiempo: hombre-máquina de la producción, y por otro lado el hombre como inventor del tiempo, creador de su propio ritmo de vida.⁸³

En el tiempo de las máquinas, que es el tiempo de la producción (taylorismo), el individuo se comprende y se convierte en máquina, en herramienta y el tiempo se convierte en dinero: el tiempo es dinero de la mayor productividad en el menor tiempo. Tiempo que modela y disciplina al cuerpo a través del cronómetro no importando las horas de trabajo, sino la velocidad con que éste se realiza. Siguiendo a Attali, en la época actual, hemos pasado del tiempo de las máquinas al tiempo de las claves, que ya no es el de la velocidad de la producción, sino el de la aceleración del manejo de la información: la velocidad de la transmisión. El tiempo de las claves es el tiempo de la información que nos sitúa en un:

"(...) universo de simultaneidad absoluta, donde no transcurre ya el tiempo en un único sentido que dé al mundo; donde la duración y la lejanía no son ya sinónimos."⁸⁴

Quizá lo que escapa al planteamiento de este autor, es que, el actual estado de las cosas marcado por el tiempo y el ritmo de las claves, no se debe solamente, al tiempo de las máquinas como tiempo de la producción, sino principalmente al tiempo del motor de los transportes pero también al tiempo que se inaugura con el motor cinematográfico.

⁸³ Cfr. Attali, Jaques. *Historias del tiempo*. F.C.E. México. 1985, p. 11.

⁸⁴ *Ibid.* p. 261.

Así, aunque el reloj se convirtió en la primera prótesis masiva, dejando de ser un símbolo de poder, del poder sobre el tiempo y sobre los otros, para convertirse en un símbolo de normalidad social,⁸⁵ lo que de manera espectacular modificó la comprensión de la temporalidad fue la posibilidad de apresar el movimiento, de captar los ritmos de la vida a partir de la imagen. Gracias a la imagen cinematográfica se modificó nuestro aparato perceptivo mostrando el inconsciente óptico,⁸⁶ es decir, cosas, movimientos, gestos, que cotidianamente pasan desapercibidas ante nuestros ojos, lo gratuito, lo azaroso, lo efímero, que escapan a nuestra mirada porque no reparamos en ellos, pero no así a la captación de la cámara. El cine no sólo enseñó a ver de otra manera sino que con el paso del tiempo se convirtió en una representación más significativa de la realidad que la mirada desnuda. Ya que la cámara puede captar cosas que para el ojo son imperceptibles, la cámara se convirtió así en una prolongación del ver, en una prótesis de la mirada, que al mismo tiempo transforma la mirada, modificando nuestra sensibilidad, nuestra percepción del espacio y el tiempo, modificación de la experiencia. De esta manera para Benjamin: "(...) *una naturaleza es la que se dirige al ojo y otra la que se dirige a la cámara.*"⁸⁷

En un primer momento, el cine provocó una modificación de la sensibilidad, una modificación de la mirada, que con el tiempo devino acostumbramiento, que para Benjamin significaba el surgimiento de una nueva forma de recepción, una recepción táctil, nueva forma de ver y de vivir cotidianamente. En este sentido señala Virilio que:

⁸⁵ Ver, *Ibíd.*

⁸⁶ Ver: Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Itaca. México, 2003.

⁸⁷ *Ibíd.* Tesis XVI, p. 86.

*"Las perturbaciones de la vista provocadas por la velocidad dejan de sorprender: la ilusión locomotriz se convierte en la verdad de la vista al igual que las ilusiones ópticas se asemejan a las de la vida."*⁸⁸

Con el motor cinematográfico, la imagen deja de ser estática como lo era la imagen fotográfica o pictórica: imagen duración. Por el contrario, la imagen cinemática es una imagen-desaparición. La imagen y la temporalidad cinematográfica dejan de ser espectaculares, ya que la cámara se convierte en una prótesis a través de la que miramos las cosas y nos aproximamos al mundo; consonancia entre el ojo y el motor a partir de la cual se produce y ordena la "verdad de la vista" que configura y transforma "los ritmos de la vida".⁸⁹ El motor cinematográfico al convertirse en la prótesis visual, transformó la comprensión de la experiencia como espacio-temporal a una comprensión de la experiencia como velocidad: la disolución del espacio y el tiempo. En la imagen cinematográfica el tiempo aparece como simultaneidad entre presente, pasado y futuro, a partir de la cual el tiempo es una representación indirecta que surge de la síntesis de las imágenes. La velocidad se refiere a otra forma de temporalidad, la ritmada por el motor cinematográfico, pero también a la velocidad de transmisión de la información en los medios de comunicación. El tiempo cinemático es un tiempo expandido y discontinuo.

De esta manera, según Virilio, a la división energética entre, por un lado energía potencial (potencia) y energía cinética (movimiento), habría que añadir una tercera forma de energía: la energía cinemática, que es:

*"La que resulta del efecto de movimiento y de su mayor o menor rapidez, sobre las percepciones oculares, óptica y optoelectrónicas."*⁹⁰

⁸⁸ Virilio, Paul. *Estética de la desaparición*. Anagrama. Barcelona, 1998; p. 55

⁸⁹ *Ibid.*, p. 67

⁹⁰ Virilio, Paul. *La máquina de visión*. Cátedra. Madrid, 1998; p.80.

Con la energía cinemática, la energía se convierte en imagen y ésta a su vez en información que aparece en la pantalla; paso del tiempo lineal, del tiempo que transcurre de la narración (pasado, presente y futuro) a un tiempo de exposición tiempo-luz de la escenificación en imagen. Tiempo de exposición: proceso de captación de imágenes que es a la vez fisiológico y tecnológico, que se convierte en nuestra forma de captar la temporalidad.

El *continuum* espacio-tiempo de la cotidianidad se transforma en espacio-velocidad de la transmisión en directo, a partir de lo cual el mundo deviene información, abolición, disolución de espacio y tiempo por la afirmación de la velocidad de la luz, que relativiza la duración y la extensión: aplanamiento de la experiencia análogo al aplanamiento de la imagen proyectada en la pantalla.

"En realidad, el orden de la velocidad (absoluta) es entonces un orden de la luz en el que los tres tiempos clásicos se vuelven a interpretar en un sistema que deja de ser exactamente el de la cronología."⁹¹

El exceso de tiempo anula la comprensión de la temporalidad como duración, como ocurrir y el mundo de la electricidad nos abre al mundo de la velocidad de la luz, tiempo instantáneo de un mundo espacio-temporal. La velocidad es un efecto de la energía cinemática, que produce la alucinación espacio-temporal: picnolepsia⁹² del instante, en la que el tiempo deja de ser tiempo de duración por la aceleración. La aceleración desvanece, desaparece el instante. Paso de la comprensión del tiempo-materia geofísico y un instante como profundidad y duración a un instante y una temporalidad de la desaparición efecto de la aceleración: accidente del tiempo. De esta manera señala Virilio que:

⁹¹ Virilio, Paul. *La inercia polar*. Trama editorial. Madrid, 1999; p. 65.

⁹² La picnolepsia (*pyncnos*, frecuente) se refiere a una forma de epilepsia infantil, que se manifiesta a partir de ausencias frecuentes. Para Virilio es una metáfora que le ayuda a describir la experiencia efecto de la velocidad como una atrofia de la memoria.

"(...) el desarrollo de las altas velocidades técnicas dará por resultado la desaparición de la conciencia en cuanto percepción directa de los fenómenos que nos informan sobre nuestra propia existencia."⁹³

La velocidad produce una atrofia de la sensibilidad, una atrofia de nuestra percepción del instante ya que la movilidad extrema de las imágenes paradójicamente provoca una inercia del tiempo. Estado de inercia que borra el espacio, preeminencia de la imagen sobre el acontecimiento, abolición del aquí y el ahora de la experiencia, donde sólo resta el ahora, ahora de la imagen que sustituye así a la acción por la espectación: inmovilización.

⁹³ Virilio, P. *Estética de la desaparición*, p. 120.

II

“Tiempo Internacional Estándar ¿Es el tiempo una estructura mental obsoleta que heredamos de nuestros lejanos antepasados, quienes inventaron el tiempo serial como medio de descomponer una simultaneidad que eran incapaces de entender como un todo? Habría que acabar con la unidad del tiempo y cada uno debería de establecer el suyo propio.”

J.G. Ballard

Cuando el mundo deviene información, el tiempo se transforma en tiempo mundial; anulación del tiempo local, tiempo cronológico por la sincronización de las temporalidades. Éste tiempo mundial ya no es el tiempo histórico sino el de la instantaneidad, la ubicuidad y la inmediatez de las transmisiones; temporalidad cinematográfica del eterno-presente de la simultaneidad. Simultaneidad del tiempo que anula la temporalidad entendida como sucesión pasado-presente-futuro, a partir de la cual el mundo aparece en la pantalla como un “Paisaje de acontecimientos” co-presentes.

*"Si el tiempo es la historia, la velocidad es solamente su alucinación, una alucinación perspectiva que estropea el sentido del relato, de la acción, en beneficio de la sola sensación."*⁹⁴

Como habíamos señalado, el tiempo deja de ser un tiempo extensivo, el de la historia, la narración o el calendario; transformándose en tiempo que se expone, tiempo intensivo de la imagen, cronoscopia del eterno-presente, ubicuo y simultáneo; alucinación provocada por la velocidad que anula nuestra percepción del tiempo, anulación del tiempo cronológico por una destrucción o desaparición de nuestras sensaciones pasadas, por lo cual es imposible tender una secuencia: picnolepsia, discontinuidad de los instantes en donde ya no importa su duración, es decir, su profundidad. Según Virilio:

*"(...) el instante sería como la percepción ilusoria de una estabilidad, claramente revelada por la prótesis técnica."*⁹⁵

El tiempo intensivo deja de ser el del instante y pasa a ser el de la instantaneidad de la transmisión de la información y de la imagen en "tiempo real". La velocidad se convierte en vehículo para ver y aprehender la realidad, no sólo para desplazarse. De acuerdo con Virilio, después de la revolución de los transportes físicos, terrestres, aéreos, marítimos y espaciales, que da lugar a la revolución de la velocidad como aceleración del desplazamiento, se desencadena la revolución de las transmisiones, revolución cibernética, llevada a cabo por la televisión, la teleacción y la telepresencia.

La energía cinemática, es la energía de las informaciones o, mejor dicho, energía cibernética en velocidad cuya materia prima esta en la visión y donde viajar se convierte en producir imágenes: paisaje de acontecimientos. De esta manera, el

⁹⁴ Virilio, Paul. *Un paisaje de acontecimientos*. Paidós. Buenos Aires, 1997; p.132.

⁹⁵ Virilio, P. *Estética de la desaparición*, p.124.

motor del automóvil y el motor cinematográfico efectúan la misma función: la transmisión, de cuerpos y de información.

*"(...) ferrocarril, coche, jet, teléfono, televisión... nuestra vida entera transcurre en la prótesis de los viajes acelerados, de los que ya ni siquiera tenemos conciencia..."*⁹⁶

Sino ausencia, picnolesia efecto de la velocidad de la transmisión, de la ubicuidad y la instantaneidad de la imagen, en donde los acontecimientos dejan de generar información, ya que ahora la información es la que produce los acontecimientos: realidad artefactual. Realidad teletópica "en directo" que sustituye a la realidad tópica del acontecimiento. De esta manera:

*"(...) la información surge como energía con todas las de la ley: energía en imagen y en sonido, energía del tacto y del contacto a distancia..."*⁹⁷

Este no-lugar de la teletopía sustituye la contigüidad por una continuidad en tiempo real. Tiempo intensivo de la telecomunicación, cuyo efecto es la inercia domiciliaria; desdoblamiento del tiempo en instante-presente e instante-telepresente.⁹⁸ El cuerpo deja de ser un vehículo metabólico que se identifica y marca su propia velocidad. Paso de la velocidad como desplazamiento de los cuerpos y de los vehículos (automóvil, ferroviario o aéreo) a la velocidad estática (inercia) del vehículo audiovisual, del último vehículo: la imagen. *"Una imagen en tiempo real que viene a suplir el espacio en que se desplaza todavía el coche."*⁹⁹

⁹⁶ *Ibíd.*, p. 68.

⁹⁷ *Ibíd.*, p. 199.

⁹⁸ Cfr. Virilio, P. *Un paisaje de acontecimientos*, p. 69.

⁹⁹ Virilio, P. *La inercia polar*, p.29. Habría que señalar que también la velocidad de los vehículos es una velocidad de inercia, de confinamiento diferente al desplazamiento de los cuerpos. Un ejemplo de esto sería la novela *Crash* de J. G. Ballard (Minotauro, Barcelona, 1996), en donde el auto al devenir prótesis del desplazamiento crea al mismo tiempo un efecto de forclusión al dar lugar a una nueva forma de hábitat o espacio protésico, pero también por la velocidad provoca picnolesia frente al mundo circundante.

Tele-realidad, efecto de la telepresencia en tiempo real que no quiere decir presencia real. Sustitución del espacio real, de lo objetivo, de la presencia, del lugar y del territorio, por una desrealización, a partir de la cual el mundo se vuelve transparente, efecto electro-óptico de la alta definición y acústico de la alta fidelidad: estética de la desaparición.

Contaminación de la extensión, pérdida del suelo, de la tierra, inmovilidad, síntoma de atrofia de la sensibilidad. De esta manera, si con la primera revolución de la velocidad, la revolución de los transportes (siglo XIX) por la cual el hombre pasó de ser móvil a ser automóvil (prótesis de desplazamiento), con la segunda revolución, la revolución de las transmisiones (siglo XX) el hombre se transforma en motil. Motilidad que se reduce a la respuesta a estímulos: inercia, efecto de aletargamiento de la actividad corporal, lograda gracias a las prótesis técnicas: elevadores, escaleras eléctricas, bandas de movimiento, automóviles, que paulatinamente convierten en obsoleto el movimiento y el desplazamiento de los cuerpos y que, afirma Virilio:

“Gracias a la tecnología informática, gracias al cálculo estamos en vías de reemplazar las sensaciones. Nos enfrentamos con la reconstrucción de la fenomenología de la percepción por parte de la máquina.”¹⁰⁰

Forclusión: pérdida de la exo-centralidad del espacio, olvido de la exterioridad y la extroversión y aumento de la ego-centralidad, introversión, auto-referencialidad, que es al mismo tiempo pérdida de la experiencia del movimiento. Similar al estado de coma, desaparición del mundo exterior por la inercia, el confinamiento domiciliario, en donde ya no es necesario salir al mundo, estar en el mundo ya que éste aparece como un “paisaje de acontecimientos” a través de la pantalla.

¹⁰⁰ Virilio, Paul. *Amanecer crepuscular*. F.C.E. Buenos Aires, 2003; p. 152.

Pérdida del espacio real por el no lugar de la imagen teletransmitida, no separabilidad mediática en donde la realidad se vive como un presente intensivo, en la exposición y sobreexposición de la imagen. De esta manera:

*"Cuanto más crece la velocidad, tiende el control a suceder el entorno mismo: el tiempo real de la interactividad reemplaza definitivamente al espacio real de la actividad corporal."*¹⁰¹

La velocidad, como piensa Virilio, se convierte en la vejez del mundo, estado de esclerosis múltiple por el cual, el espacio-tiempo de la experiencia es sustituido por el no-lugar técnico, por un trayecto sin trayectividad de la imagen, gracias a lo cual el mundo gira, aparece alrededor de la silla. Ya no hay que salir al mundo. La experiencia del mundo es ahora una experiencia de la interactividad a domicilio. Forclusión, sensación de estar encerrado, inercia polar efecto de la presión dromosférica, dada por la compresión del tiempo como tiempo real, pero también presión sobre el espacio real de la sucesión por la liberación de un tiempo real de la simultaneidad, tiempo total: tiempo como todo.

Advenimiento de un tiempo mundial que ya no es el de la historia o el de la vida cotidiana; tiempo luz que tampoco es ya el tiempo de la luz del día, el tiempo de la luz natural, sino el de los fotones. Tiempo que se expone como imagen: Hiperrealidad producto de la velocidad, de la instantaneidad, con que aparecen las imágenes que, como sostiene Baudrillard:

*"(...) cabe suponer que la aceleración de la modernidad técnica, incidental, mediática, la aceleración de todos los intercambios, económicos, políticos, sexuales, nos ha conducido a una velocidad de la liberación tal que nos hemos salido, de la esfera referencial de lo real y de la historia."*¹⁰²

III

¹⁰¹ Virilio, P. *La inercia polar*, p. 125.

¹⁰² Baudrillard, Jean. *La ilusión del fin*. Anagrama. Barcelona, 2004; p.9

“Lo que nuestros hijos han de temer no son los coches o las autopistas del futuro, sino el placer con que trazamos los parámetros más elegantes de sus muertes futuras.”

J.G. Ballard

Velocidad de la liberación, que nos libera del espacio-tiempo de la duración, olvido de la exterioridad espacio-tiempo, egocentrismo: tiempo intensivo, para el cual lo que importa es el instante presente (tele-presente), instante fractal y picnoléptico. Desustanciación del instante, ya que si todo es movimiento, todo es al mismo tiempo accidente.¹⁰³ La velocidad es ahora la velocidad del vehículo automóvil, velocidad en donde se pone en juego el imaginario, por lo cual podemos percibir el movimiento como un milagro, en la integración de espacio y el tiempo, que al anular las distancias redujo el mundo a su imagen. Todo viaje, toda forma o medio de transporte supone, por la velocidad una anulación o desaparición del espacio: no-lugar. En este sentido, según Virilio:

“El advenimiento del motor, al permitir a la mayor cantidad de personas tener una vida más larga, creó una aprehensión del tiempo, la de un exceso de tiempo ligado a una menor cantidad de movimientos del cuerpo pesado y a la naturaleza diferentes rendimientos motores, cierta ociosidad que al relativizar nuestras acciones relativiza también nuestros pensamientos.”¹⁰⁴

Pérdida de experiencia del movimiento, el movimiento ya no se vive porque ya no tiene que ver con el desplazamiento corporal, sólo de ve. Deslocalización que culmina en una anorexia de pensamientos, en una estética de la desaparición de los acontecimientos. Narcosis de la percepción, entumecimiento, inconsciencia y apatía similar al estado de shock después de un accidente automovilístico.

¹⁰³ Ver: Virilio, P. *Estética de la desaparición*, p. 118

¹⁰⁴ Virilio, Paul. *El arte del motor*. Manantial. Buenos Aires, 1996; p.92.

Así, retomando el planteamiento del escritor de ciencia ficción J.G. Ballard, para quien el automóvil se convierte no sólo en una metáfora sexual, sino también de la vida en la sociedad contemporánea, siendo la imagen emblemática del siglo XX, ya que en él se conjugan y sintetizan los aspectos de la vida moderna: la velocidad, la publicidad, la producción en serie, la posibilidad de viajar acompañado. Elementos que se ponen en juego en la autopista, ya que:

*"Allí vemos con toda claridad la velocidad de nuestra época, su extraña relación de amor con la máquina y, posiblemente, con su propia muerte y destrucción."*¹⁰⁵

Pero quizá, de manera más clara en el efecto de la velocidad: el accidente, ya que en él además del efecto de shock y del entumecimiento de los sentidos, se da una redefinición del tiempo y el espacio, que supone una alteración y una atrofia de la sensibilidad.¹⁰⁶

El accidente se convierte así en otro emblema de nuestra experiencia posmoderna de la espectacularidad: paisaje de acontecimientos, en presente continuo. Redefinición del tiempo y del espacio y modificación de la sensibilidad: apatía estado en el cual nos postramos frente al televisor que nos proyecta un recorrido por "el museo del accidente".

Desaparición del instante, instante sin duración, ya que éste se desvanece gracias a la velocidad a la que aparecen las imágenes volviéndose indiferente; el instante no es aquí lo que pensaba Nietzsche, como eterno retorno o Bataille con el tiempo de

¹⁰⁵ Ballard, J. G. "El coche del futuro", en : *Guía del usuario para el nuevo milenio*. Minotauro. Barcelona, 2002; p. 285.

¹⁰⁶ Ballard, explorara la cuestión del accidente y el automóvil en su novela *Crash*, en donde el auto aparece como una prótesis sexual convirtiéndose en el único lugar para el coito, explorando así las posibilidades que existen entre el sexo y el automóvil; y en donde el accidente adquiere un significado sexual, ya que el choque es percibido como un "acontecimiento fertilizante". Para más detalles consultar: Ballard, J.G. *Crash*. Minotauro. Barcelona, 1996. También existe una adaptación al cine realizada por David Cronenberg (Canadá, 1996)

juego¹⁰⁷ . En el actual tiempo de las claves se da una fabricación del tiempo, dentro de la cual *"la realidad del tiempo"* es sustituida por su publicidad¹⁰⁸ .

Organización del tiempo libre por la industria cultural, que no significa tiempo de ocio. El tiempo de ocio es la posibilidad de un tiempo de ruptura respecto del tiempo del trabajo, de la producción. El tiempo de Ocio niega la división y la organización del tiempo del trabajo y es lo otro del tiempo libre ya que este último ya está contemplado y responde a la división del tiempo de las claves y de la producción. El ocio se sitúa al margen de esta división y nos abre a otra forma de tiempo, a la posibilidad de apropiación, posibilidad de incorporar el instante ya que, como sostiene Attali, cada acontecimiento marca su propio ritmo y su propia duración, de manera tal que si por la velocidad el instante se desvanece, se borra es por una atrofia de la memoria: picnolepsia.

*"Se ha dicho que la velocidad es una causa de muerte de la que somos no sólo responsables sino, además creadores e inventores."*¹⁰⁹

Se trata ahora de partir de la creación de un tiempo de sí, de un propio tiempo. Recuperar la memoria para poder afirmar el instante incorporándolo, dejándolo discurrir a su propio ritmo.

¹⁰⁷ Para una explicación mas detallada , ver el apartado 1.1 de esta investigación.

¹⁰⁸ Cfr. Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Pre-textos. Valencia, 2003; p. 137.

¹⁰⁹ Virilio, P. *Estética de la desaparición*, p. 118.

2.2. REALIDAD-HIPERREALIDAD: SIMULACIÓN

I

*"(...) así nos alimentaremos de imágenes visuales
o auditivas y que nazcan y se desvanezcan
al menor gesto, casi un signo."*

Paul Valéry

Paul Valéry celebraba el acontecimiento hecho posible por la técnica, de producir una *"realidad sensible a domicilio"*¹¹⁰, es decir, la cualidad de ubicuidad que adquiriría el arte a partir de su reproductibilidad técnica, acontecimiento que vino a modificar y a liberar la experiencia estética del yugo del espacio y el tiempo de la exhibición o de la puesta en escena, para abrir la posibilidad de una experiencia estética llamada a nuestro capricho y a nuestro propio espacio-tiempo: desde la comodidad de nuestros hogares. Valéry no se equivoca al pensar que el desarrollo de la técnica, de la mano con el de los medios masivos de comunicación con la radio, la fotografía y el cine, hasta llegar a la televisión y en la actualidad al internet,

¹¹⁰ Valéry, Paul. "La conquista de la ubicuidad" en : *Piezas sobre el arte*. Visor. Madrid, 1999; p. 132

modificaría nuestra experiencia del mundo, ya que por un lado hicieron posible la apertura y el acceso a una experiencia estética masiva, gracias a la reproducción de obras gráficas, visuales y auditivas que promovieron una mayor divulgación del arte, sacándolo del museo, de las salas de conciertos y de los teatros para llevarlo a los espacios cotidianos, lo cual daría pie a lo que Benjamin llama "*destrucción del aura*" es decir, la destrucción de las categorías de la estética romántica a partir del surgimiento de las obras de arte de la reproductibilidad técnica: la fotografía y el cine, que modificaron nuestra experiencia y comprensión del arte y, en este sentido, ayudaría a construir una estética de la existencia: unión del arte y la vida.

Paradójicamente que el arte adquiriera la cualidad de la ubicuidad, desembocó en una estetización de la vida cotidiana, creada por los medios de comunicación, la información y la publicidad. Ya que si bien en un primer momento, el cine provocó una modificación de la sensibilidad, así como una modificación de la mirada, al dar el paso de la imagen-duración (estática) de la fotografía, a la imagen-desaparición: cinemática que con el tiempo devino costumbre, configurando nuestra experiencia del mundo. De igual forma su sucedáneo la televisión, que se abre en un primer momento como un lugar para contar, narrar, escuchar y ver historias, como un lugar de reunión, sufre una cotidianización, dejando de ser un espacio para la fabulación y la ilusión, al perder su carácter de espectáculo, es decir, su carácter de ruptura con el espacio-tiempo de la cotidianidad para ahora venir a integrarse en ésta, a partir de la anulación de los indicadores físicos y simbólicos.¹¹¹

En este sentido, la televisión al insertarse en la cotidianidad anula los indicadores espacio-temporales, borrados por la instantaneidad y la velocidad de la imagen. Así, como pensaba McLuhan, los medios de comunicación al abolir nuestra concepción del espacio y del tiempo se transforman en extensiones de nuestro cuerpo, en

¹¹¹ Ver : VV:AA. *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra. Madrid,1996. En especial el ensayo de Alberto Munari "¿De verdad o de mentira?".

prótesis a partir de las cuales configuramos nuestra experiencia del mundo. Así la imagen televisiva aparece y provoca una "reorganización de la imaginación"¹¹², de lo imaginario y de la imagen misma, efecto por el cual el mundo deviene información. La televisión al convertirse en una prótesis de la vista, provoca una mutación de la visión, ya que ahora a partir de la pantalla se configura nuestra percepción del mundo y la realidad se transforma en hiperrealidad.

La información presentada en los medios por la velocidad de la transmisión crea un principio de evanescencia, de borramiento de los acontecimientos por la anulación de la duración y la permanencia, respecto a lo cual considera Virilio que:

*"Hoy en día, hemos puesto en práctica los tres atributos de lo divino: la ubicuidad, instantaneidad y la inmediatez; la visión total y el poder total."*¹¹³

Para Virilio, la ubicuidad es un efecto de los medios, a partir del cual se crea una especie de ausencia, una forma de picnolepsia, que es al mismo tiempo una forma de *apatheia*. En este sentido, la ubicuidad desencadena un efecto de ausencia de sensibilidad, un entumecimiento no sólo físico sino también de nuestra memoria, ya que en el mundo de la información lo que desaparece es la sensación inmediata, el contacto, el aquí y ahora, de manera tal que:

*"El objetivo del pensamiento colectivo impuesto por los diversos medios era aniquilar la originalidad de las sensaciones y controlar la presencia de las personas en el mundo, proporcionándoles un conjunto de informaciones para programar su memoria."*¹¹⁴

Aniquilamiento de las sensaciones, estado anestesiado de la sensibilidad: *apatheia*; anestesia que tiene que ver con las ausencias. La técnica aniquila el tiempo y el

¹¹² McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación*. Paidós. Barcelona, 1996; p. 337.

¹¹³ Virilio, Paul. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Cátedra. Madrid, 1999; p.19.

¹¹⁴ Virilio, Paul. *Estética de la desaparición*. Anagrama. Barcelona, 1998; p.52.

espacio por la velocidad; velocidad a la que viaja la información que atrofia nuestra percepción, ya que la velocidad nos hurta el instante. Paso de la comprensión espacio-tiempo de la cotidianidad a una comprensión espacio-velocidad de la transmisión en directo. Así como también pasó, de un tiempo que transcurre, tiempo extensivo, a un tiempo que se expone, tiempo intensivo por el cual la realidad se convierte en un presente también intensivo.¹¹⁵

La instantaneidad de la comunicación modifica nuestra forma de comprender y de vivir el tiempo. Este se abre ahora como una sucesión de instantes fragmentarios que se entrecruzan, sucesión arbitraria que es la misma que vemos suceder en la pantalla. *“Así el cuerpo, el paisaje, el tiempo desaparecen progresivamente como escenas.”*¹¹⁶

Efecto de estandarización de la visión a partir de la cual nos aproximamos al mundo a través de las imágenes que aparecen y se suceden unas a otras en la pantalla; el mundo deviene espectáculo al convertirse en imagen, pero en una imagen *“producto de las técnicas de difusión masiva”*¹¹⁷ que conforman una determinada visión del mundo.

Según el planteamiento de Débord, el espectáculo es la afirmación de la apariencia, la afirmación de la vida como apariencia, pero una apariencia vacía sin sustrato detrás de la cual no hay nada, visión que culmina en una negación de la vida, así: *“En el mundo realmente invertido, lo verdadero es un momento de lo falso.”*¹¹⁸

¹¹⁵ Cfr. Virilio, Paul. *La inercia polar*. Trama Editorial. Madrid, 1999.

¹¹⁶ Baudrillard, Jean. “El éxtasis de la comunicación”, en : VV. AA. *La posmodernidad*. Kairos-Colofón. Barcelona, 1998; p.192.

¹¹⁷ Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Pre-textos. Valencia, 2003; Frag. 5, p. 38.

¹¹⁸ *Ibid.*, Frag. 9, p.40.

En este sentido, el espectáculo no es lo opuesto a lo real, sino una forma de lo actual, la visión paroxística del mundo devenido fábula. Actualidad que se refiere a la simultaneidad de relaciones que configuran los acontecimientos.

Lo espectacular acontece cuando los signos pierden su sentido aunque, como señala Baudrillard,¹¹⁹ la imagen sin sentido fascina. La fascinación provoca una neutralización del mensaje en donde lo que importa es el medio. Paso del orden de la producción al orden de la simulación, de manera tal que:

*"(...) aquello que se proyectaba psicológica y mentalmente, lo que solía vivirse en la tierra como metáfora, como escena mental o metafísica, a partir de ahora es proyectado a la realidad sin ninguna metáfora, en un espacio absoluto que es también el de la simulación."*¹²⁰

Proyección instantánea de la imagen en directo, trans-apariencia (Virilio), trans-estética (Baudrillard) a partir de lo cual lo espectacular permea, configura y construye la cotidianidad. En este sentido también, para Tomás Maldonado, con la espectacularización se da una desmaterialización de la realidad ya que:

*"(...) la espectacularización del mundo, en cuanto estetización, nos hace perder irremisiblemente el mundo."*¹²¹

El mundo se desvanece en secuencias de imágenes proyectadas en nuestras pantallas: la época del mundo a través de su imagen.

II

¹¹⁹ Cfr. Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Kairos. Barcelona, 1998.

¹²⁰ Baudrillard, J. "El éxtasis de la comunicación", p. 190.

¹²¹ Maldonado, Tomás. *Lo real y lo virtual*. Gedisa. Barcelona, 1999; p. 37.

*"El hecho de que algo haya ocurrido
no es prueba válida de su existencia.*

J.G. Ballard.

Si en un primer momento, lo espectacular se distinguía de la cotidianidad, abriéndose como posibilidad de ruptura a partir de la generación de experiencias estéticas, con el advenimiento de las "teletecnologías" de la información y comunicación -- en términos de Derrida --,¹²² se industrializa la percepción; modificación de la sensibilidad dada a partir de la estandarización de la visión, mirada anestesiada frente a la pantalla. Así las teletecnologías de tiempo real, según Virilio:

*"Matan el tiempo "presente" aislandolo de su aquí y ahora, en favor de un "otro sitio" conmutativo que no es ya el de nuestra "presencia concreta" en el mundo, sino el de una "telepresencia discreta" cuyo enigma permanece intacto."*¹²³

Paso del espacio-tiempo de la experiencia cotidiana, de la contigüidad a partir de la cual nos situamos en el mundo, a un espacio-velocidad de la transmisión, que es un no-lugar, del trayecto sin trayectividad de la información: teletopia.

Debray, en su estudio sobre la historia de la mirada en occidente, señala que en la actualidad habitamos en una videosfera, en donde los acontecimientos suceden, se dan a través de las imágenes y en donde el "en directo" televisivo con su ubicuidad e instantaneidad transforma los acontecimientos en ubicuos e

¹²² Ver: Derrida, Jacques- Stiegler Bernard. *Ecografías de la televisión*. Eudeba. Buenos Aires, 1998.

¹²³ Virilio, P. *La inercia polar*, p. 94.

instantáneos, disolución, desaparición del acontecimiento, en la cual ya no importa el hecho sino la información y la divulgación que se da del mismo, ya que ésta es la que produce el acontecimiento, en este sentido:

*"Con la videosfera vislumbramos el fin de <<la sociedad del espectáculo>>. Si hay una catástrofe, ella estará ahí. Estábamos delante de la imagen y ahora estamos en lo visual. La forma-flujo no es ya una forma para contemplar sino un parásito de fondo: el ruido de los ojos."*¹²⁴

Paso de una recepción óptica contemplativa, a una recepción táctil, dispada y distraída como sugería Benjamin.¹²⁵ Lo visual se transforma en sonoro: realidad audiovisual, efecto de cinestesia. En este sentido, la televisión es una extensión táctil, ya que involucra y pone en juego todos nuestros sentidos, de ahí que la experiencia audiovisual, sea cinestésica, provocando el efecto de ser más real que lo real: hiperrealidad, efecto de la velocidad de la transmisión de las imágenes: instantaneidad. Desmaterialización de la realidad, contracción de los objetos, de los acontecimientos, de los instantes que son sustituidos por procesos y servicios. Realidad artefactual en la cual según Derrida:

*"(...) el en "directo" y el "tiempo real" nunca son puros: no nos entregan ni intuición ni transparencia, ninguna percepción despojada de interpretación o intervención técnica."*¹²⁶

El efecto de ser más real que lo real, la hiperrealidad de la transmisión en directo y el tiempo real es artefactual. La realidad está hecha, es producida o creada: los acontecimientos poseen una *"hechura ficcional"*. Con la transmisión en directo se pone en cuestión la noción de representación, ya que la imagen teletransmitida en tiempo real no proviene de una sala de proyección, no depende de un montaje o de

¹²⁴ Debray, Régis. *Vida y muerte de la imagen*. Paidós. Barcelona, 2002; p. 235.

¹²⁵ Sobre la modificación de la recepción con mayor detalle, vease el capítulo 1 de esta investigación.

¹²⁶ Derrida, J. *Ecografías de la televisión*, p. 17-18.

la edición, sino del control remoto¹²⁷ ; en la pantalla la imagen no representa el mundo sino que lo presenta. El mundo deja de ser representación para convertirse en telepresente. Con la telepresencia en el tiempo real de la inmediatez y la instantaneidad se marca el fin de la imagen como representación, en el paso de una sensibilidad escénica o estética a una fascinación por lo obsceno, ya que como apunta Baudrillard:

*"Todas las funciones abolidas en una sola dimensión la de la comunicación. Eso es el éxtasis de la comunicación. Todos los secretos, espacios y escenas abolidas en una sola dimensión de información. Eso es la obscenidad."*¹²⁸

La obscenidad es el mostrar el instante en su literalidad, literalidad que no deja espacio al juego de la imaginación, donde no es posible la interpretación; es la imagen transparente o trans-aparente, grosera y cruda, desprovista de ilusión. Desilusión de la imagen que supone el borramiento de los límites, la separación de la distancia entre el mundo y su representación: las imágenes de los atentados del 11 de septiembre.

Lo obsceno es lo otro del espectáculo, es lo que anula el juego, la puesta en escena; pérdida de la distancia en donde, por la cercanía hay un borramiento de la mirada, la *"transparencia del mal"*, la pérdida del secreto y del artificio: el secreto dicho a voces y su exhibición en un escaparate. Gracias a la técnica vivimos en un exceso de realidad. El en directo es obsceno y porno, pérdida de la distancia entre lo "real" y su representación, que al ser más real que lo real se convierte en hiperreal; ya no hay representación sino intervención de y en lo real a través de un acercamiento zoom.¹²⁹

¹²⁷ Ver: *La inercia polar*. .

¹²⁸ Baudrillard, J. "El éxtasis de la comunicación", p. 194.

¹²⁹ Es interesante ver como este planteamiento es llevado a la pantalla en la película de David Cronenberg, *Videodrome* (Canadá, 1982) en donde lleva a cabo una reflexión acerca de como la televisión se convierte en una prótesis de la mirada, ya que a través de la pantalla se configura la percepción del mundo. Lo cual provoca una mutación de la vista, cuyo efecto es la confusión de lo

III

*"(Si el mar era un símbolo inconsciente del inconsciente,
¿el espacio no sería una imagen del tiempo ilimitado?
Imposibilidad de penetrar en el espacio ¿no sería como un
trágico exilio en uno de los limbos de la eternidad,
una muerte simbólica en vida?).*

J.G. Ballard.

En la posmodernidad la realidad se transforma en imagen, transmitida a través de las diferentes pantallas (televisión, computadora, celular, etc.). Estas a su vez se convierten en nuestras prótesis para aproximarnos a ver el mundo, de ahí que para Virilio las pantallas :

real y lo hiperreal, a partir de una desustanciación del cuerpo material que da lugar al surgimiento de la nueva carne: cuerpo virtual.

*"(...) se han convertido en un modo casi exclusivo de informarse, de comunicarse, de aprehender la realidad, de moverse en ella."*¹³⁰

En donde la información y las imágenes, como ya hemos señalado, nos llegan de manera instantánea: en directo y tiempo real. Con la información pasamos de la distancia-tiempo de la velocidad de los transportes del siglo XIX, a la distancia-velocidad de la transmisión electrónica, con lo que se da una modificación de nuestra comprensión del espacio real, ya que la velocidad desvanece la idea de la experiencia de lo real clásica como espacio-tiempo. La espacialidad y la velocidad dejan de ser cuestiones referidas a la corporalidad. El espacio ya no es el de la contigüidad de los cuerpos, y la velocidad ya no es la del movimiento o desplazamiento corporal; con la transmisión se abre otra percepción del espacio, la experiencia de la no-espacialidad del trayecto, que al mismo tiempo produce una modificación de la temporalidad. La velocidad niega el instante por afirmar la velocidad de la transmisión de la información, que se convierte en garantía de verdad: tiempo real, que no significa presencia real, concreta inmediata, sino mediación, desaparición del instante, del acontecimiento, que es sustituido por la información, por el dato-imagen de alta fidelidad y alta definición, atrofia de la mirada por la estandarización de la visión.

Paso del tiempo que transcurre de la narración: tiempo extensivo, a un tiempo que se expone: tiempo intensivo de la imagen telepresente. Por lo cual, como señala Virilio, la realidad aparece como una paradoja lógica, como imagen en tiempo real; tiempo real que se impone frente a la representación de la cosa o el hecho, pero también tiempo a partir del cual, el acontecimiento es llevado al espacio real pero como puesta en escena, trastornando así la noción de realidad.

¹³⁰ Virilio, Paul. *La máquina de visión*. Cátedra. Madrid, 1998; p. 61.

*"De ahí esta crisis de las representaciones públicas tradicionales (gráficas, fotográficas, cinematográficas...) en favor de una presencia paradójica, telepresencia a distancia del objeto o del ser que suple su misma existencia, aquí y ahora."*¹³¹

El aquí y ahora, el aura del acontecimiento es borrada y cambiada, al ser sustituido por la transmisión en directo, que nos da una mayor definición de la "realidad" de los hechos a través de la resolución de la imagen que aparece en el escaparate-pantalla. Que deviene en paso de una "frecuencia espacio de la materia" a una "frecuencia tiempo de la luz" que se convierte en principio de realidad, siendo el factor determinante en nuestra percepción de los fenómenos.¹³² Desmaterialización de la realidad, ya que ésta se convierte en imagen: estética de la desaparición.

Así como el descubrimiento de la luz eléctrica disolvió la diferencia entre día y noche, interior o exterior, la velocidad por la aceleración disuelve la diferencia entre el aquí y el allá, lo cercano y lo lejano, con la velocidad de los vehículos y posteriormente con la velocidad de las transmisiones se da un trastocamiento de la comprensión del espacio, una transformación de nuestra experiencia del mundo: borramiento de las distancias, borramiento del territorio, disolución entre el presente y el futuro, lo real y lo irreal; con-fusión del adentro y el afuera, ya que el tiempo real entendido como presente viviente o egocentramiento se impone al espacio real, a la exocentralidad. Pérdida del aquí y ahora, ya que sólo hay ahora, abolición del espacio y el tiempo por la afirmación de la velocidad de la luz, principio a partir del cual el mundo devine información. De esta manera, según Virilio, la pregunta sería:

*"¿como vivir verdaderamente si aquí ya no es más y si todo es ahora? ¿Como sobrevivir a la interpenetración instantánea de una realidad vuelta ubicua, que se descompone en dos tiempos, tan real el uno como el otro: el de la presencia aquí y ahora y el de la telepresencia a distancia, más allá del horizonte de las apariencias sensibles."*¹³³

¹³¹ Ibid., p. 82.

¹³² Cfr. Ibid., p. 92.

¹³³ Virilio, Paul. *La velocidad de la liberación*. Manantial. Buenos Aires, 1997; p. 56

Si bien, como pensaba McLuhan, cualquier invento o tecnología es una extensión o bien una autoamputación de nuestros sentidos que modifica nuestra forma de habitar el mundo, con las teletecnologías lo que se amputa es nuestra experiencia de la exterioridad, amputación de una experiencia inmediata del mundo por la extensión de una experiencia mediata interactiva, que se convierte en un olvido de la exterioridad espacio temporal, pérdida del suelo y de la tierra, atrofia de la exocentralidad. Ser en el mundo: egocentralidad que por la afirmación de la instantaneidad desvanece, la experiencia del movimiento: inercia del confinamiento domiciliario.

"(...) la tercera dimensión ya no es la unidad de medida de la extensión, el relieve ya no es la realidad. Ésta se disimula ya en el achatamiento de las imágenes, de las representaciones teletransmitidas; de aquí el retorno al estado de sede de lo inmóvil, a ésta inmovilidad cadavérica de una morada interactiva, habitáculo que suple a la extensión del hábitat, en el que el mueble principal sería la silla, la butaca ergonómica del subnormal, un sofá para ser soñados, sin soñar, un asiento para ser circulados sin circular."¹³⁴

La visión se convierte en la materia prima de la velocidad, gracias a la cual el mundo aparece como flujo de imágenes fragmentarias y discontinuas; donde la velocidad extrema de las imágenes crea, paradójicamente, una inercia del instante. Preeminencia del tiempo sobre el espacio, que supone una puesta en cuestión de la noción de experiencia, pero también es una modificación de nuestra experiencia del mundo, ya que se sustituye la acción por la inmovilización; estado de inercia que supone la no separabilidad mediática que culmina en el sedentarismo y el confinamiento, experiencia interactiva en tiempo real efecto de los medios y de la velocidad de la transmisión, estado de cosas en el cual, de acuerdo Baudrillard:

"Todas nuestras máquinas son pantallas y la interacción de los hombres se ha vuelto pantalla. Nada de lo que se inscribe en las pantallas está hecho para ser descifrado en profundidad sino para ser

¹³⁴ Virilio, Paul. "El último vehículo." En: *Videoculturas de fin de siglo.*, p.45.

explorado instantáneamente, en una abreacción inmediata al sentido, en un cortocircuito de los polos de la representación."¹³⁵

Con la velocidad se anula nuestra percepción de la profundidad, del tiempo como duración y del espacio perspectivístico, que quiere decir, que ya no hay distinción entre forma y fondo, cercanía o lejanía. En la pantalla se da un aplanamiento de la percepción que rompe con la perspectiva del renacimiento. La realidad se transforma en trans-aparente, en la cual la recepción de las imágenes, por la velocidad en que aparecen las mismas, se modifica como apuntaba Benjamin, y se transforma en una recepción distraída y disipada, que significa la imposibilidad de reflexión frente a un flujo incesante de imágenes, pero también la anulación de la mirada. Trans-estética que tiene que ver con la estetización de la vida cotidiana y la banalidad de las imágenes actuales. Así para Baudrillard:

*"La televisión es una imagen que ya no sueña, que ya no imagina pero que tampoco tiene que ver con lo real."*¹³⁶

¹³⁵ Baudrillard, Jean. *La transparencia del mal*. Anagrama. Barcelona, 2001; p.61.

¹³⁶ *Ibid.*, p. 36.

IV

“Si el caos de los noventa reflejó un cambio radical en los paradigmas del alfabetismo visual, el alejamiento final de la tradición Lascaux/Gutenberg por parte de una sociedad preholográfica, ¿Qué podemos esperar de esta nueva tecnología, con sus promesas de codificación discreta y subsiguiente reconstrucción de toda gama de las percepciones sensoriales?”

William Gibson.

Para Régis Debray, hay tres tipos de mirada, que se dan a lo largo de la historia de occidente; la mirada mágica, la mirada estética y la mirada económica. Las tres tienen que ver con modos de organización del mundo. Para la mirada mágica, el mundo se abre en una logósfera, régimen de los ídolos, de la presencia en donde la temporalidad es inmóvil, el tiempo no transcurre, sino recurre: eterno retorno. Por su parte la mirada estética, la grafósfera que se abre con el régimen del arte, de la representación cuya temporalidad es lenta, temporalidad reflexiva de la contemplación (recepción óptica según Benjamin). Por último, la mirada económica de la videoesfera, régimen de lo visual en donde habitamos actualmente, cuya temporalidad es marcada por la velocidad y la aceleración. En la videoesfera acontece una subjetivización de la mirada a partir de la cual se da una *“reducción de lo real a lo percibido”*.¹³⁷

¹³⁷ Debray, R. *Vida y muerte de la imagen*, p.199.

Sólo en la era de lo visual lo visible, lo real y lo verdadero se identifican: son lo mismo, ya que la imagen se convierte en garantía de verdad, en prueba. Con-fusión entre lo real y lo verdadero, ya que la imagen hace creer que lo real y lo verdadero coinciden, con lo cual se marca un desdoblamiento del mundo y de nosotros mismos ya que, afirma Virilio:

“Se le quiera o no hay ahora, para cada uno de nosotros desdoblamiento de la representación del mundo y por lo tanto de su realidad. Desdoblamiento entre actividad e interactividad, presencia y telepresencia, existencia y teleexistencia.”¹³⁸

Desdoblamiento entre, por un lado la comunicación mediatizada masiva que abre el mundo a través de la pantalla y por otro la comunicación natural directa, inmediata cara a cara. Como ya hemos señalado, este desdoblamiento culmina en un olvido de la exterioridad espacio-temporal por una afirmación de la instantaneidad ya no presente sino telepresente. En este sentido, como señala Maldonado:

“Cada civilización tiene su sistema propio de representaciones, y la nuestra ha hecho una elección precisa: un sistema que produce imágenes destinadas para ser experimentadas, según algunos, como más reales que lo real mismo.”¹³⁹

También para Virilio la hiperrealidad y la virtualidad parecen ser algo negativo, ya que su planteamiento sigue moviéndose entre la oposición interior/exterior, real/aparente, verdad/apariencia, a partir de la cual privilegia la experiencia directa, la contigüidad espacio-temporal sobre las experiencias posibilitadas por el desarrollo de la técnica, la interactividad tiempo simultáneo espacio-diferido. De lo que se trataría es de concebir estas últimas como formas de experiencia distinta a la experiencia natural directa, pero no como experiencias inferiores o empobrecidas, para de esta manera abolir y disolver las oposiciones y las jerarquías, ya que como

¹³⁸ Virilio, P. *La velocidad de la liberación*, p. 64.

¹³⁹ Maldonado, T. *Lo real y lo virtual*, p.20.

apuntaba Nietzsche, el mundo ha devenido fábula, que significa que ya no hay real, ni verdad, sino la puesta en cuestión de estas categorías, como simulación, como señala Deleuze: *"El mundo moderno es el de los simulacros."*¹⁴⁰

El simulacro no es una falsa representación, sino la puesta en cuestión de la noción de representación, la desaparición de la misma; con el simulacro no sólo se desvanece la noción de representación sino al mismo tiempo la noción de identidad, ya que éste no es original, pero tampoco es una copia. De esta manera, para Baudrillard:

*"La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por modelos de algo real sin origen ni realidad: hiperreal."*¹⁴¹

Sí, en el régimen de la representación se da un privilegio de la mirada, un privilegio de la vista y con este un empobrecimiento de los demás sentidos, de la sensibilidad en general, una pérdida de la corporeidad, con la simulación, lo hiperreal nos abre a una recepción táctil. Ésta hiperpresencia táctil de las cosas, no tiene que ver con el sentido del tacto sino con que las cosas parecen estar más cercanas a nosotros: aproximación del mundo a través de la pantalla. Mostrando que la realidad es artefactual, construida sobre la escenificación y el montaje, entonces, lo hiperreal tiene que ver con la estetización de la existencia. En este sentido, McLuhan pensaba que la televisión era una extensión táctil, ya que involucra y supone la interacción de todos los sentidos: cinestesia; no es meramente visual, es audiovisual. Las imágenes televisivas no tienen que ver con la representación de algo sino con su presentación a través de la pantalla, por lo cual se sitúa al margen de la oposición real/aparente, para referirse a lo actual.

¹⁴⁰ Deleuze, Gilles. *Diferencia y repetición*. Amorrortu. Buenos Aires, 2002; p. 15.

¹⁴¹ Baudrillard, J. *Cultura y simulacro*, p. 9.

Por su parte, Baudrillard distingue cuatro fases sucesivas de la imagen; la primera en donde la imagen es tomada como reflejo de la realidad profunda que tiene que ver con una apariencia "buena", que es la sacramental (la imagen ídolo de Debray). La segunda fase, en donde la imagen es entendida como máscara, desnaturalización de la realidad, "mala" apariencia, la del artificio y el engaño que es relacionada con lo maléfico. En la tercera fase, la imagen enmascara la ausencia de realidad, la imagen juega a ser apariencia, en el sortilegio y en la ilusión (para Debray esta sería la imagen del régimen del arte, de la representación). Y por último, la cuarta fase en donde la imagen ya no tiene que ver con la realidad, ya que es puro simulacro, ya no corresponde al orden de la apariencia, por lo que deja de ser representación para convertirse en simulación que ya no es ni verdadera ni falsa.¹⁴²

De la misma forma, también habría tres órdenes de la simulación. El simulacro natural o naturalista, que sería aquel en donde la imagen es comprendida como imitación, falsificación o copia: apariencia; el simulacro de la producción o produccionista, efecto de la máquina y de los sistemas de producción: la reproductibilidad técnica; y por último el simulacro de la simulación, que tiene que ver con la información, el modelo, el juego, lo cibernético y lo hiperreal.¹⁴³

Régimen visual, según Debray, en donde el estado actual de las cosas es efecto de la lógica de la simulación y ya no de la lógica de los hechos. Aunque Virilio parece suponer que sí hay realidad verdadera, profunda, que es falseada y encubierta por los medios de comunicación,¹⁴⁴ por el contrario, según Quéau, ninguna imagen es verdadera, ya que toda imagen es sintética: metafórica.¹⁴⁵ En el régimen visual o de

¹⁴² Ibid., p. 18-19

¹⁴³ Cfr. Baudrillard, Jean. "Two essays", *Science fiction studies*, en : [\[www.depauw.edu/sfs/backissues/55/ baudrillard\]](http://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/ baudrillard)

¹⁴⁴ Ver. Virilio, Paul. *El arte del motor*. Manantial. Buenos Aires, 1996.

¹⁴⁵ Ver. Quéau, Philippe. *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Paidós. Barcelona, 1995.

la simulación, en donde impera una “estética de la desaparición”, estética de la apariencia en donde ya no hay sustrato detrás de la imagen, la imagen se vuelve autorreferencial: literal.

“Lo hiperreal es la abolición de lo real no por destrucción violenta, sino por asunción, elevación a la potencia del modelo. Anticipación, disuasión, transfiguración preventiva, etc.: el modelo opera como esfera de absorción de lo real.”¹⁴⁶

Espacio de simulación en el cual se confunden lo real y el modelo. Hiperreal significa el borramiento del desdoblamiento de lo real y su representación; al igual que la ciencia ficción pertenece al tercer orden de la simulación de ahí que ya no sea ni verdadero, ni falso, ni original, ni copia, ni posible, ni imposible sino que rompe con dichas oposiciones. Para Baudrillard la forma de ir más allá de la simulación es por medio de la seducción. La seducción se abre como movimiento transfigurador, a partir del cual, las cosas se muestran como “apariencia pura”, como ilusión, artificio; que no es lo que genera o da lugar a lo real, sino que al ser lo real: *“seducir es morir como realidad y producirse como representación.”¹⁴⁷*

La seducción marca la indistinción entre lo auténtico y lo artificial, entre la superficie y la profundidad, que a la manera de Nietzsche afirma que cuando el mundo ha devenido fábula, cuando el mundo se descubre y se muestra en su carácter ilusorio y ficcional se anulan las oposiciones metafísicas verdadero/falso, real/ aparente, bien/mal y el mundo se abre como apariencia pura, sin profundidad, sin sustrato, fuera del orden de la representación, que responde a la metafísica y al anquilosamiento y sedentarización del pensamiento; apertura al horizonte de la creación y re-creación en el devenir: pensamiento nómada.

¹⁴⁶ Baudrillard, J. *Cultura y simulacro*, p.189.

¹⁴⁷ Baudrillard, Jean. *De la seducción*. Cátedra. Madrid, 1989; p. 69.

2.3. CIBERESPACIO Y VIRTUALIDAD

I

"La matriz tiene sus raíces en las primitivas galerías de juego, (...) en los primeros programas gráficos y en la experimentación militar con conexiones craneales."

William Gibson .

La imagen analógica de la fotografía y el cine, suponía una relación física con los fenómenos, con los acontecimientos, a tal grado que dichas imágenes llegaban a convertirse y a tomarse como certificados de presencia "esto ha sido."¹⁴⁸ La imagen escenifica lo real, los hechos. En este sentido, la imagen analógica siempre es memoria de algo: imagen-objeto.¹⁴⁹

Pero con las nuevas tecnologías de la imagen, se da una modificación de nuestra relación con lo visible, modificación de nuestra relación con las imágenes, ya que con el surgimiento de la imagen digital se lleva a cabo una síntesis pero no ya con el objeto, sino con el modelo numérico. La imagen digital no reproduce la realidad sino produce lo real, es autorreferencial, autopoietica; en el sentido en que no es una copia, ni una representación de nada, sino pura creación.

La imagen digital es una imagen de síntesis, un simulacro en donde la síntesis se lleva a cabo en el juego entre el hombre, el operador y el sistema de aparatos: no hay objeto ya que, sostiene Fausto Colombo:

*"(...) la imagen digital generada mediante el computador es un signo cuyo objeto no es ofrecido en un mundo exterior al proceso de significación, sino que, al contrario, es interior a la relación de proyecto y de construcción que se genera entre la maquina y el operador."*¹⁵⁰

¹⁴⁸ Cfr. Barthes, Roland. *La cámara lúcida*. Paidós. Barcelona, 2002.

¹⁴⁹ Cfr. Stiegler, Bernard. "La imagen discreta"; en : *Ecografías de la televisión*.

¹⁵⁰ Colombo, Fausto. "El iconoético", en: *Videoculturas de fin de siglo*, p. 147.

La imagen no es sólo producto del hombre, pero tampoco es producto de la maquinaria. Más bien, la imagen digital es producto de la síntesis de la interacción concertada entre el hombre y el sistema de aparatos.¹⁵¹ La imagen deja de ser imagen-objeto, deja de ser una cosa, dejando de ser también una representación de una cosa lo cual nos obliga a pensar la imagen desde otra perspectiva, fuera de la oposición y la relación sujeto/objeto.

La imagen digital es autorreferencial porque no copia algo, no es una repetición o una réplica de la vida, no es objetiva; es una simulación, pero la simulación no tiene que ver con la imitación sino con la creación: es virtual, ya que implica otra forma de mirar y de producir, a partir de la disolución entre el espectador y el creador. De esta manera, como afirma Baudrillard:

*"(...) lo virtual es lo que pone un punto fuera a cualquier negatividad, y por tanto a cualquier referencia real o propia del acontecimiento."*¹⁵²

Ya que en la creación de la imagen virtual se deja de lado la representación y la referencialidad, ya que lo que importa es el medio y la imagen.¹⁵³ De esta manera, la imagen virtual no es una negación, menos aun un sucedáneo o sustituto de un objeto, sino que es diferente que los objetos, es de otro orden; ya no es análoga, deja de ser analógica y pierde su función mimética. La virtualización de la imagen no es una desmaterialización, porque no se representa a un objeto sino que plantea una "desustanciación"¹⁵⁴ del objeto, abriéndonos a una comprensión y a una experiencia no metafísicas de la imagen.

¹⁵¹ Cfr. Benjamin, W. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*.

¹⁵² Baudrillard, Jean. *La ilusión del fin*. Anagrama. Barcelona, 2004; p. 141.

¹⁵³ Ver, Darley, Andrew. *Cultura visual digital*. Paidós. Barcelona, 2002.

¹⁵⁴ Cfr. Levy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*. Paidós. Barcelona, 1999.

La diferencia entre la imagen analógica y la digital, radica en que:“(...) *la fotografía es un medio óptico, la imagen digital es un producto anóptico.*”¹⁵⁵ Con la imagen digital, ésta pasa de estar constituida por fotones, para construirse por píxeles (picture-element), razón por la cual ya no tiene que ver con la mirada o con el objeto captado, sino con la información; la imagen digital es una unidad de información y no de significación. Puesta en cuestión del “esto ha sido” que suponía la imagen analógica, ya que la imagen digital por su constitución posee la cualidad de la modificación, transformación y autocreación: imagen virtual, que ya no ocupa el papel de certificado de presencia.

La imagen virtual no obedece a ningún principio de realidad, ni de verdad, es hiperreal. Estas nuevas imágenes configuran y crean mundos, a partir de posibilitar experiencias alternativas del mundo.

De esta manera, la existencia del “objeto” virtual no es real, ni imaginaria sino de otro orden, que rompe con esta ontología monovalente (el ser es, el no ser no es) y con la lógica bivalente basada en los tres principios de la lógica (identidad, no contradicción y tercero excluido) expresada en términos de verdadero o falso,¹⁵⁶ así como con las categorías de la metafísica. Siguiendo a Baudrillard:

*“(...) lo virtual no es ni real, ni irreal, ni immanente ni trascendente, ni interior ni exterior, borra todas estas determinaciones.”*¹⁵⁷

Con el advenimiento de lo virtual no sólo se pone en cuestión la noción de representación sino al mismo tiempo las nociones de realidad y de experiencia, modificación de nuestra comprensión del espacio como lugar y territorio para introducirnos al no-lugar: al ciberespacio; ampliación de los límites de la experiencia

¹⁵⁵ Gubern, Román. *El eros electrónico*. Taurus. Madrid, 2000; p. 188.

¹⁵⁶ Ver, Sloterdijk, Peter. “La ironía cibernética”. En : [www.otrocampo.com.]

¹⁵⁷ Baudrillard, Jean. “Videoesfera y sujeto fractal”, en: *Videoculturas de fin de siglo*, p. 34.

concreta hacia "experiencias del pensamiento".¹⁵⁸ Necesidad de una ontología polivalente, que abra a una tercera dimensión: *entre*.

En la época de la virtualidad se da un cambio de nuestra concepción de: la imagen, que se transforma en imagen- velocidad (tiempo real). La música es altafidelidad; el sexo alcanza la altadefinición en la pornografía; el pensamiento se convierte en inteligencia artificial; el lenguaje es ahora el lenguaje numérico y hasta nuestros propios cuerpos son pensados ya no desde la corporeidad sino desde el código genético: el genoma¹⁵⁹, reducción del cuerpo a su fórmula: ADN. Y con lo anterior, se da una mutación de la sensibilidad, de nuestra experiencia del mundo y de lo real.

La virtualización, como para Heidegger la técnica, no es ni buena, ni mala, ni neutra; sino el paso de un modo de ser en el mundo a otro distinto, ya que lo virtual no es lo falso, lo ilusorio o algo meramente ficcional-imaginario opuesto a algo "verdadero" o "real". Lo virtual no es lo opuesto a lo real sino, más bien, como propone Quéau: "Lo <<virtual>> nos propone otra experiencia de lo <<real>>".¹⁶⁰ En este sentido, lo virtual no sería algo distinto de lo "real" sino una posibilidad de transfiguración de lo "real".

Lo virtual no se opone a lo real, ya que siguiendo el planteamiento de Derrida, la actualidad está constituida por la *artefactualidad* y por la *actuvirtualidad*¹⁶¹; de esta manera, la realidad se hace, es un efecto, es producida; en el mismo contexto, podemos decir que la virtualidad afectaría al tiempo y al espacio de la imagen, que

¹⁵⁸ Cfr. Quéau, Philippe. "Ciber-culture et info-etique." En: [www.unesco.org/webworld/telematics/ciber_culture.htm]

¹⁵⁹ Cfr. Baudrillard, Jean. *El crimen perfecto*. Anagrama. Barcelona, 2000; p.47.

¹⁶⁰ Quéau; Philippe. *Lo virtual*, p.17.

¹⁶¹ Cfr. Derrida, J. *Ecografías de la televisión*, p. 15. Por su parte, Deleuze, sugiere que lo virtual no se opone a lo real, pero sí a lo actual; dicho planteamiento es retomado por Pierre Levy, contra Baudrillard quien sostiene que lo virtual no se opone a lo actual sino que es distinto que éste.

sería un tiempo virtual en donde la virtualidad supondría la existencia de una imagen virtual, un espacio virtual y un acontecimiento también virtual: creación del acontecimiento que no se opone a la realidad actual, sino que la extienden, la amplían dando lugar a formas de experiencia alternativas. Sin embargo advierte Deleuze, no hay que confundir lo virtual con lo posible, ya que éste último si se opone a lo real, mientras que: "*Lo virtual posee una realidad plena, en tanto es virtual.*"¹⁶² La realidad de lo virtual está en su estructura, pero ésta es rizomática.

Con lo virtual el espacio deja de ser pensado como *apriori*, ya no es condición de posibilidad de la experiencia, como pensaba Kant, sino que la imagen, la experiencia de la imagen es ahora la condición de posibilidad del espacio virtual, de ahí que como señala Quéau,¹⁶³ con lo virtual acontezca otra revolución copernicana, que consistiría en el paso de movernos alrededor de las imágenes a "estar dentro" de ellas, este "estar dentro" o "estar en" es a lo que Sloterdijk denomina *inmersión*, que sería un nuevo criterio a partir del cual se definirían la ciencia ficción y otras formas lúdicas tales como el internet, el ciberespacio, los juegos de vídeo, el cine, etc. Con la experiencia de inmersión nos abrimos a una ontología polivalente; por su parte el ciberespacio nos sumerge en una tercera dimensión: *entre*, ni *lo uno*, ni *lo otro*. El ciberespacio ya no es real pero tampoco es sólo ficcional. Como hemos venido señalando con el advenimiento de lo virtual se modifican las nociones de experiencia, mundo, causalidad, espacio, tiempo, etc., de esta manera:

*"La realidad virtual es una realidad alternativa que no sintetiza a una maquina sino a la propia realidad."*¹⁶⁴

¹⁶² Deleuze, G. Diferencia y repetición; p. 314.

¹⁶³ Cfr. Quéau, P. *Lo virtual*.

¹⁶⁴ Piscitelli, Alejandro. *Ciberculturas 2.0*. Paidós. Barcelona, 2002; p. 100.

Al mismo tiempo la experiencia virtual rompe con la relación sujeto/objeto, ya que en el ciberespacio, en la experiencia virtual no hay relación, hay conexión, interacción hombre-máquina: interface, punto de contacto entre el operador y el aparato. Intervalo a partir del cual se da una redimensión del aparato perceptivo.

Lo virtual no niega el mundo, no niega lo sensible, ni mucho menos la sensibilidad, sino que nos permite otra experiencia de la sensibilidad a partir de la puesta en juego, de la liberación de la imaginación: ciberestética.

Por su parte, el ciberespacio, noción acuñada por William Gibson en su novela ciberpunk *Neuromante*, se refiere a un replanteamiento, a una puesta en cuestión de la concepción del espacio, a partir del abandono de la noción de espacio como lugar o territorio, abandono de la noción de espacio físico; el ciberespacio sería más bien un no lugar en donde lo artificial y lo real se confunden en una pluralidad de espacios y de temporalidades: espacio paradójico. En lo virtual como señala Pierre Levy: "*La sincronización reemplaza la unidad de lugar, la interconexión sustituye a la unidad del tiempo.*"¹⁶⁵

Sincronización de la experiencia en espacios diferidos y tiempo simultáneo, entre el tiempo real y el tiempo de exposición de la imagen. Los mundos virtuales son híbridos ya que desbordan y rompen los límites que marcaban las diferencias entre lo real-virtual, tangible-inteligible, percepción-concepción, para colocarse y crear un entre: ni lo uno ni lo otro: interface que conecta lo natural a lo virtual en una experiencia híbrida.

*"Los mundos virtuales introducen en nuestra experiencia nuevos tipos de espacios y nuevas formas de vivir en dichos espacios."*¹⁶⁶

¹⁶⁵ Levy, P. *¿Qué es lo virtual?*, p.22.

¹⁶⁶ Quéau, P. *Lo virtual*, p. 95.

Con la virtualidad exploramos otra concepción del espacio: ciberespacio y otra comprensión del tiempo: expandido y discontinuo; y por ende otras posibilidades o mutaciones de la experiencia que se traducen en la creación de nuevas formas de habitar el mundo, así como otras posibilidades de ser con los otros ya no a partir del estar. Experiencias que rompen con la oposición real-virtual, verdad-ficción, razón-imaginación, ya que dichas experiencias no responden, no se mueven ya dentro de estas categorías; la experiencia virtual se sitúa al margen, como experiencia híbrida, lo cual nos obliga a crear, a inventar un pensamiento híbrido, que supone, como para Nietzsche, la destrucción de las categorías de la metafísica, ya que estas ya no operan en la experiencia virtual porque a partir de éstas no podemos describir dichos fenómenos, pues estas nuevas formas de experiencia pertenecen a un orden diferente: el de lo imaginario.

Las experiencias virtuales tales como el internet, los juegos de vídeo, los simuladores y la realidad virtual nos ofrecen oportunidades de experiencia lúdica, ya que buscan estimular nuestra imaginación por medio de la creación de otros espacios y otras temporalidades, que ponen en juego también a nuestra sensibilidad y la forma en que nos aproximamos al mundo.

II

"(...) la increíblemente compleja alucinación consensual de la humanidad, la matriz, el ciberespacio donde los enormes núcleos de las corporaciones ardían como novae de neón, tan llenos de datos que te sobrevénía una descarga sensorial si intentabas aprender algo más que un leve esbozo."

Como piensa Virilio, las nuevas tecnologías han hecho posible la interactividad, como telecompra, teletrabajo, así como todas las demás formas de telepresencia. La experiencia interactiva produce un efecto de acercamiento de lo lejano, pero al mismo tiempo un alejamiento de lo cercano, de lo próximo y profundo, es decir del espacio, dando lugar a otra forma de situarse en el mundo; ya no encadenada o sujeta a coordenadas espacio-temporales. Esto significa que con la interactividad se da una contaminación dromosférica, una contaminación del espacio y del territorio, sustitución del lugar por un no-lugar, que termina en una experiencia esclerótica de confinamiento: forclusión. Reemplazo de la presencia por la telepresencia.

*"(...) si la interactividad es a la información lo que la radioactividad a la energía, nos encontramos frente a la terrible aparición del "Accidente de los accidentes"."*¹⁶⁷

Accidente, que ya no es local sino global, ubicuo y simultáneo: el accidente del tiempo. Por su parte, para Pierre Levy, efectivamente, los otros medios por los cuales tenemos experiencias interactivas como son: la televisión, la radio y el teléfono, no crean comunidad, con lo cual le da la razón a Virilio con respecto a que las relaciones mediáticas terminan por aniquilar el mundo exterior. Sin embargo, para Levy, éste no sería el caso de internet, ya que con internet se abre una dimensión colectiva interactiva, en la medida en que este medio sí hace posible la creación de una comunidad, creación de una inteligencia colectiva hipertextual

¹⁶⁷ Virilio, Paul. *La bomba informática*. Cátedra. Madrid, 1999; p. 140.

generada a partir del intercambio.¹⁶⁸ Experiencia en tiempo simultáneo y espacio diferido: interconexión.

La interactividad viene a reemplazar a la estandarización de la percepción por la automatización del uso de la computadoras. Estas dejan de ser herramientas que reemplazan el trabajo humano y, como pensaba McLuhan, se convierten en extensiones de nuestros sentidos, a partir de las cuales se amplifican nuestras facultades de pensamiento: aumentación de la experiencia.¹⁶⁹ De esta manera, los medios electrónicos de masas sí han dado lugar a una experiencia masiva de forclusión pero no así las redes de comunicación como son el teléfono e internet, que por el contrario posibilitan una experiencia nómada.

En este sentido, con el ciberespacio y la llamada realidad virtual se modifica, como ya hemos señalado, nuestra noción de experiencia ya que lo que se modifica es nuestra percepción. Gracias a la interface, se da la conexión que permite la interactividad entendida como una redimensión del campo sensorial perceptivo, de esta manera :

*"conducir el espacio, el CIBERESPACIO, como se conducía no hace mucho un vehículo automóvil: verdaderamente, ésta es la gran mutación estética de las técnicas de la INFORMACIÓN."*¹⁷⁰

Estas nuevas experiencias estimulan una percepción háptica, que tiene que ver no sólo con las sensaciones visuales y auditivas, sino también táctiles, pero háptico se refiere también a la autopercepción, a nuestra localización espacial y corporal, captación del movimiento y percepción del automovimiento: interactividad y navegación. De esta manera, háptico sería todo aquello referido al contacto,

¹⁶⁸ Ver, Levy, Pierre. "Comment l'intelligence collective peut surgir sur le Net." En: www.archipress.org/levy/

¹⁶⁹ Ver, Rheingold, Howard. *Realidad virtual*. Gedisa. Barcelona, 2002.

¹⁷⁰ Virilio, Paul. *Estética de la desaparición*, p. 156.

haciendo alusión no sólo a las sensaciones visuales y auditivas (a lo audiovisual) sino a otra forma de sensibilidad: ciberestética, sensibilidad cinestésica, percepción del cuerpo como inmerso en el ciberespacio. Modificación de nuestra sensibilidad espacio-temporal (táctil) que acontece con lo virtual.

*"La famosa <<realidad virtual>> no es tanto la navegación en el CIBERESPACIO de las redes, como la AMPLIFICACIÓN DEL ESPESOR ÓPTICO de las apariencias del mundo real."*¹⁷¹

Si para Virilio, la realidad virtual es sólo un efecto de la aceleración, producto de la velocidad y la instantaneidad a la que aparecen las imágenes, sin embargo la ampliación se refiere a la inmersión, a la percepción háptica, en donde la navegación no se da en una autopista sino en un laberinto, sin centro, ni rutas trazadas sino en la complejidad y multiplicidad, por lo que para Rheingold, la realidad virtual sería un efecto de la percepción del movimiento de las imágenes acompañado de una autopercepción del propio movimiento corporal. Por otra parte:

*"El espacio cibernético conecta el espacio actual con el virtual."*¹⁷²

La realidad virtual, crea otra experiencia del espacio, experiencia de inmersión, de estar dentro, pero también el ciberespacio es un espacio de navegación, de desplazamiento, en donde explorar quiere decir interactuar; el ciberespacio es así un espacio metafórico un espacio de comunicación, un no-lugar que, como señala Levy es: *"Un espacio de comunicación que se abre por la interconexión mundial de las computadoras."*¹⁷³ De esta manera, el ciberespacio al ser un no-lugar, habla de una espacialidad abierta, nómada, en donde la navegación se convierte en un nomadismo virtual y nuestra dirección (email) no tiene ubicación, ni coordenadas: deslocalización, errancia.

¹⁷¹ Virilio, Paul. *La bomba informática*, p. 24.

¹⁷² Virilio, Paul. *Amanecer crepuscular*. FCE. Buenos Aires, 2003; p.73.

¹⁷³ Levy, Pierre. "Ciberspace et cyberculture." En: [\[www.voc.edu/web/esparticules/digitum_pierrelevy.fr.\]](http://www.voc.edu/web/esparticules/digitum_pierrelevy.fr) Traducción nuestra.

Con internet no sólo se abren otras posibilidades de experiencia sino que se ponen en cuestión categorías como la de universalidad, ya que internet propone una universalidad sin totalidad, pues no existe un centro de la red, laberinto-rizomático ya que cualquier punto puede conectarse con otro cualquiera; no hay verdad porque no hay un sentido único sino hipertexto; la universalidad aparece como indeterminación, multiplicidad y discontinuidad, dada por el contacto y la interconexión con lo heterogéneo: cibercultura; que no es la cultura de los fanáticos del internet sino que significa e implica una transformación de nuestra noción de cultura que, como piensa Quéau, es una revolución cultural que atraviesa lo social, lo económico y lo político, mutación cultural que plantea otra forma de ser en el mundo a partir de un criterio "glocal" que integra lo global en lo local, abriendo la posibilidad de creación de una comunidad mundial que comparta e invente experiencias del pensamiento.

Si internet propone una experiencia híbrida es porque en lo virtual se tiende una tensión entre sedentarismo y nomadismo, entre experiencia natural y experiencia virtual, conjugando lo oral con lo escrito, lo público con lo privado y lo individual con lo colectivo; en donde como piensa Virilio:

*"(...) sedentarios no son los que se quedan en sus casas, sino los que se sienten en su casa en cualquier lado "conectados" con sus teléfonos celulares."*¹⁷⁴

Nomadismo de las ideas que gracias a las prótesis que funcionan como interfaces permiten la interconexión y la interactividad: comunidad virtual, construida a partir del hipertexto, que sería una forma del pensamiento nómada, vinculado a la imaginación, a lo fantástico y a la ficción; cuya lógica es la de la creación y la recreación en el devenir: navegación; que es también la apertura a otra forma de

¹⁷⁴ Virilio, Paul. *Amanecer crepuscular*, p. 74.

sensibilidad y corporalidad: ciberestética, experiencia háptica que no sólo es otra forma de experiencia del mundo sino también de nosotros mismos.

3. LA PARADOJA DEL CUERPO.

3.1. CORPOREO-INCORPOREO: LA EXPERIENCIA VIRTUAL.

I

“Creo que la sexualidad orgánica, cuerpo a cuerpo, piel con piel, se ésta haciendo impracticable , simplemente parece que nada puede tener sentido para nosotros fuera de los valores y de las experiencias del paisaje mediatico.”

J.G. Ballard.

sensibilidad y corporalidad: ciberestética, experiencia háptica que no sólo es otra forma de experiencia del mundo sino también de nosotros mismos.

3. LA PARADOJA DEL CUERPO.

3.1. CORPOREO-INCORPOREO: LA EXPERIENCIA VIRTUAL.

I

“Creo que la sexualidad orgánica, cuerpo a cuerpo, piel con piel, se ésta haciendo impracticable , simplemente parece que nada puede tener sentido para nosotros fuera de los valores y de las experiencias del paisaje mediatico.”

J.G. Ballard.

Con el surgimiento del cine y su posterior desarrollo gracias a las teletecnologías de la información, hasta llegar a internet y la realidad virtual; lo que acontece es una paulatina modificación de la experiencia, de la percepción y de nuestra sensibilidad, ante lo cual surgen las preguntas de ¿qué papel ocupa y juega el cuerpo a partir de dichas modificaciones? ¿cual es la comprensión del cuerpo en la cultura posmoderna y en la cibercultura?

Como hemos señalado, en el capítulo anterior, habitamos en un desdoblamiento de lo "real", ya que por un lado aparece la realidad actual, la apariencia inmediata y por otro surge la realidad virtual, transapariencia mediática; desdoblamiento a partir del que se da una mutación de nuestra concepción de la realidad, que se traduce en una experiencia híbrida del mundo. De esta manera, pasamos de una comunicación natural que exigía una proximidad audio-visual, así como una contigüidad espacio-temporal, pero que sólo podía involucrar a un reducido número de personas o interlocutores a una experiencia de comunicación masiva, mediática interactiva, que como señala Sloterdijk es el paso de la masa como aglomeración a la masa como individuo ya que:

*"Ahora se es masa sin ver a los otros. El resultado de todo esto es que las sociedades actuales o, si se prefiere posmodernas han dejado de orientarse a sí mismas de manera inmediata por experiencias corporales: sólo se perciben a sí mismas a través de símbolos mediáticos de masas, discursos, modas, programas y personalidades famosas."*¹⁷⁵

Este desdoblamiento entre por un lado experiencia directa-inmediata y por otro lado una experiencia indirecta-mediática, supone también un desdoblamiento de nuestra concepción del espacio, ya que por un lado nos situamos en el espacio actual, pero también podemos sumergirnos en el espacio virtual: ciberespacio, que no sólo es el de la red, sino también el de los medios masivos de comunicación, en donde la

¹⁷⁵ Sloterdijk, Peter. *El desprecio de las masas*. Pre-textos. Valencia, 2002; p. 17.

proximidad mediata sustituye a la proximidad o acercamiento inmediato, a la contigüidad espacio-temporal lo cual, según Virilio, produce un efecto de forclusión, un rechazo o negación de la exterioridad, egocentrismo, que al mismo tiempo es una pérdida del espacio actual y del desplazamiento corporal.

*"Los progresos actuales en materia de transportes y transmisiones no hicieron más que exasperar la patología inadvertida del desplazamiento que ya no es de aquí hacia allá sino del ser ahí al ya no ser ahí."*¹⁷⁶

Forclusión que se refiere a la experiencia de enclaustramiento como pérdida de la espacialidad, del mundo exterior y de las relaciones personales cara a cara, cuerpo a cuerpo, que conlleva al mismo tiempo a la desaparición de la corporeidad. Cultura claustrofóbica y agorafóbica, en donde la interacción se da por medio del contacto a distancia, gracias a una interface. Esta experiencia de confinamiento es explorada y llevada al límite por Ballard, quien desde la ciencia ficción se aproxima a estos futuros del futuro, en donde a partir de la modificación de nuestra experiencia del mundo, a partir del desarrollo de la técnica, se da una re-definición de lo humano, de esta manera señala que:

*"Podemos visualizar sin dificultad un futuro en el que la gente nunca se encuentre, salvo en la pantalla del televisor. La infancia, el matrimonio, la paternidad, incluso los pocos trabajos que queden por hacer, todo se llevará a cabo desde la casa."*¹⁷⁷

Idea que explora en "Unidad de cuidados intensivos"¹⁷⁸, a partir de una visión paroxística de una sociedad conectada sólo por medio de la telepresencia, en donde el mundo aparece a través de los monitores y hasta el orgasmo es un efecto

¹⁷⁶ Virilio, Paul. *El arte del motor*. Manantial. Buenos Aires, 1996; p. 95.

¹⁷⁷ Ballard, J.G. "El futuro del futuro", en *Guía del usuario para el nuevo milenio*. Minotauro. Barcelona, 2002; p.249.

¹⁷⁸ Ver. Ballard, J.G. *Mitos del futuro próximo*. Minotauro. Barcelona, 1990.

producido por los juegos de la cámara. Situación de la que actualmente no estamos tan alejados, ya que ahora todo sucede en la pantalla. No habiendo necesidad de desprendernos de nuestros monitores. Así, afirma Baudrillard:

*"la interfaz vídeo 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."*¹⁷⁹

Telepresencia, teleacción e interactividad, en donde el contacto se convierte en conexión: interface, y que en términos de Virilio desemboca en la forclusión, experiencia de confinamiento a partir de la compactación y empequeñecimiento del mundo, al desaparecer el espacio exterior, efecto de la velocidad de las transmisiones. Con la interactividad se da una pérdida del espacio y del tiempo, que a su vez *"no es otra cosa que el efecto de eco, y de resonancia, de la clausura del mundo"*.¹⁸⁰

La interactividad es para Virilio una experiencia autorreferencial. Esta manera de comprender la experiencia virtual parte y mantiene la antigua distinción metafísica entre mente/cuerpo, apariencia/realidad, oposiciones que responde a una tradición de pensamiento que surge con Platón ejemplificada en su *mito de la caverna*, y que continua en la modernidad en *Las meditaciones metafísicas* de Descartes y que en la actualidad podemos ver llevado a la pantalla en películas como *Matrix* de los hermanos Wachowski -- cuyo título hace referencia al nombre que utiliza W. Gibson para referirse al ciberespacio -- en donde la experiencia virtual es considerada una experiencia irreal, falsa, aparental, mental, desencarnada¹⁸¹ ; comprensión de la

¹⁷⁹ Baudrillard, Jean. "videoesfera y sujeto fractal", En: *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra. Madrid, 1996; p. 36.

¹⁸⁰ Virilio, Paul. *Amanecer crepuscular*. FCE. Buenos Aires, 2003; p.83.

¹⁸¹ *The Matrix* (E.U.A 1999) , aunque inspirada en la literatura ciberpunk, sigue planteando la experiencia virtual, como irreal, por lo que sigue moviéndose dentro del pensamiento metafísico; de ahí que Sloterdijk al referirse a este film hable en términos de ironía cibernética, que se refiere a las

cibercultura como anulación del cuerpo, como incorporeidad u odio al cuerpo, lo cual hace pensar a Virilio que lo virtual:

*"(...) entraña una considerable amenaza de pérdida del otro, el ocaso de la presencia física en beneficio de una presencia inmaterial y fantasmagórica."*¹⁸²

Para este autor, lo virtual partiría y supondría una negación de aquí, del espacio, por una afirmación del ahora, del tiempo como instantaneidad y velocidad de la información, que a su vez supone una negación del cuerpo físico; sin embargo pensamos que lo virtual muestra, nos sitúa y se refiere a una posibilidad de experiencia distinta; ruptura de la comprensión del espacio y el tiempo, apertura a una experiencia en tiempo simultáneo y espacios diferidos que no se contraponen a la experiencia espacio-temporal de contigüidad sino que es una forma de experiencia distinta que escapa a las categorías metafísicas, por lo cual no se trata de apostar, privilegiar o sustituir la experiencia directa, sobre la virtual sino de pensar a ambas en su especificidad y diferencia.

Así, si en la experiencia cara a cara compartimos las mismas coordenadas espacio temporales: sincronización, con la interacción el espacio se vuelve discontinuo, diferido, en una temporalidad simultánea y asincrónica. La experiencia virtual no sólo supone y parte de una modificación de la sensibilidad, dada por la transformación de las condiciones de la experiencia clásica: el espacio y el tiempo. Sino que por lo mismo supone una ampliación de las posibilidades de la experiencia, en este sentido -- consideramos -- Virilio se equivoca al plantear que:

inmersiones pero ya no en el mundo (ser en el mundo) sino en un entre, ya que la inmersión supone la ruptura con las oposiciones metafísicas, esta forma de comprender la experiencia virtual podemos verla ejemplificada en películas como *Existenz* (Canadá/Francia/Gran Bretaña, 1999) dirigida por David Cronenberg.

¹⁸² Virilio, Paul. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Cátedra. Madrid, 1999; p. 45.

*"(...) a causa de las tecnologías estamos perdiendo el cuerpo propio en beneficio del cuerpo espectral y el mundo propio en beneficio de un mundo virtual."*¹⁸³

Desde nuestra perspectiva, el problema es reducir el cuerpo sólo a lo físico, a lo material, sin ponderar la sensibilidad, la emotividad; de esta manera, más que pérdida del mundo hay otras posibilidades de abrirnos al mundo y más que pérdida del cuerpo hay una modificación de nuestra idea y percepción de la corporeidad, ya que el cuerpo es la condición de posibilidad de toda experiencia, llámese esta real o virtual. Ya que la interactividad supone la interacción, el intercambio de sentimientos, de emociones no sólo de información, siendo una forma de conectarse con otros cuerpos. De esta manera, con la virtualización se da una transformación, una mutación de la sensibilidad y al mismo tiempo una mutación de nuestra concepción del cuerpo: cuerpo híbrido, oscilante que deja de estar limitado espacial, material y temporalmente ya que a partir de lo virtual el cuerpo se mueve en otros espacios y a otras velocidades, por lo cual siguiendo a Quéau:

*"Los mundos virtuales son nuevos <<laberintos>>. Nos enfrentan a experiencias nuevas del espacio y del cuerpo y a paradojas de un nuevo genero."*¹⁸⁴

Ciberestética, que tiene que ver con una conexión orgánica del cuerpo al ciberespacio; conexión que es una redimensión de la sensibilidad y la percepción: inmersión. Así gracias a lo virtual dejamos de girar alrededor de la imágenes para ahora situarnos dentro de ellas: percepción háptica. Experiencia de inmersión que rompe con la oposición sujeto-objeto. Con lo virtual exploramos la experiencia de una realidad intermedia (entre), híbrida; en donde la inmersión es lograda gracias a la interface que conecta lo corporal a lo virtual. Esta conexión es la que permite la interacción que es al mismo tiempo una oscilación entre el espacio y el ciberespacio, ya que la virtualidad no es sólo mental, sino al mismo tiempo visual y

¹⁸³ *Ibid.*, p.51.

¹⁸⁴ Quéau, Philippe. *Lo virtual*. Paidós. Barcelona, 1995; p. 79.

auditiva, pero también gestual y táctil, muscular y orgánica.¹⁸⁵ Con la experiencia virtual nos damos cuenta de que físicamente no es lo mismo que corporalmente ya que lo corporal no se reduce a lo físico, ni a lo material, destrucción de la concepción metafísica del cuerpo como materia inerte, redefinición como cuerpo virtual, intercambiable y transformable, por lo que para Lévy:

*"La virtualización del cuerpo no es, por tanto, una descarnación sino una reinversión, una reencarnación, una multiplicación, una vectorialización, una heterogenesis de lo humano."*¹⁸⁶

Ruptura de la idea del cuerpo como unidad, identidad para abrirnos a una comprensión de lo corporal como múltiple y plural, cuerpo virtual que no se reduce a lo físico o material sino que desborda los límites espacio-temporales para abrirse a la discontinuidad, la ubicuidad y la simultaneidad.

¹⁸⁵ En la película *Existenz*, dirigida por David Cronenberg a diferencia que en *The Matrix*, se explora la inmersión como experiencia virtual orgánica, híbrida, ya que se disuelven las oposiciones mente/cuerpo, real/irreal, sujeto/objeto. Experiencia lograda gracias a la instalación de un bio-puerto, prótesis quirúrgica colocada en la parte baja de la columna vertebral.

¹⁸⁶ Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*. Paidós. Barcelona, 1999; p.32.

II

“En su mayor parte la fenomenología del mundo es una excrecencia de pesadilla. Nuestros cuerpos, por ejemplo, son para él extensiones monstruosas de tejido hinchado que apenas puede soportar.”

J.G. Ballard.

Si hacemos una revisión del pensamiento de occidente y el papel que el cuerpo ha jugado en él, coincidiremos con Nietzsche en que la historia del nihilismo, la historia de la metafísica es la narración de cómo se ha llevado a cabo la negación y separación del pensamiento de sus relaciones vitales, es decir, cómo se ha fincado el pensamiento a partir de su distanciamiento del cuerpo, de los instintos, las pasiones y en fin de la sensibilidad en general. De esta manera, la historia de la metafísica es la historia del pensamiento desencarnado, la historia de la muerte de la carne, ya que ésta se ha edificado sobre la negación del cuerpo, que equivale a la negación de la vida. Para Platón, el cuerpo es la cárcel del alma, comprensión que es heredada por la visión cristiana del mundo para la cual el cuerpo es el lugar del

mal, el lugar del pecado y que en la modernidad es desterrado al ámbito del error y del engaño. De esta manera como sostienen Horkheimer y Adorno:

*"Por debajo de la historia conocida de Europa corre una historia subterránea. Es la historia de la suerte de los instintos y las pasiones humanas reprimidas o desfiguradas por la civilización."*¹⁸⁷

Es la historia del odio-amor hacia el cuerpo, y que en la posmodernidad y la cibercultura adquiere un carácter paradójico, ya que por un lado se piensa que con la interactividad se da una desaparición de lo corporal pero, al mismo tiempo, una desaparición de lo social y de la alteridad o, en términos de Marc Guillaume, se produce una "comunicación espectral" en donde se disuelve la identidad, la corporeidad, forma de comunicación que no vincula sino desvincula, pero al mismo tiempo multiplica el contacto a distancia, y que es la comunicación de los medios: televisión, radio, internet.

En este sentido, lo virtual no sólo supondría la liquidación o anulación de lo corporal sino también de lo real y lo referencial: el crimen perfecto, sino también la liquidación del otro: forclusión. Por el contrario, para Lévy:

*"Por medio de la telepresencia y de los sistemas de comunicación, los cuerpos visibles, audibles y sensibles, se multiplican y se dispersan hacia el exterior."*¹⁸⁸

Multiplicación de la experiencia corporal donde no hay pérdida del espacio, no hay desaparición de la exterioridad sino otra forma de exterioridad, la del ciberespacio entendido como espacialidad abierta. Nomadismo virtual cuyo principio sería el de la ubicuidad, entendida como ampliación de las posibilidades del cuerpo.

¹⁸⁷ Horkheimer, M y Adorno, T. "Interés por el cuerpo", en *Dialéctica de la Ilustración*. Trotta. Madrid, 2003; p. 277.

¹⁸⁸ Lévy, P. *¿Qué es lo virtual?*, p. 29.

Desde esta perspectiva, las relaciones virtuales, la interactividad también es interpersonal, ya que el espacio cibernético conecta el espacio real con el virtual. La interactividad es una experiencia híbrida, es una oscilación entre lo real y lo virtual, de la cual surge la posibilidad de crear comunidades virtuales, ruptura de los límites geofísicos y apertura a relaciones nómadas. En este sentido, según Lipovetsky:

“Las relaciones virtuales no amenazan las relaciones personales, sino que las completan o las amplían, ya que los contactos cotidianos cara a cara no desaparecen en grado alguno.”¹⁸⁹

La experiencia virtual, como hemos señalado, supone una modificación de la sensibilidad, pero también una modificación de nuestra comprensión y experiencia de lo corporal; en lo virtual el cuerpo deja de estar limitado material y espacialmente, dándose otra experiencia del mundo ya que ahora nos movemos y oscilamos entre ambos planos, en el virtual y en el “real”. Así como señala Riviére:

“Habrá un día en que veremos claro que lo virtual es una realidad por sí misma con intervención decisiva en nuestras vidas, en nuestras emociones, en nuestra sensibilidad, en nuestros hábitos y en nuestro futuro.”¹⁹⁰

Lo que se da es una hibridación de la experiencia y una mutación del cuerpo humano a partir de las prótesis, de las interfaces, que buscan ampliar nuestra experiencia del mundo, ampliando nuestras posibilidades para conectarnos con otros cuerpos y que van desde los objetos nómadas: celulares, computadoras, consolas de juego hasta los vibradores electrónicos o teledildónicos que producen un efecto de telepresencia táctil, interactiva: inmersión. En donde la telepresencia no se reduce como suele pensarse a la mera proyección de imágenes y, por lo mismo, a una percepción no solamente visual, sino que nos abre a una percepción háptica.

¹⁸⁹ Lipovetsky, Gilles. *Metamorfosis de la cultura liberal*. Anagrama. Barcelona, 2003; p. 115.

¹⁹⁰ Riviére, Margarita. *Crónicas virtuales*. Anagrama. Barcelona, 1998; p. 112.

3.2. "EL IMPERIO DE LOS SENTIDOS": NARCISISMO Y NEOHEDONISMO.

I

"Pornografía *el sueño casto y no erótico que
el cuerpo tiene de sí mismo.*"

J.G. Ballard.

Al mismo tiempo que se habla de lo virtual como una supuesta experiencia desencarnada esta se inscribe dentro de una cultura del cuidado del cuerpo dada bajo la forma del narcisismo y el neohedonismo, orden de la seducción que regula el consumo, la organización, la información, la educación y las costumbres, a partir de lo cual se da una transformación de la comprensión del cuerpo: afirmación del cuerpo.

El narcisismo según el planteamiento de Lipovetsky, supone el paso del *homo politicus* a un *homo psicologicus*; surgimiento de un yo flotante, desustanciación del yo como sujeto moderno y al mismo tiempo desustanciación del cuerpo llevada a cabo por el proceso de personalización, a partir del cual el cuerpo deviene sujeto, pero también objeto de culto. Cambio de paradigma, disolución de la separación alma/cuerpo y apertura a una sociedad posmoralista: neohedonismo, cambio de la visión y valoración moral del cuerpo a una:

*"(...) exaltación del deseo, el ego, la felicidad y el bienestar individual en mayor medida que el ideal de abnegación."*¹⁹¹

Cambio de paradigma moral, paso de la moral del imperativo categórico basada en el deber y la obligatoriedad a una moral emocional, del cuerpo y las pasiones. El narcisismo supone así el juego entre la desestandarización y la estandarización, creando nuevos imperativos, ya no categóricos, sino hedonistas, planteando otra forma de comprensión del cuerpo, el tiempo, la afectividad y la sensibilidad ya que:

*"(...) la normalización posmoderna se presenta siempre como el único medio de ser verdaderamente uno mismo, joven, esbelto, dinámico."*¹⁹²

¹⁹¹ Lipovetsky, G. *Metamorfosis de la cultura liberal*, p. 39.

¹⁹² Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío*. Anagrama. Barcelona, 2002; p. 63.

Normalización marcada por los estereotipos y que se convierten en imperativos; ética de la felicidad: neohedonismo, en donde la obsesión por la salud, la juventud y la belleza aparecen como nuevos imperativos light.

De esta manera, con la posmodernidad se da una democratización del hedonismo, en donde, aparentemente, lo que regula el estado de cosas es la seducción, cuyo valor máximo es el placer; en este sentido, lo que se da no es una transvaloración como pensaba Nietzsche, sino una inversión y una confusión de los valores planteada en términos de: *"Su cuerpo es usted, existe para cuidarlo amarlo, exhibirlo, nada que ver con la máquina."*¹⁹³

Inversión, ya que no hay una reconciliación con el cuerpo sino una exposición del cuerpo ante las cámaras, las pasarelas, los escaparates y las pantallas; y con esto un nuevo imperativo: el de belleza, la moda y los estereotipos, que exigen el cuidado del cuerpo, pero esta es una exigencia descargada de toda forma de obligatoriedad ligada al deber, nuevo imperativo del placer, en donde lo que regula es la seducción, ya que según Baudrillard:

*"La seducción no es más que un proceso inmoral, frívolo, superficial, superfluo, del orden de los signos y de las apariencias, consagrado a los placeres y al usufructo de los cuerpos inútiles."*¹⁹⁴

La seducción como valor, así como la obra de arte para Benjamin, tiene tres estados. En el primero la seducción posee un valor ritual, cuyo carácter es agonístico y mágico; en el segundo estado tiene un valor estético relacionado con las estrategias del seductor y, por último, el tercer estado donde la seducción adquiere un valor político, que supone al mismo tiempo su desaparición en los medios de comunicación y la publicidad, desaparición de la ilusión y la metáfora. Al

¹⁹³ *Ibid.*, p. 30.

¹⁹⁴ Baudrillard, Jean. *De la seducción*. Cátedra. Madrid, 1989; p. 81.

perderse la ilusión, el mundo se vuelve indiferente, aplanamiento del mundo. La no diferencia se expande como contagio viral.

Pornografía: que al ser mas real , que lo real desvanece el velo de la seducción, mostrando la obscenidad del cuerpo, cuerpo hiperreal que anula su ser como metáfora como ilusión y artificio, para convertirse en metástasis viral.

“El momento posmoderno es mucho más que una moda; explicita el proceso de indiferencia pura en el que todos los gustos, todos los comportamientos pueden cohabitar sin excluirse, todo puede escogerse a placer, lo más operativo como lo más esotérico, lo viejo como lo nuevo, la vida simple-ecologista como la vida hipersofisticada en un tiempo desvitalizado sin referencia estable, sin coordenada mayor.”¹⁹⁵

Con los nuevos imperativos que surgen en la posmodernidad, frente a la muerte de Dios, no hay angustia, ni pesimismo, ni sentimiento de lo absurdo sino indiferencia que se traduce en un eclecticismo en donde no hay jerarquía sino horizontalidad de los valores y promiscuidad de los mismos, ya no importa la elección sino la selección, que oscila entre el reciclaje y la novedad: cambio de la moralización por una estetización. Ya no hay nihilismo, ya que frente a la voluntad de nada se erige la voluntad de lo nuevo, ya no importa el futuro sino el aquí y ahora: afirmación del presente bajo la forma de la moda.

¹⁹⁵ Lipovetsky, G. *La era del vacío*, P. 41.

II

“Moda El reconocimiento de que la naturaleza nos ha dotado de una piel de menos, y que un ser totalmente sensible debería llevar el sistema nervioso por fuera.”

J.G. Ballard.

La moda al volverse hegemónica, ya no tiene que ver con lo decorativo, ni con lo accesorio, ni mucho menos con el placer estético, ahora responde a la lógica de la seducción pero como contagio viral. La seducción y lo efímero se convierten en los principios a partir de los cuales se organiza la vida de esta manera, según Lipovetsky:

“(...) la moda ha estetizado e individualizado la vanidad humana, ha conseguido hacer de lo superficial un instrumento de salvación, una finalidad de existencia.”¹⁹⁶

Narcisismo y hedonismo, menosprecio del pasado y afirmación de lo efímero: tiempo presente. La moda busca crear un imagen propia, singular a partir de lo igual, juego entre la diferencia y la repetición del cual surge la identidad como reiteración de sí mismo. La moda traspasa las fronteras, dando lugar a una universalización de las formas estéticas, una homogeneización del gusto, dada

¹⁹⁶ Lipovetsky, Gilles. *El imperio de lo efímero*. Anagrama. Barcelona, 1993; p. 42.

gracias a la influencia de los medios, los estereotipos y la publicidad que son quienes dictan los imperativos a seguir: *la norma del gusto*. Que al mismo tiempo, permite la afirmación de sí, de la individualidad y la singularidad, a partir de la creación -o mejor dicho- selección del propio look. Neonarcisismo como afirmación de la individualidad, el placer, el deseo y la libertad que rompen la estandarización. "*La moda es la práctica de los placeres, es placer de complacer, de sorprender, de deslumbrar.*"¹⁹⁷

Placer de la vista, de la ilusión y de lo efímero. Desde esta perspectiva, para Baudrillard el look más que ser una forma de afirmación de la moda es la "*forma superada de la moda*"¹⁹⁸, es decir, que con el look, la moda sale de la lógica de la seducción, de la ilusión y el artificio, para crear su propia lógica, la de la autoseducción, la autorreferencialidad: metástasis cuyo efecto es la muerte de la moda pero también la disolución del cuerpo: la bulimia y la anorexia.

"*Así, lo que hoy se busca respecto al cuerpo ya no es tanto la salud, que es un estado de equilibrio orgánico, sino la forma, que es una expansión efímera, higiénica y publicitaria del cuerpo.*"¹⁹⁹

La moda deja de responder a la lógica de la seducción, a la lógica de la apariencia, deja de afirmarse como ilusión, como metáfora del cuerpo ya que ahora se afirma como lo fatal. Muerte de la moda, que deja de ser metafórica, para ser ahora literal y obscena. Lo fatal efectúa la muerte de la moda gracias a la programación disciplinaria de los cuerpos para adecuarlos a los cánones de belleza: salud, juventud, delgadez, por medio de la transgresión que modifica de manera literal el cuerpo: bulimia y anorexia. Paso del orden del placer como valor hedonista al sacrificio y la disciplinaria ascética y aséptica, desapego del cuerpo y estética de la desaparición de los cuerpos, en donde según Riviére:

¹⁹⁷ Ibid., p.68.

¹⁹⁸ Baudrillard, Jean. *La transparencia del mal*. Anagrama. Barcelona, 2001; p. 30.

¹⁹⁹ Baudrillard, Jean. *Pantalla total*. Anagrama. Barcelona, 2000; p. 21.

*"La búsqueda de la belleza, que teóricamente ha movido siempre a la moda y ha sido su gran justificación humana, ha dejado de ser un placer, un juego, un sueño de los deseos y se ha hecho tiranía: la eterna juventud, un cuerpo programado como máquina."*²⁰⁰

Si bien la moda siempre ha partido de la modificación de la corporalidad a partir de la ilusión y de la apariencia, buscando la reestructuración del cuerpo natural a voluntad ya sea moldeándolo a partir del ejercicio y las dietas pero también por medio de la creación de prótesis, entendido aquí no sólo como extensión o autoamputación (que es el sentido que le da McLuhan) sino también como modificación, transformación y alteración del cuerpo natural por medio del artificio, logrado desde los polisones, corsés, hasta los wonderbra y por supuesto el maquillaje, la moda siempre ha buscado recrear o reinventar los cuerpos pero desde la ilusión, en donde el cuerpo es entendido como un lugar de *performance* y la ropa se convierte en una segunda piel: protésica.

En la cibercultura nos situamos en un horizonte en donde la ilusión, efecto de la moda desaparece, se desvanece en lo fatal gracias a la cirugía estética, que posibilita la elección, construcción de un cuerpo artificial: cuerpo intervenido recreado a partir de las prótesis técnicas. Transformación de la comprensión del cuerpo como algo dado, natural, único, idéntico a si mismo por la de un cuerpo mutable, deviniente, maleable, múltiple, elegible, flexible, equipable y programable: *ciborg* (orgánico-cibernético)

Cuando hablamos de cuerpo intervenido o protésico, pensamos en al cuerpo no como una entidad metafísica dada, inalterable, sino al cuerpo como posibilidad de creación, de autocreación. Formación del cuerpo a partir de las prótesis, que van desde la moda hasta la paroxística alteración del cuerpo gracias a la cirugía estética, yendo del cuerpo como artificio hasta el cuerpo artificial , de la biomecánica

²⁰⁰ Riviére, M. *Crónicas virtuales*, p. 53.

a la nueva carne lograda gracias a la intervención y alteración quirúrgica. Como afirma Baudrillard: *El cuerpo se ha transformado en el objeto de un culto autista, de una manipulación casi incestuosa.*²⁰¹

Así, los implantes, la liposucción y todas las variedades de la cirugía estética, dejan de responder a la lógica de la moda, cuidado del cuerpo por medio del ejercicio, el régimen alimenticio, la higiene y los tratamientos de belleza, el artificio para abrirse a una lógica del diseño y la construcción del cuerpo, ya que este ahora aparece como transformable, modificable y alterable. Cuerpo intervenido, creado a placer; cuerpo *performance* que sirve como materia de expresión de nuestros deseos.²⁰²

3.3. CUERPO PROTÉSICO Y CUERPO INTERVENIDO

I

“En 1968 publiqué mi carpeta Biomecanoides. Entendía como tal la fusión armónica de la técnica, la mecánica y la criatura. La investigación genética aún nos deparará bastantes horrores. La clonación es ya de por sí una pesadilla.”

²⁰¹ Baudrillard, Jean y Guillaume, Marc. *Figuras de la alteridad*. Taurus. México, 2000; p.118.

²⁰² Como Orlan , quien practica el *body art* pero usando su propio cuerpo como materia expresiva, haciendo de ella misma a partir de *performance* quirúrgicos, una obra de arte. Otro ejemplo sería el papel que juegan en las sociedades contemporáneas el tatuaje y el piercing, como formas del cuerpo intervenido, cuyo fin es estético: adornar el cuerpo.

H. R. Giger.

"Prótesis *El complejo de castración llevado al nivel de una forma de arte.*"

J.G. Ballard.

Con lo virtual exploramos otra comprensión del cuerpo dado a partir de la cirugía estética, la clonación y la realidad virtual, pero también gracias al surgimiento de toda clase de prótesis técnicas; neonarcisismo-ciborg que supone la fascinación del hombre por cualquier forma de extensión suya, es decir por cualquier clase de prótesis: objetos nómadas, en términos de Attali, que son todos los objetos industriales portátiles, celular, computadora, juegos de vídeo, órganos artificiales, a partir de los cuales *"todo el mundo podrá modificarse a sí mismo."*²⁰³ Nueva figura del superhombre: el hombre protésico; el *ciborg*, ya que el hombre superior es hoy en día el hombre super equipado. Modificación del cuerpo humano, ya que éste deja de ser solamente animal, biológico y muscular para ser también mecánico-técnico. Negación del mero cuerpo animal, afirmación del cuerpo intervenido o extendido: hibridación de lo humano. *Ciborg*: cibernético y orgánico. Unión de lo orgánico y lo mecánico, mutación de la sensibilidad y apertura a otras formas de experiencia, así como señala Dery:

*"En la cibercultura, el cuerpo es una membrana permeable cuya integridad es violada y su santidad amenazada por rodillas de aleación de titanio, brazos mioeléctricos, huesos y venas sintéticos, prótesis de senos y de pene, implantes cocleares y caderas artificiales."*²⁰⁴

Con la figura del *ciborg*, pensamos a un ser híbrido, que surge al darse la ruptura de los límites que separaban al organismo de la técnica, dichos límites se borran, se disuelven en la cibercultura cuando la máquina se encarna en el cuerpo por medio de las prótesis.

²⁰³ Attali, Jacques. *Europa(s)*. Seix Barral. Barcelona, 1994; p. 120.

²⁰⁴ Dery, Mark. *Velocidad de escape*. Siruela. Madrid, 1998; p. 254.

Comprensión del cuerpo que se encuentra de manera incipiente ya en la moda, pero que es explorada ampliamente por la ciencia ficción como posibilidades del cuerpo y realizada en la práctica quirúrgica, haciendo posible que los cuerpos extraños, las prótesis mecánicas o electromecánicas, los órganos extraños sean transplantados como máquinas naturales o aloplásticos sintéticos, constituyendo junto con los objetos nómadas una cultura prototológica.²⁰⁵ Cuya forma de comprensión culmina en la posibilidad de fecundación artificial y la ingeniería genética.

Así, después de la revolución de las transmisiones ahora somos testigos de la revolución de los trasplantes, es decir, la posibilidad de injertar la tecnología de las transmisiones dentro del cuerpo: cuerpo intervenido; de esta manera según Virilio:

*"La técnica coloniza el cuerpo del hombre como ha colonizado el cuerpo de la Tierra. Las autopistas, las vías férreas, las líneas aéreas han colonizado, organizandolo, el cuerpo territorial. Hoy en día, el amenazado por la colonización de las micromáquinas es el cuerpo animal."*²⁰⁶

Desaparición del cuerpo muscular, biológico, material. Sujeto fractal, desmaterialización del cuerpo, cuerpo virtual que deja de ser forma para reducirse a su fórmula: ADN. Etapa colonialista del cuerpo no sólo por los trasplantes, los implantes y la nanotecnología sino porque éste es comprendido como territorio, mapeado a partir del genoma.

Cuerpo cibernético, ciber-cuerpo, sujeto fractal, ya que cada célula contiene la información necesaria para la reproducción del individuo; el cuerpo deja de ser comprendido como organismo. Negación del cuerpo por la afirmación del código genético, no-cuerpo máquina electrónica virtual que a partir de su fórmula puede

²⁰⁵ Ver. Sloterdijk, Peter. "Les vexation par les machines", en *Essai D'intoxication volontaire*. Haachette Littératures. París, 2001.

²⁰⁶ Virilio, Paul. *El ciber mundo*, p. 56.

fabricar sus propias refacciones. *"La fórmula inscrita en cada célula se convierte en la verdadera prótesis moderna de todo el cuerpo."*²⁰⁷

Reproductibilidad técnica del cuerpo, que bajo la forma de la clonación alcanza el límite de la autoseducción.

Únicamente cuando existe una comprensión maquinal del cuerpo, se hace posible la reproductibilidad genética, la clonación, pero al mismo tiempo la ingeniería genética o eugenesia en donde se pone en juego la selección natural contra la selección artificial.

*"(...) la genética está en tránsito de convertirse en un arte, un arte transgénico, una cultura del embrión con fines de resultados puros, como lo deseaban los eugenistas de comienzos del siglo XX."*²⁰⁸

Resurgimiento de la idea del superhombre pero no en términos de Nietzsche sino en los de la tecnificación del cuerpo, ya no únicamente como cuerpo intervenido por los trasplantes, la cirugía estética y las extensiones mecánicas y electrónicas, sino intervenido por medio de la manipulación genética. De esta manera, con la eugenesia se da el paso de la transformación de la determinación natural y disciplinar del cuerpo a su diseño y transfiguración. Humanidad aumentada y perfeccionada, re-creada; superhombre transgénico, en donde el cuerpo pasa de ser un objeto de deseo a ser un objeto de diseño.

Comprensión del cuerpo como información, que es a lo que Virilio denomina la bomba genética, efecto de la bomba informática y que conlleva a "la modificación de la especie humana, su pluralidad, su fractalización."²⁰⁹ Fractalización que significa

²⁰⁷ Baudrillard, Jean. *De la seducción*, p. 160.

²⁰⁸ Virilio, Paul. *Un paisaje de acontecimientos*, p. 68.

²⁰⁹ Virilio, Paul. *Amanecer crepuscular*, p. 145.

la autorreferencial repetición viral de sí mismo: clonación, metástasis de sí mismo que culmina en la anulación de la alteridad.

*"Ni hijo, ni gemelo, ni reflejo narcisista, el clon es la materialización del doble por vía genética, es decir, la abolición de cualquier alteridad y de cualquier imaginario."*²¹⁰

De esta manera con la ingeniería genética se hace posible la programación del cuerpo, su producción y construcción. La ciencia desborda sus límites hasta la ficción, ciencia ficción que como pensaba Ballard es *"el sueño del cuerpo de convertirse en máquina."*²¹¹

Sueño, que en la cibercultura se hace realidad gracias a las prótesis técnicas.

²¹⁰ Baudrillard, Jean. *La transparencia del mal*, p. 126.

²¹¹ Ballard, J. G. "Proyecto para un glosario del siglo XX", en : *Guía del usuario para el nuevo milenio*, p. 302. En la película *Dead ringer*, Canadá, 1988, David Cronenberg explora la idea del cuerpo como multiplicidad a partir de la figura del gemelo, planteando en esta más que una forma de alteridad, una forma de identidad y corporalidad múltiple.

ENTRE: NI LO UNO NI LO OTRO
(A manera de conclusión)

"les premiers sédentaires sont les morts."

J. Attali

Hasta aquí hemos intentado tender un hilo por el laberinto creado con el desarrollo de la técnica, y con el cual se da una modificación de nuestra experiencia del mundo, principalmente dada a partir del surgimiento de la velocidad, primero de los transportes y después de las transmisiones, misma que viene a alterar nuestra comprensión del espacio y del tiempo; lo cual nos sitúa en una experiencia paradójica. Ya que por un lado, dicha modificación de la experiencia, da lugar a una atrofia de la sensibilidad pero también abre la posibilidad de otra forma de sensibilidad: ciberestética. Que mas que una atrofia de la sensibilidad significa el surgimiento de otra forma de ser en el mundo.

De esta manera, si con la velocidad de los transportes y principalmente de la transmisión de la información en los medios de comunicación, se da una alteración de nuestra experiencia del tiempo, gracias a la instantaneidad y la inmediatez; y otra experiencia del espacio y de la corporeidad gracias a la ubicuidad. Dichas modificaciones del espacio y el tiempo dan lugar a una atrofia de la sensibilidad cuyo efecto, para Virilio, serían la picnolepsia y la forclusión.

La forclusión, como ya hemos señalado, supondría la pérdida de la experiencia del mundo exterior y al mismo tiempo la pérdida de la corporeidad, inercia polar de un trayecto *in situ* (en su lugar), efecto de la hiperrealidad de los medios; borramiento del espacio antropogeográfico por un pilotaje visual que culmina con la sustitución del cuerpo material por un cuerpo óptico. Esta experiencia *in situ*, es la inercia del vehículo audiovisual estático, que sustituye el desplazamiento de los cuerpos por un:

"Desplazamiento en el propio sitio, aparición de una inercia que es al paisaje recorrido el equivalente de la parada de imagen en la película..."²¹²

La forclusión aparece como un efecto de la interactividad domiciliaria, que nos evita el movernos de lugar, el movernos del asiento; estado de coma que supone una desconexión de nuestra relación con el mundo exterior, así como una negación de nuestra actividad cotidiana, limitándola a la motilidad de los impulsos reflejos, que más que acción se transforma en reacción, respuesta a la perspectiva que aparece en la pantalla, acto reflejo que significa el fin de la temporalidad reflexiva. Inercia domiciliaria que culmina en un *sedentarismo terminal*.²¹³

²¹² Virilio, P. *La inercia polar*, p. 35.

²¹³ *Ibid.*, p. 41.

Perdida del sentido de movimiento cuyo emblema es el invalido equipado con toda clase de prótesis para controlar su entorno sin desplazarse o moverse de lugar, contaminación dromosférica desaparición del cuerpo y de la tierra, pero al mismo tiempo forma de progeria, de senilidad precoz cuyo efecto es la esclerosis múltiple, en este sentido, para Virilio *la velocidad es la vejez del mundo*: enclaustramiento. Con el cual no sólo desaparece el cuerpo territorial, sino con él el cuerpo social y el cuerpo animal. De esta manera, si con la primera revolución, la de los transportes se trato de colonizar el cuerpo territorial, el cuerpo-mundo y con la revolución de las transmisiones se colonizo el cuerpo social, ahora con la revolución de los transplantes lo que se coloniza por la tecnología es el cuerpo animal, así:

*"El mecanismo es siempre el mismo; simplemente, en vez de equipar el cuerpo del mundo, se equipa el cuerpo del individuo."*²¹⁴

Con la revolución de las transmisiones no sólo se desvanece el espacio territorial sino también la corporalidad, ya que al desencadenar la revolución de:

*"los transplantes biotecnológicos, el equipamiento del cuerpo animal por las vías de comunicación y redes diversas que equipaban, hasta ahora, el cuerpo territorial de las sociedades urbanas."*²¹⁵

Ahora vienen a ocupar el territorio del cuerpo humano, por medio de las micromáquinas, las prótesis y las drogas; revolución de los transplantes a partir de la cual el cuerpo es colonizado por la tecnología. Modificación de la comprensión del cuerpo como algo dado, fijado, suje-tado, para abrimos a una comprensión de lo corporal como creación, cuerpo nómada, cuerpo intervenido: ciborg, por las prótesis y la cirugía, pero también por la informática: cuerpo fórmula.

²¹⁴ Virilio, P. *Amanecer crepuscular*, p. 89.

²¹⁵ Virilio, P. *La velocidad de la liberación*, p. 79.

Por otra parte, este sedentarismo terminal supone una dominación, uniformación y anquilosamiento, que como suponía Nietzsche significa una domesticación de las fuerzas vitales, de las fuerzas creadoras cuyo efecto es la inmovilidad y la ausencia de creación, de riesgo, de aventura, y al mismo tiempo un empequeñecimiento del mundo cuya figura emblemática para Virilio sería el búnker.

Ante este estado de cosas aparecen paradójicamente otras formas de experimentar el mundo, gracias a los objetos nómadas, internet, los juegos de vídeo, etc., que responden y ejemplifican formas de la técnica lúdica sugerida por Benjamin, dando lugar a una transformación de la sensibilidad: ciberestética que surge a partir del ciberespacio y la experiencia virtual, en la cual se da una disolución de las categorías metafísicas, siendo así un lugar (o mejor dicho un no-lugar) para llevar a cabo la transvaloración propuesta por Nietzsche. Ruptura de la forclusión y creación de una cultura híbrida, sedentaria y nómada a la vez, ya que con internet se da una sinergia entre sedentarismo y nomadismo en la reinversión de los modos de vida a partir del mestizaje de la experiencia. Surgimiento de un *tercer entorno*, que para Javier Echeverría, es: "(...) un nuevo espacio social generado por las tecnologías informáticas y comunicacionales."²¹⁶

Este tercer entorno telemático que comienza a gestarse a partir del teléfono y la televisión hasta el desarrollo de internet, los juegos de vídeo y el multimedia, no sustituye, no reemplaza y no niega a los otros dos entornos, el de la naturaleza y el de la ciudad, sino que viene a ampliar, extender y modificar nuestra experiencia del mundo, posibilitando la invención de entornos nuevos en los cuales se generen otras formas de cultura y otras formas de ser y de moverse en el mundo. En este sentido, internet no es sólo un medio de información o de comunicación sino un nuevo hábitat social a partir del cual surgen comunidades transculturales, que son posibles gracias al mestizaje, la hibridación y el nomadismo.

²¹⁶ Echeverría, Javier. *Un Mundo virtual*. Plaza y Janés. Barcelona, 2000; p. 67.

En internet se da una convergencia entre sedentarismo y nomadismo, estas dos formas de ser en el mundo se confunden en el hiper mundo, ya que al mismo tiempo se es un navegante o un emigrante virtual que un sedentario virtual. Con internet se da una forma de "nomadismo lúdico" como antes lo fueron la equitación, la natación, la literatura, la danza y el cine, que da lugar no sólo a una modificación de la sensibilidad y de la experiencia sino a una mutación de lo humano: *transhumanos* nueva forma de ser en el mundo efecto del mestizaje-hibridación entre sedentarismo y nomadismo.²¹⁷

Mestizaje, logrado gracias a la forma de apropiación de los objetos nómadas, ya no desde la dominación sino desde la creación; horizonte desde el cual Nietzsche, Heidegger y Benjamin han planteado su crítica a la cultura occidental y que es consideramos, una brecha desde la cual podemos abrirnos a pensar el actual estado de cosas no de una manera apocalíptica, pero tampoco haciendo una apología, sino comprendiendo que lo que acontece es una mutación de la cultura, una transfiguración del mundo y de la experiencia del mundo, que ya no responde a las categorías de la metafísica sino que la rebasan y por lo tanto exige de nosotros la apertura a otras formas de pensar, de sentir y de ser, que nos ayuden a comprender y a crear, a habitar y navegar, a experimentar y jugar, en los laberintos de la cibercultura.

²¹⁷ Cfr. Attali, Jaques. *L'homme nomade*. Fayard. Paris, 2003. Para quien, en la actualidad se dan tres formas de nomadismo: los hipernómadas (creadores) o nómadas voluntarios, que serían los artistas, estrellas de rock y los grandes empresarios; los infranómadas o nómadas involuntarios, que son aquellos que viajan y se desplazan de su lugar de origen en busca de posibilidades de vida y los nómadas lúdicos, los que practican el turismo, los deportes, los juegos de video, usan internet, etc., que sería una forma de nomadismo virtual. Paralelo a estas tres formas de nomadismo se encuentran los sedentarios.

BIBLIOGRAFÍA

- AA.VV. *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra. Madrid, 1996.
- _____ *Tekhné 1.0. Arte, pensamiento y tecnología*. Conaculta. México, 2004.
- Adorno, T.W y Horkheimer. *Dialéctica de la Ilustración*. Trotta. Madrid, 2003.
- Attali, Jacques. *Historias del tiempo*. FCE. México, 1985.
- _____ *Europa(s)*. Seix barral. Barcelona, 1994.
- _____ *Milenio*. Seix Barral. México, 1995.
- _____ *L'Homme nomade*. Fayard. Paris, 2003.
- _____ "Los laberintos de la información." En: [<http://cariari.vor.al.cr>]
- _____ Entretien avec Jaques Attali par Philippe Guerrier le 25/02/2002. En:
[www.journaldunet.com/itws/it_attali2.shtml]
- _____ Entretien avec Jacques Attali. Le nouvel observateur, semaine de jeudi
11 decembre 2003, n 2040. En: [www.nouvelobs.html]
- Badiou, A, Banatouil, T, During, E, y otros. *Matrix. Machine philosophique*. Ellipses.
Paris, 2003.
- Ballard, J.G. *Mitos del futuro próximo*. Minotauro. Barcelona, 1990.
- _____ *Pasaporte a la eternidad*. Minotauro. Barcelona, 1978.
- _____ *La exhibición de atrocidades*. Minotauro. Barcelona, 2001.
- _____ *Crash*. Minotauro. Barcelona, 1996.
- _____ *La isla de cemento*. Minotauro. Barcelona, 2002.
- _____ *El hombre imposible*. Minotauro. Buenos Aires, 1976.
- _____ *Guía del usuario para el nuevo milenio*. Ensayos y reseñas. Minotauro.
Barcelona, 2002.
- Barthes, Roland. *La cámara lúcida*. Paidós. Barcelona, 2002.
- Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*. Siglo XXI. México, 2003.
- _____ *El espejo de la producción*. Gedisa. México, 1983.
- _____ *Cultura y simulacro*. Kairos. Barcelona, 1998.

- _____ *De la seducción*. Cátedra. Madrid, 1989.
- _____ *La transparencia del mal*. Anagrama. Barcelona, 2001.
- _____ *El crimen perfecto*. Anagrama. Barcelona, 2000.
- _____ *La ilusión del fin*. Anagrama. Barcelona, 2004.
- _____ *Contraseñas*. Anagrama. Barcelona, 2002.
- _____ *Las estrategias fatales*. Anagrama. Barcelona, 2000.
- _____ *Pantalla total*. Anagrama. Barcelona, 2000.
- _____ *La ilusión vital*. Siglo XXI. Madrid, 2002.
- _____ "Two essays", *Science fiction studies* 18. no. 55. Nov. 1991. En:
[www.depaw.edu/sfs/backissues/55/ baudrillard]
- Baudrillard, Jean y Guillaume, Marc. *Figuras de la alteridad*. Taurus. México, 2000.
- Bataille, George. *Sobre Nietzsche*. Voluntad de suerte. Taurus. Madrid, 1972.
- _____ *El erotismo*. Tusquets. Barcelona, 1992.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Itaca.
México, 2003.
- _____ *Discursos interrumpidos I*. Taurus. Madrid, 1973.
- _____ *Ensayos escogidos*. Ediciones Coyoacan. México, 2001.
- _____ *El autor como productor*. Itaca. México, 2004.
- _____ *Sobre la fotografía*. Pre-textos. Valencia, 2004.
- Bilbeny, Norbert. *La revolución en la ética*. Hábitos y creencias en la sociedad digital.
Anagrama. Barcelona, 1997
- Calabrese, Omar. *La era neobarraca*. Cátedra. Madrid, 1999.
- Calasso, Roberto. *Los cuarenta y nueve escalones*. Anagrama. Barcelona, 1994.
- _____ *La ruina de Kasch*. Anagrama. Barcelona, 2001.
- Danto, Arthur. *La transfiguración del lugar común*. Paidós. Barcelona, 2002.
- _____ *Después del fin del arte*. Paidós. Barcelona, 1999.
- Darley, Andrew. *Cultura visual digital*. Espectáculo y nuevos géneros en los medios
de comunicación. Paidós. Barcelona, 2002.
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Pre-textos. Valencia, 2003.

- Debray, Régis. *Vida y muerte de la imagen*. Paidós. Barcelona, 2002.
- Deleuze, Gilles. *Nietzsche y la filosofía*. Anagrama. Barcelona, 1994.
- _____ *Nietzsche*. Arena libros. Madrid, 2000.
- _____ *La filosofía crítica de Kant*. Catedra. Madrid, 1997.
- _____ *Empirismo y subjetividad*. Gedisa. Barcelona, 1981.
- _____ *La imagen-movimiento*. Estudios sobre cine 1. Paidós. Barcelona, 2001.
- _____ *La imagen-tiempo*. Estudios sobre cine 2. Paidós. Barcelona, 2004.
- _____ *Diferencia y repetición*. Amorrortu. Buenos Aires, 2002
- _____ "El misterio de Ariadna." En: [www.nietzscheana.com.ar/deleuze.htm]
- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. *Rizoma*. Introducción. Pre-textos. Valencia, 2003.
- _____ *¿Qué es la filosofía?* Anagrama. Barcelona, 2001.
- Derrida, Jacques. *Espolones*. los estilos de Nietzsche. Pre-textos. Valencia, 1997.
- Derrida, Jacques y Stiegler, Bernard. *Ecografías de la televisión*. Eudeba. Buenos Aires, 1998.
- Dery, Mark. *Velocidad de escape*. La cibercultura en el final de siglo. Siruela. Madrid, 1998.
- Echeverría Javier. *Un mundo virtual*. Plaza y Janés. Barcelona, 2000.
- Epicuro. *Obras completas*. Catedra. Madrid, 1996.
- Fink, Eugen. *La filosofía de Nietzsche*. Alianza Universidad. Madrid, 1984.
- Flichy, Patrice. *Lo imaginario de internet*. Tecnos. Madrid, 2003.
- _____ *Una historia de la comunicación moderna*. Gustavo Gili. Barcelona, 1993.
- Flusser, Vilém. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Trillas. México, 2002.
- Foster, H; Habermas, J; Baudrillard y otros... *La posmodernidad*. Kairos-colofón Barcelona, 1988.
- Foucault, Michel. *Nietzsche, la genealogía, la historia*. Pre-textos. Valencia. 1987.
- _____ *Esto no es una pipa*. Anagrama. Barcelona, 2001
- Garzón Bates, M. *Nihilismo y fin de siglo*. Torres Asociados. México, 2000.
- _____ *Romper con los dioses*. Torres Asociados. México, 1995.

- _____ *De la ética a la frenética*. Torres Asociados, México, 2000.
- _____ *WWW. la_ciber_ética.com*. Torres Asociados. México, 2001.
- _____ *Letal*. Obsesiones de la posmodernidad. Torres Asociados, México, 2005.
- Gibson, William. *Quemando cromo*. Minotauro. Barcelona, 2002.
- _____ *Neuromante*. Minotauro. Barcelona, 2002.
- _____ *Conde cero*. Minotauro. Barcelona, 2002.
- Grave, Crescenciano. *Nietzsche y Heidegger. ¿El último metafísico y el nuevo inicio del pensar?* SUA. FFyL. UNAM. México, 2002.
- Gubern, Román. *Del bisonte a la realidad virtual*. La escena y el laberinto. Anagrama. Barcelona, 2003.
- _____ *Comunicación y cultura de masas*. Península. Barcelona, 1977.
- _____ *El eros electrónico*. Taurus. México, 2000.
- Heidegger, Martin. *El ser y el tiempo*. FCE. México, 1997.
- _____ *El ser y el tiempo*. Trotta. Madrid, 2003.
- _____ *Tiempo y ser*. Tecnos. Madrid. 2000.
- _____ *Filosofía, ciencia y técnica*. Editorial universitaria. Santiago de Chile. 1997.
- _____ *Identidad y diferencia*. Anthropos. Barcelona. 1988.
- _____ *Hitos*. Alianza. madrid, 2000.
- _____ *Nietzsche I y II*. Destino. Barcelona, 2000.
- _____ *Caminos de bosque*. Alianza. Madrid, 1998.
- _____ *Conferencias y artículos*. Serbal. Barcelona, 1994.
- _____ *Serenidad*. serbal. Barcelona, 1994.
- _____ *Arte y poesía*. FCE. Buenos Aires. 1992.
- Hume, David. *Tratado de la naturaleza humana*. Tecnos. Madrid, 1998.
- _____ *La norma del gusto y otros ensayos*. Península. Barcelona, 1998.
- Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*. Alfaguara. Madrid, 1997.
- _____ *Crítica del juicio*. Losada. Buenos Aires, 1968.
- Kerckhove de, Derrick. *La piel de la cultura*. Gedisa. Barcelona, 1999.

Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*. Paidós. Barcelona, 1999.

_____ "Comment l' intelligence collective peut surgir sur le net." En: [www.archipress.org/levy]

_____ "Ciberspace et cyberculture." En: [www.voc.edu/web/euparticles/digitum_pierrelevy.fr.html]

_____ "Le futur web exprimera la intelligence collective". Interview avec Pierre Levy, en: [www.journaldunet.com]

Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío*. Anagrama. Barcelona, 2002.

_____ *El imperio de lo efímero*. La moda y su destino en las sociedades modernas. Anagrama. Barcelona, 1993.

_____ *El crepúsculo del deber*. Anagrama. Barcelona, 2002.

_____ *Metamorfosis de la cultura liberal*. Anagrama. Barcelona, 2003.

Maffesoli, Michel. *El nomadismo*. Vagabundeos iniciáticos. FCE. México, 2004.

Maldonado, Tomas. *Lo real y lo virtual*. Gedisa. Barcelona, 1999.

Mcluhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación*. Las extensiones del ser humano. Paidós. Barcelona, 1996.

Marchan Fiz, Simon. *La estética en la cultura moderna*. De la ilustración a la crisis del estructura

lismo. Gustavo Gili. Barcelona, 1982.

Negroponte, Nicholas. *Ser digital*. Océano. México, 2003.

Nietzsche, Friedrich. *Sabiduría para pasado mañana*. Taurus. Madrid, 2001.

_____ *La ciencia jovial*. Monte Ávila. Venezuela, 1999.

_____ *La voluntad de poderío*. Edaf. Madrid, 1981.

_____ *La genealogía de la moral*. Alianza. Madrid, 1983.

_____ *El anticristo*. Alianza. Madrid, 2000.

_____ *Ecce homo*. Alianza. Madrid, 2000.

_____ *Más allá del bien y del mal*. Alianza. Madrid, 1978.

_____ *Así habló Zaratustra*. Alianza. Madrid, 2000.

_____ *El crepúsculo de los ídolos*. Alianza. Madrid, 2000.

- _____ *Sobre la utilidad y el prejuicio de la historia para la vida.* (Segunda consideración intempestiva). Biblioteca Nueva. Madrid, 1999.
- _____ *El libro del filósofo.* Taurus. Madrid, 2000.
- _____ *El nacimiento de la tragedia.* Alianza. Madrid, 1991.
- _____ *El Nihilismo: Escritos póstumos.* Península. Barcelona, 2000.
- _____ *Estética y teoría de las artes.* Tecnos. Madrid, 2001.
- Piscitelli, Alejandro. *Ciberculturas 2.0.* En la era de las máquinas inteligentes. Paidós. Barcelona, 2002.
- Quéau, Philippe. *Lo virtual.* virtudes y vértigos. Paidós. Barcelona, 1995.
- _____ "Ciber-culture et info-ethique." En [www.unesco.org/webworld/telematics/ciber_culture.htm]
- Rheingold, Howard. *Realidad virtual.* Gedisa. Barcelona, 2002.
- Rivière, Margarita. *Crónicas virtuales.* Anagrama. Barcelona, 1998.
- Safranski, Rüdiger. *Nietzsche.* Biografía de su pensamiento. Tusquets. México, 2001.
- Sartori, Giovanni. *Homo Videns.* La sociedad teledigida. Taurus. México, 2004.
- Sloterdijk, Peter. *El pensador en escena.* El materialismo de Nietzsche. Pre-textos. Valencia, 2000.
- _____ *El desprecio de las masas.* Pre-textos. Valencia, 2002.
- _____ *Normas para el parque humano.* Siruela. Madrid, 2001.
- _____ *El extrañamiento del mundo.* Pre-textos. Valencia, 2001.
- _____ *Crítica de la razón cínica.* Siruela. Madrid, 2003.
- _____ *Essai d'intoxication volontaire, suivi de, L'heure du crime et le temps de l'oeuvre d'art.* Hachette littératures. Paris, 2001.
- _____ "La ironía cibernética." En: [www.otrocampo.com]
- _____ "El hombre operable." En: [www.otrocampo.com]
- _____ "El hombre mas independiente de Europa." En: [www.otrocampo.com]
- Sontang, Susan. *Sobre la fotografía.* Edhasa. Barcelona, 1996.
- Sterling, Bruce. *Mirrorshades.* Una antología del ciberpunk. Siruela. Madrid, 1998.

- Valéry, Paul. *Piezas sobre el arte*. Visor. Madrid, 1999.
- Vattimo, Gianni. *Introducción a Heidegger*. Gedisa. Barcelona, 1996.
- _____. *El fin de la modernidad*. Gedisa. Barcelona, 1998.
- Virilio, Paul. *Estética de la desaparición*. Anagrama: Barcelona, 1998.
- _____. *La bomba informática*. Cátedra. Madrid, 1999.
- _____. *El arte del motor*. Manatíal. Buenos Aires, 1996
- _____. *La velocidad de la liberación*. Manatíal. Buenos Aires, 1997.
- _____. *La inercia polar*. Trama Editorial. Madrid, 1999.
- _____. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Cátedra. Madrid, 1999.
- _____. *La maquina de visión*. Cátedra. madrid, 1998.
- _____. *Amanecer crepuscular*. FCE. Buenos Aires, 2002.
- _____. *Un paisaje de acontecimientos*. Paidós. Buenos Aires, 1997.
- _____. *El procedimiento silencio*. Paidós. Buenos Aires, 2003.
- _____. *La inseguridad del territorio*. La marca. Buenos Aires, 1999.
- _____. "Vitesse, viellesse du monde." En: [www.chimeres.com]
- Woolley, Benjamin. *El universo virtual*. Acento Editorial. Madrid, 1994.