

ARTE Y CIBERESPACIO: CÍRCULOS EXTRAÑOS

MÓNICA B. CRAGNOLINI

(Universidad de Buenos Aires - CONICET).

RESUMEN

En este artículo se aborda el tema del arte en el ciberespacio y las posibilidades que el mismo brinda para una resemantización de algunas categorías estéticas. Esas posibilidades pueden ser pensadas desde dos puntos de vista: la sobresaturación de representación, que hace visible la inexistencia del original, y la desapropiación que se produce en la Red.

Se concluye planteando las posibilidades que brinda el arte cibernético para concebir una forma de pensar "entre" la lógica binaria.

PALABRAS CLAVE: Arte, Ciberespacio, Estética, Representación.

ABSTRACT

In this paper, the topic of art in the cyberspace is analyzed in its possibilities, in order to a resignification of some aesthetic categories.

These possibilities can be thought from two points of view: the representation's "oversaturation" that makes visible the nonexistence of the original, and the "disappropriation" that takes place in the Net.

The paper concludes outlining the possibilities that offers the cybernetic art in order to conceive a form of thinking "among" the binary logic.

KEY WORDS: Art, Cyberspace, Esthetics, Representation.

Internet, "la red de diez mil dimensiones en el cielo y la tierra", como dicen los chinos, es un ámbito que -parafraseando a Ricoeur- "da que pensar" en torno a la deconstrucción de categorías referentes a la temporalidad, la espacialidad, la comunicación, la subjetividad, la representación.

Se suele decir que el fin de la modernidad tiene que ver con el fin de la representación, y con la posibilidad de clausura de la misma. Durante la década de los ochenta y parte de los noventa, el debate modernidad-postmodernidad¹ permitió, entre otras cosas, una rápida aproximación de lo acontecido - a partir del uso que se hacía, por aquellos tiempos cada vez

¹ Quisiera recordar que el término "posmoderno" surge en los sesenta para caracterizar los productos literarios que se obtenían, no a partir de la experimentación (característica de "lo moderno") sino desde la reelaboración o el pastiche. Cuando Lyotard realiza su informe para el Consejo de Estado de Quebec, caracteriza la forma de saber de las sociedades occidentales avanzadas a partir del descreimiento en los grandes relatos. Por su parte, lo "posmoderno" en la arquitectura implica, entre otras cuestiones, la oposición al racionalismo y funcionalismo del movimiento moderno, de allí el retorno a las superficies y lo decorativo.

más habitual, de la computadora, y de las posibilidades que comenzaba a ofrecer Internet-, a los caracteres del mundo postmetafísico anunciado por el postmodernismo.

Cuando en el ámbito italiano de fines de los '70 se caracteriza el *pensiero debole*, se intenta señalar la estrecha relación entre la metafísica y las categorías fuertes, posibilitadoras del dominio (y que, en términos heideggerianos, serían, en la genealogía de la metafísica de la subjetividad, las que hallarían su consumación en el mundo tecnocientífico). Frente a la violencia "disimulada" en la metafísica, violencia que tiende al aseguramiento y la conservación, el pensamiento débil se constituye en Vattimo como una "ontología del declinar", que asume la condición finita del hombre y el hecho de que el ser acontece en la trasmisión de los lenguajes. Desde una reafirmación de la premisa nietzscheana que señala que "todo es interpretación", el trabajo del pensamiento se realiza en la superficie, en los pliegues, en la piel. Este trabajo hace visible el carácter "tentativo" del pensar (frente a la metafísica buscadora de seguridades); la multiplicidad de las lenguas (una vez desaparecido Dios, el dador del sentido de toda verdad y todo lenguaje), y la diversidad de los relatos.

Para Vattimo, la consecución de la tarea nietzscheano-heideggeriana supone la profundización del nihilismo, como nuestra posibilidad, y la admisión de que, estando en el mundo de la comunicación generalizada, ya no existe la verdad sino como pertenencia (a la lengua, a la tradición). Al no haber, en virtud de la inexistencia de la verdad, una metateoría juzgadora de la validez de los discursos, lo que se da es la multiplicidad de los mismos; al desaparecer el *télos* de la historia, se hacen presentes múltiples relatos sin una direccionalidad fija, sino en convivencia de diferencias y diversidades.

Considerando el nihilismo como la pérdida del sentido de los grandes valores de los sistemas religiosos, metafísicos y morales, uno de los aspectos del mismo más destacado por los pensadores de este siglo es el que se relaciona con la vaciedad de sentido generada a partir de la tecnociencia y su influencia en los diversos ámbitos de la vida. En el campo de la estética, el creciente avance de la técnica fue visto como una paulatina homogeneización tanto de las obras de arte -por acción de la reproducción técnica- como de aquellos que experimentaban "placer" estético, convertidos ahora en espectadores masificados. En esta línea de pensamiento, los miembros de la primera Escuela de Frankfurt -Adorno y Horkheimer, sobre todo- señalaron proféticamente que marchábamos hacia la sociedad de la organización total, y que los *mass media* contribuirían a dicha organización, en virtud de su poder aniquilador de lo individual en aras de la masa y la gregarización del individuo.

Para Vattimo, los resultados de la comunicación generalizada han sido otros: en lugar de una sociedad centralizada, los *mass media* se han convertido en el vehículo de la multiplicación de las más diversas imágenes, a través de las cuales podemos acceder y entrar en contacto con otros sistemas de valores y creencias, otros lenguajes y dialectos, otras formas de

ser en el mundo. La situación que era vista como amenaza para la individualidad se transforma, para Vattimo, en una de las *chances* de la posmodernidad: me refiero a la posibilidad de la pluralidad de imágenes e interpretaciones que los medios masivos de comunicación nos transmiten. En un mundo fragmentado, el concepto de realidad estalla: ya no creemos en la existencia de una realidad en sí, un fundamento último por debajo de las múltiples realidades, sino que la realidad es ahora el "entrecruzamiento de múltiples imágenes e interpretaciones [...] que distribuyen los media".² La apuesta de Vattimo en *La sociedad transparente* –apuesta que, en más de un punto suena demasiado a "apologética de lo existente"– apunta a la posibilidad –dada por ese carácter caótico y múltiple de los *mass media*– de una experiencia del aligeramiento del ser, aligeramiento que contrasta con la ontología fuerte de dominio de la metafísica y de la racionalidad tecnocientífica.

El mundo cibernético, mundo en que se exageran aquellos caracteres de multiplicidad, adireccionalidad, fragmentariedad, diversidad, tan caros al pensamiento posmoderno, brinda una nueva posibilidad de acercamiento a estos temas. Más de un informático ha señalado esta cercanía desde la noción de hipertexto, que hace visible el desplazamiento con respecto al supuesto centro y origen, o ha creído encontrar en las experiencias internéticas aquello que antes no había comprendido del deconstruccionismo.³ Mantenimiento en la superficie, valor de la interpretación por sobre todo, indistinción entre realidad y virtualidad, yoes múltiples y diversos, instalados también en espacios múltiples y diversos, parecen indicar que el ciberespacio es el "lugar" en que hallan concreción las ideas acerca del fin de la modernidad. El mundo del ciberespacio se presenta como una superficie que, como indicaba Jameson en 1984, es imposible "cartografiar":⁴ ¿en qué "lugar" se encuentran los navegadores de la World Wide Web?

Ser-en-el-mundo cibernético.

Cuando Heidegger planteó, en 1927, la analítica del *Dasein*, su caracterización del ser del hombre desde la noción de ex-sistencia, apertura, proyecto (y todo lo que implica el término *Dasein* a nivel de sus existencia-rios) apuntaba a un modo de ser diferente de la subjetividad moderna. Dicha subjetividad, pensada en la forma de la permanente presencia a sí del sujeto en los modos de la representación, la interioridad y la conciencia, estaba marcada por el peculiar sesgo de la propiedad y el dominio de todo lo que

² G. Vattimo, *La sociedad transparente*, trad. T. Oñate, Barcelona, Paidós, 1990, p. 81.

³ Esto es lo que señala, *inter alia*, S. Turkle, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, trad. L. Trafí, Barcelona, Paidós, 1997.

⁴ F. Jameson, "Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism," *New Left Review*, no. 146 (July-August 1984).

acontece. Soberbias del sujeto moderno que el *Dasein* pretendía echar por tierra, marcando la necesaria pertenencia al mundo, su carácter de arrojado, en un mundo con sus circunstancias y caracteres propios, y la dependencia referencial con respecto a los otros y lo otro. Un peligroso huésped se anidaba en el corazón de ese sujeto de la modernidad: el dominio, huésped que, exacerbado en la tecnociencia, se transformaría en el responsable de la devastación de la tierra, su anfitriona.

Hoy, que las condiciones de vida han cambiado drásticamente por el avance de las tecnologías, sobre todo en el ámbito de la comunicación, y que el trabajo se ha tornado, en gran parte, en trabajo inmaterial, tal vez se torne necesaria una re-descripción fenomenológica del modo de ser del existente humano, re-descripción que de cuenta de las transformaciones habidas en el ámbito de la temporalidad, la espacialidad, la identidad, sobre todo en la últimas dos décadas. Si el mundo es, en términos heideggerianos, la red de referencias significativas, el ser-en-el-mundo cibernético pareciera una exacerbación de ese carácter. El ciberespacio supone una forma de comunicación que no depende de los modos del tiempo y del espacio habituales para generar modos de relación con los otros. Años atrás se hablaba de la computadora personal como “segundo yo” (Turkle), hoy en día la multiplicación y diversificación del yo en Internet, en espacios y tiempos también diversificados y diversificables en tanto virtuales, obligan a una consideración de las transformaciones acontecidas, y del modo en que afectan categorizaciones anteriores.

En otro lugar⁵, de denominado “ciudades intangibles” a las nuevas “más que urbes” a las que da lugar el intercambio informático en la red. Le Goff ha mostrado de qué manera en la época medieval y en el renacimiento la ciudad se rodea de muros para diferenciar el ámbito de lo “propio” frente a lo “otro”: la selva, el desierto. El caminante en dirección a Tierra Santa, que atraviesa la ciudad medieval, reviste el carácter de marginal,⁶ ya que desconoce el valor de lo “propio” en este mundo -la casa, la seguridad- en vistas de la “verdadera ciudad”, la ciudad celeste. La modernidad, por su parte, coloca “lo otro” en el ámbito mismo de la ciudad: la “selva” baudeleriana encierra tanta multiplicidad y diferencia que impide colocar lo extraño “por fuera” de la urbe. La idea de metrópoli aparece entonces con los rasgos de la artificialidad frente a la ciudad, más comunitaria. Sin embargo, la ciudad es cada vez menos el lugar de una posible comunidad, y se transforma así en lugar de tránsito, de homogeneización, de intercambio.

Max Weber ha señalado la importancia del territorio en la caracterización de la ciudad occidental (lo que permite delimitar el ámbito de lo propio). La metrópoli, la urbe, por el contrario, se halla caracterizada por las relaciones. Todas las polémicas ciudad-metrópolis dan cuenta de estas temáticas desde

⁵ Véase mi artículo “Las ciudades intangibles”, en *Alternativas*, San Luis, Año IV, N° 16, pp. 63-70. Aquí reproduzco algunas de las ideas allí vertidas.

⁶ N. Guglielmi, *Guía para viajeros medievales*, Buenos Aires, CONICET, 1994, p. 11.

las cuestiones de organicismo-funcionalismo. Las ideas de la *Glaskultur*⁷ permiten "visualizar" la noción funcionalista presente en la metrópoli, tal como lo ha indicado Cacciari: en el intercambio de la "transparencia universal", toda diferencia deja de tener importancia en tanto todo está "expuesto" y omni-visualizado. La cultura del vidrio borra los límites entre lo interior y lo exterior, exponiendo todo al mismo nivel de visibilidad, y desmarcando toda posible diferencia.

En el lenguaje cotidiano, se habla ahora de "nuevas ciudades" o, más bien, de "nuevas comunidades" que surgen a partir del uso de la así llamada "autopista informática", ese nuevo lugar del estar contemporáneo (y que tal vez, más que autopista, que siempre supone una direccionalidad, sea un "mar" a navegar).

Podríamos calificar a esas ciudades de "intangibles", puesto que los límites espacio-temporales de las mismas son indeterminables. Hay quienes caracterizan a la revolución informática y las transformaciones que la misma acarrea por la potencialidad de ser descubierta, más que por la permanencia.⁸ La permanencia ha sido el gran patrón de medida en lo que respecta al tiempo (duración) y el espacio (la homogeneidad), aún en la época moderna, guiada por la necesidad de la novedad y el tiempo nuevo. El ciberespacio no es sólo el lugar de la "no permanencia", sino que se podría decir que es un no-lugar, no en el sentido de Augé (ya que los no-lugares serían localizables, pero carentes de marca propia), sino en tanto "ilocalizable", no situable: un espacio que no está en ningún "espacio".

Un mapa de Internet graficaría una estructura anárquica, sin centralidad. Cuando se crea en 1957 ARPA (*Advanced Research Project Agency*), agencia creada por el ministerio de defensa norteamericano con fines militares, se inicia la red. La necesidad de generar un mecanismo de supervivencia informativa supuso la elusión de la centralidad de Arpanet. Tal vez Arpanet, con su actual desarrollo en Internet, sea una más de las paradojas que generan las estrategias de la razón instrumental, que, en la búsqueda del mayor dominio parecieran dar lugar a un mundo que constantemente escapa a las posibilidades de dicho dominio y a las ansiedades de control.

Las ciudades intangibles tienen algo de metrópoli y algo de ciudad comunitaria. Como en las grandes metrópolis, en la red pareciera que se puede mantener el anonimato, pero el mismo está amenazado por la

⁷ M. Cacciari, "Interno e esperienza (Nota su Loos, Roth e Wittgenstein)", en *Nueva Corrente, Austria: la fine e dopo*, Nros 79-80, 1979, pp. 368-381, y "The Chain of Glass", en *Architecture and Nihilism: On the Philosophy of Modern Architecture*, transl. by S. Sartarelli, New Haven and London, Yale University Press, 1993, pp. 187 ss.

⁸ A. M. Artopoulos, "El futuro llegó hace rato...: usos alternativos de la informática centralizada en espacios urbanos", en S. Finkelievich, y E. Schiavo, (comps.), *La ciudad y sus TICs. Tecnologías de información y de comunicación*, Bs. As., Universidad Nacional de Quilmes, 1998, p. 62.

posibilidad de acceso a datos por parte de cualquiera con los suficientes conocimientos para violar seguridades computacionales. Por otro lado, se gesta la idea de "comunidad" en la medida de esos rasgos de "pertenencia" que se comparten. Pero, como señala Derrida,⁹ con la expresión "comunidad tecnológica" se corre el riesgo de reconstituir lo que está en cuestión. Como Jean-Luc Nancy, prefiere utilizar el término "reparto", para señalar una red sin coherencia ni homogeneidad, en la que están presentes lo común y las diferencias y singularidades. "Hay una forma de coinscripción en el espacio... pero vacilaría en llamarla una comunidad"¹⁰, dice Derrida, ya que "comunidad" pareciera remitir a un fondo identitario difícil de señalar en este caso.¹¹

Cuando, en el surgimiento de la metrópoli, se planteó el conflicto entre lo orgánico y lo funcional, se destacó el carácter individualista del habitante metropolitano, en virtud –entre otras cosas- de que el espacio ya no era un espacio compartido, sino un "lugar de tránsito". La paradoja del ciberespacio y las ciudades intangibles es que ahora sí se comparte un "espacio", pero el mismo no es ni permanente, ni localizable; y la tradición que se va gestando a partir del mismo es un archivo continuamente transformable.¹²

En este sentido, una "tradición" que opera desde una idea diferente de "lo resguardado", parece cuestionar la idea de propiedad. John Perry Barlow, autor de la "Declaración de independencia en el ciberespacio", señala "Aquí no hay materia alguna", para referirse a las cuestiones que se generan en la Red. Si la propiedad es uno de los pilares fundamentales de la sociedad civil moderna y sus derivaciones, el "libre acceso de todos a todo" –predicado por el Manual de ética hacker- pone en crisis ese modelo de sociedad. La "tradición" que se genera a partir del ciberespacio pareciera eludir la idea misma de tradición como "archivo" o "reservorio" y, con ello, toda idea de propiedad. La constitución de nuevas figuras de la identidad desde el imaginario de Internet: *hackers* y *crakers*, aludidos generalmente como los nuevos héroes del ciberespacio, "caballeros de la Red" que transitan por los nuevos ámbitos, son precisamente figuras cuestionadoras de la idea de propiedad.

⁹ J. Derrida - B. Stiegler, *Ecografías de la televisión*, trad. M. H. Pons, Buenos Aires, EUDEBA, 1998, p. 86.

¹⁰ J. Derrida - B. Stiegler, *Ecografías de la televisión*, p. 87.

¹¹ La comunidad en sentido habitual remite a un "fondo identitario", sin embargo, el modo en que Derrida trabaja la problemática de la comunidad, siguiendo las huellas de Nietzsche, Bataille, Blanchot y Nancy en *Politiques de l'amitié*, Paris, Galilée, 1994, señala ese "fondo" justamente como "ausencia de fondo", desde caracterizaciones como "la comunidad anacorética de los que aman alejarse".

¹² Si pensamos, por ejemplo, en el "net.art" (el arte de red), una de las precauciones a tener en cuenta es que, junto con la obra (si es que se desea su "perdurabilidad en el tiempo") es necesario archivar el software que la hace accesible.

Por ello aludo al mundo ciberespacial con la expresión de “ciudades intangibles”, comunidades inmateriales, que tienen mucho de las ciudades invisibles que transita Marco Polo, y que describe al Kublai Kan en las tardes.¹³ Al igual que Penteselea, Internet se construye como una periferia de sí misma que tiene su centro en cualquier lugar; por ello, como señala Marco Polo “hace horas que avanzas y no ves claro si estás ya en medio de la ciudad o todavía afuera”. Del mismo modo que en Melania, en el ciberespacio uno siempre se encuentra en mitad de un diálogo ya empezado: “La población de Melania se renueva: los interlocutores mueren uno por uno y entre tanto nacen los que se ubicarán a su vez en el diálogo, uno en una parte, otro en la otra. Cuando alguien cambia de parte o abandona la plaza para siempre o entra por primera vez, se producen cambios en cadena, hasta que todas las partes se distribuyen de nuevo... Sucede a veces que un solo interlocutor sostiene al mismo tiempo dos o más partes: tirano, benefactor, mensajero, o que una parte se desdobra, se multiplica, se atribuye a cien, a mil habitantes de Melania”.¹⁴

O como Cecilia, el ciberespacio está en todas partes, porque “los lugares se han mezclado”,¹⁵ en una ciudad que, como Raissa, enlaza con hilos invisibles, y por un instante a los personas: “También en Raissa, ciudad triste, corre un hilo invisible que enlaza por un instante un ser viviente a otro y se destruye, luego vuelve a tenderse entre puntos en movimiento dibujando nuevas, rápidas figuras, de modo que a cada segundo la ciudad infeliz contiene una ciudad feliz que ni siquiera sabe que existe”.¹⁶ Tal vez tenga también mucho de Cloe: “En Cloe, gran ciudad, las personas que pasan por las calles no se conocen...Algo corre entre ellos, un intercambio de miradas como líneas que unen una figura a la otra y dibujan flechas, estrellas, triángulos, hasta que todas las combinaciones en un instante se agotan, y otros personajes entran en escena...Así... se consuman encuentros, seducciones, abrazos, orgías,... sin rozarse con un dedo, sin alzar los ojos. Una vibración lujuriosa mueve continuamente a Cloe”.¹⁷ O como Leonia,¹⁸ que se rehace a sí misma cada día, y cuanto más expele más

¹³ Me refiero, por supuesto a I. Calvino, *Las ciudades invisibles*, trad. A. Bernárdez, Minotauro, 1995. He utilizado esta referencia en el artículo antes citado, “Las ciudades intangibles”, pero aquí me permito la demora en la cita, ya que la caracterización de cada ciudad me aproxima –en la maravillosa escritura de Calvino- a las ideas que intento desarrollar.

¹⁴ I. Calvino, *op.cit.*, p. 91-92.

¹⁵ I. Calvino, *op. cit.*, p. 164.

¹⁶ I. Calvino, *op.cit.*, p. 160.

¹⁷ I. Calvino, *op. cit.*, pp. 63-64.

¹⁸ I. Calvino, *op.cit.*, p. 125.

acumula, o como Smeraldina, ciudad de los múltiples caminos que sabe que los mismos nunca podrán ser representados en mapa alguno.¹⁹

Tal vez el ciberespacio tenga algo de todas esas ciudades invisibles, y se asuma como Ottavia, ciudad-telaraña, cuya base es una red “que sirve de pasaje y de sostén”, y sin embargo, señala Marco Polo, “la vida de los habitantes de Ottavia es menos incierta que en otras ciudades. Sabes que la red no sostiene más que eso”.²⁰

Arte y ciberespacio

La constitución del ciberespacio, las telectecnologías en general y las topologías de lo virtual, implican –como ha sido indicado– otros modos de pensar el espacio y el tiempo, y con ello, los conceptos referentes a los “habitantes” de estas ciudades intangibles, que ya no pueden ser considerados en los tradicionales términos de “ciudadanos” (como poseedores de deberes y derechos en la sociedad civil), sino tal vez, como “navegantes” ya no situables o localizables.

En relación con la estética, las aproximaciones del posmodernismo intentaban dar cuenta de los modos en que, a partir de la era generalizada de las comunicaciones, la percepción y el goce estético se transformaban, evidenciando ese “aligeramiento” que se hacía visible en las interpretaciones del ser. Esto es algo que comienza a tematizarse a partir del surgimiento de la metrópoli. En la época de reproductividad técnica el campo posible de la experiencia estética sería, como señaló Benjamin, el de la “percepción distraída”, incapaz de reconocer “obras de arte”. Vattimo encuentra en la percepción distraída la *chance* del arte actual: está en el ámbito del declinar y de las significaciones diseminadas.²¹ Mientras que la estética moderna consideraba como valores esenciales la estabilidad y perennidad de la obra, por un lado, y apreciaba la vivencia estética en virtud de su profundidad y autenticidad, por el otro, para la estética posmoderna esos valores ya no tienen sentido. Al arte del monumento eterno se le ha opuesto el arte del ornamento, que nos reenvía constantemente hacia otros mundos posibles que son parte del mundo múltiple con el que nos enfrentamos. Los productos de la sociedad de masas son efímeros y es difícil reconocer “detrás” de ellos una “esencia”. La experiencia estética de hoy es una experiencia de movilidad, de cambio, de fragmentación: junto con Dios y la idea de la historia unitaria, también muere el ideal de conciliación del arte, ideal subordinado a la metafísica occidental.

¹⁹ I. Calvino, *op. cit.*, p. 100.

²⁰ I. Calvino, *op. cit.*, p. 87.

²¹ G. Vattimo, *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*, trad. A. Bixio, Barcelona, Gedisa, 1986, p. 57.

Más allá del optimismo de Vattimo frente a la era generalizada de las comunicaciones, creo que muchas de sus consideraciones acerca del ámbito comunicacional encuentran, en el campo del ciberespacio, un nuevo lugar de desarrollo. Analizaré, entonces, estas cuestiones tomando como hilo conductor dos problemas que me parecen claves: la **sobresaturación de la representación** y la cuestión de la **desapropiación**. Dos problemas que en los términos tradicionales se referirían, por un lado, al “objeto” artístico y, por el otro, al “creador” de la obra pero que, en términos del ciberespacio pueden ser analizadas desde la idea de virtualidad, idea que pone en crisis esas categorizaciones.

Ernesto Mayz Vallenilla habla de un “proyecto meta-técnico”²² para referirse a un nuevo *logos* de la técnica contemporánea que va más allá de los límites antropocéntricos, geocéntricos y antropomórficos de la técnica moderna, proyecto que permite que el hombre supere sus límites y fronteras somato-psíquicas. Este ir más allá de los límites se relaciona, entre otras cuestiones, con la de la virtualidad. ¿Cómo analizar la problemática de la virtualidad en relación al arte? Tomás Maldonado señala: “Estoy persuadido de que la experiencia hermenéutica recogida tanto en la iconología como en la semiótica de la pintura puede prestar ayuda al estudio de las realidades virtuales”.²³

Las “realidades virtuales” son construcciones icónicas en una peculiar interacción: como indica Maldonado, el obrar de cada una de las partes del sistema opera como factor dinámico interactivo, y rompe con el tradicional circuito entre intérprete, interpretante y referente. Por ello, la cuestión del ciberespacio remite al tema de las implicaciones epistemológicas de la iconicidad, y al de la relación entre el representante y lo representado en el espacio virtual.²⁴ Un carácter de autorreferencialidad rodea a lo que acontece en el ciberespacio, en la medida de las dificultades de separar “referente” de “soporte material” (como acontece, por otra parte, en más de una obra pictórica, pero que en el *net-art* se hace evidente).

Maldonado es optimista con respecto a las posibilidades del arte en el mundo de la virtualidad, para él no se trata de *fuga mundi*, sino de *creatio mundi*.²⁵ Analizando los núcleos constantes del arte contemporáneo, considera que los mismos tienen en la realidad virtual una confirmación de sus presupuestos. Estos núcleos son, según Maldonado, el arte no figurativo (arte abstracto, *op art*, concreto, expresionismo abstracto), el núcleo performativo (*happening*, arte conceptual, *land art*, *minimal art*), el núcleo de la imagen programada (arte cinético, videoarte, *computer art*), y el núcleo del realismo (neorrealismo, hiperrealismo).

²² E. Mayz Vallenilla, *Fundamentos de la meta-técnica*, Caracas, Monte Avila, 1990.

²³ T. Maldonado, *Lo real y lo virtual*, trad. A. Bixio, Barcelona, Gedisa, 1994, p. 74.

²⁴ T. Maldonado, *op. cit.*, p. 67.

²⁵ T. Maldonado, *op. cit.*, p. 90.

Si la cuestión ha de pasar por la temática de la representación, deberíamos señalar que el tiempo y el espacio cibernéticos trastornan y transforman la representación de una manera muy especial. La no secuencialidad, la fragmentación del tiempo, su desajuste con respecto a los “lugares”, nuevas velocidades en el umbral de lo perceptible, son algunos de estos caracteres que se hacen evidentes en las nuevas formas de arte.

Además, se hace visible una suerte de estética de la repetición que, tal vez, por sobresaturación, acabe por deconstruir la idea misma de representación que la sustenta. Algo similar a lo que ocurre cuando Nietzsche se aboca a la tarea de crítica de la metafísica y la moral, procediendo al “análisis químico” de los conceptos que se ejercita en obras como *Humano demasiado humano*, *Aurora*, etc. En este análisis opera por sobresaturación: argumenta y contraargumenta contra la razón argumentativa, en un proceso que, aportando más y más de lo mismo, hace vislumbrar lo otro en esa mismidad.

La representación de representación que se hace patente en el ciberespacio nos conduce por el camino que permite cuestionar la supuesta verdad del “original” perdido, desplazado en el tiempo o, tal vez, inexistente. Por otro lado, la fragmentación de imágenes, mensajes y la superproducción de detalles se conjugan en esta estética de sobresaturación quebrando, desde mi parecer, toda posibilidad de la asignación de alguna categoría de totalidad –con todo lo que ello implica- para los productos del mundo cibernético.

Técnica, arte y espectralidad

En *Ecografías de la televisión*, Derrida alude al modo en que se ve afectada la experiencia del lugar y del tiempo desde las nuevas tecnologías comunicacionales,²⁶ y señala dos rasgos de la actualidad: la artefactualidad y la actuvirtualidad. La actualidad está producida de manera activa, cribada, interpretada, posee una hechura ficcional (artefactual) pero también lleva impresa una virtualidad que afecta al tiempo y al espacio de la imagen. Y un carácter de espectralidad signa las telecomunicaciones: el público es anónimo, virtual, un receptor que no puede ser calificado de sujeto en los términos habituales.

Más de un pensador se ha sentido preocupado por esta cuestión de las construcciones “fccionales” de las tecnologías de representación y la presuposición de creencia otorgadas a las mismas. Stanislaw Lem denominó “fantasmología” a la teoría que intenta explicar el amor de la cultura actual por construcciones “ilusorias” que son substitutivas, vicarias o alternativas de

²⁶ Ver J. Derrida-B. Stiegler, *Ecografías de la televisión*, ed. cit., p. 51.

la realidad.²⁷ Sin embargo, la transformación de los conceptos espacio-tiempo en el ciberespacio debería llevarnos a una resemantización de categorías como "simulacro", que siempre parecen hacer referencia a un original,²⁸ (original que estaría cuestionado en la idea misma de simulacro).

Las tecnologías de la imagen están afectadas de espectralidad, de lo que Derrida llama "visibilidad nocturna": el fantasma no es tangible, "se encarna en un cuerpo de noche". Por otro lado, las imágenes de las teletecnologías adelantan también la ausencia de aquellos que captan: atraviesan a los presentes de desaparición, avanzan, de algún modo, su muerte, en la pervivencia en la imagen.

La condición fantasmática alude a aquello que está "entre" (entre la vida y la muerte, entre lo sensible y lo inteligible) y que, entonces, no puede ser localizado. Un filósofo tradicional no cree en la existencia de fantasmas: lo real y lo no-real, lo vivo y lo no-vivo son para él ámbitos totalmente separados. Más allá de estas oposiciones, el terreno no le parece apto para filosofar, sino para crear ficciones y literatura. Sin embargo, convivimos con fantasmas – y no sólo con los de la literatura-, ya que siempre vivimos "entre la vida y la muerte". La lengua también tiene una condición fantasmática: los términos operan por ausencia –de la cosa- en una cadena de huellas de huellas que no remiten –según Derrida- a ningún lugar originario.

El fantasma representa un desafío a toda lógica de la presencia y de la identificación, puesto que opera resistiendo a la ontologización: mientras que el muerto y el vivo están "situados" en lugares precisos, el fantasma transita entre umbrales, no habitando, sino asediando.

Ese carácter fantasmático o espectral que Derrida aplica a las teletecnologías sería pensable, con más razones, para el ciberespacio. Somos cuerpos espectrales, yoes espectrales, en un mundo que no está ubicado en parte alguna, en el que el día y la noche ya se hallan totalmente indiferenciados, mundo en el que transitamos entre umbrales no localizables.

Por otro lado, el archivo electrónico "opera" de algún modo la deconstrucción misma del concepto de archivo como lugar de la herencia y la conservación –y, entonces, de la localización-: las huellas del mismo escapan en parte a la oposición entre lo sensible y lo inteligible, el texto puede replegarse sobre sí, ofrece saltos. Cuando Geoge Bennington,²⁹ en su "Derridabase", finaliza su escritura, señala el acercamiento de la lectura de la obra de Derrida al abismo y el laberinto: un sistema abierto, que considera los caminos seguidos por los lectores como otros textos conecta-

²⁷ Véase S. Lem, *Phantastik und Futurologie*, Frankfurt am Manin, Insel, 1977-1980 (2 vol), 1977, p. 182 ss.

²⁸ Por otro lado, existe una clara "inmaterialidad" en el ámbito de estas tecnologías, inmaterialidad que se hace visible en el arte. La muestra *Les immateriaux* del Centro Pompidou en 1985 dio cuenta de estas ideas.

²⁹ G. Bennington, "Derridabase", en G. Bennington y J. Derrida, *Jacques Derrida*, trad. M. Garrido, Madrid, Cátedra, 1994, pp.316-317.

dos a la red general. Es lo que Derrida en el *Ulysses Gramophone* llama "joycial" (*joyciel*)³⁰, para referirse a la posible máquina capaz de integrar todas las variables y factores cuantitativos y cualitativos a tener en cuenta en la obra de Joyce, el ordenador joyce (*un archivo abismal*).

Un lugar interesante para analizar las cuestiones de lo espectral en el arte lo constituye la lectura que hace Derrida de la exposición de Gérard Titus-Carmel en 1978 en el Centro Pompidou (y que está recogida en *La verdad en la pintura*).³¹ Titus-Carmel realizó una exposición de ciento veintisiete dibujos, supuestas "réplicas" de un original: una caja de caoba, de dimensiones pequeñas (10 x 6,2 x 2,4), con un armazón en forma de cola de golondrina, con un fondo recubierto por un espejo, y con dos contrafuertes en los costados más pequeños, operando de soporte a un óvalo de mimbre, envuelto en una piel sintética gris. El óvalo, a su vez, mantenido por unos lazos que atraviesan las paredes de la caja en seis puntos, y que anudados en torno a una especie de llaves, caen libremente a los costados de la caja, está cubierto por una tapa transparente de acrílico –altuglass-. Una suerte de pequeño féretro *princeps* a partir del cual aparecen todos los demás, las "réplicas". Desafío a la repetición en serie, ya que cada uno, a pesar de ser copia, es único. Titus Carmel finge fingir el paradigma en una serie de supuestos similares, y entonces, lo "cadaveriza", lo transforma en desecho. No hay aquí copias de un original, sino *phantasmata*, copias de copias sin ejemplo.³² Por otro lado, los lazos, el entrelazado del adentro y del afuera, el arriba y el abajo, la izquierda y la derecha, atraviesa la pared, ejerce una dislocación de las oposiciones demasiado seguras de sí mismas, "disloca, una vez puesta en práctica, todas las juntas tranquilizadoras del discurso sobre el arte, sobre los límites que autorizan el encuadre, todos los rebordes de propiedad".³³

La seriación presente en la obra expuesta quiebra, con sus modos de supuesta reproducción, la idea misma de representación, que siempre remite a un representante (el féretro *princeps*) frente a sus representados. Supuesto juego de la mismidad que hace patente la otredad, la diferencia. Derrida señala "El otro, el diablo, está en la caja".³⁴ Y esto tal vez remita a la *Carta a D'Alembert sobre los espectáculos*: allí Rousseau se refiere a la representación de una tragedia, uno de cuyos personajes era el diablo (carta

³⁰ J. Derrida, *Ulysses gramophone*, Paris, Galilée, p. 23. Gerrit Schroeder y Tim Murphy computarizaron en 1987, en UCLA, el sueño lingüístico de Joyce, percibiendo la coincidencia entre la estructura hermenéutica de la novela y la novela misma. *Finnegans Wake* es, tal vez, el primer hipertexto.

³¹ J. Derrida, "Orlas", en *La verdad en la pintura*, trad. M. C. González y D. Scavino, Buenos Aires, Paidós, 2001, pp. 196-261.

³² J. Derrida, *La verdad...*, p. 230.

³³ J. Derrida *La verdad...*, p. 257.

³⁴ J. Derrida, *La verdad...*, p. 251.

que Derrida menciona en *La tarjeta postal*).³⁵ Cuando el actor re-presentante del papel del diablo, hace su aparición en escena, se encuentra con la sorpresa de que ya está en la misma (tal vez el diablo no soportó la imitación, y por ello quiso mostrar el original). Esta situación da lugar a un espanto generalizado, y a la huída de todos los actores, con el consiguiente fin de la representación. El doble, el otro, el diablo, es la figura de la disrupción en la presencia, que hace patente que la lógica de la identificación –supuesto básico de la representación- ya está siempre quebrada. El doble ya está allí, desde antes, en la escena.

Toda la seriación de los dibujos de Titus-Carmel hace patente, según mi parecer, el estallido de la idea de reproducción en la representación, por sobresaturación de la representación misma. Este estallido se patentiza, también, en el juego de simulacros que se opera en el ciberespacio, juego que muestra, así, lo otro en lo mismo. Si el arte –y tal vez, toda acción- en el ciberespacio es “espectral”, se produce en el tema de la representación un juego de *myse en abîme* que quiebra la posibilidad misma de la “representación” y la reproducción.

También el hipertexto posibilita comprender este quiebre de la idea de representación por sobresaturación. En *El nombre de la rosa*, la biblioteca es una imagen del hipertexto (biblioteca que, por otro lado, es la misma obra), en el que los textos se autorremiten. Y esta autorremisión, más allá de todo original que de inicio a lo acontecido, es un juego constante de ausencias-presencias, entre textos perdidos, posibles, o futuros. Una red de interpretantes conduce al libro que no está, pero que opera de algún modo desde su pura posibilidad.³⁶ El supuesto original “perdido”, tal vez no exista, tal vez nunca haya existido, o tal vez existirá en el futuro, pero genera una cadena de representaciones y acciones que remiten, en una suerte de ausencia-presencia fantasmática, a algo que, de tan aludido, se sobresatura de significación haciendo patente, así, que la red significativa es independiente de la existencia o no existencia del referente.

³⁵ Me refiero al diablo -supuestamente el “original” frente al “doble” (el representante)- como doble, para indicar la ruptura de la conciencia en la representación. J. Derrida, en “Especular-sobre Freud”, en *La tarjeta postal De Sócrates a Freud y más allá*, trad. H. Sylva, México, Siglo XXI, 2001, en las pp. 258 ss. comenta esta nota de Rousseau para señalar de qué manera la aparición del “original” no reduce los efectos del doble, sino que los multiplica.

³⁶ Remito en este punto al artículo de V. Cricco, “Umberto Eco y el hipertexto de la ‘Poética’ de Aristóteles”, en *Revista de la Facultad de Filosofía, Ciencias de la Educación y Humanidades*, Universidad de Morón, N° 2-3, marzo-abril 1997, pp. 25-67. Cricco muestra el carácter hipertextual en *El nombre...* a partir de la consideración de que el supuesto libro perdido no es la segunda parte de la *Poética* aristotélica, sino *Gargantúa y Pantagruel* de Rabelais (escrito después de los acontecimientos que narra la novela).

Desapropiación

El otro tema a tener en cuenta es la cuestión del autor, en relación con la problemática de la desapropiación. El ciberespacio hace visible, tal vez, algo que siempre está presente en todo hecho cultural: la mostración del destinatario como productor.³⁷ Como señala Derrida,³⁸ el destinatario nunca fue un receptor pasivo, tal vez lo que patentiza el ciberespacio es que las fronteras entre emisor y receptor son muy difíciles de marcar. Por otro lado, en la medida de la reproductibilidad continua de todo material que circula en el ciberespacio, pareciera que la temática del nombre propio y la "firma" de autor –temas esenciales en la cuestión de la desapropiación– revelan, también, lo que de algún modo está presente en toda obra (aún la más fuertemente "firmada"): que el autor no es dueño de su obra.

Lo que los teóricos del postmodernismo encontraban "representado" en el mundo contemporáneo, es, tal vez, lo que Calabrese ha denominado la "era neobarroca"³⁹: esa búsqueda de formas en que se produce una pérdida de la integridad y la globalidad, a favor de la inestabilidad, la polidimensionalidad y la mudabilidad.⁴⁰ Lo "neobarroco" es un "aire del tiempo" que se relaciona, en gran parte, con una peculiar cercanía entre el arte de vanguardia y los *mass-media*. Y, como señala Umberto Eco, en la "era neobarroca" el problema ya no tiene relación con los "intérpretes" de las obras, sino con "unos procesos, unos flujos, unas derivas interpretativas"⁴¹ que implican al conjunto de mensajes que circulan en el territorio de la comunicación. En cierto modo, podríamos decir que desaparecen las supuestas individualidades emisoras de un mensaje, a favor de las "composiciones de mensajes".⁴²

En otro lugar abordé las relaciones entre escritura y nombre propio,⁴³ indicando el modo casi anónimo de la escritura filosófica tradicional frente al modo aparentemente más personal de autores como Nietzsche, que escriben "en nombre propio", y concluí señalando de qué manera el nombre

³⁷ Algo que se torna evidente en las "obras en continua transformación" del net.art.

³⁸ J. Derrida-B. Stiegler, *Espectrografías...*, ed. cit., p. 75.

³⁹ Calabrese retoma elementos de S. Sarduy, que define barroco (*Barroco*, Seuil, Paris, 1975) como categoría contrapuesta a clásico, y de G. Dorfles, quien, en *Architettura ambigua*, Dedalo, Bari, 1985 caracteriza lo barroco como el abandono de los caracteres de orden y simetría, con la consiguiente aparición de lo disarmónico y asimétrico.

⁴⁰ O Calabrese, *La era neobarroca*, trad. A. Giordano, Madrid, Cátedra, 1994.

⁴¹ "Prólogo" de U. Eco a Calabrese, *op.cit.*, p. 10.

⁴² Para algunos estudiosos de las telecomunicaciones, hasta el *zapping* estaría dentro de esta categoría de "composición de mensajes".

⁴³ M. Cragolini, "Nombre e identidad: filosofar en nombre propio", publicado en Actas del X Congreso Nacional de Filosofía, Huerta Grande, Córdoba, 24 al 27 de noviembre de 1999, AFRA-Escuela de Filosofía, Universidad Nacional de Córdoba, pp. 658-661.

propio es despersonalizador. Como lo ha trabajado con amplitud Derrida, el nombre propio es siempre "impropio": da existencia (pareciera señalar la identidad) y al mismo tiempo la retira, es la marca de la "muerte" de su poseedor, en la medida en que el nombre es lo único que nos sobrevivirá. La escritura, aún realizada con la propia firma es siempre una operación diseminante separada de la presencia (del ser)⁴⁴. Entre los rasgos nucleares de toda escritura, Derrida señala la ruptura con el horizonte de la comunicación como comunicación de conciencias o como transporte lingüístico del querer-decir, y la sustracción al horizonte de sentido. El nombre propio se relaciona con la espectralidad, ya que indica una supervivencia testamentaria: sobrevive *a priori* a su portador y, en este sentido, permite estar más allá de la presencia. Pero a la vez está apresado en una cierta historia, en esa herencia del nombre y en el tema del renombre social.

Ahora bien, se podría decir que en la escritura electrónica esto acontece de manera casi paradigmática. Posiblemente, casi ningún habitante del ciberespacio diría que su experiencia, a nivel de la corporalidad, se reduce a la del cuerpo ausente, oculto tras la pantalla: en el modo de escritura electrónica se forja, se construye, se constituye un modo de corporalidad diferente. Así como el ejercicio de la escritura no electrónica no supone una ausencia de la corporalidad⁴⁵ sino una presencia de la misma en otros "modos", algo similar podría afirmarse con respecto al modo ciberespacial de escritura. Aún más: en el ciberespacio se torna más claro algo implícito en la escritura, y es que el *cuerpo del otro es su escritura*, pero, mientras que en la escritura tradicional ese cuerpo siempre se hacía presente en el desplazamiento, diferido, en el ciberespacio esa "ausente presencia" puede darse de otra manera: en forma sincrónica, o en el así llamado "tiempo real", mediante el "chat" (IRC =Internet Relay Chat) y las Torres multi-usuarios, MUDs (*Multi-User Dimensions, Multi-User Dungeons* o *Multi-User Domains*) o de modo asincrónico, tal como se realiza en el correo electrónico y en las listas o foros de discusión.

Con diferencias temporales, en todos estos casos la problemática del "nombre propio" plantea diversas cuestiones. El chat implica la reunión virtual de usuarios en "salas de reunión" (canales) con nombres supuestos: cuerpo diferido en su realidad "real" pero presente en su realidad virtual, con un nombre también diferente: nombre propio de la virtualidad que, a partir de la posibilidad del así denominado anonimato (de la vida real) permite la multiplicidad del nombre (¿y de la identidad?) de la vida virtual. Los MUDs

⁴⁴ Véase J. Derrida, "Signature, événement, contexte", en *Limited Inc.*, Présentation et traduction par E. Weber, Paris, Galilée, 1990, pp. 16-51.

⁴⁵ Trato este tema en relación al cuerpo de Nietzsche presente en su escritura en "La constitución de la 'identidad' en el pensamiento nietzscheano: sí mismo y máscara. El 'caso Nietzsche' en los inicios del psicoanálisis" en *Revista de la Universidad de Morón*, Morón, Año 4, N° 5, abril de 1999, pp. 13-21, También en formato electrónico en *Psyche-Navegante* (www.psyche-navegante.com), N° 10, 1999.

hacen posible, junto con la elección del nombre, la caracterización de vestimenta y aspecto del personaje elegido en el juego, como en los tradicionales juegos de roles. Turkle compara los MUDs basados en un texto con la *commedia dell'arte*,⁴⁶ en la medida en que crean una nueva forma de literatura en la que varios escritores "anónimos" colaboran de manera improvisada.

En los modos de escritura indicados como "asincrónicos" también se constituye la subjetividad de manera diversa. Más allá del planteo meramente instrumental de la PC que explicaría el correo electrónico como una reactualización -en medios digitales- de los viejos epistolarios, considero que tanto el *e-mail* como los foros de discusión son modos de escritura de la corporalidad, en los que se hace más patente que no se escribe con el cuerpo, sino que el cuerpo es la escritura misma. Con el siguiente agregado: en los foros el propio cuerpo textual deviene, al mismo tiempo, el cuerpo de los otros. Así como lo propio de la escritura es la posibilidad de la "diseminación" con respecto al origen-sentido (el autor y sus supuestas intenciones), en los foros de discusión esta posibilidad se torna más clara y evidente a partir de la escritura de los otros en el propio texto, que se transforma en virtud de ese juego de la intertextualidad. Como en el caso de la escritura en el sentido tradicional, en que esto acontece más allá de las intenciones del autor que se cree dueño y "creador" de su escritura, en los modos electrónicos esto ocurre también más allá de las intenciones de los "sujetos frente a la computadora" que suelen asociar sus experiencias con el yo múltiple, entendiendo por tal la múltiple representación del sujeto en el sentido moderno, y no con una forma diferente de constitución de la yoidad.

La escritura -tanto tradicional cuanto electrónica- supone, más allá de los propósitos de quien escribe, una desapropiación, aún hecha en nombre propio. La escritura es una experiencia de "desubjetivación", de "desidentificación", en la que el "yo" supuestamente propietario de sus decires, se encuentra siempre diferido y alejado de los mismos, y experimentado otros modos de ser en el mundo a partir de las voces -de los otros- que en su escritura resuenan.

Como ya lo indiqué, una de las características que parecieran configurar a la red desde sus inicios es la "ausencia de propiedad". La red se fue generando de manera descentralizada, si bien por razones estratégicas: en lugar de un órgano central, múltiples nodos que en su interconexión conforman una trama. Se podría decir que en el ciberespacio no hay "propietarios",⁴⁷ en tanto el espacio virtual pareciera sustraerse a las reglas del espacio tangible. Por otro lado, también puede hablarse de una "ética de

⁴⁶ S. Turkle, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, ed.cit., pp. 18 ss.

⁴⁷ Sin embargo, es sabido que si bien no existen propietarios, sí existen quienes son dueños de los medios -el software- para transitar la Red, y quienes imponen, desde los mismos, la lengua de tránsito.

la desapropiación" en la medida en que la red se presenta como "disponible para todos",⁴⁸ tal como lo indica el "código de ética hacker".

Junto a esta ausencia de propiedad "espacial", la elusión del propio nombre -junto con la posibilidad de los múltiples nombres- en las experiencias internéticas podrían significar, más allá de la mera re-producción y re-presentación de figuras de la yoidad en el sentido moderno -es decir, como sujetos representativos y apropiadores- la vía hacia una nueva forma de constitución de la subjetividad. Si la escritura en el sentido tradicional implica una desapropiación en la medida en que, más allá de los propósitos de quien firma, las voces de los otros se hacen presentes -desde la ausencia- en el ejercicio de la escritura, cuanto más parecería implicarlo la escritura electrónica que se constituye en ese cuerpo textual de los cibernavegantes.

Final: estetización de la vida "cibernética"

En el surgir de la gran metropoli, y a pesar de – o gracias a- su artificialidad, aparecieron las estéticas que apreciaban el ritmo, los modos y los nuevos avatares de la nueva vida.

Teniendo en cuenta los principios del "rizoma" deleuziano, en 1987 Calabrese indicaba que a partir del mismo se podría plantear una suerte de estética del riesgo, que está presente en las formas de pensamiento que valorizan más la indecidibilidad y la suspensión que las formas de conservación. Estética del riesgo en cierto modo preanunciada en el pensamiento del "peligroso quizás" de Nietzsche.

Ahora bien, si entendemos por "estética" la arquitectura del pensamiento, es interesante tener en cuenta que todas estas configuraciones de la multiplicidad, la movilidad, etc., son posibles gracias a la simple binaridad, la lógica del *input* y *output*.

En cierto modo, se podría establecer una cercanía con la misma estructura oposicional del pensamiento metafísico, y el reconocimiento de la imposibilidad de salir del mismo, pero, al mismo tiempo, de la probabilidad de generar otras arquitecturas de pensamiento. El binarismo parece ser el "sino" del pensar occidental, pero tal vez la cuestión no pase tanto por el intento de la "superación" de ese destino, sino por la posibilidad de generar arquitecturas diferentes "entre" lo binario. En este sentido, lo que acontece en el ciberespacio puede resultar una buena metáfora de esas posibilidades: con un marco de aparente "dominio" (la estrechez del 0 y el 1) se posibilitan estructuras que indican líneas de fuga frente al mismo.

⁴⁸ S. Levy señala las bases del código de "ética hacker" (*Hackers, heroes of the computer Revolution*) a partir de la desconfianza a la autoridad y la promoción de la descentralización, y el acceso ilimitado y total a las computadoras.

En *El intercambio imposible*, Baudrillard⁴⁹ considera con tonos demasiado negativos la relación hombre-computadora en la Red, señalando que en la interfaz intercambian sus características negativas. El usuario ocupa la máquina como una extensión de sus facultades intelectuales, pero también de su libido reprimida y de la negación de su cuerpo. Para Baudrillard la máquina es tan víctima como el hombre, porque se pretende de ella que “piense”, olvidando su carácter funcional. Pone como ejemplo la derrota de Kasparov ante Deeper Blue: la victoria no está garantizada para el hombre en el ámbito de la inteligencia técnica, entonces, señala, “optemos por batirnos en el terreno del pensamiento, en el que precisamente no se trata de ganar”.⁵⁰

Sin embargo, en aquello que se genera entre hombre y máquina (y que, desde mi punto de vista, no es una simple relación hombre-útil) hay mucho que “da que pensar”, más allá de calculabilidad. Los conceptos de autorreferencialidad, recursividad e indeterminación se hacen patentes en el marco de lo aparentemente más “lógico” en el sentido habitual del término, generando todo un ámbito para el pensar que desafía toda reducción al simple cálculo.

Mencioné antes *El nombre de la rosa*, señalando las cercanías entre la noción de hipertexto y el ciberespacio. Tal vez el ciberespacio esté testimoniando una estética rizomática, que se gesta más desde la posibilidad que desde la actualidad. Cuando hacia el final de *El nombre de la rosa* Guillermo y Adso comentan acerca de sus ideas de la verdad, Adso reafirma la existencia de la misma, indicando que Guillermo ha descubierto la trama de Jorge de Burgos. A lo que Guillermo contesta que no había tal trama, que sólo la ha descubierto por equivocación, y que “el orden que imagina nuestra mente es como una red o una escalera que hay que tirar”-citando, de esta manera a un “místico” –Wittgenstein- aún no nacido. Tal vez lo que permita Internet, como modo de descubrimiento de nuevas formas de pensar, sea esta **estética de la posibilidad**, que se configura – a pesar de los límites que la marcan en su “origen” –el binarismo- como un camino que se arma a medida que avanza, pero que, en ese avance, puede eludir algunos de los aspectos operatorios de la lógica binaria, demorándose, entonces, en las posibilidades, generando –como Guillermo, que afronta el presente con elementos del futuro- círculos extraños.

⁴⁹ J. Baudrillard, *El intercambio imposible*, trad. A. Martorell, Madrid, Cátedra, 1999, pp. 120 ss.

⁵⁰ J. Baudrillard, *op. cit.*, p. 122.