

**AS DE  
CORAZONES**



*A mis padres*



# ÍNDICE:

**PRÓLOGO:**        **SILENCIO CONTESTATARIO Y CIVIL**

- 1**     EL NACIMIENTO DE LA FILOSOFÍA CIENCIA-FICCIÓN.
- 2**     GLOSARIO (CIBERFILOSOFÍA DIDÁCTICA) .
- 3**     EL ARTE DE GARABATEAR.
- 4**     EMBLEMAS.



*Prólogo: Silencio contestario y civil*



Conocí a Anna a través de una curiosa referencia que me dió una colega –profesora de Terapia Ocupacional como yo en la escuela universitaria de la Cruz Roja, Barcelona-. No sólo me explicó sumariamente su accidente -un derrame cerebral, dos años hospitalizada...-, sino que me subrayó que Anna había escrito su experiencia, que era filósofa y escritora. Después de recorrer unas cuantas páginas de Internet, encontré su web, su espacio-tiempo virtual y reivindicativo, en esta homogénea era de la comunicación absoluta y en apariencia incontestable. Un espacio lleno de historias, colores e imágenes: *su tierra*.

Más tarde, acordamos telefónicamente la cita. La conocí en persona. Me pareció intuir en aquel momento que las dos íbamos a aprender mucho del encuentro, en forma diferente pero recíproca. Al instante comenzamos una reconstrucción de su experiencia. Las ruinas son muy poderosas, eso es lo primero que aprendí. Las ruinas reclaman construcción sobre la destrucción. Sus reflexiones ácidas acerca de la vida, la salud y la enfermedad, me regalaron imágenes interesantes, inquietudes, direcciones electrónicas y lecturas, que potencian aún hoy la elaboración de mi tesis doctoral en Psicología Social, estando como estamos en hemisferios opuestos, ella en Barcelona, en España. Yo, en Santiago de Chile – mi tesis doctoral intenta aportar reflexiones a la ciencia Ocupacional. Habida cuenta que la Terapia Ocupacional puede tanto *normalizar* (gobernar cuerpos y almas, en el sentido foucaultiano), como intervenir críticamente en la *re*-construcción de personas que desarrollen una auténtica diversidad funcional.

Definimos nuestros encuentros, el trabajo compartido, como *co*-laboración. Su apabullante personalidad, sin embargo, arrasó mi torpe y convencional empleo del formulario, esculpiendo de su puño y letra la narración de su experiencia que yo intentaba pergeñar – cosa que le agradezco enormemente...-, y proponiéndome ya entonces el actual prólogo, el del libro electrónico *As de corazones* que tienes en pantalla. Sin duda no es posible reducir en letras lo mucho que aprendimos, lo mucho que se aprende en la escritura a cuatro manos. Todo esto, en la Barcelona del 2008, mientras mi hijo escuchaba silencioso nuestras conversaciones, teñidas por la cotidianeidad polícroma de la vida -mi hijo nació en la primavera del mismo año en el que nosotras empezamos a trabajar juntas. La independencia en interdependencia. La asistencia personal como herramienta acoplada al cuerpo, así como nuestros ordenadores e Internet nos ponen en comunicación -¡el ejemplo no es casual en modo alguno!

Este *as de la suerte* que tienes entre manos, viene de un corazón grande, de una pensadora inquieta, y, por encima de todo, de una artista. Un artista debe ser capaz de establecer el diálogo con el entorno cómo quiera éste que sea. Esta vez es un hospital. Arrastramos una idea del arte muy decimonónica todavía. Arte como sinónimo de belleza. Pero el arte no es más que la naturaleza tecnificada. Y la belleza, lo sabemos, es una segregación cerebral del individuo conforme o disconforme con su época -Anna no cesará de advertírnoslo...

Creo que ya es tiempo de que les presente este juego. El juego se enunciaría sardónicamente : *regístrate de nuevo... cabalmente,. en el libro de los vivos*.

- La primera parte: *El nacimiento de la Filosofía de la ciencia-ficción*, relata su renacimiento como persona, su reconstrucción de un pensamiento propio, su reconfiguración *cyborg* -¿y quién no es *cyborg* ya ...?  
Es notable su capacidad para compartir la experiencia única de *cuerpo vivido*, tal como es usada esta metáfora en la fenomenología de Merleau Ponty: *Punto de referencia a través del cual se articula el mundo. Lugar en el que se pone en juego toda la constelación de las relaciones subjetivas e intersubjetivas del ser humano en la sociedad*<sup>1</sup>. El simple relato de su experiencia logra compartir la vivencia única no reducible a las nosologías de las enfermedades o a las definiciones clínicas de las patologías por más pormenorizadas y 'humanizadas' que se nos presenten.
- En la segunda parte: *Glosario (ciberfilosofía didáctica)*, reconozco dos potenciales. En primer lugar, se nos ofrece el mundo de herramientas virtuales, informáticas y artísticas que Anna ha encontrado, didácticamente coleccionado... ha utilizado en la potenciación de su *cuerpo vivido*.  
En segundo lugar, se trata de un recurso para otros. Del **léxico** útil para la reconstrucción de otras personas *arruinadas* -¿y quién no es ruina...? Aunque, claro está, yo estoy pensando en las escuelas de Terapia Ocupacional...-.  
Reconstrucción personal en la *diversidad funcional* que propugnamos como solución de continuidad en un mundo como el nuestro, cada vez más cibernético.
- *El arte de garabaterar...* ¡genial esta tercera parte! Bien se dice que una imagen vale más que mil palabras, aunque no sea cierto del todo. Una imagen con una frase penetrante es... insuperable. Sus primeros ensayos artístico-comunicativos me recuerdan a los artefactos y corazones parlanchines de Nicanor Parra<sup>2</sup>. La mejor terapia es, sin duda, esta comunicación ancestral, la **pictografía** que surge del silencio, de la rabia, del grito callado, del sarcasmo, de la música ahogada.  
Busca tribu y la hallará.  
Es ésta una gran lección para quienes vivimos atrapados en la sonoridad y la rapidez. En la estrechez donde no pueden existir los silencios. Los diferentes tiempos en los que el habla rompen la comunicación... en balde... la gente -profesionales de rehabilitación incluidos- hablamos y nos respondemos solos. Pocas veces atendemos al detalle del proceso comunicativo cuyo aprendizaje Anna ha sistematizado. Y no digamos la atención que se le presta a lossin-voz, a cualquier tipo de afasia en general...  
Destaco ese esfuerzo técnico -y titánico- de oponer su pobre y cotidiano hilo de voz, al mundo ruidoso, a la desenfrenada inclinación mundana por el sonido rápido y fuerte. Y esto, lo declaro, paradójicamente, desde mi experiencia de mujer que habla siempre en voz baja, a quien con frecuencia se le recuerda que debe hablar 'hacia fuera'; como terapeuta de personas que sufren epilepsia y tienen ritmos de habla muy divergentes del común y socialmente aceptado.
- *Emblemas*, la cuarta y última parte (...) -unos puntos suspensivos son aquí más elocuentes que las palabras para advertir al lector de que debe leer el libro directamente y no darse por satisfecho con la lectura de esta síntesis.

<sup>1</sup>La teoría de género en la perspectiva fenomenológica del cuerpo vivido. Célida Godina Herrera <http://www.lidiogenes.buap.mx/revistas/3/a2la3ar5.htm>, consultada el 10/02/2009

<sup>2</sup> <http://www.nicanorparra.uchile.cl/>

Un recetario terapéutico, un repertorio didáctico, una herramienta de lucha. La carta de la suerte para quien quiera jugar.

Pamela Gutiérrez Monclús,  
Terapeuta Ocupacional,  
Febrero del 2009,  
Universidad de Chile.



# 1



## **El nacimiento de la Filosofía ciencia-ficción**

**-Anna Poca<sup>1, 2</sup>.**

---

<sup>1</sup> Pintura realizada por Anna Poca. Ceras sobre papel verjurado.

<sup>2</sup> Entrevistas (orales) con la terapeuta ocupacional Pamela Gutiérrez: SÍNTESIS

(...) La gran *suerte* de mi accidente vascular fue que ocurrió cuando ya tenía varios libros publicados (febrero de 1992). Insospechadamente, la desgracia fue tan ardua e infernal, como laboriosa y productiva.(...)

(...) Tardé casi diez años en reciclar mi psicomotricidad... pero entonces, logré construirme un sitio-web (*Annapoca's Land*<sup>3</sup>) donde regularmente aparecen mis escritos. E inventé un género literario, la *Filosofía ciencia-ficción*<sup>4</sup>, que expresa las meditaciones de la marioneta neuroinspirada que soy. Tanto mis antiguos como mis nuevos escritos aparecen ahí en formato pdf, accesibles en todo el mundo. Así que con una pizca de vanagloria puedo afirmar que soy hija tanto de mis padres como de mis obras. Actualmente, estoy aprendiendo a dibujar de forma autodidacta, siguiendo la *ruta cognitiva* que se me enseñó en terapia ocupacional. A mi parecer, esta disciplina debería concentrar toda su energía e intenciones en conseguir que *cada discapacitado, deje de (no) ser un enfermo cualquiera y pueda construirse una historia personal*<sup>5</sup>.(...)

1) Durante los primeros meses de mi extraña y aparente vigilia (tan sólo quince días de coma profundo, pero más de medio año en un estado espástico y crepuscular), *alucinaba* en el sentido literal de esta tan manida palabra: se me desplegaban las imágenes equívocamente. Mi padre, por ejemplo, tenía que decirme que *era* mi padre, para que yo estuviese tranquila y segura en su presencia. Había un televisor colocado encima de cada cama, que funcionaba toda la hospitalaria jornada (desde las seis de la mañana hasta las doce de la noche), por control remoto o centralizado... siempre me he preguntado, qué tipo de terapia era aquella, televisión ante una persona que estaba en coma... De hecho, había mucha gente que se conformaba a una inofensiva modorra, y quizás era eso a lo que se pretendía inducir en los enfermos, pero para los que necesitábamos silencio en dosis inimaginables, aquello era un foco de horripilante distracción... con mucha frecuencia *alucinaba* transformando las imágenes que aparecían en pantalla. Era temible el artefacto. Además veo doble, soy estrábica, como

---

<sup>3</sup> <http://www.annapocasland.com/>

<sup>4</sup> [Filosofía ciencia-ficción](#): El GOOGLE ha tenido la amabilidad de reunir en una sola página-web, todas las iniciativas raras, heterodoxias diversas... que pueden acogerse bajo el concepto de Filosofía ciencia-ficción.

<sup>5</sup> El presente texto es tan sólo -como su título indica- *transcripción* de la serie de entrevistas llevadas a cabo por la terapeuta ocupacional Pamela Gutiérrez, con motivo de su tesis doctoral sobre el protagonismo y las deficiencias de la TO en la rehabilitación de personas con algún tipo de discapacidad. Así pues, esquematismo y simplificaciones, reiteraciones propias de las narraciones orales... son imposiciones del guión. La complejidad de un trance como el aludido no se deja reducir a la bidimensionalidad de diez páginas. Que el lector sea más amable de lo que acostumbra, por favor.

secuela asimismo del accidente, lo cual hacía más compleja la situación. Con el tiempo me he acostumbrado bastante al estrabismo, pero en esa época se me desplegaba un caos total ante los ojos y mi muy maltrecha percepción.(...)

(...) Estaba en un hospital especialmente absurdo, caótico y muy ofensivo. El resto de hospitales en los que he estado tienen la forma de panóptico, el enfermo es vigilado desde una enfermería que arquitectónicamente se ubica en el centro. Éste era lo contrario, había un pasillo y las visitas pasaban por todas las habitaciones abiertas de par en par, nunca tenías intimidad. Mucho menos si estabas en una sala pública. En los dos años que estuve ingresada me cambiaron unas cincuenta veces de cama...

Lo pasé muy mal, me parecía haber ido a parar al infierno, sólo había algunas personas como las terapeutas ocupacionales (TOs), que nos tomaban en cuenta. Sólo ellas me hablaban, se atrevían a hablar solas, o sea, hablaban *con* nosotros los mudos, conjeturaban la conversación. Los médicos estaban preocupadísimos por hacer carrera y cohesionarse como grupo, todos los pacientes nos quejábamos de ellos. Llevaban su ritmo desquiciante, su celeridad, no nos dirigían la palabra. Estábamos mudos, sencillamente se nos olvidaba, ni siquiera podíamos pretender ser como los demás, números relegados. Cuando tuve el típico abecedario de cartón para señalar las letras con un dedo, herramienta de comunicación alternativa que por muda me fue deferentemente concedida, ellos continuaron negándose a prestarme atención.(...)

(...) Recuerdo que la TO que se me asignó, me entregó ese abecedario diciéndome: *ahora podrás desahogarte...* pero me sirvió de muy poco, me comunicaba tan sólo con la familia. Por suerte, con la lucidez, se ordenaron mis conocimientos, cuando un médico hablaba y se pasaba de listo, pensaba: *mira este idiota, de lo que está presumiendo...* Sin embargo, sólo podía callar y acumular rabia. (...)

**2)** Cuando salí del coma, seis meses tras el accidente, comencé a ir a rehabilitación: gimnasio, terapia ocupacional y logopedia. Recuerdo que en el gimnasio reaccioné muy lentamente, pero en terapia me acomodé de manera rápida a hacer pre-escritura. Estaba lúcida y lo vi claro, allí aprendería lo que fuera necesario para salir de la mudez, de la incomunicación... me tranquilicé. Así como en el gimnasio y en la logopedia no confié, en terapia, sí.(...)

(...) A su vez, Betsa, la terapeuta ocupacional coordinadora del equipo, se hizo cargo de mi problema, lo *enfocó* de inmediato. Me sacó de los puzzles, de la diversidad de juegos, para hacer pre-escritura. Hacía *toneladas* de pre-escritura... (...)

(...) Como voy diciendo, ser muda es una característica especialmente desfavorable para un enfermo que ya va en silla de ruedas.... Betsa hablaba en voz alta, sin esperar nada, recuerdo con amor como fantaseaba y decía: *¡Qué viajecito, tú, que vienes de la filosofía...!* , y se daba respuesta muy calmadas... excéntricas, lo hacía con mucha calidez. Sabía que yo era profesora de universidad además de escritora... en terapia ocupacional recibí a Dios gracias un trato especial... constataban que estaba lúcida, dieron un crédito especial a mi imaginación, el resto del hospital, no. Estoy contenta de haberme encontrado con Betsa porque orientó decisivamente mi recuperación. Que se supiera que era escritora fue no sólo relevante sino incluso expectante. Sentí esta orientación como si hubiese encontrado un ángel en medio del infierno... (...)

(...) Betsa se involucró conmigo, me tomó bajo su responsabilidad, descendió del caso clínico a la persona, lo que generó una relación especial. Solía bromear de manera sarcástica con las situaciones rudas e inhumanas que se vivían en rehabilitación y de esta manera las sobrellevábamos. A mí me hacía sentir segura. No hacía los mismos comentarios con todas las personas, sabía con quién hacerlos, creo... había un cierto grado de complicidad. Conseguía hacerme experimentar que nuestra relación era especial, aunque quizás actuase del mismo modo con todos los mudos... *ahora* me gusta creer que fue de modo diferente a como *entonces* supuse. Por mi parte, yo solía hacer rápidamente todo lo que allí me daban, era una buena alumna. (...)

(...) Betsa era la coordinadora de un departamento en el que también había otras cinco laboriosas terapeutas, como abejas obreras alrededor de la abeja reina. Tenía asimismo dos ayudantes más que no eran terapeutas, dos miembros del personal sanitario del hospital. Atendían a la gente que se había quedado vegetal en silla de ruedas y necesitaba una asistencia constante.(...)

(...) Ese departamento era una locura por la carga de trabajo que soportaba, como todo el hospital, y sin embargo, había cierto concierto. Betsa controlaba a muchas personas a la vez, y echaba un vistazo general a todo su departamento. Éramos de veinte a treinta

personas en silla de ruedas, que asistíamos en horario escolar por media mañana en el departamento de TO, y luego íbamos al gimnasio. Y por la tarde, turno inverso. (...)

3) Había cuatro o cinco personas de todo ese grupo, que era para mí una multitud lastimosa e informe, muy comprometidos. Los cuatro o cinco mudos que allí penábamos, nos tomábamos en serio la escritura, aunque no fuéramos todos escritores, porque evidentemente era la salida. La única salida.(...)

(...) Sentía cierta seguridad en el departamento de terapia ocupacional. Allí estaba controlada, esto no pasaba en ningún otro lugar. Por ejemplo en el gimnasio al ver que contaban con una lisiada autodidacta, me dejaban hacer sola la rehabilitación, no me vigilaban... ni los médicos, ni las enfermeras, sólo en terapia se llevaba adelante un plan, una construcción... mi situación era muy particular y había futuro para alcanzar “eso” que había sido... tenían la delicadeza de escuchar mi muda expresión por medio del abecedario. En terapia vi que los terapeutas se jugaban el tipo. Lo daban todo. En ninguna otra parte del hospital pasaba eso. Ni mucho menos. (...)

(...) Tuve también experiencias difíciles en terapia, sin embargo. Había una terapeuta muy irritable -*alemana*, que conste en acta-. Cuando le explicaba en su idioma y con toda la paciencia del mundo una cosa que no había entendido, mediante mi abecedario de cartón, ella se enfadaba conmigo y me decía (¡en alemán!): *ya te va bien, ya... ser muda, porque así te burlas de mi...* aún no comprendo cómo se le podía ocurrir que estaba burlándome de ella. (...)

(...) Después de terapia y el gimnasio, iba a la cama y solía tener la visita de mis padres de cinco a ocho. En ese horario podía decirles qué atenciones no había recibido, por ejemplo, falta de medicamentos, o que no me habían sondado o dado de comer. Finalmente mis padres decidieron venir uno al mediodía y los dos por la tarde, para remediar tan escandaloso *cuidado*.(...)

(...) Como era muda, solían *no sólo* desatenderme... Cuando pretendían ser amables, lo hacían de manera infantiloides -la típica enfermera que cada vez que te ve, te pregunta cómo se llama *ella*, etc. Cuando eran indiferentes, los mudos servíamos para guardar

celosamente confidencias banales, obscenas, inconfesables... Sólo en terapia se hicieron seriamente cargo de la afasia, con pre-escritura, el abecedario... me hablaban sin esperar respuesta... (...)

4) Una vez acabados los dos años de rehabilitación, el hospital consideró que lo mejor para mí era ingresarme en una residencia. A mí no me habían preguntado nada, por supuesto, pero el alta fue tan sorprendente para mí, como para el equipo de terapia. Por eso digo, afirmo y firmo: los médicos funcionan como mercenarios, hacen lo que se les dice que tiene que hacer, *esta chica lleva aquí más de dos años y no habla. Se ha de enviar a una residencia. El presupuesto ha sido desbordado.* Fueron mis padres los que tramitaron una pensión... adaptaron un piso, contrataron a una logopeda y a un fisioterapeuta de manera privada. La seguridad social pagó la estancia en el hospital. Una estancia que fue deficitaria. Si mis padres no hubieran hecho lo que hicieron, me muero de tristeza en una residencia.(...)

(...) Mi apología de la terapia ocupacional es sólo una denuncia. Había trabajo *en equipo*, aunque con el menoscabo de la **falta** de tiempo. La comunicación se improvisaba, sobre la marcha se hacía todo.(...)

(...) Mi denuncia consiste en algo muy simple: si se hubieran coordinado todos los servicios, en medio año me hubieran dado de alta, se habría logrado lo que hice sola cuando salí. Logré hablar en tres o cuatro meses. Sencillamente, *atención personalizada*... parece que el presupuesto de la seguridad social te paga dos años de sufrimientos inútiles... -el libro *Después del túnel viene la luz*<sup>6</sup>, lo escribí yendo al hospital, viniendo del hospital... en régimen ambulatorio... fue mi desahogo. (...)

(...) Luego me hecho operar varias veces de los ojos porque soy estrábica... en diferentes hospitales... los médicos son igual en todos los hospitales, mercenarios... pendientes del presupuesto... (...)

(...) Lo que se esperaba lograr en terapia era muy inconexo... En parte, se nos entretenía; en parte, algunas de las personas que estábamos allí obtendríamos algún provecho bastante más tarde. No conocíamos los *objetivos* de las actividades. Eso un error gravísimo, porque la persona se aburre muchísimo, está enferma y condenada... no entiende qué es lo que se busca... lo ve como una tontería... Yo supongo que todas las

<sup>6</sup> Después del túnel viene la luz. <http://www.annapocasland.com>

terapias utilizan las actividades *con un* sentido específico... aunque el paciente lo ignore... Confieso que yo descubrí el sentido de lo que hacía porque Betsa me lo daba... Ésos fueron los escasos acordes concertados en un departamento donde reinaba el desorden, como en el hospital entero. (...)

(...) Yo no estaba alegre, por cierto. Me quería morir constantemente, sentimiento que aún no me he sacudido de encima, ni creo que pueda hacerlo ya. Pero se me echaba un cable. Estaba haciendo un punto y aparte. Me había roto y aquí me daban la oportunidad de construir una contrapartida, buscar un sentido.(...)

(...) Hay que considerar que el enfermo ha caído en un agujero y hay que dejar tiempo y espacio alrededor de él para que pueda salir, si no, se pierde. Mejor dicho: está perdido. Tiene que descender a su profundidad un terapeuta, montar conjuntamente una historia en la que cada actividad tenga sentido. Lo entendí al recordar mi experiencia como maestra de niños pequeños... cuando les enseñas paso a paso a escribir o a articular palabras... recordé estas cosas para comprender lo que a mí entonces se me enseñaba en terapia...(...)

(...) A quince años de mi accidente, vengo a caer en la cuenta de que todo ese tiempo en TO, nada *era* verdad, todo era un *continuum* de ficción-verdad, y la ficción se puede convertir en realidad cuando la realizas -por eso pongo el pretencioso guioncito, *verdad-ficción*.... No pasas de la ficción a la verdad mágicamente... o bien, sí... dedicándole tiempo para ejecutarla, realizarla... validarla. Cada ficción, *pasado futurible* -por eso escribo *Filosofía* ciencia-ficción, en mayúscula. Es una filosofía soberana. Con la autoridad que te da la muerte. Que no es una soberanía prepotente, sino todo lo contrario: es *infantil*... del latín *infans*, el que no habla... (...)

6) Sí... el problema primordial en TO era evidentemente la enorme presión asistencial... los enfermos hubiesen necesitado mucho más tiempo... pero lo que hacían, incluso desconociendo por qué, era con frecuencia útil. En la situación en la que estás, la falta de tiempo es criminal, lo que te afecta se resolvería en media hora de atención personalizada... sin embargo, se pierde esa posibilidad... en mi caso la experiencia con la logopeda fue un desastre total... no entendía lo de prestar atención a cada enfermo... iba al hospital como una burócrata, para que tú hicieras ciertos gestos con la boca y ya

está. Después de dos años de hospital *sin* hablar, tuve que contratar a una logopeda particular y en tres meses volví a hablar. Con eso lo digo todo.(...)

(...) La mayoría de los enfermos se interesaban mucho más por la fisioterapia, para lograr de nuevo caminar, pero a mí me pasaba al revés, era una intelectual y no tenía mucho sentido insistir en el gimnasio solamente... además, después de un año vi que ya no coordinaba más: noté yo misma que había perdido los automatismos y sólo podría recuperarlos parcialmente remedando los movimientos mecánicos de una marioneta... Así que me invertí mis escasas fuerzas en TO... Me daban lo que necesitaba, eran maestras construyendo y si hubiera habido más tiempo, se hubiera hecho de manera más conjunta. Y muchísimo más eficaz.(...)

(...) Cuando se hace todo tan rápido... finalmente, no se hace, se alborota y nada más. Todo se resume en pérdida de tiempo, de energía, de dinero, de sentimientos... los pacientes quedan ofendidos y *mal* tratados. Cada persona tiene una enfermedad *distinta* y los terapeutas tienen que tomarse el tiempo de conocer realmente a cada persona o “resto de lo que sea”, para explorar con ellas posibilidades y apoyarla en olvidar la tristeza por el cuerpo perdido. (...)

(...) No se trata de darle una píldora a la persona enferma que al tragársela hará todo este proceso... por desgracia, hace rato que eso ya no es posible... necesitas tiempo para reconstruir. No se trata de que te proporcionen puzzles o jueguecitos *inteligentes* para llenarte el tiempo u ocuparte... a mí por ejemplo, no me servían porque tenía que desarrollar precisión, musculatura fina y la tonicidad específica para escribir...- si te aplican *cositas*... los pacientes estamos heridos, muy hartos... con tal que te dejen en paz, haces lo que sea. (...)

(...) Es como una película, en la que se te puede facilitar las materias primas... o *verla*... para **reconstruir** es necesario *verla* con la persona enferma. En mi caso, lograba ver imágenes de la película, ya que me proponían cosas que *tenían* un sentido... sin duda, fue determinante que mi herramienta, la lecto-escritura fuera un recurso accesible para un departamento de TO... no creo un mecánico hubiese tenido las mismas posibilidades... de *hecho, no las tuvieron*, y por eso insisto tanto en esta cuestión... yo conté con recursos, no sólo materiales, sino también temporales... -lo decisivo es que

te orienten en lo que puedes hacer... muchas veces tienes que empezar a reconstruir todo desde cero. (...)

7) El trato que recibían los enfermos era enormemente diferente... debido a razones económicas, a funciones sociales privilegiadas. Por ejemplo si una mujer era madre, daba lo mismo que hubiera quedado medio tonta y que no hablara, la cuestión era que fuera capaz de reconocer a sus hijos, salvar su función de madre... el resto de la persona no se consideraba. Las personas estaban -por supuesto, en el hospital público, aún se nota *más* el clasismo ...-, condicionadas institucionalmente por el cumplimiento de una función social en la vida, y no, claro, por la **diversidad...** -emocional, funcional, etc., determinantes económicos que privilegian *salvar* una función en cada persona, usualmente su oficio, si, venturosamente, lo *tienen...* y adiós a todo lo que fue posible. (...)

(...) En mi caso tuve suerte porque mi rol social estaba... *sobredimensionado...* al ser escritora y docente universitaria... eso facilitó mi proyección... mi función social era muy noble y generó expectativas de lo que *aún* podía lograr, aunque perdieron el tiempo colosalmente conmigo... y les he salido rana porque critico demasiado a los médicos y al sistema sanitario... no obstante, en mi paso por esta experiencia me re-construí como artista, y no como teórica... Esto lo puedo ver así en la distancia... en ese momento lo veía todo negro. (...)

(...) También tengo que reconocer que aprendí -entre las muchas cosas que no sabía por qué hacía-, a ser independiente... me aseo, como sola y manejo la silla... en mí, funcionó por los pelos las enseñanzas sobre el *autocuidado...* *por los pelos*, digo, porque la lucha constante que tenía que mantener TO con el desastroso servicio de enfermería, no permitía apenas personalizar la asistencia debidamente... -por ejemplo, con frecuencia, se olvidaban de sondarme. Negligencia gravísima que me impulsó a aprender a hacerlo sola una vez cruzado el umbral de la puerta de salida. A no depender de nadie ya jamás. (...)

(...) En el hospital pesó mucho el hecho de que fuera, como digo, profesora de universidad... -tuve esa gran suerte en la desgracia general... algo tenían que hacer conmigo... lo que me salvó en medio de aquel caos fue que se tuviesen expectativas

sobre mí... de la gran mayoría de aquella masa informe de lisiados, no se esperaba nada... En el gimnasio pasaba yo desapercibida, pero al menos en terapia sabían algo de mí... no funcionaba el hospital, pero al menos en terapia me encaminé. (...)

(...) Había un chico que era mecánico y tetrapléjico... muy sociable, podía hablar, pero en él no se trabajó en absoluto su oficio... quedaba fuera de las opciones que se podían dar en terapia ocupacional... suponiendo que cada una de las personas que estábamos allí tuvieran *un* oficio, muchas tuvieron que tragarse la amarga memoria rota de su pasado y aprender a ser sólo *enfermos*.... -creo que las terapeutas se ocuparon con él un año, pero no lograron nada. (...)

**8)** El hospital debe ser como una granja campestre, aunque sea utópico, lo admito... *-utopía* realizada ya en algunos países europeos-, sólo si el enfermo ve cómo los animales y las plantas se recuperan, puede creer que con él va a pasar lo mismo. Porque los médicos se empeñan en demostrarte lo contrario... estás inválida.... por el poquito de vida que tienes, da gracias a Dios... En el hospital, no había una noción sensata de discapacidad, se nos decía que no todos éramos iguales, pero no sabías exactamente por qué *no* todos éramos iguales... ¡hacíamos lo mismo! No era una noción personalizada, individualizada... Cada discapacitado debe ser entendido personalmente, cada persona es un mundo –caótico, pero *mundo*. (...)

(...) Lo importante es el trabajo del terapeuta, el médico es secundario, lo que cuenta es el trabajo de hormiguita que se va haciendo, la reconstrucción de tu vida hacia la comunidad. En fin, propondría una revolución total del sistema hospitalario, en donde el terapeuta fuese un organizador principal y el médico un colaborador al que hay que bajarle los humos, eliminar la jerarquía... -repito que tal utopía es completamente realizable... En Gran Bretaña ya se ha llevado a la práctica.(...)

(...) Los terapeutas, sometidos a las altas presiones del hospital *público* tal como hasta ahora se actúa con ellos, no pueden hacer nada... lo pasan fatal... no recuperan a nadie... La TO está subordinada a la harto cuestionable autoridad médica y no *frente* a las personas con discapacidad.... Son cambios posibles para los organismos competentes en la reforma del sistema sanitario. Y me temo que todos estamos comprometidos en ello, desde los enfermos hasta los terapeutas, pasando por médicos y personal sanitario.(...)

9) Me he visto placenteramente obligada a colgar todos mis escritos en internet... a exhibir mi trabajo... He creado mi sitio-web *Annapoca's Land* donde se pueden encontrar todos mis escritos... acceso libre... Lo pase muy mal en el hospital... pero ahora con la perspectiva, en la distancia, me siento agradecidísima a la TO... incluso he subido a internet un libro dedicado a Betsa<sup>7</sup>.(...)

(...) En un determinado momento, tomé conciencia de que tal vez era la única intelectual que pasaba por aquel infierno... la única persona que se empeña en dejar huella... esta web ha sido la manera de dar a conocer la reconstrucción de mí misma que he llevado a cabo en estos quince años... me parece que nadie que haya superado un derrame cerebral lo ha explicado paso por paso.... El libro del año que viene (pdf) se llama *La humildad*, son apuntes sobre el tema de la locura... en los hospitales, por desgracia, se entiende perfectamente cómo funciona la exclusión social definitiva... la autorregulación de la especie... y abandono el tema, después de haber dicho lo que he visto... tampoco quiero estar permanentemente criticando el sistema sanitario.... Ahora quiero dibujar y escribir *inocentemente*... si es que eso aún me es posible... ser conmigo misma un poco compasiva. (...)

(...) He construido el apartado de *enlaces* de mi web como un diccionario, en el cual, cada *link* remite a herramientas y conceptos con los que trabajo... Este relato mismo que ahora hacemos, me permite entender la terapia ocupacional como una herramienta... incluyo el *link* de escuelas de terapia ocupacional para que vosotros también la uséis.(...)

10) El ordenador es para mí una herramienta maravillosa... como si me hubieran instalado una antena... en rigor, es tanto como una *prótesis cerebral*... bien se podría decir que soy *una replicante de segunda generación*<sup>8</sup>. He nacido dos veces. La segunda vez, se me conectó a la máquina que todo lo potencia.(...)

---

<sup>7</sup> Punto y aparte. <http://www.annapocasland.com/>

<sup>8</sup> *Blade Runner* es una [película](#) de [ciencia ficción estadounidense](#), dirigida por [Ridley Scott](#), estrenada en [1982](#). Se ha convertido en un clásico de la [ciencia ficción](#) y precursora del género [cyberpunk](#). La película describe un futuro en el que seres fabricados a través de la ingeniería genética, a los que se denomina [replicantes](#), son empleados en trabajos peligrosos, humillantes, en las "[colonias exteriores](#)" de la [Tierra](#). [http://es.wikipedia.org/wiki/Blade\\_Runner](http://es.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner)

11) La asistencia personal es una herramienta esencial de mi libertad. Por fin he encontrado la asistenta responsable que funciona autónomamente. De ello depende mi autonomía, puesto que ya soy completamente independiente como escritora... me lleva la casa, hacemos juntas la lista de la compra una vez por la semana... cada una va a su aire.(...)

Si la asistente personal se *responsabiliza* de las tareas de casa, la persona discapacitada queda más libre para explorar... Yo, por lo menos, aunque creo que debe ser un sentimiento compartido, necesito personas que sean *responsables*, que sepan lo que tienen que hacer... que no sea necesario estar indicándoles a cada momento lo que es necesario o conveniente... Mi autonomía e independencia no es más que un buen trabajo *en equipo*... claro. (...)

Barcelona, 27 de diciembre, 2.007.





# 2

## **GLOSARIO**

*(Ciberfilosofía didáctica)*

## **INTRODUCCIÓN**

*Este texto es muy sencillo. Imagínese usted, amable ciberlector, una mujer en silla de ruedas, con síndrome cerebeloso como consecuencia de un derrame cerebral; ataxia, atrofia muscular, estrabismo, etc.... delante de una pantalla de ordenador. Muda, en la época del intercambio, el diálogo y la sinergia. Esto es, **discapacitada**, según el actual eufemismo, que presta una relativa atención a las patologías de la sensibilidad. Al mero hecho de que, entre todos los problemas que los (artistas) deberíamos afrontar... a la llamada cibercultura y su consiguiente práctica social, se suma:*

*1.-La minimización de la replicación infinita propicia a la pornografía y a la tortura.*

*2.- Los apologistas ven tan sólo una parte del panorama, no ven el sufrimiento psíquico, la miseria económica, la violencia militar que acompaña a la difusión de la tecnología digital.*

*3.- Punto de partida: el laboratorio experimental que es una escuela de TERAPIA OCUPACIONAL en un hospital... ¿Se lo está imaginando usted bien...? Esta discapacitada tiene entre sus manos un juguete explosivo: la carta de la ilusión. Esta pantalla en blanco, este teclado vulgarmente ergonómico, esta máquina ultrapotente le brindan el **AS** en el campo sin límites que es Internet (...)*

*... **DE CORAZONES**, porque ella misma ignora cuántas emociones va a cosechar con su discreta cara de póquer (...)*

***AS DE CORAZONES** es la carta de la ilusión. La tuve yo, la tengo, la tengo desde el año 1.992, año de mi muerte y resurrección. Lo confieso: yo misma no soy completamente consciente del poder que soy capaz de desplegar... que efectivamente despliega una escritora, físicamente arruinada, intelectualmente ávida... yo, y mi prótesis cerebral...*

*... **el cyborg que yo soy... y tú, otro cyborg**  
querido inocentón que me estás leyendo (...)*

*Dedico este glosario de ciberfilosofía elemental a la catastrófica memoria de la chica que afortunadamente suplanto (...)*

*Hay que sumar a esta 'trampa', otra de muy distinto calibre.*

*Las implicaciones de las nuevas tecnologías se han duplicado en los últimos años... o son ya no cuantificables... la desgracia de la realidad consiste en su gracia. Es decir, en el abuso de lo virtual (...)*

*Recordemos una vez más lo sabido: La teoría más sublime **no** puede garantizar un solo acontecimiento; sino que, al contrario, el acontecimiento realizado es el garante de la teoría... Optamos por una estética del futuro, es decir, por una superación epistemológica del platonismo (Heráclito-Nietzsche-Deleuze...), de la transnochada dialéctica real/virtual, ampliamente entrelazada – la 'realidad' siempre ha sido, desde Platón, una decisión política: Lo que se decide que sea .*

*He aquí nuestra pequeña contribución a la lógica de la creación. (...)*

*No nos parece mal apuntarnos por un rato al devenir deleuziano.*

*Al devenir basado en la afirmación nietzchiana, en compleja riña con el principio hegeliano de la negación dialéctica.*

*Sí, al devenir. No, al existente estado de las cosas (...)*

*No estamos ya en condiciones de discriminar 'realidades'... ¿por medio de un pragmatismo vergonzante, a un paso del nihilismo más absoluto...? (...)*

*Ahora más que nunca es evidente que la mente no es individual. Una vez visto el fracaso de todos y cada uno de los intentos por hacer descarrilar el capital, por desviar su dominio, justo es que reconozcamos: No queda otra dinámica que la del capital. Toda oposición victimista es retrógrada. La única dimensión universal es la del capital, mientras que el planeta sigue suministrándonos toda clase conflictos tribales, raciales, étnicos, nacionales, religiosos... carentes de diseño universal alguno (...)*

*Cuando para vencer en la competencia económica hay que reducir en nosotros al mínimo todo lo que es humano, y potenciar todos los automatismos agresivos, competitivos, despiadados, sucede **también** que el trabajo en la red es actividad continuamente reciclable, la defensa de la identidad ya sólo regresiva... -toda rebelión, tal vez, ¿ha estado siempre abocada al fracaso ...? (...)*

*Aunque los publicistas o a quién se le antoje... nos repitan que el cerebro es individual, el funcionamiento de la mente depende, siempre dependerá del contexto (...)*

*Y nada de nihilismos por favor, nos debemos absolutamente a los lectores juveniles que nos leerán, no a las decadentes células de nuestros cuerpos... Conservemos el deseo de renunciar a nada... Ésa es la definición del otrora llamado inconsciente, de lo mutimedia actual ... Movimiento quizás más contradictorio que lúcido. Vigilante, fantasmático, onírico ... La mente contemporánea, expuestos ya la banalización de todos los cuerpos, el propio y el del otro, es la feliz expresión de la economía, pero también es la cruenta guerra entre los pueblos (...)*

*Un filósofo debería carecer de papeles, aspirar a la comunidad universal. Más allá de la nacionalidad, de la ciudadanía, del cosmopolitismo casi, debemos:*

- 1.- Afirmar que la cultura del papel debe cohabitar con la cultura electrónica...  
El entramado mundial de información es más **compartible** que los libros, qué duda cabe.  
El mundo de la investigación científica, y no digamos ya, el de "las letras y las artes" está muy apegado a las lenguas nacionales...*
- 2.-Planteada la cuestión entre ricos y pobres, la cultura cibernética parece más "ecológica", puede evitar el despilfarro de papel de la sociedad de consumo (...)*

*Ganar o... saber perder: **AS DE CORAZONES.***

## ABSTRACCIÓN

Palabra con la que se designa allí donde se utilice, la simplificación de un objeto. Si son varios, y se trata de obtener uno sólo de todos ellos, homogéneo y representativo, se deberán subsumir las diferencias entre la heterogeneidad con el fin de obtener un único objeto que valga por la serie de semejantes. Un único objeto, esto es, un *modelo*, conceptualmente aislado.

Son muchos los autores que describen como *abstracción* el modo de producción actual. En rigor, dicen, todo trabajo ha devenido mental: *El proceso de la integración del trabajo intelectual en el proceso productivo es el camino que ha emprendido la economía en los últimos decenios, la definitiva conexión del sistema capitalista con el sistema nervioso de la humanidad. Para poder realizar esta integración, el propio código capitalista ha tenido que cambiar, reducir su propia forma industrial, ha tenido que incorporar además otras formas de actividad (la digitalización, que conlleva una revolución de la reproductibilidad técnica.)*

*La reducción a código abstracto, capaz de modelar por la vía semiótica los procesos de elaboración y producción, no puede coexistir con la forma antigua de determinación mecánica y cuantitativa del valor* (F. Berardi).

Se ha de tener en cuenta que el *capital* no era simple acumulación de mercancías y recursos, sino ante todo, una relación de producción, una forma. (El tiempo necesario para reproducir un signo-mercancía puede ser irrisorio -por ejemplo, para copiar un programa informático-; o puede ser enorme -por ejemplo, la producción de ese mismo programa informático-.)

Por otra parte, el ordenador alimenta la alucinación de un interlocutor (anónimo o no), de otros sujetos (espontáneos, automáticos, autónomos), que pueden jugar muchos papeles, cara a cara. Pero también retirados de nosotros, invisibles y sin rostro.

Se trata, qué duda cabe, de fantasmas. La palabra condensa la imagen, la espectralidad, la carga de deseo, la estructura libidinal del afecto... Y en última instancia, del desesperado esfuerzo por mudar en *afección* la *autoafección*.

Al filósofo Giorgio Colli se debe la más moderna definición de **individuo**: *La ilusión individuo no es más que un filtro o pantalla entre dos tipos de representaciones ('representaciones exteriores' vs. 'representaciones interiores')*.

Esta definición es punta de lanza en ciberfilosofía.

(Ver: **CIBERNÉTICA, REPRESENTACIÓN, VERDAD.**)

### **Investigación sugerida:**

¿ No recuerda la palabra *abstracción* a todas las composiciones artísticas (pintura, escultura, escritura, fotografía...), en las que el objeto se ha vuelto insignificante, ya que lo que importa son las emociones, que se concretan en acordes de color, ritmo formas y líneas...? ¿Como si las composiciones fuesen - indiferente el material- **música del espíritu**...?

## **ACTOR –ESPECTADOR VIRTUAL**

Nos parece que la palabra 'actor' designa siempre a la persona que interpreta un personaje. Así que pronto el personaje interpretado es lo que más nos interesa, ya bien sea, encarnado en un cuerpo disfrazado, o como voz grabada en un soporte audiovisual cualquiera.

Pero el *actor-espectador virtual* remite más bien al sentido de la palabra 'actor' como persona involucrada en un hecho histórico, tal vez concerniente al derecho penal. O si se trata de hechos ficticios, a aquellas actuaciones tan cargadas de intención, que el espectador recibe el mensaje en su totalidad y de alguna manera responde. Porque hay que entender esto sin cesar como 'ente intermediario'. La realidad virtual no es sólo 'simulación de realidad'. Se trata de simular la *ambigüedad* de lo real. Y con un sentido frágil, hecho de sentidos superpuestos. Se actúa sobre cuerpos, no sobre imágenes. Y es muy posible que estos *actores-espectadores virtuales* puedan subvertir el desarrollo lógico de la narración regido por las tradicionales leyes causa-efecto, con problemas en 'vías de desarrollo'.

(Ver: **CIBERCULTURA, SINESTESIA MULTIMEDIAL, VERDAD.**)

### **Investigación sugerida:**

En el origen, los actores son a la vez cantantes. En las tragedias arcaicas griegas se advierte fácilmente...

## ACCIÓN

*Acción* en alemán *Tat, Handlung*. En inglés, *action, activity*. Italiano: *Azione*. Cuando se quiere subrayar el carácter causal de la acción, y su efecto (*Wirkung*). Como influencia ejercida sobre otro, es llamada habitualmente **pasión**. Opuesta a *inacción*, supone esfuerzo, trabajo, inquietud. **Síntesis interna más que representación objetiva.** *Am Anfang war die Tat*, así comienza el *Fausto* de Goethe (*En el comienzo era la acción*). Y si tuviéramos que diferenciar *intelectualismo* del *pragmatismo*, la filosofía de la acción desarrolla siempre una filosofía de la **idea**. No en vano, remite en la lógica aristotélica al término: *Actus*. Todo cambio experimentable por un *ser en acto*: 1.- Es posible. 2.- Está a punto de cumplirse. 3.- Ser en *acto* se opone a *ser en potencia* – toda la metafísica aristotélica es una lógica de la potencia equivalente a la impotencia, a la pasividad. Potencia activa, potencia pasiva del pensamiento, en rigor esta paradoja del filósofo es pura **pasión**. Así definida, mejor que cedamos la cuestión, **ESENCIA**, a lo sabios.

Mas, esta posibilidad de efectuación del *ser en acto*, delimita decisivamente la noción de **virtual**: lo que sólo existe *en potencia*, como la talla está en el pedazo de madera. Está, por así decirlo, predeterminado, contiene todas las posibilidades de su *actualización*. En consecuencia, los seres, según la filosofía tradicional, poseen una vida *ideal*.

(Otra cosa es que, por ejemplo, Nietzsche haya puesto en cuestión la verosimilitud del discurso *finalista*... Éste es un problema filosófico que no nos incumbe.. - ver la voz: **AZAR.**)

(Ver: **POSIBLE, REPRESENTACIÓN, VERDAD, VIRTUAL.**)

### **Investigación sugerida:**

Definición cibernética de *actualización*.

## **ALEATORIEDAD:**

Este concepto es original de la matemática. Se conoce con el nombre de *cálculo probabilístico* todo intento científico por oponerse al azar. A lo que carece de resultado previsible, de propósito, causa, orden, tendencia o correlación. Por lo tanto, *aleatoriedad* y *azar*, no deben jamás identificarse. Aunque los juegos de *azar* son, precisamente, el contexto de la investigación aleatoria. Y sea la *estadística* quien zanje toda especulación con las máximas posibilidades de acertar.

Es casi el problema filosófico más antiguo: ¿Existe o no la libertad? ¿Está enteramente *determinada* la naturaleza o más bien proliferan las mutaciones?

La mecánica cuántica, sin embargo, ha venido a confirmar por medio de *ecuaciones caóticas* que el mundo es irreductiblemente aleatorio. Y, asimismo, los *números aleatorios* son de vital importancia para la teoría de la información algorítmica.

Para ésta última, sólo son ya 'secuencias aleatorias' las que no pueden ser comprimidas hasta producir un *programa informático*. O sea, existe la cadena aleatoria de *bits*. Tal vez, como *ruido* que la propia teoría de la información minimiza con el fin de obtener una comunicación satisfactoria.

(Ver: **AZAR, CIBERNÉTICA, CIENCIA.**)

### **Investigación sugerida:**

“*Dios no juega a los dados con el universo*”, escribió Einstein. ¿Qué quiso decir? ¿No es casi su aforismo uno de los *criptogramas* con los que la teoría de la información quiere reducir al azar?

## AMBIENTE VIRTUAL

Equivale a: *Adecuación perceptiva*. Según la 'Teoría de los sistemas', un *ambiente virtual* debería ser un subconjunto de un medioambiente general (derivado del verbo latino *ambere*, 'rodear', 'estar a ambos lados'). Pero no es así. Pues, ¿qué es lo que hace verosímil un *ambiente virtual*, cuando superada la mimesis y la imagen analógica, **no** se copia fielmente por medio de una analogía perceptiva? Un *ambiente virtual* sólo es parcialmente identificable: La imagen digital pertenece muy especialmente a la vertiente de las coordinaciones sensoriales en una partitura programática, es decir, a su programación.

Por suerte existe la tendencia a utilizar educativamente esta desviación patológica del sistema perceptivo del ser humano. Se trata del AVA, *ambiente virtual de aprendizaje*, *software* diversísimo, programas que facilitan el aprendizaje automático de cualquier disciplina, controlables por profesores, alumnos, participantes todos. De esta manera, se economiza toda la práctica educativa; se facilita la educación a distancia y el autodidactismo.

Y se fomenta el sentimiento colectivo de que Internet es una muy generosa agencia de viajes.

(Ver. **CIBERCULTURA, SINESTESIA MULTIMEDIAL, VERDAD.**)

### **Investigación sugerida:**

¿No te apetece visitar alguno de los *ambientes virtuales* que se ofrecen en Internet como *software* libre?

## ANALFABETISMO FUNCIONAL

Analfabetismo modernizado. Desconocimiento de la lectoescritura necesaria para enfrentarse a un proceso intelectual y comunicativo. Y puesto que ahora ese arte supone tecnología informatizada, el *analfabetismo funcional* deviene *analfabetismo digital o cibernético*.

Es ésta una noción que proviene de la antropología y de la etnología. Campos donde la *aculturación* analiza el cambio cultural y el mestizaje como recepción impositiva de rasgos culturales de sociedades otras (asimilación, segregación, sincretismo, disyunción, etc.)

Sin embargo, así como ninguna ley general permite ir universalmente de un lado a otro, tampoco el *analfabetismo funcional* puede ser definido sin sincera y cordial adhesión al estado de las cosas. No es nuestro caso.

( Ver: *Iletrismo, Desinformación, etc*, en: **ESPECTÁCULO, BRECHA DIGITAL, POSIBLE.**)

### Investigación sugerida:

El proceso comenzó hace mucho, muchísimo tiempo. ¿Cómo será la hipotética sociedad futura?

1. Previsible devaluación de la enseñanza masiva.
2. La *autoeducación* se hará permanente.
3. Proliferación de juegos interactivos en tres dimensiones.
4. ¿?

## ARTE

Concepto de invención *romántica*. *Artesanía*, se llamaba antiguamente el arte... y en ese sentido, útil es recordar los orígenes etimológicos dobles del término: *-técne*, Grecia; *-ars*, Roma; ambas son maneras confluyentes aunque distintas de nombrar la 'destreza'. Porque la función mágico-religiosa que unánimemente se le atribuye al *arte* de la prehistoria, no se compadece con posibilidad alguna de definición unívoca: Son múltiples, inacabables las discusiones, los puntos de vista que ensayan la definición del arte en todas las épocas... el número y especificación de las artes está en continua especulación.

*En realidad, el arte no existe, sólo hay artistas*, escribió Ernst Gombrich, uno de los más célebres historiadores del arte. Lo que nos remite directamente a la disonancia del canon de belleza que cada época y cada sociedad conforman. Pero entonces, desde la *estética*, debemos reconocer que hace ya mucho tiempo que el arte se desmarcó de su función representativa, de la mimesis de la naturaleza, de los cánones convenidos -de la regularidad, la simetría, la conformidad, la armonía.

Si hay quien califica de 'antiestético' al arte contemporáneo, y sólo se le reconoce ya su capacidad de provocar una emoción, agradable o desagradable, las especulaciones sobre su definición e identidad se nos antojan baldías.

*Arte hay por todas partes...* eso equivale a decir: *la belleza está en quien respira*. Acaso sea cierto. Pues, bien: fin.

(Ver: **TECNOARTE, VANGUARDIA, VERDAD, VIRTUAL.**)

### **Investigación sugerida:**

Vanguardia: Ilusión en cualquier época de unir todas las artes en un Arte único y superior.

*Arte actual*: Nunca han sido más *aparente* las artes, más públicas, espectaculares... ¿acaso son sólo ideas... no aspiran más que a sacralizar lo simbólico...?

El arte de construir, por ejemplo, queda muy alterado por la posibilidad de visualizarlo...

Y no hay arquitectura sin urbanismo...

## ARTIFICIAL

Todo este glosario afirmará de forma implícita: La dicotomía básica *natural/artificial* está obsoleta, quedó obsoleta hace mucho tiempo. Si *artificial* es lo ficticio, lo que ha hecho la mano del hombre, ¿qué es lo que no puede el hacer el *homo sapiens, sapiens...*?

Es ésta una pregunta difícil, pues los seres humanos nos jactamos de gozar de una voluntad ilimitada...

Ilustremos nuestro ingenio y nuestra potencia con una breve ojeada a la investigación en *Inteligencia artificial*. Es ésta una parte de la informática que con gran éxito se dedica al desarrollo de agentes racionales no vivos. Análogos en su funcionamiento genético a nuestras cadenas de A.D.N. Con redes eléctricas análogas al funcionamiento del sistema neuronal humano. Pertrechados tras una lógica formal análoga a la del pensamiento de una persona. Existen desde hace tiempo los sistemas de software basados en el comportamiento estadístico del ser humano, ya utilizados por la medicina, la lingüística computacional, la ingeniería, la economía... y en muchísimas clases de videojuegos. Con componentes 'emotivos' incorporados, a fin de aumentar la eficacia del cerebro artificial. Incluso la *Lógica difusa* (digitilización de la incertidumbre: 'bastante verdadero', 'un poco falso'...) acompaña las previsiones triunfalistas de quienes, ignorándolo frecuentemente, abonan la idea original de Raimon Llull: El razonamiento se puede efectuar de manera artificial.

En definitiva, parece que hemos corroborado la excéntrica afirmación de Heráclito de Éfeso: lo racional no está en el hombre, lo racional está por todas partes -incluso hay algún autor (J.Horgan) que augura temiblemente la victoria de esta investigación (inteligencia artificial) con un resultado, sin embargo, paradójico: El ser inteligente será un *alienista*. Y a ese ser superior, le interesará el fin de la especie humana...

(Ver: **CIBERCULTURA, VERDAD, NOMADISMO VIRTUAL.**)

### **Investigación sugerida:**

Tal vez ya ha alcanzado nuestra loca sofisticación una nueva sencillez: La irreductibilidad del mundo a modelos racionales...

¿Qué es lo que en verdad *no puede* el ser humano?

## ARTISTA

Quien produce obras de arte. Sin embargo, dada la mutante noción histórica de 'arte', como dice la canción: *Everybody is a star*.  
(Justo es constatar que el modo infoproductivo fomenta la banalización de los afectos.)

(Ver: **ARTE, VANGUARDIA, VERDAD.**)

### **Investigación sugerida:**

La noción de 'genio', afortunadamente, carece ya de toda aura sobrenatural. Por si fuera aún escasa su obsolescencia, el neurólogo Oliver Sacks, le otorga las cualidades románticas del 'genio', al 'disminuido físico superior'.

Este desplazamiento semántico tan curioso no es en absoluto inocente. ¿Cuántos artistas hay en la Historia que no estén lisiados...?

¿A qué nos compromete el desafío...?

## AZAR

Ausencia de causalidad de los fenómenos empíricos. En rigor, somos los seres humanos los que imponemos explicaciones finalistas por doquier y sólo la mecánica cuántica parece aceptar el azar del mundo en toda su radicalidad.

*Azar* pertenece al acerbo vocabulario del español común. *Aleatoriedad* es un cultismo, y un modo de investigación científica. *Determinismo* es simplemente la negación de azar.

*El azar es de la ira, dice el poeta. Un coup des dés n'abolirà jamais l'hasard,* Stéphane Mallarmé dejó sentado por siempre jamás que la poesía nada puede hacer sin el azar. Y, por lo que hace a las líneas de fuga *virtuales*, F. Berardi nos advierte de sus francas posibilidades de subversión: *No hay ya subjetividad sino RECOMBINACIÓN.*

(Ver: **ALEATORIEDAD, CIBERNÉTICA, METÁFORA.**)

### **Investigación sugerida:**

El azar matemáticamente numerado de un proceso estocástico, como, por ejemplo la música experimental.

¿Y el azar programado en la danza moderna ?

## BIBLIOTECA VIRTUAL

Almacenamiento de los libros, como de toda obra de arte, *virtualmente*;  
Cedámosle el paso en primer lugar al abogado del diablo: *La globalización económica es vista como una maquinación del imperialismo americano, la instrumentalización de la lengua inglesa como un perverso modo de sometimiento a un mismo imaginario en la cultura mundial. Internet es tan sólo una cosa ambigua que se puede aceptar porque transmite mensajes ideológicos de alarma sobre la peligrosidad del propio instrumento y porque informa sobre la cultura pasada como si fuese la extensión infinita de una biblioteca (...)* Y no se acaban aquí nuestras discrepancias con las definiciones habituales de la voz *biblioteca*.

**Biblio** no significa en un primer momento 'libro', y menos aún, 'obra', sino *soporte de escritura* (*Biblios*, en griego, la corteza interna del papiro; y en latín, *liber*, designaba asimismo 'la parte viva de la corteza'. Por metonimia -relación semántica de contagio por contigüidad-, ha llegado a significar *cualquier soporte de escritura*: tablillas, cartas, correo. El *biblióphoros* 'lleva las cartas'. Así que pronto *biblion* deriva hacia 'escrito' en general.

La incorporación electrónica y virtualizante, la pantalla y el teclado, la transmisión telemática, la composición numérica parecen suplir o desalojar el códex, ese cuaderno con páginas superpuestas y encuadernadas, la forma habitual de lo que ahora llamamos 'libro', tal que se puede abrir, poner en una mesa, tener entre las manos. Códice que a su vez suplantó- sin hacerlo desaparecer- al *volumen*, al *rollo*. Ha habido, pues, como en tantas otras ocasiones, un cruce de cables *histórico* sobre la voz *biblioteca*... muy abundante contaminación semántica. Es de desear que la palabra haya salido ganando de todo ello.

Durante algún tiempo, mucho tiempo o quizás siempre, porque nadie puede calibrar totalmente el seísmo en curso, el papel ostentará **falsamente** la sacralidad del poder. Tiene la fuerza de la ley, la habilita, la incorpora, tiene, incluso el alma, su letra y su espíritu. Otra cosa es la obra. Como posible herencia de lo que es, ante todo un acontecimiento, la obra sólo tiene un porvenir virtual si sobrevive a la firma y se desvincula del firmante presuntamente responsable. La obra, por lo tanto, concuerda, por inverosímil que parezca con una lógica de la máquina, con una **lógica del acontecimiento como máquina**.

Se sigue llamando *biblioteca* al lugar de reunión y trabajo con textos electrónicos que no responden a la forma de 'libro', ni tampoco a la de *opus*, obras finitas y delimitables, se abren procesos textuales en redes internacionales, y se brinda la posibilidad 'interactiva' al lector, de convertirse en 'autor'. Si se sigue llamando *biblioteca* a este lugar de reunión social, es, en definitiva, porque continua el contagio metonímico, pues *biblion* significaba, en un buen comienzo, pedazo de la *hyle* (*naturaleza*).

(Ver: ACCIÓN, CIBERCULTURA, VERDAD, VIRTUAL.)

### Investigación sugerida:

Biblioteca, *¿virtual o digital?* ¿Acaso es lo mismo...? Colección, organización, uso...  
¿Tiene mucho sentido seguir utilizando los típicos términos de la ordenación bibliotecaria cuando se trata de tomar en consideración la escritura electrónica *internacional* en constante transformación y flujo - como *devenir* heracliteano...?

## BRECHA DIGITAL

Pobreza tecnológica con rasgos étnico-geográficos, paradójico resultado de la deshumanización social y económica...

Aspiración teórica (*multiculturalismo*), a superar o salvar la oposición *tercer mundo/occidente*, demasiado simplemente quizás, sustituyendo en la catástrofe, las 'raíces' (roots), por las 'rutas' (routes) - ¿cómo atajar el optimismo fácil de los teóricos que aún creen en un equitativo reparto tecnológico...? La *World Wide Web* pertenece y beneficia inequívocamente a cierto sector del mundo; así como la industria del hardware y del software, y la producción de los contenidos, un 75% en inglés. La explotación laboral, con frecuencia, femenina e infantil; la depauperación progresivamente acelerada de una gran parte de la humanidad... *no* puede medirse con las teorías higiénicas, rutilantes y pedantes de los tecnócratas.

Zygmunt Bauman, sociólogo, habla de esta *moderna era líquida*, en la cual, se acumulan por todas partes los inmensos campos de refugiados; laboratorios del poder, en rigor, donde se hacían una multitud de personas-desecho. A esta patética realidad, debemos oponer la élite global. Una realidad es el reflejo en espejo de la otra: *Difusión global del mundo moderno que ya ha alcanzado los límites más remotos del planeta, hasta el punto de que ha quedado superada la antigua división de 'centro' y 'periferia', o más correctamente dicho, el modo de vida 'moderno' (o 'desarrollado') y el 'premoderno' (o 'atrasado' y 'subdesarrollado'): una división que acompañó las primeras fases de la modernidad, aquellas en las que las transformaciones modernas se habían limitado a una parte relativamente restringida aunque en constante transformación del globo, la cual, gracias a ello, pudo recurrir a una parte del diferencial de poder resultante que la protegiera como una válvula de escape frente a un posible recalentamiento, para utilizar el resto del planeta como un vertedero del desecho tóxico generado por su continua modernización.*

(Ver: **ANALFABETISMO FUNCIONAL, ESTUDIOS CULTURALES, ESPECTÁCULO, DEMOCRACIA, ECONOMÍA, MERCADO.**)

### **Investigación sugerida:**

¿Búsqueda de futuros alternativos? ¿Qué es *riqueza*?

## CEREBRAL

¿Neuromutación? Eso parece. Recordemos las premonitorias palabras de Nietzsche hace casi ciento cincuenta años: *Suponiendo que el curso vital de un hombre, infancia, madurez y vejez, se redujese a la milésima parte ( a un solo mes), entonces seríamos capaces de seguir con la vista una bala en pleno vuelo sin ninguna dificultad. Si redujésemos aún la vida mil veces (a unos cuarenta minutos), entonces las flores y la hierba serían para nosotros tan fijas e inmutables como lo son hoy las montañas; del crecimiento y transformación de los capullos podría apreciarse tan poco entonces como ahora de las grandes transformaciones geológicas de la esfera terrestre; los movimientos de los animales no podrían observarse en absoluto, puesto que serían demasiado lentos; como máximo podríamos deducirlos, como en la actualidad hacemos de los movimientos de los cuerpos celestes. Y si continuáramos acortando nuestra vida, la luz que ahora vemos quizás la oiríamos, nuestros tonos serían inaudibles.- ¡En cambio, si ampliamos y extendemos la vida humana... qué imagen tan distinta! (...)*

(Ver: **CYBORG, VERDAD, VIRTUAL.**)

### **Investigación sugerida:**

La oposición *cerebral/visceral/mental* desde L. Da Vinci a los futuristas.

## CIBERCULTURA

La ciencia cibernética se basa en el *feed-back*, en la capacidad de producir respuesta para mantener el equilibrio (una ruptura con la hipotética ley de la causalidad en la que los efectos se esperan de manera lineal; causalidad circular o procesual, homeostasis de los organismos vivos que les permite mantenerse en un equilibrio dinámico), **potencia** una idea de la *información* como comunicación, transmisión de sistemas de datos digitalizados. De ahí el empeño de los cibernéticos por conseguir producir *patrones* circulares semejantes a los de los seres vivos.

En la misma medida en que esta sociedad-red, esta inteligencia colectiva, en la que la circularidad de los mensajes hace crecer de forma exponencial la propia sociedad y mantener la visión circular del mundo, *es* una red cognitiva explicativa de la **mente** humana, nace la **ciber-cultura**. Autorganización de los sistemas o *autopoiesis*. Que necesita producir el desorden para mantener el orden, porque *desorden* significa tanto como **espacio**: La humana diversidad.

¿Dónde están los enlaces circulares en este sistema? Perspectiva constructivista muy semejante a la de psicología evolutiva infantil (Piaget). Internet es una cartografía de la complejidad. 'Estar conectado', un bien en sí mismo.

(Ver: **ACCIÓN, VERDAD, VIRTUAL.**)

### **Investigación sugerida:**

Mirada cibernética sobre los sistemas virtuales que se están generando socialmente. Eso consiste simplemente en escribir la palabra *ciber* en tu navegador -investiga el *paso* de la oralidad a la escritura que nuestra civilización ya dió en Grecia. Transmisión volátil de los conocimientos, no de generación en generación.

## **CIBERESPACIO**

*CIBERESPACIO es la esfera de interacción de innumerables fuentes humanas y mecánicas: la esfera de conexión entre mentes y máquinas. Esta esfera experimenta una expansión radicalmente ilimitada, puede crecer indefinidamente, porque es el punto de intersección del cuerpo orgánico con el cuerpo inorgánico de la máquina electrónica.*

El ciberespacio no puede ser concebido sin definir simultáneamente *cibertiempo*. Una vez que el capitalismo se ha expandido planetariamente, interesa conquistar el espacio mental, el mundo interior, el espacio temporal. Simplificando: tiempo-mente = *cibertiempo*.

El *cibertiempo* es la cara orgánica del proceso. En modo alguno ilimitado. Tiene los límites del cerebro humano. Así como el ciberespacio es una red telemática que enlaza cerebros y máquinas de manera no jerárquica y no lineal; el *cibertiempo* depende de la intensidad con la que el organismo consciente se dedica a elaborar las informaciones que le llegan del ciberespacio. Evoluciona pues, a un ritmo lento, al lento ritmo de lo subjetivo, de la corporeidad, el goce y el sufrimiento. Mientras que el ciberespacio se expande al ritmo de la replicación digital. Ciberespacio: *infinito* emisor.

(Ver: **AMBIENTE VIRTUAL, ANALFABETISMO VIRTUAL, BRECHA DIGITAL.**)

### **Investigación sugerida:**

Mundo de apariencias y simulacros que constituye la realidad virtual – la forma de ‘espacialización’ de la información evidencia la confluencia entre adquisición interna o integral y duradera, y la adquisición externa, superficial y perecedera: secuencia de bits inicialmente sin forma... **la forma está en ti** -por eso el discurso felicista de la *New economy* es, cuando menos, hipócrita. Cuando más...

## CIBERNÉTICA

En muchos diccionarios de medicina es posible encontrar la definición de *cibernética* siguiente: Ciencia que estudia los automatismos en los seres vivos y el autocontrol de toda clase de artefactos mecánicos.

Neologismo que proviene del término griego *kybernetes* (timonel), 'quien dirige, conduce, gobierna o pilota la propia vida'. Su origen parece muy antiguo, aunque, desde luego, es el impulso de la *teoría de la información* lo que hace que en el siglo XX despliegue su fabuloso poder.

Así que es ésta una especie de super-ciencia, ciencia de lo que puede ser hecho para generar un objetivo predecible. La cibernética impulsa la revolución tecnológica pues es ella misma quien se suministra información sobre el sistema nervioso, cómo es y cómo utilizarlo.

(Debemos hablar del carácter *neurobiológico* de una sociedad que emerge de un sistema de redes. Un sistema vivo es capaz de evolucionar sobre la base de instrucciones, instrucciones **insertas** debido a este mismo proceso evolutivo. Un sistema vivo, un organismo vivo es capaz de autorregularse, de autocorregirse. Además un organismo es un sistema vivo en el cual la interconexión entre las diferentes elementos que lo forman es demasiado complejo, sus partes demasiado numerosas como para que pueda hablarse todavía de un 'gobierno racional', de tipo mecánico, voluntarista...)

(Ver: ACCIÓN, VERDAD, VIRTUAL.)

### **Investigación sugerida:**

Quien dijo: *la cibernética es la ciencia de las metáforas a ser defendidas*, la imaginó como una especie de poesía, en concreto, como una suerte de imaginismo poético que transborda de limousina en avión; de avión en...

## CIENCIA

Curioso el *conocimiento sistematizado* en la época de la globalización: El método científico, el 'realismo científico': La revolución biotecnológica en aceleración constante presta una especial atención a los particularismos culturales, dando lugar a concepciones plurales e incluso dispares. Internet lo compatibiliza silenciosamente todo. La compatibilidad es tan sólo un problema *técnico*. Aunque, ciertamente, cada tiempo histórico desarrolla su propio criterio de verdad, su ficción verosímil y vinculante. Es de sentido común aceptar ahora, por ejemplo, la mecánica cuántica.

(Ver: **CIBERCULTURA, CIBERESPACIO, CIBERNÉTICA.**)

### **Investigación sugerida:**

Nuestro caballo de batalla es expresar vez tras vez la duplicidad de la propia ciberfilosofía como humanismo, como un humanismo más. Tal vez este cita de Michel Foucault sea suficientemente significativa: *Entiendo por humanismo el conjunto de discursos mediante los cuales se le dice al hombre occidental: si bien tú no ejerces el poder, puedes sin embargo ser soberano. Aún más, cuanto más renuncies al poder, y más sometido estés a lo que se te impone, más soberano serás.*

La forma de la actual *objetividad* (reproducibilidad, falsabilidad, corroboración, verificación...) promete la soberanía a los más jóvenes. Pero es porque nadie manda, **todos** estamos en minoría en esta inmensa red.

¿Quizás es por fin democrático el conocimiento científico...?

## CINE

Tal vez la mejor ilustración de su sentido y muerte sea *Der Staat der Dinge (El estado de las cosas)*, de Wim Wenders.

Con todo, la influencia del dispositivo cinematográfico sobre la realidad virtual es notoria. Por ejemplo, la técnica 'profundidad de campo' de la realidad virtual es la misma técnica que la cinematográfica (¡sólo en la *interface!*): reducción de la tridimensionalidad (visión estereoscópica) a bidimensionalidad (visión monocular). Procedimiento técnico que a su vez el cine toma prestado a la pintura: Leyes de la perspectiva clásica.

Así que aquí afirmamos la desaparición del 'séptimo arte', por cuanto que un hipotético lenguaje específicamente cinematográfico sólo haya sido puesto en cuestión por quien parece su último profeta y excelso realizador: Andreï Tarkovski.

(Ver: **ANALFABETISMO CULTURAL, BRECHA DIGITAL, VERDAD.**)

### **Investigación sugerida:**

Sea como sea, el acto de ver es nuevo para cada ser humano. E Internet se encarga, para bien y para mal, de diseminar la experiencia.

¿Cómo es la lógica de las imágenes cuando la cultura es predominantemente visual?

## **COLOR**

El color tiene una gran importancia en el procesamiento digital de la señal eléctrica. Se emplea un *convertidor analógico*, para obtener señales digitables y computables. La salida, proceso inverso, precisa de otro convertidor, esta vez a la forma analógica, capaz de discriminar entre señales humanas y ruido ordinario.

*(...) La unidad en la realidad virtual es el píxel. A diferencia de las imágenes en escala de grises, las imágenes a color requieren de la combinación de las tres bandas de color, para representar el color de un píxel (...)*

Ver: **CIENCIA, CIBERNÉTICA.)**

### **Investigación sugerida:**

El color es una sensación producida por la percepción óptica de la luz. Investiga la fisiología de la visión. Investiga el espectro de nombres que son los colores... Para ello, hay buenos recursos en Internet. Por ejemplo, la Wikipedia, *work in progress* encomiable. Puesto que los adolescentes del mundo no cesan de construir una inmensa enciclopedia que, por lo pronto, los libera de la propiedad privada sobre el saber.

## COMBINATORIA

Técnicas matemáticas para el recuento de colecciones de objetos en número finito. Es éste un buen ejemplo de la interdisciplinariedad de la ciencia cibernética.

Al filósofo empirista Leibniz se le puede *inculpar* del crimen fundacional en occidente: Reduce los sesenta y cuatro hexagramas chinos que componen *El libro de las mutaciones*, a sistema binario. Dos siglos más tarde, **informática**. Y aunque ahora es posible el acuerdo científico universal mediante *ficciones vinculantes*, Leibniz seguiría defendiendo la multiplicidad de mundos...

Franco Berardi, otro filósofo, explica la extraña convivencia de mundos posibles en Internet, como cotidiana tarea de compartir un mismo código afectivo -y, en consecuencia, idéntico síndrome pánico-depresivo.

(Ver: **ALEATORIEDAD, CIENCIA, QUALIA.**)

### **Investigación sugerida:**

Diferentes formas de *Ars Combinatoria*.

## COMUNIDAD VIRTUAL

Comunidad simbólica. La interacción 'virtual' entre personas, por antonomasia, el espacio civil de la red electrónica *Internet*; espacio ya no científico, espacio ya no militar. Su antecedente más inmediato son las comunidades virtuales de los radioaficionados. Nace hacia los 70 del pasado siglo, experimenta un crecimiento exponencial hacia los 90. Es de sobras conocido, el FAVOR que le hace Internet a la sociedad de consumo. El intercambio de información, la socialización de los contenidos transmitidos, el deseo de polemizar, de debatir, de **empatizar** planetariamente, la *cibercultura*, no van a la zaga del comercio. De hecho, comercio y cultura ya no son discriminables -si es que alguna vez lo han sido.

El tremendo espacio de acción de una inteligencia colectiva por una red telemática, ***General intellect***, como quería Karl Marx: No es precisamente comunista... pero sí **transversal**.

(Ver: CIBERESPACIO, INTERNET, VERDAD.)

### **Investigación sugerida:**

¿Cómo funciona la jerarquía en las comunidades humanas tradicionales?

## CONSTRUCTIVISMO

La mejor metáfora para *cibercultura* nos la proporciona el **constructivismo pedagógico** de Piaget y Vygotsky. Tan distantes teóricamente, tan preocupados ambos, sin embargo, por el ambiente narrativo; por enfatizar el contexto; por la forma en la que el individuo deja huella propia en el proceso de aprendizaje. El aprender recíproco, el construccionismo, la enseñanza dirigida cognitivamente...

El concepto de *mediación* en Vygotsky, así como el de *habla interior*, nos retrotrae, sin embargo, al tema básico de estas variaciones semánticas: la procesualidad implementada por la permutabilidad de los signos. En este sentido, el constructivismo ya no se traduciría como pedagogía, sino como realismo matemático. Acaso hiperrealismo.

(Ver: CIENCIA, SIMULACRO, VERDAD.)

### **Investigación sugerida:**

¿Qué fue el *constructivismo artístico*?

## CRÍTICA

Se dice desde Baudelaire que la *crítica* es la constructora del verdadero *presente*.

Si la crítica es la capacidad de discriminar entre la opinión y el tema propuesto, ¿se puede aún hablar verdaderamente de *crítica* en este tiempo de sinergias, polémicas, de reciprocidad absoluta, cuando toda resistencia se revela inoperante? Existe la así llamada crítica constructiva, que, claro, nada destruye. Existe la crítica a la inhumana globalización... pero, ¿tiene alguna efectividad sobre Internet... o sólo es un discurso más, aceptado, minoritario e ignorado, como, de hecho, lo son todos los discursos sin excepción...? ¿Se puede hablar de 'crítica' cuando la comunicación se pretende total y omnisciente?

(Ver: ANALFABETISMO CULTURAL, BRECHA DIGITAL, VERDAD.)

### **Investigación sugerida:**

La palabra *crítica* tiene una larguísima tradición filosófica. ¿Qué significa *crítica* en Descartes? ¿Qué significa en Kant?

## CUERPO-IMAGEN

Todos y cada uno de nosotros somos ahora una imagen virtual interactiva: un 'agregado atómico' en forma generativa y relacional. Cuanto más 'fenominazable' sea el algoritmo –en el sistema binario de la memoria electrónica, traducido, a su vez, en lenguaje de programación-, tanto más conseguirá lo virtual simular lo real. Puesto que una estructura virtual es un acontecimiento(s) perceptible como forma luminosa, tridimensional, sonora, en constante mudanza o movimiento. Interactuando con un organismo humano dotado de **prótesis** tecnológicas. Su permanencia no es plenamente identificable ni reductible a la representación, es más bien *proceso*: fluctuante, relativo, dependiente -simultáneamente exterior e interior, merece que lo califiquemos como *ilusión cognitiva*. Y a la economía de la red, como de organismo vivo.

La matematización del espacio (*tiempo actual*, definido en la ciencia), que *actualiza* formas no totalmente pre-constituidas, se puede expresar como de 'ventana artificial a un mundo intermediario' –jamás tenemos experiencia directa del torrente de señales eléctricas que se traducen en 'realidad virtual'-.

( VER: **CYBORG, CIBERNÉTICA, SINESTESIA MULTIMEDIAL.**)

### **Investigación sugerida:**

Se sobrestima el poder de las imágenes en la sociedad infoproductiva. Pero lo cierto es que nuestra cultura es predominantemente visual. No obstante, ¿en qué sentido es *visual* la suma de texto + imagen? El logotipo es un buen ejemplo de ello: Se aleja de la imagen óptica y se aproxima a la imagen mental o concepto...

## **CYBORG**

Término compuesto a partir de las palabras inglesas *cybernetics* y *organism*. Designa a la criatura que pertenece tanto a la realidad 'social' como a la realidad 'virtual'. No significa *robot* ni *androide*. Fue seriamente concebido por científicos que investigaban la exploración del espacio, pensaban en exoestructuras más resistentes que los seres humanos. Pero después su potente carga semántica lo ha recluido al uso casi exclusivo en la literatura de ciencia-ficción. La interfaz hombre-máquina puede ser considerada -por metonimia: La parte por el todo, **cyborg**.

Superación del límite *natural/artificial*. Perceptivamente, y por lo que hace a la 'presencia', la estructura inmersiva e interactiva impone sensaciones similares a la peculiar 'presencia' en el sueño onírico... mas hay aquí un complejo sistema de interpretaciones, que presuponen una teoría de lo artificial...

Se trata de HÍBRIDOS entre la antropología y la tecnología: *Modelación mimética*, es decir, producción de un modelo simbólico fundado sobre un relativo isomorfismo respecto de su imagen *sintética*... -devenir del objeto que se virtualiza en tanto que *imagen sintética*.

En cierta manera, se se ha producido aquella mutación de la percepción humana que Nietzsche preveía (ver: **CEREBRAL**.) Mutación como consecuencia de la exposición a la esfera digital de la mente humana. Aunque, por supuesto, Nietzsche ignoraba el motivo, ignoraba que el tiempo emocional de gran parte de la humanidad sería absorbido por la tecnología.

El proceso de producción virtual, en el que la mente *produce* otras mentes, estados mentales, en definitiva, se acompaña de una ideología *felicista* que oculta tanto el sufrimiento de una parte de la humanidad, empobrecida y sobreexplotada, tratada como terminal pasivo, millones de personas excluidas del proceso de infoproducción, como el sufrimiento de la *clase virtual*, aquella minoría que sí participa en la red. Sufrimiento que tiene un carácter esencialmente *psico-*, aunque redefine la economía material.

Merced a esta nueva condición cognitiva global, para bien y para mal, los seres humanos están experimentando una fase de reprogramación neurológica: Estimulación de emociones asistida por ordenador. Esquematizamos sus características:

1.- Reducción de la conciencia del estímulo como consecuencia de la aceleración de la experiencia. Pérdida de la intensidad que concierne a la esfera de lo ético, lo estético, a la sensibilidad entera -se banaliza la experiencia del otro. El otro es un estímulo continuo y frenético del que cada vez es más difícil de discriminar qué existe físicamente, qué es estimulado virtualmente en la forma de una repetición estandarizada.

2.- Las reacciones son cada vez más aceleradas. Pero el objeto emocional es poco reconocible. El objeto emocional ya no es un ser vivido, sino un estímulo elaborado rápidamente, cada vez más rápidamente.

Nunca se debería hablar de los seres humanos concretos en relación a una autenticidad humana ideal. No es posible explicar los comportamientos humanos en relación a una hipóstasis natural, como hacían los antiguos filósofos; ni como ahora pretenden algunos neuropsicólogos: Manifestaciones *humorales* de procesos químicos que suceden en el cerebro. El punto de vista de la farmacología es legítimo y eficaz en la práctica, pero es una perspectiva del todo inadecuada para modificar el proceso psicopatológico, salvo en sus aspectos clínicos.

Que no se lleve nadie a engaño: No es posible tener certezas homologables a toda o parte de la humanidad. Nunca será posible construir teorías sobre la felicidad.

Para entender y aceptar consecuentemente esta mutación, mal que nos pese, tenemos que olvidar la definición del *homo sapiens sapiens*, como grado óptimo de la evolución (que repite, a su vez, sin apenas cuestionárselo, la jerarquía de las sagradas escrituras...- lo de *homo, sapiens sapiens*, en rigor, nos parece una infeliz invención de algún *sapiens, sapiens, homo*, rencoroso... muy vengativo y rencoroso...)

(VER: **ARTIFICIAL, CEREBRAL, CUERPO-IMAGEN, CIBERNÉTICA**)

**Investigación sugerida:**

Según Heráclito de Éfeso (s. V a.C.), *todo lo gobierna el rayo*.

*Rayo* es su metáfora para los conceptos de *deficiencia* y *saciedad*.

Son bastante evidentes las *deficiencias* y *saciedades* de los seres humanos en los tiempos presentes...

## DEMOCRACIA

¿Qué posibilidad de supervivencia tienen los perdedores en una forma de gobierno que parece concebida para 'masas sedentarias'? Ésta es la única pregunta pertinente cuando se ha abusado tanto de la palabra *democracia* que posiblemente se haya quedado obsoleto su sentido.

Zygmunt Bauman denuncia los peajes que se va cobrando la 'globalización' a medida que avanza: Inmensas masa de desperdicios humanos, 'fuera de la ley'. Proliferación de los campos de refugiados, merced a lo cuales los antiguos gobiernos nacionales, refundidos como 'locales' en la era de la globalización, difícilmente se pueden jactar de ser demócratas: *Ya no es posible la democracia en un solo país, ni siquiera en un grupo de ellos; la defensa de tales valores en un mundo saturado de injusticias y poblado por miles de millones de seres humanos a los que se les niega la dignidad como tales acabará inevitablemente corrompiendo los propios principios que se quieren proteger. El futuro de la democracia y la libertad sólo se pueden asegurar a escala planetaria.*

Tal vez haya que desembarazarse de toda la política y de la etimología de la palabra si pretendemos llegar palpar la 'escala planetaria' del problema. Porque el arte de gobernar carece ya de realismo alguno en una sociedad complejísima: No existe 'la voluntad', sus pretendidos 'objetivos' no son más que espejismos. Hay que buscar un método de cambio que soslaye la gobernabilidad, la finalidad, la reducción del mundo a modelos racionales. Sólo yendo en el sentido del proceso podremos introducir elementos modificadores.

Ya no nos enfrentamos como antaño a sociedades 'territoriales', sino a 'islas flotantes' que se desplazan a velocidades indiferentes, imprevisibles. Cada vez que se presenta la alternativa entre posibilidades diferentes, se desarrolla un automatismo para resolver la situación. Entre otras cosas porque la complejidad de las variables es tal, que empide la toma de decisiones en un tiempo útil por un cerebro que no sea digital y tecnoconectivo. Por ese motivo, las decisiones pasan a ser competencia de los automatismos tecnolingüísticos, tecnofinancieros, tecnosociales. Ninguna representación política, ningún juego de mayorías puede alcanzar ya la *democracia*.

Los procesos de deconstrucción insertos en el tecnocosmos, en cambio, son sensibles a la acción *rekombinatoria* del trabajo cognitivo en la red (Berardi). Puesto que en la red, todos estamos en minoría: Nadie manda. Las acciones pueden ser diferentes, contradictorias, mas en definitiva, adyacentes.

(Ver: **CIBERESPACIO, ECONOMÍA, MERCADO, TRABAJO.**)

### **Investigación sugerida:**

Merecería la pena recordar la etimología de la palabra *democracia*, del gr. *.demos-* pueblo, y *-cracia*, gobierno, porque:

1.- Se ha especulado mucho sobre las ya muy diversas maneras de soslayar la consabida tiranía de las mayorías en las democracias parlamentarias.

2.- Pero quizás no se presta la suficiente atención al **privilegio político** del que gozan (gozamos) actualmente las minorías oprimidas en Internet: Una formulación *menor* de la voluntad general.

## DIGITAL

De la acción de trabajar desaparece su materialidad y su aspecto concreto, permanecen sólo las abstracciones simbólicas: Los *bits*, los dígitos, las diferencias de información sobre las que se ejerce la actividad productiva. La digitalización de los procesos de trabajo ha hecho que todos parezcan el mismo: Nos sentamos frente a la pantalla y tecleamos sobre un teclado ergonómico.

La introducción de las tecnologías microelectrónicas, la digitalización de la maquinaria y la informatización de los procesos productivos llevan inmediatamente a una transformación rápida de las características del trabajo y a su intelectualización general. La digilitazación crea un simulacro de mundo *funcionalmente* integrada en el mundo físico. Y la formación del modelo infoproductivo se ve acompañada de una evolución cultural, psíquica, que afecta a la fuerza de trabajo a la percepción misma de la actividad.

Ya en la época industrial madura se había empezado a difundir la **automatización**, es decir, la posibilidad de que las máquinas absorbieran las funciones de la transformación de la materia, de modo que hacía funcionar el trabajo manual de una manera mucho más productiva. En los años sesenta, con la introducción de las máquinas de control numérico y las tareas de automatización flexible, se intensificó la transferencia de las tareas operativas a las máquinas. Pero la transformación decisiva llega con los años ochenta, con la informatización sistemática del propio proceso productivo. Gracias a la digilitazación cualquier objeto no puede ser sólo simbolizado, sino **simulado**, sustituido por la información. Así se hace posible la reducción de todo proceso productivo a la elaboración e intercambio de informaciones.

(Ver: ACCIÓN, CIBERNÉTICA, VIRTUAL.)

### **Investigación sugerida:**

Hay toda una historia de la *digitalidad*.

Escribir “sin manos” es, quizás lo que hacemos cuando grabamos nuestras voces....

## ECONOMÍA

La ciencia económica internacional, basada en un paradigma mecánico y cuantitativo, es inoperante, tanto para pensar la producción industrial, el trabajo mecánico de manipulación de la materia física, como el trabajo intelectual, que es una actividad poco o nada predecible: No puede ser reducida a medidas cuantitativas y constantes repetitivas. Las principales categorías y normativas que permitían reunir la actividad humana en un marco explicativo único queda enredado. Esto es, probablemente, consecuencia de la proliferación de sistemas técnicos de producción, circulación y consumo, que no están regulados según el paradigma de la economía capitalista o los modelos tecnológicos de la producción mecánico-industrial. Por ejemplo, ¿qué diferencia hay ahora entre palabra impresa y su transmisión electrónica? Una diferencia legislativa, quizás.

¿Qué significa la propiedad de un bien cuando éste ya no es limitable a su consistencia física y unicidad? La digitalización ha producido un salto cualitativo, la misma noción de 'propiedad' empieza a ser evanescente y arbitraria. El *shareware* empieza a ser un principio innovador, también por lo que hace a la forma de la cooperación productiva: El trabajo cognitivo se diferencia del manual por su inmaterialidad, ya no por su territorialidad.

La red se constituye, por tanto, para reunir y sacar partido unificado de una inteligencia colectiva. El *generall intellect* (Marx) que se concreta por medio de la red, es la exigencia de maximización del trabajo cognitivo. Tal vez, los humanos no han vivido el tiempo necesario en el ciberespacio como para desarrollar un 'contrato social' adecuado a las nuevas condiciones del mundo.

La red constituye una esfera social. Una dimensión en la que los procesos de simulación regulan el intercambio económico, de la decisión política, de la vida cotidiana, de la propia afectividad. Con recursos ilimitados de espacio. El desarrollo social de la red no depende de la tecnología directamente, sino de los proyectos económicos y los intercambios culturales que desarrollan las interfaces tecnolingüísticas y comunicativas. Pero la red es objeto de colonización económica: Una y otra vez se desarrollan procesos de privatización del saber, aunque Internet parece renovar también sus energías para renovar todo sometimiento. Sus reacciones espontáneas y proliferantes nos hacen pensar que la red es un organismo vivo.

El radicalismo dialéctico sabía con exactitud que la finalidad de toda lucha era la abolición del capitalismo. Pero dada la imposibilidad de una visión dialéctica -pues tal cosa nos parece imposible en este océano de disonancias-, el capital más bien debe definirse como una modalidad de semiotización del mundo, que ha permeado irreversiblemente las formas cognitivas, los comportamientos, las expectativas y las motivaciones una gran parte de la humanidad:

Como dice nuestro abogado del diablo preferido: *En realidad, el capital es una modalidad específica de valorización de las energías sociales e intelectuales, y empapa todo el sistema cognitivo de la sociedad. Modelando su percepción, su comportamiento. Lo que podemos proponernos no es en realidad abolir el capital -que querría decir abolir una función cognitiva, una **modalidad de semiotización** encarnada en el cerebro de la sociedad-, sino desplazar constantemente su equilibrio, impedir su estabilización, y por tanto, impedir que se consolide una forma de poder inmóvil, cuando el contenido productivo está en constante mutación.*

( Ver: CIBERESPACIO, DEMOCRACIA, MERCADO, TRABAJO.)

**Investigación sugerida:**

Alejémonos *de facto* e *ipso facto* de tanto naturalismo o fisicalismo... la combinatoria de los *qualia* posibles en la 'correspondencia' entre las artes también sería una *economía* (en gr., 'administración de una casa o familia'...)

(Los *qualia* son las cualidades subjetivas de las experiencias mentales. Privadas, incommunicables, inefables, claro. Pero el arte alcanza a expresarlas, o cuando menos, indiscutiblemente las **recrea...**)

## EFECTOS ESPECIALES

En el cine, suelen ser invisibles. Hay todo un trabajo de ocultación de la trampa con la que se evita la peligrosidad, por ejemplo, de un incendio, una explosión, una vertiginosa vista aérea, etc. Para ello, se dispone de variadísimo software de animación y de composición de imágenes. De hardware de elaboración. La tecnología digital por entero está ya al servicio de la espectacularidad en la industria cinematográfica, usualmente aplicada en la postproducción.

Sin embargo, la realidad virtual no oculta el exceso. Es más, explota constantemente la sorpresa de su **hiperrealidad**. Quizás por este motivo, el correo electrónico posee, usado con la máxima oportunidad -es decir, sin abusar de él-, posibilidades afectivas insólitas.

(Ver: **ESPECTÁCULO, CINE, VERDAD.**)

### **Investigación sugerida:**

Hay algunas 'mañas' de la realidad virtual que pueden ser entendidas sin tediosos buceos técnicos: Por *multipolígono* se entiende, por ejemplo, el punto luminoso que permite percibir un efecto de tridimensionalidad en la pantalla...

## **ENTROPÍA**

Término original de la termodinámica que significa, en el gr. homófono, *evolución, desarrollo, transformación*. Pero lo han popularizado tanto en general las llamadas ciencias 'exactas' y la teoría de la información, en particular, que ahora se refiere ya a la **irreversibilidad** de un proceso, su previsible tendencia al desorden.

(Ver: **BRECHA DIGITAL, POSIBLE, SINESTESIA MULTIMEDIAL.**)

### **Investigación sugerida:**

La realidad virtual es innegablemente entrópica. Y por suerte, quizás esta cualidad entrópica de la realidad es el ideal campo de pruebas de nuestra esquizofrenia constitutiva.

(Ver el P. D.F. De esta misma página web, el libro virtual del 2.008, *La humildad*, sobre: *salud mental/locura.* )

## ESPACIO-TIEMPO

Teoría de la Relatividad especial, formulada por Einstein en 1.905. Son cuatro las dimensiones en las que acontecen los sucesos, esto es el tiempo es la cuarta dimensión. El espacio y el tiempo ya no pueden ser concebidos como entidades absolutas e independientes, tal como hacia la Mecánica clásica formulada por Newton, basada, aunque con notorias diferencias, en la *Física* de Aristóteles.

( Ver: **CIBERNÉTICA, CIBERCULTURA, CIBERTIEMPO, CIENCIA.**)

### **Investigación sugerida:**

El espacio-tiempo como acontecimiento; **lugar** donde se suceden las acciones, se elaboran las informaciones...

*Mise en âbime* de la perspectiva (intenta contemplarlo todo con la distancia y la desafectación con la que verías una película): Empresa y *cibertiempo*, por ejemplo.

## ESPECTÁCULO

Guy Debord no habla del mundo virtual, pero dos de sus obras, *La sociedad del espectáculo*, 1.967 y *Comentarios a la sociedad del espectáculo* (veinte años posterior ésta segunda, traducida por Luí A. de Bedlow, Anagrama, Barcelona, 2.003<sup>3</sup>), describen de manera muy significativa la palabra *espectáculo*. Consideramos pertinente introducir en este glosario una breve síntesis de las teorías sobre la sociedad contemporánea de quien fue el fundador de la *Internacional Situacionista*, disuelta en 1.972

Guy Debord es uno de los pensadores más lúcidos y radicales de nuestra época. Lo citamos tan sólo, no obstante, soslayando las muy importantes actuaciones políticas del movimiento situacionista, así como la no menos acertada participación del propio Debord en la vanguardia artística. Mencionemos sólo ciertas afirmaciones suyas sobre la sociedad mediática que resultan casi proféticas aplicadas al mundo virtual.

Parafraseando a Karl Marx, Guy Debord define *espectáculo* no como un conjunto de imágenes, sino como relación social entre las personas, mediada por las imágenes. La alternativa *político/ interdiscipliniedad artística* se revela, por lo tanto, una disyuntiva errónea, cuando es posible, invirtiendo a Hegel -otro de los pilares, junto con Marx, del pensamiento negativo en la antaño vigente *Historia...* el resurgir de la cual parece bastante problemático, tras su eclipse en la sociedad moderna-, decir, como Debord dice: **lo verdadero es un momento de lo falso.**

Debord habla de *sistema de dominación espectacular*, y no de 'medios de comunicación que cometen excesos, pero cuya naturaleza es buena, puesto que comunican'. En rigor, el espectáculo no permanece ante la realidad como algo que le sería ajeno, sino que se ha mezclado con ella, por efecto de irradiación. La lógica de lo espectacular integrado domina por todas partes las crecientes extravagancias mediáticas. El centro ha pasado a estar oculto, ya no lo ocupa ni un jefe conocido, ni una ideología clara.

La sociedad modernizada ha llegado al estadio de lo espectacular integrado por el efecto combinado de cinco rasgos principales: 1) Innovación tecnológica incesante. 2) Fusión de la economía y del estado. 3) Generalización del secreto. 4) Falsedad sin respuesta. 5) Un presente perpetuo.

El incesante tránsito de la información, la autodestrucción programada, nos indican que ya no existe el juicio, con garantías de cierta independencia, de quienes constituían el mundo erudito: No queda ya verdad bibliográfica contestable. A la vez que jamás había habido censura más perfecta: El interés de la justicia represiva consiste actualmente en generalizar lo más pronto que se pueda. Y en este sentido, el lenguaje binario del ordenador es una constante incitación a aceptar sin reservas lo que otro ha programado como le apetecía y que luego hace pasar como una fuente intemporal de una lógica superior e imparcial. Puesto que, como se sabe, la imagen lo aguanta todo: dentro de la misma imagen se puede yuxtaponer lo que sea, sin contradicción alguna, la corriente de las imágenes lo arrastra todo, y también ese resumen del mundo sensible que todo lo gobierna a su antojo. En el saber absoluto de la informática se inician los escolares con entusiasmo y gran facilidad desde la infancia. Se ha conseguido ya suplantar la vasta experiencia humana anterior al espectáculo, y, por lo tanto, ilógica.

La falta de lógica es sencillamente la pérdida de la capacidad de reconocer al instante la diferencia entre lo que es importante y lo que no lo es. Lo que es irrelevante, incompatible, lo que puede sin más ser completado. Porque se puede ser hostil a la retórica del espectáculo, pero se empleará su sintaxis: no en vano, las drogas ayudan a conformarse a esta situación de cosas. Sólo la locura consigue huir de ella.

Se habla a veces de *iletrismo* y ya no de *analfabetismo*. Como si una mentira patriótica pudiera servir aún a una inexistente 'buena causa nacional'. Y sin embargo, el concepto de desinformación, pese a todos los eufemismos que lo cubran, sólo sirve para el contraataque. Ahora, como siempre, la ignorancia se produce para ser explotada.

El secreto domina este mundo, y ante todo, como secreto de la dominación. El secreto no es más que una necesaria excepción a la regla de la información abundante que se ofrece en cualquier punto de la superficie de la sociedad del espectáculo. Así pues, en el estadio de lo espectacular, hemos cambiado de modo de dominación. La dominación ha sufrido una transformación profunda. Ha mutado radicalmente el arte de gobernar. Fusión entre la economía y el estado, la mafia y el estado. La mafia reina, de hecho, como *modelo* de todas las empresas comerciales avanzadas. Y la tecnología puntera no es más que una especie de fuerza auxiliar de la operación económica que así resulta más rentable.

(Ver: **ANALFABETISMO FUNCIONAL, CIBERNÉTICA, ECONOMÍA.**)

**Investigación sugerida:**

Todos los profetas son tales *a posteriori*.

Evidentemente, G. Debord era un pesimista... o un **realista integral**, acaso. Porque, ciertamente, Internet nos permite jugar en serio a unos cuantos (Busca en la Enciclopedia libre, la Wikipedia ya citada, la página dedicada a G. Debord.)

## ESTUDIOS CULTURALES

*Antiteóricos* contra la cultura o pensamiento *único*; la globalización, la mundialización... pluralismo totalitarios que se denuncian como diseminación económica del mercado: ¿Se nos invita a un regreso a la mimesis; a una más noble imitación de la naturaleza? Las filosofías francesas de la *diferencia* se proponen como ideologías de las minorías resistentes: SIN EMBARGO, AL QUE EN VERDAD ESTÁ EN MINORÍA, NO SE LE ESCUCHA.

Así pues, los así llamados *Estudios Culturales*, no son más que el **paradigma académico** con el que las ciencias sociales se han retirado al terreno seguro de la investigación subvencionada en vista de la inoperancia de la crítica ejercida por la ciencia económica mundial. El discurso autoreferencial es en ellas de rigor; o bien, se declina aparatosamente la jerga culta, como hace el *postmodernismo*, el *postestructuralismo*, etc

La potencia simbólica de la obra de arte es asimismo inexplicable con la sola ayuda de las metodologías de las tecnociencias. No hay que remitirse a la Lingüística Pragmática, a la teoría de 'los actos de habla'; a la noción de *performativo* en Austin, para tomar conciencia de que el lenguaje 'nos conforma'. El mismo proceso sigue la informática... mas, creemos que este glosario demuestra que tan tendencioso es ser felicista como derrotista.

Del peligro surge lo que salva, dice Hölderlin..

**(Ver: ABSTRACCIÓN, ECONOMÍA, SINCRETISMO CULTURAL.)**

### **Investigación sugerida:**

'Estética del reciclaje' para con los relatos míticos propugnada por Claude Lévi-Strauss, uno de los fundadores de la etnología.

## EXPRESIÓN BARROCA

Es común el pensamiento de que ésta es una época barroca, en cuanto a sentimientos, símbolos y expresiones. Quizás la formulación más interesante de esta opinión, sea la del filósofo Giorgio Colli, comentando la satisfacción de Nietzsche por la cima alcanzada en *Así habló Zaratustra*, (1974) : *En su opinión había conseguido expresar lo inexpresable. Una expresión de este tipo donde la mueca, salva con un gran salto el abismo de la inexpresabilidad y unifica lo heterogéneo, confunde lo interior con el símbolo, merece recibir el nombre de barroca -a este precio, con esta puesta en escena, Nietzsche puede afirmar el sentido de la tierra, así pretende convencernos de que sólo lo visible, lo perceptible es real, admitir que nuestro mundo es una apariencia le repugnaba demasiado.*

Confusión de *símbolos* e *interioridad*: ¿Acaso hay un solo internauta que pueda apasionarse por lo que está haciendo en pantalla y mantenerse simultáneamente distante?

(Ver: **ABSTRACCIÓN, SIMULACRO, HIPERREALIDAD, CIBERCULTURA.**)

### **Investigación sugerida:**

¿Qué significa lo **barroco** en el arte?

(Más que una época histórica, un período o un estilo, ¿acaso no es lo **barroco** una *pauta modal de representación que trasciende tanto lo real como su representación...?* - ver: E. Lynch, en la revista virtual de filosofía “*Las Nubes*”, nº5. )

## FORMA

Nos parece muy oportuno, en esta época de excesos y ambigüedades, traer ahora a colación un significativo aforismo de Nietzsche sobre la palabra **forma**: *En la naturaleza no hay forma, pues no existe un adentro y un afuera. Todo arte descansa en el espejo del ojo.*

Asimismo, en la deconstrucción de la retórica de la *New Economy* que propone este glosario, ninguna construcción significativa debe consolidarse. Si oponemos a la paradójica relación entre escritura/oralidad por una parte, a la cadena de *sentido-interpretación-lectura-voz interior-forma*, es porque la forma, la sagrada forma, no está en el papel o en la pantalla. Sino que depende de la **construcción** -la **construcción**, naturalmente, que de ella hacen los *actores-espectadores virtuales*.

(Ver: **ACTOR-ESPECTADOR VIRTUAL, AMBIENTE VIRTUAL, CIBERCULTURA, CONSTRUCTIVISMO.**)

### **Investigación sugerida:**

El objeto artístico es una *construcción* de los receptores... ¿Cómo se puede ejemplificar esa afirmación históricamente?

## **FRACTAL**

Término de origen matemático. Proviene del latín *fractus*, 'quebrado' o 'fracturado', ya que con la palabra *fractal* se quiere designar a cualquier objeto irregular, geoméricamente simplificable en poliedro cuyos lados no son subsumibles por números enteros. A cualquier escala, **autosimilar**, descriptible a través de un algoritmo recursivo, aunque los ejemplos clásicos son 'naturaleza irreductible' (nubes, cordillera de montañas, la composición molecular de una gota de lluvia, el sistema circulatorio de la sangre en el cuerpo humano, la estructura neuronal del ser vivo, etc.), es un término científico usado en muchos otros campos como diáfana, certera metáfora; por ejemplo, el filósofo F. Berardi, se refiere con la palabra fractal, a la formulación MENOR de la voluntad general en la democracia no representativa de la red telemática Internet.

( Ver: **DEMOCRACIA, CIBERCULTURA, ALEATORIO, AZAR.**)

### **Investigación sugerida:**

Se requiere una investigación más profunda de este término en su extrapolación a las ciencias sociales, a la literatura, a las artes gráficas. ¿No es, de hecho, como si con la palabra *fractal* se quisiese predecir, y más bien reducir, toda forma azarosa a una recursividad aleatoriamente predecible...?

## HÁPTICO

Las sensaciones virtuales del sentido del tacto son las más difíciles de conseguir, ya que la inmersión en un ambiente virtual es fundamentalmente audio-visual. No obstante, las sensaciones hápticas ya fueron perfectamente descritas en pintura (Deleuze, *Lógica de la sensación*, 1.981).

A largo plazo, este requisito será esencial para la creación de personajes en tres dimensiones; esencial, por ejemplo, para el uso virtual de la cirugía. En consecuencia, hace ya años que se desarrolla la tecnología háptica, que es responsable de los llamados *simuladores*.

(Ver: **AMBIENTE VIRTUAL, HIPERREALIDAD, SIMULACRO.**)

### **Investigación sugerida:**

Las sensaciones *hápticas*, relativas al contacto interpersonal, ¿cuáles son? Por ejemplo, el **tacto** es básico y muy apremiante con un bebé...

## **HIPERREALIDAD**

Suplantación de la realidad en la que inicialmente se inspira. ‘Más real que lo real’, decimos de la realidad virtual. Lo que viene a significar, en definitiva: La economía no está regida por otro fin que el código.

De la palabra *hiperrealidad* se ha abusado mucho. Proponemos esta sencilla definición de Jean Baudrillard, en su libro: *El intercambio simbólico y la muerte*, 1.973: *La finalidad está allí desde el principio, inscrita en el código. Como se ve, el orden de los fines cede ante el juego de las moléculas y el juego de los significados al juego de los significantes infinitesimales, reducidos a su conmutabilidad aleatoria.*

(Ver: **ECONOMÍA, ESPECTÁCULO, SIMULACRO.**)

### **Investigación sugerida:**

En el cine y en la pornografía ya abundan los ejemplos *hiperreales...* -sin necesidad de recurrir a la realidad virtual.

## **HIPERTEXTO**

La bidimensionalidad es la trampa percetiva de la pintura (Gombrich), y asimismo la del texto, de la música... -producir el efecto de profundidad, en concreto, la tercera dimensión de la pintura: Por medio de la perspectiva clásica. Contra esta ilusión pretende el hipertexto *crear* una escritura no secuencializada, hecha de ligamentos electrónicos entre bloques de texto: Lógica espacial de la asociación reticular de ideas. Se trata de una metáfora virtual del mundo: Arquitectura conceptual, espacio háptico de la reversibilidad ojo-mano-cerebro...

(Ver: **ABSTRACCIÓN, BIBLIOTECA, HIPERREALIDAD, ILUSIÓN.**)

### **Investigación sugerida:**

La metáfora de *hipertexto* fue precedida por la técnica informática diseñada para ordenar gran cantidad de información científica. Lo más usual son los hipervínculos que conducen a páginas enlazadas (*lexias*). Así que, en realidad, estamos hartos acostumbrados al *hipertexto*, circulamos por escritura no secuencializada siempre que cruzamos un par de páginas navegables...

## ILUSIÓN

El engaño, el espejismo, la distorsión de la percepción. Con el romanticismo, accede la *ilusión* a un valor positivo: El *fata morgana* es visto en todas sus posibilidades creativas.

La realidad virtual es deliberadamente **ilusionista**. La producción de mercancías en la sociedad de masas, asimismo produce la *personalización* de los trabajadores, de los consumidores, de quien se suponga al margen de la producción de bienes o servicios materiales, ya que la infoproducción es **semiotización**. Y esta semiotización conforma este mundo, todos los mundos posibles... a través de la digilitación. La digilitación crea un **simulacro** de cualquier cosa real o imaginaria, pero ya funcionalmente integrada en el mundo físico. La formación del modelo infoproductivo se ve acompañada por una evolución cultural y psíquica que afecta a la fuerza de trabajo, a la percepción misma de la producción.

Individualidad, personalidad y creatividad del trabajador industrial, eran sistemáticamente ignoradas, *antes*. Sin embargo, la reacción cultural, social y en último término, política, contra esta despersonalización no se hizo esperar. En cierta manera, la infoproducción puede ser considerada como reacción emergente contra la forma de producción industrial masificada. En la producción *high tech* son precisamente las facultades cognitivas las que son puestas a trabajar, y las peculiaridades personales, lo que es valorizado.

Nuestro abogado del diablo preferido (F. Berardi) resume de este modo la paradójica evolución histórica que ha venido a terminar en espejismo real de enormes, gigantescas dimensiones: *Hay una una continuidad objetiva, aunque no siempre consciente ni culturalmente explícita entre rebelión antijerárquica y desregulación económica entre voluntad de autorrealización personal y florecimiento de la autoempresa infoproductiva.*

La mejor ilustración de esta paradoja histórica son llamados *forzados de Internet* -reunidos en un sitio-web que puedes visitar: *Netslaves*. Los nuevos esclavos (norteamericanos, fundamentalmente), pasan de doce a quince horas diarias, e incluso prolongan su actividad fundamental hasta la medianoche, pegados a la pantalla de un videojuego, viven en el espejismo de participar en un circuito de moda; de tener un día la idea genial que los hará millonarios... Y ese espejismo permanece sobre la frustración y la fatiga. Mientras que millones de esclavos de otro tipo, sobretodo, niños y mujeres asiáticos, son despóticamente explotados en las ya clásicas 'condiciones infrahumanas' del trabajo negro y clandestino. *Negocio*, paradójicamente fomentado por la red electrónica mundial para la necesaria construcción de *ocio* -blanco.

(Ver: **CIBERCULTURA, COMUNIDAD VIRTUAL, ACTOR-ESPECTADOR VIRTUAL, ESPECTÁCULO, BRECHA DIGITAL.**)

### **Investigación sugerida:**

*Negotium* es la negación de la palabra latina *otium*. Que negocio y ocio van a la par, no es asunto precisamente de la filosofía tradicional, a no ser que traigamos a colación un aforismo de Nietzsche poco *divulgado*: *La hipocresía es parásito de toda moral.*

La ilusión de la verdad racionalista es 'ingenua', tanto por lo que hace a la escritura como a las artes plásticas. Son múltiples los ejemplos, así que recurrimos a imágenes pictóricas que rozan la excentricidad: Paisajes arruinados de Bibiena y de Piranesi. Por lo que hace estrictamente a la tradición filosófica, la definición de *ilusión*, por ejemplo, de Hannah Arendt, (*La vida del espíritu*) es interesante.

La transformación hacia una noción estructuralmente paradójica de de la ilusión, desde la noción platónica (que con variaciones, repite toda la Historia), se puede encontrar en la obra de C. Rosset, quien afirma que la ilusión es siempre *doble*. Desde luego, desde la filosofía tradicional no se puede prever la inmersión estereoscópica de los objetos virtuales multisensoriales...

## IMAGEN

Desde la perspectiva clásica (responsable de la confusión *imagen = imagen óptica*, desdeñando así, las imágenes mentales o *conceptos...*), se trata de una mimesis: la imagen es un producto de un ilusionismo de la percepción. Copia imitativa de la realidad, basada en la semejanza icónica. Es siempre una intuición original o autoconsciente. La experiencia perceptiva de la visión conduce el concepto de *imagen*. *Lo conduce y lo determina*. La geometría euclídeana formaliza el proceso inductivo.

Pero cuando la imagen óptica es producto de las tecnologías numéricas de la codificación digital, cuando se imponen nuevas formas simbólicas de la intuición lógica, se matematizan las magnitudes, se almacena 'espacialmente' la información, la imagen óptica se reduce a un número algorítmico de materialización discrecional. La programación deviene regla de la producción del sentido como *Ars simulatoria*.

(Ver: **ACTOR-ESPECTADOR VIRTUAL, CIBERCULTURA, QUALIA, PROGRAMADOR, ILUSIÓN.**)

### **Investigación sugerida:**

La producción del sentido o *Ars simulatoria*, el funcionamiento del simulacro como 'máquina dionisiaca' en G. Deleuze (*Lógica del sentido*), excede en mucho los estrechos cauces de la filosofía.

La *Estética generativa* de Max Bense y Abraham Moles está en el comienzo de la exuberante imaginería virtual. (¿Es previsible una especie de inmortalidad virtual, una vez clonada la propia memoria, programar la imagen física deseada... ?)

## INFORMACIÓN

Entre la perspectiva periodística y el concepto de *información* como recolección y procesamiento de datos del ser vivo (ahora definitivamente digital), se desvanece la formulación etnocentrista común a todas las perspectivas humanas. De la *naturaleza muerta* afirmamos, ciertamente la **entropía**, precisamente, *porque no da señales de vida...* ¿Acaso no es éste uno de los más prototípicos círculos viciosos del ser humano?

Para que no sea materia volátil, todo se transforma en *base de datos*. Quizás la oportunidad única de definición no etnocéntrica de este término la rozamos cuando nos referimos a formas de recolección de información que *no* implican 'libro' (por ejemplo, los QUIPUS peruanos, sistemas de cuerdas con los que se contaba fundamentalmente ganado).

Sin embargo, cuando es paralela, mal que nos pese, la voluntad de autorealización personal y el florecimiento de la empresa infoproductiva, tampoco son equiparables los términos de 'trabajo' en los tiempos y los espacios del mundo: Entre la pura y apremiante personalización del *aquí y ahora*, y el trabajo vivido como mera prestación de tiempo...

En este sentido, cuando apremian las diferencias culturales, se impone la utilización de definiciones sociológicas: La información es creación de valor, producción de mercancía. Y todo objeto, todo acontecimiento, toda mercancía puede ser sustituida por información, por su algoritmo correspondiente, capaz de llevar a ese objeto, a ese acontecimiento, a una existencia intercambiable.

El trabajo se ha convertido ahora en un proceso mental, en la elaboración de signos cargados de sentido. Pero cuando más se simplifica el trabajo desde un punto de vista físico, menos intercambiables se vuelven sus conocimientos, sus capacidades y sus prestaciones. El trabajo digitalizado manipula signos absolutamente abstractos, pero su funcionamiento es cada vez más específico, cada vez más personalizado, cada vez menos intercambiable. Por eso los trabajadores de la *high tech* tienden a considerar su trabajo como la parte más esencial de sus vidas, la más personalizada, la más singular.

**(Ver: ILUSIÓN, CIBERCULTURA, INFORMÁTICA, BIBLIOTECA.)**

### **Investigación sugerida:**

'Negocio' y 'ocio' están etimológicamente unidos por la fatalidad económica, decíamos en la voz **ILUSIÓN** de este glosario. Y quizás, por el mismo motivo, 'salvados' para la ingenuidad del internauta...

## INFORMÁTICA

No está clara la etimología de la palabra *informática*. Lo cierto es que la usamos unánimemente en el sentido de *información automática*, esto es, como *información susceptible de ser procesada digitalmente* -los ingenieros del asunto distinguen detalladamente entre *computación / informática*... como, por supuesto, los escritores, pintores, pianistas, artistas reunidos, etc., puesto que 'automatismo' no equivale a 'uso del ordenador'-.

El dispositivo **electrónico** parece capital, pues es lo que distingue para el ciudadano corriente entre *teoría de la información / cibernética*. Por ejemplo, la *bioinformática* reúne los datos obtenidos por vía informática, por la cartografía y la secuenciación (ADN), con el fin de identificar una función potencial de un gen, comparado con las diferentes secuencias obtenidas con la base de datos de secuencias de genes cuya función se conoce -la cibernética es asunto galáctico...

(Ver: **DIGITAL, CIBERNÉTICA, COMBINATORIA, FORMA.**)

### **Investigación sugerida:**

Las técnicas de computación digital de la información se remontan al siglo XVIII; pero es el XX cuando experimentan su desarrollo exponencial y se aplican con absoluta determinación en apoyar y potenciar las funciones de percepción, sentimiento, memoria... las emociones humanas.

De todas formas, la función *cibernética* del mito se muestra muy arraigada en muchas étnias reacias a transmitir sus afectos por otra vía que no sean los relatos míticos, de generación en generación; reacias, en definitiva, a la transmisión simultánea y transversal del conocimiento. Pero como el proceso de digitalización es imparable, tan imparable como un secreto a voces, el mundo es ya una mezcla babélico-étnica de costumbres.

## INMERSIÓN

Una nueva forma de aprendizaje en la infoproducción. 'Nueva', en cierto modo, porque ya existía en la Lingüística Aplicada: *Aprender idiomas por inmersión*, sumergiéndose de forma absoluta en la lengua que hay que aprender.

(Ver: AMBIENTE VIRTUAL, ILUSIÓN, NOMADISMO VIRTUAL)

### **Investigación sugerida:**

Comprueba por ti mismo las posibilidades didácticas de los videojuegos.

## INTERFAZ

Derivado del inglés *interface* (-cara) o *interfase* (-fase, etapa), no está claro, se refiere en este contexto al soporte de contacto entre el sistema de la red telemática y el usuario, esto es, **lo que aparece en pantalla**. Están implicados, por un lado, el artefacto tecnológico, por el otro, el usuario, y en tercer lugar, la *interacción comunicativa*.

El **lenguaje visual** ( iconos o pictogramas, botones, pestañas, simulacros de hojas de papel, animación de todo ello, etc.), está subordinado a un imperativo de **afabilidad**, para que los usuarios de los ordenadores domésticos no tengan que manejar un entorno bajo líneas de órdenes. Así como todos, internautas que desconocen a fondo la tecnología, porque lo primordial es la comunicación. Apenas conocemos otro 'entorno' que el formado por el interfaz gráfico, y el *mouse* y teclado que lo gobiernan.

(Ver: **AMBIENTE VIRTUAL, CIBERCULTURA, PROGRAMADOR.**)

### **Investigación sugerida:**

Sin embargo, el 'ser actual' es muy semejante a 'las apariencias' en la filosofía tradicional... (Ver: **ACCIÓN, ILUSIÓN, FORMA.**)

## INTERNET

Suma electrónica y descentralizada que permite el acceso mundial al hiper mundo, formada por un conjunto de redes interconectadas y, a su vez, descentralizadas. Su aparición se remonta al año 1.969, con ARPANET, una red universitaria en los EE. UU. Así, pues, su leyenda negra es falsa: No fue una creación militar para prevenir a un grupo social ante hipotéticos ataques nucleares.

*Internet* es sólo el medio de comunicación de la WWW (Web Wide World), formada esta última por el conjunto de protocolos que permiten acceder a hipertextos remotos.

Existen muchos otros servicios en *Internet*, como el correo electrónico, la transmisión de archivos, la mensajería instantánea, etc. Sin embargo, el lazo virtual entre las máquinas, carece de estructura material *fija*, si se tiene en cuenta que pone continuamente en cuestión las nociones clásicas de *movimiento* y *materia*.

(Ver: **BRECHA DIGITAL, ESPECTÁCULO, INFORMÁTICA, ILUSIÓN.**)

### **Investigación sugerida:**

Información, empatía, publicidad y... pornografía. *Internet* cartografía la complejidad del mundo. Para que nadie se piense que *todo* lo explica la biología, la química, la ingeniería, etc., o que, en definitiva, *manda la ciencia*.

El mundo está conducido por la promiscuidad discursiva.

## INTERPRETACIÓN

De lo que es esta actividad fundamental y compleja de la vida, nada diremos. Soslayaremos la diferencia entre sentido y significado, esencial en semántica y en filosofía. Porque lo que sí nos interesa recordar sin afán polémico es que estamos, como Nietzsche decía, *asediados por perspectivas*. Y el discurso científico es una de ellas. Por cierto, *no* es la perspectiva hegemónica.

(Por lo que hace a las ciencias interpretativas del significado, destacamos dos, especialmente atentas a las diferencias culturales: Estructuralismo y antropología simbólica.)

(Ver: **COMUNIDAD VIRTUAL, BRECHA DIGITAL, METÁFORA.**)

### **Investigación sugerida:**

En cierta manera, las teorías globales son fatales: su interpretación está predicha. Posibilidades de supervivencia, sin embargo, se redescubren continuamente, en el arte de los media: *Fotografía subjetiva, nuevos neoromanticismos...*

## INTERACCIÓN

La realidad virtual es *interactiva: Virtual environments*. Las obras multisensoriales hipotéticamente equivalen al total: *topos* + desplazamientos en el espacio y en el tiempo.

(Ver: **AMBIENTE VIRTUAL, CIBERCULTURA, ILUSIÓN.**)

### **Investigación sugerida:**

En medicina o farmacología, la palabra *interacción* alude a la acción recíproca nociva entre fármacos y alimentos. *Interacción* designa un *TOPOS*, la lusión óptica tradicional también es *interacción*...

## **INTRANET**

Red de comunicación privada para un organismo, empresa, tribu, diáspora... puesto que *Internet* y sus contenidos son de acceso público.

(Ver: **BRECHA DIGITAL, ECONOMÍA, ESPECTÁCULO.**)

### **Investigación sugerida:**

Indudablemente, debe ser de gran utilidad para una empresa poseer un mecanismo de documentación privado. Pero entonces, la empatía en *Internet*, ¿no es un gigantesco sistema de afectos encontrados...?

## JUEGO

Lo lúdico ha desbordado el contexto infantil, en el que reinaba la creatividad, el olvido, el azar. La realidad virtual impone una transformación esencial de la manera de jugar: Juego que busca el vértigo y proporciona a la imaginación una especie de pánico voluptuoso... *somos protagonistas reales de una aventura fantástica*. Sólo que la aventura es la cotidianeidad rutinaria de un rol de simulación irreversiblemente somatizado. Hay que tener en cuenta, pues, en la medida en que el análisis se lo pueda permitir, la máscara doble y común a toda actividad que simula 'vida'. El desdoblamiento simbólico oculta, por supuesto, a la *New Economy*, a su insoslayable retórica.

(Ver: **ACTOR-ESPECTADOR VIRTUAL, CIBERCULTURA, ILUSIÓN.**)

### **Investigación sugerida:**

La realidad virtual nos atrapa como un juego de cajas chinas del que ya no podemos salir. Por suerte, esta característica *invasiva* de lo virtual, está explotada a fondo por el uso educacional: Pluritud gigantesca de juegos que desarrollan habilidades y destrezas diversas...

## **MEDIA**

*Manufacturing consent*, 'simulacro de democratización de los gustos', llama N. Chomsky al proceso de la realidad virtual, pura expansión, sin objeto ni fin. Mientras que su retórica, la expresión 'lírico-imperial' de un presente ahistórico, nos rodea con su **mediascape**, paisaje de ilusión y de virtualidad de los *media*.

En la 'Teoría de los *media* avanzada' -quedó atrás el optimismo de McLuhan-, se considera el 'estado dinámico del ser' como acontecimiento espacio-temporal: colores y formas se alteran sin por eso dejar huella de sus fases anteriores. Es un alteración 'técnica,' en virtud de la serie numérica que rige su organización y aparición –infinitas combinaciones de elementos finitos-.

No obstante, en el arte, lo relevante no es el soporte sino el proceso...

(Ver: **ARTE, ILUSIÓN, INFORMÁTICA, PROGRAMADOR/DISEÑADOR.**)

### **Investigación sugerida:**

Existe el *mediativismo*: movimientos dispares que aprovechan las virtudes de la red telemática, su transversalidad, su inmediatez, etc., para lograr que la 'audiencia' asuma directamente funciones políticas...

## MERCADO

El mundo actual no puede ser reformulado en la tradicional dicotomía *izquierda/derecha*... ¿cómo es la *terra incognita*? Poco *incognita*, la verdad. En un sector sobre el que actúa un número desorbitantemente grande de cerebros económicos, el capitalismo aparece de forma transparente: La comunicación no es un *sector* de la economía, sino la economía misma. La máquina **tecnolingüística** global (cuyo efecto es el sistema de automatismos) apela a las **dinámicas psíquicas** de la comunicación. Éste nos parece el punto de vista más oportuno sobre el fenómeno de las finanzas reticulares, aunque parezca que con ello resolvemos lo complejo con una taumaturgia palpitante.

Nada más ajeno a nuestras intenciones. Hay que entender de este modo los automatismos globales: La economía está gobernada por la interconexión de lo que hace aparecer como decisiones humanas y sólo son con mucha frecuencia *interpretaciones* incorporadas en los interfaces, mecanismos sociales tan **despersonalizados** como sea posible. Porque en la actual economía lo que cuenta no es la replicación industrial de un producto cuyo valor tiende a cero, sino la idea, pero ahora las ideas son prototípicamente algoritmos. Y se **comunican**.

¿Cómo? Las jerarquías, las relaciones, los intercambios, criterios y prioridades que forman el mismo **mercado-red** entran a formar parte de la maquinaria, del código de los interfaces máquina, y de los interfaces de los seres humanos-máquina.

**Siempre se economiza un bien escaso.** La economía no es ni mucho menos una forma natural como tampoco lo es la escasez. Mas, el capitalismo tiende a generar *escasez* como caldo de cultivo. Por medio de las armas, la persuasión o las leyes, el capitalismo se vuelve capaz de colonizar nuevos campos de la acción humana o de la naturaleza. El ciberespacio fue en sus primeros años un espacio difícil de colonizar por la economía, porque industriales y cerebros de la economía mundial no entendían en qué podía serles útil eso de los ordenadores conectados por teléfonos. Pero la duda duró instantes. El proceso de colonización económica se propagó como una frenética operación de cercado que trata de obtener *escasez* por todos los medios, de *provocar* la *escasez* del ciberespacio, la privatización de las vías de tránsito y una progresiva reducción de la comunicación al terreno de la economía lucrativa.

No obstante, la economía digital posee una dinámica infinitamente más **flexible** que la economía industrial del siglo XX. Al ampliarse hasta acoger a decenas de millones de inversores, el mosaico de la bolsa *on line* puede hacerse cada vez más indescifrable, fragmentado, en suma, **aleatorio**; y ello permite alargar la dinámica de un desastre, evitando así caer en él, absorbiendo los desequilibrios de su devastación.

(Ver: **ESPECTÁCULO, ECONOMÍA, DEMOCRACIA.**)

### Investigación sugerida:

¿Mercado global o pluralidad de mercados...? La práctica del *shareware* supone más de un mercado en las finanzas moleculares. La dinámica del mercado es, como la democracia, *menor*: Grandes monopolios y multiplicación técnica de la miseria. Aunque aquí, en el gran monopolio, **parezca** que coexistan una gran pluralidad de modelos: Comercio electrónico según el modelo americano de *mall* (unión de tiendas individuales), o del europeo del *centro comercial* (grandes marcas reunidas en una gran extensión de superficie...)

## METÁFORA

La acepción clásica de *metáfora* (del gr. *metaphorá*), tranferencia de lo sensible a lo inteligible, remite a la forma figurada de hablar ( la metáfora **transporta** como un piloto a un navío: *la primavera de la vida*). Denota un agotamiento ininterrumpido del sentido, metáforas *vivas* y metáforas *muertas*. Pero cuando se pone en juego la palabra *espacio* y se **producen** comportamientos humanos, tal vez sea sólo ya la cibernética quien defina lo que el tiempo **real es**. Tal vez sólo la cibernética posea la clave de toda esta cosmogonía alegórica.

Para la informática, sin embargo, todo es muy sencillo. Las metáforas usadas por las diferentes interfaces no son más que representaciones extrapoladas de otros ámbitos y se ofrecen como propuestas de navegación. La regla en el mundo virtual es que una metáfora funciona cuando el esfuerzo cognitivo es bajo. Es decir, cuando el usuario no tiene que pensar mucho en 'descifrarla'; la usa intuitivamente, por inferencia ( metáforas puntuales: la papelera de reciclaje, las carpetas de archivos... componen una metáfora gobal, el escritorio.)

Pero la herida sigue abierta, el agotamiento nos hace palidecer... *-metaphorikos* sigue designando en griego moderno todo lo que concierne a los medios de transporte...

(Ver: **BIBLIOTECA, ILUSIÓN, INTERPRETACIÓN, CIBERNÉTICA.**)

### Investigación sugerida:

Estamos armados hasta los dientes en esta lucha contra la retórica de la *New economy*... tres o cuatro posinilidades de escapada:

- 1) El aforismo de Nietzsche: *La verdad es un batallón de metáforas.*
- 2) El azar, uno o muchos sentidos, *siempre será de la ira*. Cada poeta tiene su forma de decir esto, todo artista lo prodiga a su manera... aquí proponemos la formulación insuperable del poeta romántico Hölderlin:  
*Ein Zeichen  
sind wir,  
deutunglos.*  
(Somos signos,  
sin significado)
- 3) *La mitología blanca*, reza un conocido título filosófico (J. Derrida.) Equipara metafísica y hegemonía de la raza blanca-'de sus metáforas'...
- 4)Y por último, la enigmática sentencia del filósofo presocrático (Heráclito de Éfeso):  
*Un único lógos para todos los hombres, pero sólo traduce lo inhumano.*

## MÚSICA

'El arte de las musas', como decían los griegos, y en todos los tiempos y culturas, *arquitectura del silencio* que utiliza los sonidos medidos discretamente organizados por la **armonía**, el **ritmo** y la **melodía**, sus tres parámetros fundamentales. Observa con la realidad virtual las infinitas posibilidades del registro y archivo digital. La 'historización' de la música como disciplina común a todas las civilizaciones es tan sólo una pequeña parte de la proyección cibernética. La cibernética experimenta con ella desde hace mucho tiempo, su propia naturaleza, tal como la definió Pitágoras: resultado de determinadas proporciones matemáticas.

Pero también podemos mirar las cosas desde el extremo opuesto. La perspectiva que atribuye a la textura musical **origen** filogenéticamente común de todos los animales que se comunican a través de sonidos articulados. Entonces, el **tempo**, tanto como la ficción *durativa* que el músico construye con sus emociones y las de los demás, es el conjunto de **patrones** (*patterns & skills*) con los que los animales de costumbres, esto es, los seres racionales, conformamos nuestros ritmos y sus hábitos – esta versión *americana* del célebre tema filosófico **diferencia** y **repetición**, concierne también, y no menos que la anterior, a la cibernética.

(Ver: **AMBIENTE VIRTUAL, ARTE, CIBERNÉTICA, FORMA.**)

### **Investigación sugerida:**

Que el arte se debe a los *muertos* ... es un tópico filosófico-literario, ahora especialmente redivivo gracias a la red telemática. Quizás la mejor exposición filosófica del tema sea el personaje de *Don Giovanni* en Kierkegaard (*O lo uno o lo otro*)...

## NOMADISMO VIRTUAL

Condición de los seres humanos *actuales*, en su inmensa mayoría, jóvenes, imbuidos en la cultura de la imagen lúdica, del *zapping*; más dotados para la navegación que para la lógica. Para la intuición y la inferencia que para la racionalidad clásica.

La obsesión del *internauta* es estar conectado para poder sobrevivir ya que **conexión** equivale a *oasis*. Este nomadismo tiene muy poco de vagabundeo iniciático: Navegar por páginas-webs interconectadas, interactuar con personas-máquinas, compartir archivos, discutir en foros virtuales... es muy excitante. Dejaremos esta perversión emocional -que estamos simplemente llamando vez tras vez 'banalización de los afectos'-, para otro tiempo y lugar, porque somos del parecer que la psicología ha sucumbido mientras ganaban las *teorías líquidas*...

El nómada virtual sueña poseer algún objeto corporal, un anillo por ejemplo, por medio del cual, a modo de tarjeta electrónica, podrá transmitir su laberíntica información a sus amigos. Sueña con un viaje virtual, por ejemplo, por el mapa del cielo. Con las ventanillas virtuales de los bancos. Con comprarlo todo desde casa, aprender fuera de la escuela; someterse a diagnóstico médico; disponer de toda suerte de comidas preparadas, de deportes, de distracciones, de viajes... La realidad virtual transformará en movimiento el sedentarismo *normal*. En suma, un sueño. Mas si el sueño es el alimento más dulce que te brinda la vida, y este sueño es inequívocamente cierto, ¿por qué romperlo...?

Si bien es verdad que la conectividad hace más general el acercamiento y anula la distancia -como en un laberinto, se puede estar a la vez muy cerca de un punto y muy alejado-, la invasión de la virtualidad no nos permite olvidar que nuestro eficaz resumen del mundo sensible sacrifica la vida de millones de personas en la pura pesadilla. Así que, el tópico de nuestra era es, cuando menos complejo.

(Ver: **ACTOR-ESPECTADOR VIRTUAL, BRECHA DIGITAL, CIBERCULTURA, METÁFORA.**)

### **Investigación sugerida:**

El **baile**, símbolo jubiloso del cuerpo, de los cuerpos, del cuerpo propio y el del otro, refractarios a la invasión a la virtualidad.

## OBRA -DE ARTE

(No es éste el camino recto, pero sólo en los rodeos se encuentra la vida, ¿verdad...?), porque, ¿cómo discriminar en la potencia, en la exuberancia, en la espectacularidad de la realidad virtual, entre *símbolos*... ‘lo fenoménico’... ‘lo innombrable’...?

La *realidad* definida por los *media* es una **ficción vinculante**, científicamente garantizada; individual y colectivamente somatizada.

**No hay salida**, parece confirmarnos el verismo virtual en cada uno de los medios de comunicación. Y así como es cierto, que nada supera en eficacia a la farmacología en la conquista occidental de cualquier civilización *otra*, el ADSL (siglas comerciales que designan la banda de frecuencia más ancha en la transmisión electrónica), parece un diabólico disloque de las siglas LSD, el ácido lisérgico, uno de los más potentes alucinantes sintéticos. No bromeamos, más bien pensamos que la realidad virtual actúa como un poderoso **psicotropo** (alucinógeno), democrático puesto que barato; irresistible e irreversible, puesto que de alcance mundial.

Sea como sea, tal sentenció Maurice Blanchot: *El espacio exterior está cerrado* – si, imagínese cómo quiera que se imagine, la magnitud de la red telemática es tan incalculablemente inabarcable como finita para cada uno de nosotros.

Sin embargo, la obra de arte es un mundo en sí. *La locura o la ausencia de obra*, reza un buen ensayo de Michel Foucault. ¿Ha llegado ya el tiempo en el que los seres humanos tienen que escudriñar en su propia alma para renovar la vida...? Tal vez. En todo caso, el arte nos ofrece la posibilidad de abrirnos paso. Y la *verdad* del arte es la poesía...

(...) *La poesía es el diálogo del hombre con su tiempo* (A. Machado).

(Ver: **ARTE, ACTOR-ESPECTADOR VIRTUAL, CYBORG.**)

### **Investigación sugerida:**

Para nuestros sueños de grandeza, siempre titánicamente renovados... *obras son amores y no buenas razones.*

## **OBRAS FLOTANTES**

La identidad 'ontológica' de la obra virtual es inseparable de su consideración 'fenomenológica'; de la presencia alterada y cambiante de su aparecer digital. De modo que bien se puede hablar de una 'estética de la circulación'; de la 'ausencia de obra'.

(Ver: **OBRA-DE ARTE, CIBERCULTURA, ACCIÓN.**)

### **Investigación sugerida:**

Lectura de *La ópera flotante*, John Barth (*The Floating Opera*, 1.957). El recurso más habitual de la literatura de ciencia-ficción es, precisamente, el existencialismo...

## ORDENADOR

Galicismo que suplanta en España (pero no en América) a la palabra adecuada: **computadora**, puesto que esto es una máquina de procesar datos, no de dar órdenes. No hay que detenerse tampoco mucho en la de finición de esta máquina electrónica que organiza datos según un proceso llamado **programación**. Es, por antomasia, el principal utensilio doméstico... o la **prótesis** principal, haciendo justicia a la verdad. Puesto que la ciencia, centrada en desentrañar los fenómenos más complejos de los automatismos, está abandonando los axiomas humanos innatos.

La utlización instrumental e inmersiva de este aparato no debe hacernos olvidar que la teoría de la información algorítmica tiene un horizonte robótico *posmoderno*.

(Ver: **CIBERNÉTICA, OBRA-OBRA DE ARTE.**)

### **Investigación sugerida:**

*Hardware es lo que se puede romper, software lo que solo se puede maldecir.*

*(Cita anónima a modo de grafitti grabada en la cabeza temporalmente amurallada del sujeto contemporáneo.)*

## ORGANISMO CIBERNÉTICO

Híbrido de cuerpo –*orgánico*- y máquina.

El cambio antropológico a través de la tecnología supone **eugenesia** -mejora de los rasgos humanos hereditarios a través una intervención convenida-. *Eugenesia*, del gr. *bien nacido* o *buena reproducción*, tan desacreditada históricamente por políticas racistas y/o clasistas...

(Ver: **CYBORG**, **ARTIFICIAL**, **CEREBRAL**, **CUERPO-IMAGEN**, **CIBERNÉTICA**.)

### **Investigación sugerida:**

Pendiente resbaladiza de la ingeniería genética...

## PERCEPCIÓN INTERACTIVA

El proceso cognitivo por el que el hombre configura la información sensible en objetos significativos se hace ahora a través de máquinas. Y el sentido cualitativo-expresivo del *analogon rationalis* es colectivo.

Si el espectador de la interfaz es asimismo *actor virtual*, la naturaleza humana puede ser explicada por un constructivismo integral. Debería quedar por siempre jamás desacreditada la falsa idea de que la mente es individual.

(Ver: ACTOR-ESPECTADOR VIRTUAL, CUERPO-IMAGEN, INTERACCIÓN, FORMA.)

### **Investigación sugerida:**

El arte prodiga ejemplos de espíritu suprapersonal...

## POSIBLE

Esta palabra ha experimentado un leve pero interesante desplazamiento semántico en los últimos tiempos. Al. *Möglich*. In., fr. e it. *Possible*. Es una de las categorías filosóficas de la *modalidad*, su significado se abre como *objetividad* y como *subjetividad*. Como *objetividad* equivale prácticamente a *probable*: lo que no implica contradicción. Se dice, no obstante, de lo que está en *potencia* y no *en acto*.

Por lo que hace a la subjetividad, y puesto que sólo es un sujeto el afectado, *posible* es lo que debe caber dentro de sus previsiones; esto es, bastante *probable*...

En el contexto del actual cálculo de probabilidades, la palabra posible pierde su eventual contingencia (lo que puede o no suceder). Para la realidad virtual, además, no existe la oposición *subjetividad /objetividad*. Lo que es *posible*, necesariamente es *real, virtual, lógico, racional*. Milésimas de segundo separan un adjetivo del otro, si es que aún se pueden considerar 'en oposición'.

(Ver: ACCIÓN, CIBERNÉTICA, METÁFORA, VIRTUAL.)

### **Investigación sugerida:**

La palabra *posible* frecuentemente se asocia a la de *mundo*...

## PROGRAMADOR / DISEÑADOR

(¿Y si hablásemos brevemente de las aplicaciones artísticas del ordenador -como si fuésemos *programadores* del mañana...?)

Un problema de gran interés es componer lenguajes de programación y subrutinas especiales de modo que el artista pueda comunicarse con la máquina en un lenguaje razonablemente próximo al de su arte particular.

La máquina puede realizar sólo aquellas operaciones para las que ha sido realmente instruida. Esto hace que se hable de ella como de una máquina muy poderosa pero incapaz de verdadera creatividad. Sin embargo, si se limita la idea de la creatividad a la producción de lo no convencional o lo no previsto, entonces habría que hablar del ordenador como un **medio creativo**, un colaborador activo y creativo del artista.

Claro que todo lo que hace la máquina debe estar programado, pero debido a su gran velocidad de operación, al hecho de estar libre de error y a sus vastas capacidades para la evaluación y subsiguientes modificaciones de los programas, nos parece actuar imprevisiblemente, producir lo inesperado. En este sentido, el ordenador asume parte de la búsqueda activa del artista. Le sugiere **síntesis** que él puede aceptar o no. Posee ciertamente algunos de los atributos de la creatividad.

El resultado del trabajo creador del artista clásico era la obra en tanto que objeto. Tras los diversos ismos y experimentaciones artísticas del s. XX, el objeto se vuelve insignificante. Sin embargo, para todos los innovadores el proceso continúa siendo el clásico: *La idea pasa por el objeto y el efecto está determinado en primer lugar por el objeto.*

En la realización espacio-dinámica de la realidad virtual, es precisamente el espacio incluido lo que provoca el efecto y no la estructura palpable de un objeto. El efecto supera el objeto material **y valoriza la idea de base**. Así, por ejemplo, las realizaciones lumínico-dinámicas, que permiten muy en especial utilizar la luz artificial como material básico y exclusivo, optan por crear efectos prácticamente *sin* objeto material, realizando así esa conexión ideal que consiste en pasar de la idea al efecto.

Si el tiempo es la sustancia inmaterial dentro de la cual fluye toda existencia, el modelado del tiempo se llama **programación**. La programación de la idea permite pasar directamente a la programación del efecto: Comienza el proceso que tiende a la supresión del objeto en la creación artística, un camino sin vuelta.

(Ver: **CIBERNÉTICA, FORMA, VERDAD.**)

### **Investigación sugerida:**

Así pues, al *constructor* de software le incumbe **diseñar** el futuro de la sociedad...

## **QUALIA**

Del latín *quale*, se refiere a las cualidades subjetivas de las experiencias mentales. Puesto que se las considera 'incomunicables', 'incognoscibles' si no hay experiencia directa de ella. Simbolizan el hiato explicativo que existe entre las cualidades subjetivas de nuestra percepción y el sistema físico que llamamos cerebro. Y, se las considera 'inhaprensibles', si no lo son inmediatamente *para* una conciencia.

Pero es verdaderamente cuestionable que todo lo subjetivo no sea socializable con las nuevas tecnologías: *Las imágenes visuales son originadas por un trazador bajo el control de la computadora digital. El trazador se compone de un tubo de rayos catódicos y una cámara que fotografía las imágenes 'dibujadas' en la superficie del tubo por desviaciones del haz de electrones. La computadora digital genera las intrucciones de la operación del trazador, de manera que el dibujo de imágenes está controlado por programa (...)*

Seguro que hay todavía un montón de experiencias incomunicables... imprevisibles para las programaciones y las subrutinas de las máquinas que ponen en comunicación al artista, a su íntima 'experiencia inefable', por una parte, y al conjunto de los espectadores virtuales, por la otra.

Y no se llaman *qualias*.

(Ver: ARTE, METÁFORA, FORMA.)

### **Investigación sugerida:**

El mundo de la realidad virtual es un mundo 'extrovertido' -para decirlo mal y pronto-. Da la impresión a veces de querer ignorar la enorme potencia del pensamiento que siempre ha encontrado expresión *artística*... -ni que decir tiene, las más de las veces, muy precaria **expresión**.

## REPRESENTACIÓN

**Ficción que produce realidad** - juego de verdad. (Los mejores teóricos de este asunto son M. Blanchot y M.Foucault.)

(Ver: **ABSTRACCIÓN, METÁFORA, CUERPO-IMAGEN.**)

### **Investigación sugerida:**

Sólo la lengua alemana conserva la diferencia existente en la lengua griega: *Vorstellung/Darstellung*. Entre una *representación* que equivale a 'estar en lugar de' - una presencia originaria y más real: 1) Una persona que actúa en lugar de otra. 2) Una imagen que nos devuelve a la persona o el pensamiento ausente. Y una *representación* que remite 'al espacio escénico'-teatral.

Este empobrecimiento semántico de las lenguas occidentales más comunes, parece deberse a la fricción de los usos y los códigos. De hecho, la democracia representativa es el ejemplo paradigmático de esta precaria síntesis.

(Ver más en en DERRIDA, 'Envío', *La desconstrucción de las fronteras de la filosofía*, Paidós, 1.989.)

## SILENCIO

La rarefacción que llamamos **silencio**, sólo se atreve a medirla la música por medio de signos que representan las notas que *no* se ejecutan.

La informática utiliza la palabra **borrar** como acción opuesta a *almacenamiento*. Físcamente, los datos contenidos por 'disquetes' o 'discos duros' son marcados de forma lógica como *eliminados*. Normalmente, la información eliminada puede ser aún recuperada. Y aquellos datos marcados como 'eliminados' se irán perdiendo gradualmente a medida que otros datos comiencen a ocupar sus espacios *-clústeres*.

El silencio paroxístico de la barbarie global también es esto, es decir, *silencio* -sólo algunas religiones orientales hablan de 'dejar la mente en blanco'... en occidente, se asocia, por inextricable razón, al 'síndrome de fatiga crónica'...-.

Según el filósofo P. Klossowski, el silencio nos sitúa ante un *silogismo disyuntivo*:

- 1) O bien, un silencio puro y un lenguaje impuro.
- 2) O bien, un silencio impuro y un lenguaje puro.

No cabe ninguna duda de que el así llamado 'mundo globalizado' se inclina decididamente por la segunda opción: un silencio impuro, rarificado, paroxístico... y un lenguaje puro: Las definiciones técnicas de la informática.

(Ver: **ACCIÓN, METAFÓRA, REPRESENTACIÓN.**)

### **Investigación sugerida:**

Querríamos habitar ya sólo en silencio cuando incluso las 'resistencias' se revelan tan vulgarmente parlanchinas... Dos propuestas de lectura:

- 1) Kleist, *Sobre la gradual puesta a punto del lenguaje en el habla*.
- 2) Kafka, *El silencio de las sirenas*.

## SIMULACRO

La imagen digital es más bien *descripción –figuración*, y no ‘representación’... Esta economía de la indeterminación a la que estamos constantemente refiriéndonos, fue intuida y previamente formulada por Jean Baudrillard: *El principio de realidad ha coincidido con un estado intermedio de la ley del valor. Hoy todo el sistema se precipita en la indeterminación, toda la realidad es absorbida por el código y la simulación. En lugar del antiguo principio de realidad, lo que gobierna es un principio de simulación. Los fines han desaparecido. Son los modelos los que nos gobiernan... el capital ya no es del orden de la economía política, sino que se sirve de la economía política como modelo de simulación.*

(Ver: **ACTOR-ESPECTADOR VIRTUAL, CIBERNÉTICA, CYBORG, ECONOMÍA.**)

### **Investigación sugerida:**

Pero la voz latina *simulacrum*, de la cual deriva la palabra *simulacro*, es polisémica... el simulacro no sólo trae consigo la falsificación, sino que ésta es **simultánea...**

## SINCRETISMO CULTURAL

Se denomina de este modo el proceso de transculturación y mestizaje. América latina es el ejemplo preferente. El *sincretismo cultural* se diferencia del eclecticismo porque este último pretende agrupar las ideas o combinarlas armónicamente, sin llegar a formar un todo orgánico. El sincretismo es **unión** y **fusión** de lo distinto para alcanzar una cierta fuerza de asimilación entre elementos diferentes.

Las redes de la hibridación nos remiten necesariamente a conflictos de clase, de raza, sexo, negación y mediaciones, tal es el precio pagado por unificar y potenciar distintas creencias o prácticas sociales. No obstante, el aporte artístico en el siglo XX de creadores capaces de hacer frente a estos conflictos es en gran manera estimulante.

El sincretismo cultural acaba frecuentemente en superposición de códigos que anulan lo heterogéneo, en la extinción de todo tipo de exotismo antropológico. No se debe minimizar nunca la otra cara de paradigma latinoamericano. ¿Han devenido ya *hápticas* las culturas *híbridas*...? ¿O reina en ellas una total INCERTIDUMBRE... únicamente son *colecciones* de bienes simbólicos?

¿Ritualización cultural, tan sólo para la construcción visual y escénica del poder? ¿*Teatralización* del patrimonio tan sólo como esfuerzo colectivo para *simular* un origen, una identidad?

La red telemática, no en vano, organiza **público** y no 'pueblo'.

(Ver: **REPRESENTACIÓN, ACTOR-ESPECTADOR VIRTUAL, FORMA, NOMADISMO VIRTUAL.**)

### **Investigación sugerida:**

Por lo que hace a las religiones, la suma que propone el sincretismo no significa exactamente potenciación de la espiritualidad...

## SINESTESIA MULTIMEDIAL

Las relaciones sinestésicas aluden a interferencias entre percepciones sensoriales, tal que la visualización de una canción o del tacto, de un sabor, etc.

Pero la realidad virtual significa la potenciación exponencial de las percepciones individuales. En cierto modo es una 'materialización' que satura todas las percepciones. El simulacro no es ni icono, ni visión, ni mucho menos, imagen visual. No tiene relación de identidad alguna con el original. Pese a la 'alta definición' de la realidad virtual, se trata de una imagen falta de prototipo, indiferente a su existencia en la realidad social.

En rigor, el correlato de la imagen virtual es sólo la *conciencia* que se tiene de ella. Pero, puesto que es imagen mental colectiva, hay que entender siempre esta conciencia - con frecuencia, *fascinada* conciencia-, como *interacción*, como síntesis viva de lo orgánico y lo inorgánico. Cuerpo humano dotado de memoria electrónica en forma de prótesis tecnológicas.

(Ver: **ACTOR-ESPECTADOR VIRTUAL, CYBORG, NOMADISMO VIRTUAL, PROGRAMADOR/DISEÑADOR.**)

### **Investigación sugerida:**

Qué es la sinestesia para un poeta romántico.

Unos cuantos ejemplos de percepción sonora en la pintura contemporánea, *please*.

## SUBLIME

Categoría estética que designa una belleza tan extrema y extraña, que tanto provoca dolor como fascinación y pavor. Creada probablemente por un escritor griego, Longino, fue redescubierta con harta suerte por el romanticismo.

La realidad virtual roza con frecuencia lo sublime. Pero es un *sublime* terminal. Cortocircuito del cable moral y del cable estético -por ejemplo: la transmisión por televisión y en directo del atentado terrorista islámico contra las Torres Gemelas de Nueva York. Filmación que se repitió y se repitió. Y se interpretó... *ad nauseam*, se interpretó.

Estetización de lo patético o lo patético estetizado- pérdida de la racionalidad... ¡o sea, que la racionalidad es esto!-.

... *la hipocresía es necesariamente un parásito de la moral* -F. Nietzsche.

(Ver: **ESPECTÁCULO, SINESTESIA MULTIMEDIAL, SILENCIO, TECNOARTE.**)

### **Investigación sugerida:**

Con A. Shopenhauer el concepto de *sublime* empieza a deslastrarse...

## TECNOARTE

En el bien entendido de que las teorías sólo sirven para las guerras de los tiempos, y que, por lo tanto, son forzosamente renovables, el tecnoarte, la suma de arte + tecnología, nos propone *el infinito turbulento*, como diría H. Michaux.

Pero, bueno, la cuestión puede ser noblemente atajada de la siguiente forma: La realidad virtual no es sino un sistema sinestésico:

1) La percepción ACOGE , interactuando con el organismo vivo. En este caso, se trata de la extensión de los sentidos.

2) ANESTESÍA, por la sobreabundancia de efectos que alteran la capacidad perceptiva del ser vivo. Lo que supone el desvanecimiento de la conciencia corporal.

Más que ‘arte’ es *entertainment* lo que nos invade, como fehacientemente demuestra la colonización comercial del ciberespacio.

**(Ver: ARTE, ECONOMÍA, FORMA, PROGRAMADOR/DISEÑADOR.)**

### **Investigación sugerida:**

¿Qué son las *artes agradables* según Kant?

## TIEMPO

La noción de tiempo ha pasado de ser una noción absoluta en el espacio euclídeo de la mecánica clásica, a una noción relativa, el **espacio-tiempo** de la mecánica relativista.

La cronología, el destino, el tiempo *actual* según la cibernética, conceptos todos que hacen del tiempo una **ficción**. Una ficción de verdad: una **representación** – con todas las complicaciones inherentes a la palabra... *con todas las de la ley* De hecho, cada novela, cada poema, cada película... nos propone una construcción del tiempo distinta en la que lo mismo es el ritmo; lo diferente, las diferentes encarnaciones (modulaciones) del ritmo a través de los diferentes prismas individuales.

(Ver: **ABSTRACCIÓN, ESPACIO-TIEMPO, REPRESENTACIÓN, TRABAJO.**)

### **Investigación sugerida:**

Es muy interesante comprobar la noción de tiempo en *Tarkovski (Esculpir el tiempo)*. No hay en toda la filmografía mundial nadie que describa tan artesanalmente la bien llamada figura del *tiempo atado* – E. Lynch, *La lección de Sherazade*, 1.987.

## TRABAJO

La ideología de la *new economy* afirma que el libre juego del mercado aporta la máxima felicidad a la humanidad. Creencia que, en definitiva, es la misma, convicción, o mejor dicho, *ilusión*, fe ilustrada y positivista en el progreso económico, cultural y en la investigación científica que desde el s. XVIII, el llamado siglo de las Luces, impregna el pensamiento político liberal. No es de extrañar, por lo tanto que la **publicidad** haya llegado a ser algo así como el paradigma del pensamiento económico y de acción política. Es cosa archisabida que el discurso publicitario se funda sobre modelos imaginarios de felicidad con los que los consumidores son llamados a conformarse. La publicidad produce sistemáticamente ilusión: felicidad, competencia, euforia, desilusión, fracaso, tristeza, depresión pánico, etc

Entre los años sesenta y setenta del pasado siglo, atraviesa la producción industrial el punto más bajo por lo que hace a la despersonalización del trabajo asalariado y las formas repetitivas de la cadena de montaje. La **alienación**, pérdida de la propia autenticidad, se convierte en el filón cultural básico, al mismo tiempo que es la piedra de toque de todo este entramado *felicista*. En el preciso momento en que el trabajo es denunciado por una gran pluralidad de voces, aparentemente contradictorias, como pura ejecución repetitiva y mecánica, carente de inteligencia e imaginación, se difunde la tecnología digital como si el sistema económico se viese determinado a una perpetua carrera para adelantarse a los comportamientos subversivos.

*Pero poco importa el signo político con el que se caractericen los acontecimientos, porque el caso es que el proceso de **automatización**, con el que tanto el capital como los obreros manuales e intelectuales, ahorran al unísono el tiempo de prestación al proceso de trabajo, se intensificó hacia los años ochenta del pasado siglo: informatización sistemática de los principales sectores productivos. Gracias a la digitalización se hace posible la reducción de todo proceso productivo a elaboración e intercambio de informaciones.*

(Ver: **ECONOMÍA, FORMA, MERCADO.**)

### **Investigación sugerida:**

Nada ha cambiado tanto a través del tiempo como el *trabajo*. Es muy recomendable saber qué fue esta noción hace más de XXI siglos: *Los trabajos y los días*, de Hesíodo, una cosmogonía mitológica.

## TRADICIÓN

Si por tradición entendemos el legado que *por vía* oral hace una generación a la siguiente, en forma de valores, creencias y costumbres, algo así como la 'sabiduría popular', diríase que nuestra civilización está en franca bancarrota, pues es dudoso que pueda pasar por 'vitalidad' la revolución tecnológica que exige, por ende, *pasado + presente*, en constante *actualización*.

Por doquier se percibe la resistencia y la derrota pánico-integrista de cualquier cultura, de cualquier mirada nostálgica a las *fuentes originarias*.

(Ver: **BRECHA DIGITAL, REPRESENTACIÓN, SINCRETISMO CULTURAL, TIEMPO.**)

### **Investigación sugerida:**

No obstante, basta alzar los ojos de la pantalla, para percibir, cuando menos en plantas y animales, el ritmo lento de la respiración individual. Automatismo no 'revolucionable'.

## VANGUARDIA

*El Tiempo y el Espacio murieron Ayer. Nosotros ya vivimos en lo absoluto, pues hemos creado la eterna velocidad omnipresente.*

*F. T. Marinetti, 1909*

Tendencia del arte contemporáneo a reunir, organizar, mostrar, expresar o ensamblar todas las artes en una sola. Cada época histórica se apunta una **vanguardia**, una modernidad, incluso, sin llamarlo siempre así, una *postmodernidad*.

Ensayemos la caracterización de la nuestra:

1.- Se presenta como *acción* ante el nihilismo ideológico contemporáneo. Paradójicamente, se intenta la reconducción del arte al paradigma científico *-paradójicamente*, puesto que estas las ficciones parecen añorar una compensación en el anti-arte, son estrategias artísticas, exploraciones, desviaciones autoreferenciales del **ESPACIO** general... espacios vacíos de Historia, como translúcidos palimpsestos...-, y poco o nada tienen en común con la ciencia. Pero sí, y mucho, con la *ciencia-ficción*.

2.- Se trata de una **cultura de masas** por medio de la hiperestetización de la realidad... arqueología de todo lo humano que también se nutre de un retorno a lo primitivo. Se persigue lo primitivo con disfraces y máscaras. Liberar las imágenes 'originales' tal vez sólo por medio del travestismo...

3.- De ahí que con frecuencia se le reproche a la pretendida vanguardia de la realidad virtual, que jactándose de arte autónomo, tan sólo marque diferencias; tan sólo sea una estrategia de choque; que invierta todo su ingenio en concebir nuevas tácticas contra la polución de imágenes, generando más y más imágenes que no son sino antiguas y *actualizadas*-.

Es tan sólo el pasado (y por medio de la **FRAGMENTACIÓN**) lo que se puede recuperar -aunque no se identifique con el presente... en varios estilos a la vez, pintar, escribir, hacer música... también incluye el *kitsch*-.

4.- Sin embargo, y dada la irreversibilidad del proceso, debemos congratularnos del auge del sincretismo, y el consiguiente desprestigio del eclecticismo: El arte sigue siendo una actividad diferenciada e irreductible a cualquier otra.

Son multitud los proyectos insatisfechos que preconizan la abolición de la frontera *real/virtual*. Frontera que parece alimentar tanto tecnofilias como tecnofobias. Porque sí, ciertamente, las ventajas de la realidad virtual (ágora virtual: *público-lector*, no público-masa... una nueva Ilustración... pensamientos en imágenes...), son sólo para el disfrute de los *few happy*; y las 'desventajas' de esta **ESTÉTICA BARROCA** (*transversalidad*, que no *resistencia*...), también *asisten* la dimensión fractal, descentrada de la cultura.

(Ver: **SINCRETISMO VIRTUAL, TECNOARTE, VIRTUAL.**)

### **Investigación sugerida:**

Es innegable: el perspectivismo nietzscheiano ha acabado por imponerse.

Proposición de lectura: *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*, W. Benjamin, (1.935).

## VERDAD

Cuando *imitar* todavía era útil, la verdad era inequívocamente *representada*... -eso, la mutación histórica de la estructura de nuestro pensamiento, lo cuenta a la perfección M.Foucault en *Las palabras y las cosas*.

Ahora debemos contentarnos con describir la verdad, asediados como estamos por las perspectivas, en el magisterio de F. Nietzsche: Verdad como ficción, **FICCIÓN DE VERDAD**, es decir, como la ficción vinculante.

Hay que tener siempre en cuenta que cuando hablamos -aparentando seguridad, las más de las veces...-, proponemos una nueva línea de fuga, con frecuencia, ambigua -el símil nos será por siempre propicio, esta última vez nos lo presta una sentencia de Shakespeare: *Muchas veces tenemos por amor lo que es verdadera desgracia*.

(Ver: **ABSTRACCIÓN, METÁFORA, REPRESENTACIÓN.**)

### **Investigación sugerida:**

Nietzsche *escribió*: *Die Wahrheit ist eine Herr Metaphaer* (esto es: 'la verdad es un batallón de metáforas'.) En nuestro tiempo, en nuestra cultura, sucede que hay una identificación absoluta entre *lógica y verdad*...

## VIRTUAL

*Virtual* ha significado tradicionalmente **potencial** -lo que *únicamente existe en estado de virtualidad*. De una manera general, puede decirse, que lo virtual *sólo existía en potencia y no en acto*. Estaba predeterminado a existir, reunía todas las condiciones, mas no aparecía *al exterior* si no era actualizado. *Virtualidad e innatismo* son paralelos, en esta perspectiva. Leibniz sostenía, por ejemplo, el carácter innato y virtual de todas nuestras nociones geométricas y aritméticas.

Incluso, el escolasticismo llega a oponer *virtual/formal*, puesto que una cosa que no tiene más que potencia, no está *formaliter o in actu*. Los teólogos, verbigracia, distinguen entre una presencia *virtual* de Cristo; *real*, en la Eucaristía.

En el sentido usual de la palabra, el cultismo *virtualmente* quiere decir aún *potencialmente* - *velocidad virtual* de un automóvil, se dice *publicitariamente*, con pretensiones de (...) pero tan sólo se constata, claro está, la velocidad que *puede* la máquina alcanzar.

Así que, a modo de conclusión: **Virtual implica inmaterialidad**, tanto en la filosofía clásica como en la lengua culta y/o hablada.

La *realidad virtual* ha supuesto si no una mutación radical en el concepto, un cambio significativo, y sobre todo, muy espectacular. Por *virtual* se entiende ahora un modo de ser de lo 'actual' (llamado por la informática *tiempo real*), vuelta fantasmática al origen. Es decir, es la subjetividad, muy en particular, la identidad, es lo que se *descodifica*.

La realidad virtual es sobre todo un fenómeno de nuestra **conciencia del espacio**, extrapolada ahora a todos los ámbitos como forma simbólica por antonomasia...- generación sintética de percepciones sensibles (visual, olfativa, auditiva, táctil.)

No se asocia la inmaterialidad, ni mucho menos, al innatismo. Se trata de un mundo ilusorio que se conjuga de acuerdo con la *contingencia-necesidad* electrónica.

(Ver: **ABSTRACCIÓN, ACCIÓN, CIBERCULTURA, ESPECTÁCULO, REPRESENTACIÓN, VERDAD.**)

### **Investigación sugerida:**

Este mundo virtual, especular, escialítico, que ilumina sin sombras, tiene historia. Habría que remitirse a las técnicas históricas de simulación del espacio...



# 3

## **EL ARTE DE GARABATEAR**

(...) Como consecuencia de mi accidente vascular, lo desaprendí todo –menos las ideas, esto sí que fue una grandísima suerte, no padecer amnesia...-, y por supuesto, olvidé el habla...mi cuerpo desaprendió el habla.

Empecé a balbucear –insultos... lo confieso; pero parece que esto es también habitual, cuando se pasa tanto tiempo sin hablar... -dos años, en mi caso-, en enero de 1994, dos meses antes de que me dieran el alta hospitalaria, y por supuesto advertida de ello –es que si no, no empiezo nunca a hablar...-, o sea, que enmudecí de pavor, de vergüenza... exactamente dos años (imaginar aquí un bravísimo pase de muleta, dándole la espalda a un toro que nunca hay que perder de vista...)

Aunque padecía y padezco, insuficiencia respiratoria –y eso significa que de mi cuerpo sale un hilillo de aire-, desde que desperté del coma, se dejaba de vez en cuando oír mi sarcástica risa. Era un chorro de voz, con la fuerza de un grito inarticulado; se podía con seguridad prever que algún día lograría utilizarlo. Pero, ¿por qué tardé en hacerlo dos años, saltándome las previsiones de los médicos, y lo hice fuera del hospital? Lo sé, con absoluta certeza lo sé: yo hablé de alegría, como había muerto de tristeza.

Las clases de logopedia que empecé a recibir entonces, confirman la expresión, en apariencia, poco precisa, de ‘hablar de alegría’. Puesto que era muy escaso el caudal de aire con el que contaba para articular sonidos, me enseñaron a ‘impostar’ la voz, como a los cantantes de ópera –valga la comparación...- Es decir, a usar de forma regular y continua, un registro muy agudo –y falso-, el único de que se disponía –así que fue aceptado como verdadero. Hay una palabra que resume el truco, adivínala... **verosímil**-.

Mi voz es verosímil, nada más,

La voz permite al pensamiento mudarse en estructuras habladas o cantadas. Las vibraciones del aire propagan un sentido, devienen un acontecer... A mi circunstancia –desde luego, yo era mi circunstancia, pero ya estaba muy mal acostumbrada, y me la miraba con sorna... ‘mi circunstancia’...-, se le aplicaron las técnicas del canto, con el fin de controlar la emisión de aire, su intensidad y su articulación... en suma, para controlar mi menguada respiración.

Después, ya sola, aprendí a dar mis pensamientos –velocísimos, pues por mucho tiempo no se socializaron, y los comunicaba en cantidades ínfimas, por medio de escritura y gestos...-, una **duración musical**. Creo que se me contagiaron los patrones rítmicos de la música –fundamentalmente la mal llamada ‘clásica’...¿cultura?-, de tanto escucharla...

La voz es, podríamos decir, la presencia del cuerpo. ¿Verdad? (Cuando menos, considerado el asunto ‘socialmente’.) Así que, mi voz impostada indica –con su enferma sonoridad-, que se han muerto en mí, en cierta medida, la sensualidad, las pasiones físicas, la sociabilidad... no le encuentro, por ejemplo, apenas sentido a hablar por teléfono. El hecho de que sea necesario emitir sonidos continuamente para mantener el contacto, me importa un... mientras yo estoy pendiente del movimiento de los labios –que no se ve...-, del galopante cansancio, de mi displicente pensamiento... -aumentando su displicencia en progresión geométrica al cansancio...-.

La mía es una voz que sólo puede hablar en voz baja –no está mal esto, no está nada mal...-, y de inmediato delata cuáles son sus pasiones. ‘Espirituales’ -lo siento, pero el término se mantiene a pesar del hundimiento del sistema...-. O sea, leer -sólo clásicos, porque todo, todo sin excepción, me suena, que por lo menos, que la acústica sea perfecta... que las palabras me acompañen con afecto y acierto en ausencia del libro...-.

La música ejerce en mí –en cualquiera-, una función terapéutica que ya he explicado, y un placentero influjo que jamás me dignaré a explicar... Escribir es lo más importante para mí -siempre lo ha sido, quien me conoce, puede dar fe de terquedad de tan solitaria licencia y explicar las mañas con las que se la puede eludir...-, pero su definición depende del pensamiento. Está supeditada a él, es su herramienta. Escribo porque pienso y pienso porque escribo (yo no escribo lo que pienso, vaya, me temo que esto ya es ininteligible: es el mismo proceso en dos medios distintos pero paralelos. Se puede decir que es como nadar y guardar la ropa... experiencia de la simultaneidad. Por cierto, yo estuve escribiendo durante dos años cuando no

hablaba... lo primero que hice cuando salí del coma fue, tozuda de mí, aprender a garabatear.

*El arte del garabato, especialidad infantil como es sabido, debiera convencernos de que escribir no es acción subsidiaria del habla. Como mucho sólo podríamos atrevernos a afirmar que la escritura –el dibujo, en general-, representa directamente al pensamiento. Un plástico ejemplo de mi teoría –que tampoco es mía, claro...-, lo constituyen las películas también mal llamadas ‘mudas’, que no disponían de medios para sincronizar los diálogos, pero que ya utilizaban gran profusión ruidos y música, poniendo de relieve que el cine siempre ha sido sonoro; confirmando ‘por defecto’ el papel secundario que tiene la voz en este ‘espectáculo’... o sea, que el fonocentrismo, o privilegio de la voz, por supuesto, es humano y legendario vicio...*

*Las deudas literarias, tantas veces por mí mencionadas -y silenciadas-, las voces encerradas conmigo, jamás las olvidaré. Pero ésas son voces ilustradas, muy dignas, poseedoras de muy alto honor y sólida fama; no quedarán heridas por verse revueltas y formando parte de la maltrecha cohorte de los que hacen mudos su camino. Los unos no son sin los otros. No ceso de hacerles justicia... -bueno, por lo menos, eso es lo que a mí me parece... la letra cursiva cumple aquí un honroso cometido, solicito **complicidad**...-, ¿quiere esto decir que soy partidaria de que uno se tome, como en los westerns, la justicia por su mano...? No nos asomemos al abismo, por favor, que sé, perfectamente lo conozco, lo que es el eterno vértigo... Creo utilizar las voces ajenas como es debido... escribiendo y callándome, sobre todo, permitiendo que la ausencia de nombres lleve su secreto, como la quietud guarda el sueño de pájaros dormidos.*

*Del conjunto de secuelas de mi accidente, la voz representa algo así como la **cicatriz**. Es la grieta que divide en dos mi vida; la señal de herida orgánica -todo el mundo percibe, antes de verme, que a mí me ha ocurrido algo grave-. La voz es la primera advertencia de que yo iba para ilustrado y muy digno personaje, pero la figurita de porcelana se rompió... se quedó en muñequita de trapo...*

*Y la voz es también la cicatriz en el sentido de que es la impresión que deja en el ánimo un sentimiento –o mezcla y confusión de sentimientos...- A través de ella se percibe, no sólo la herida curada, sino también el hecho de que soy la única superviviente de las múltiples y cruentas batallas que se libraron en mi parco cuerpo... que no me merezco sino mimos, vaya, porque el camino serpentea en apatía de antigua guerra.*

*La voz es el viento que las personas llevamos dentro: gélido cierzo, traicionera tramontana o cálido soplo de levante. ¿Qué viento, o suma de vientos mece mi imaginación? Eso quizás puedas responderlo mucho mejor tú, que entre tus manos tienes problemáticos papeles... en todo caso, yo no lo sé, ni puedo saberlo, porque la palabra del viaje está sometida al viento. Y ahora que caigo, **tú** –ni te lo podías por asomo imaginar...-, juegas con ventaja en este... asunto, porque ya debes conocer la fórmula de mi manía, no cesa de repetirla mi falta de... destreza: nuestros deseos pintan con colores del arco iris lo que sólo es niebla y vapor de la vida. En definitiva, ahora eres **tú** quien aguanta el palo de esta indómita vela; y aquí –lo sospechas, haces bien...-, no hay otro suelo que el agua que se nos antoje más querida... estás avisado: soy la primera en mencionar la palabra ‘deriva’(...)*

**Nobleza obliga**, octubre de 1.995.

Mucho tiempo después, esquematizo la experiencia *comunicación-resurrección*, por sí, sintetizando al máximo el proceso, hay más posibilidades de transmitir la experiencia de mi salida de la afasia como un común aprendizaje del habla, perdida o maltrecha, a causa de un accidente mortal:

1) GARABATEAR:

Toda la época muda, después de la salida del coma. De ahí se puede concluir:

a) El dominio del trazo, que se discrimina en dibujo y escritura, desarrolla una auténtica forma de expresión, a través de una **ideografía privada** -por ejemplo, acostumbro a dibujar las personas como marionetas manejadas por dos hélices: *genotipo* y *fenotipo* -ver la portada de este libro virtual. Desde que voy en silla de ruedas, no creo demasiado en el libre albedrío... sin embargo, creo de forma gigantesca, exagerada tal vez para quien no conozca el trance... en un infinito camino del pensamiento... de la imaginación libre.

b) El especial **solipsismo** de mi experiencia, de las personas que superan un mortal percance. Como lo expresa Wittgenstein en su tratado *De la certeza*: una vez funciona el asunto (lógica), se debe poder prescindir del tratado, como se prescinde de una escalera que nos ha permitido alcanzar la altura que queríamos alcanzar... Las explicaciones sobre el proceso *sólo* sirven para un proceso tal... el que ha experimentado el proceso duda incluso de que la explicación del mismo sea útil, comunicable, inteligible... (Ver el libro virtual de esta misma página-web, **DESPUÉS DE UN TÚNEL, VIENE LA LUZ.**- llegó a publicarse en ediciones CYAN, Barcelona, 1.995.)

2) COMUNICARSE:

Toda esta época muda, mientras yo garabateaba, en el hospital público me proporcionaron un abecedario de cartulina con el que más mal que bien pedía lo que me urgía... para más no daba la cosa. Hay que subrayar la inutilidad manifiesta de tan precario instrumento, en dos ocasiones, cuando menos:

a) El abecedario sólo funcionaba con gente muy 'alfabetizada'. En un hospital público, por desgracia, la gente 'alfabetizada' es, por paradójico que pueda parecer, escasísima.

b) El abecedario no funcionaba tampoco con las personas que prestaban poca o nula atención a los mudos. Personas con tan pobre paciencia eran, precisamente MÉDICOS.

3) HABLAR:

Desglosando paso por paso, la mecánica de mi aprendizaje del habla consistió en:

a) Hacer muecas técnicamente controladas por una logopeda, con el fin de conseguir cierta movilidad facial, de la lengua, etc.

b) Discriminar entre CINCO vocalizaciones con mi minúscula columna de aire (A-E-I-O-U.)

c) **Impostar la voz:** Elevar el tono aunque la potencia continuase siendo minúscula (como si chillase en un registro muy agudo y en voz baja).

d) *Consonantizar:* Técnica que consiste en aprender a oponer menudísimos obstáculos a la salida del aire, de manera que se hagan audibles los **ruidos** que marcan las diferencias mínimas entre sonidos significativos (por ejemplo, entre /p/ y /b/, ambos sonidos consonantes, oclusivos, bilabiales, el primero es sordo, el segundo, sonoro, a causa de la oclusión de la glotis, total, en el primero, parcial e intermitente en el segundo.)

e) Práctica de múltiples canciones infantiles, con el fin de memorizar entonaciones básicas, como la interrogación, la exclamación, etc.

f) Escuchar *horas y horas* de música 'cult', con el fin de interiorizar patrones rítmicos, melódicos, armónicos, etc.

g) Práctica de algunas técnicas del estudio de canto operístico, como los *glissandi*...

h) Aumentar progresivamente la longitud silábica de las frases emitidas.

i) Un largo etc. El aprendizaje del habla, por lo que hace a técnicas logopédicas, es, con mucho, lo más esforzado de mi recuperación.

## ALGUNAS CONCLUSIONES TEÓRICAS:

1.- No existe una 'estructura profunda' en la sintaxis de la lengua. Es posible que el análisis de la presunta 'estructura profunda' sea útil a los lingüistas. Para quien aprende, eso es una entelequia sin sentido.

(Los afásicos, los *ex*-afásicos hablamos con frases más aglutinadas que construidas...)

2.- Lo mismo puede decirse de la Semántica -un *ex*-afásico sólo conoce las ristas armónicas de palabras...)

3.- Sólo existe 'estructura profunda' en la Fonología. Y como la persona que te ayuda es culta pero *no* un teórico del lenguaje, un lingüista, la estructura profunda de la fonología de una lengua *no es más* que el complejo sistema mecánico de esa lengua. Una mecánica extremadamente fina, claro está.



# 4

## EMBLEMAS

(...) *Mi salida del coma fue lenta y dolorosa. Muy lenta, muy dolorosa. Y sin embargo, de algún modo fructífera, puesto que te la estoy contando.*

*Estaba... ¿cómo te lo explicaría...? Era una autista verdadera que abandonó la locura gracias al autoanálisis de su 'yo' naciente.*

*Cierto.*

*Y eso implicó:*

*La construcción de una nueva frontera del individuo que coincide con la oposición paz/guerra.*

*La sustitución del par interior/exterior, por el par **cerca/lejos**.*

*Una agudísima conciencia de que lo que sucede en la propia cabeza –capital y velocísimo-, es, al menos, por que hace a la expresión, ajeno, heredado, recibido por vía cultural, deuda pendiente (se nos piensa).*

*Conciencia igualmente aguda de que el sentido de la vida sólo existe porque uno 'lo edifica', de aquí se extrae el hilo que no cesamos de mencionar en esta bitácora: oruga-metamorfosis-mariposa, cadena que deriva en la disposición artificial (cultural) que es una persona.*

*El pensamiento de un ser humano aún por socializar, anterior a la 'presencia del cuerpo en la voz', es, por supuesto, ignoto. Causa de un constante aspecto ausente.*

*De ahí también que hayamos dicho que el suyo sólo puede ser un pensamiento mítico, presocial, con capacidad para conjurar el tiempo.*

*De ahí también, que se deduzca, que dada la naturaleza imaginaria del silencio, el hecho de no hablar, preserva a las imágenes de la equívocidad del lenguaje.*

*De ahí –última inferencia-, que empezar a hablar sea, claro, la **cicatriz** de todo el proceso, y que éste no pueda llevarse a cabo sin la asunción de las deudas 'literarias' y de un indisoluble compromiso con las **personas mudas** (que es más que 'solidaridad con el ajeno desvalimiento'... es eterna pertenencia a un grupo de feroz experiencia.)*

*En mi caso concreto, es notoria también la circunstancia de que estuviese dos años antes de hablar, **garabateando**. Esto supone que dibujo y escritura no se discriminaron mutuamente. Significativo. Muy significativo, aprender a dibujar y a escribir al mismo tiempo, y no hablar. Porque el mío fue un estado de incomunicación extremo, pero, toda vez que me ingenié un montón de trucos para apartarme de... disgustos, mi imposibilidad de hablar, tenía también bastante –ahora lo veo claro-, de mutismo, de rechazo al habla. Quería disfrutar en paz de mi muy elaborada capacidad expresiva. Tengo que explicar qué es esto.*

*Cuando salí del coma, al poco tiempo, me dio una enfermera para que me 'desahogara', una cartulina con un abecedario impreso en letra grande. Yo, por supuesto, agradecidísima, lo utilicé a todas horas y con todo el mundo, como el teclado simplificado e inmóvil de una máquina de escribir. La escritura centraba mi precario estado de lucidez en la comunicación. Pero pronto descubrí que comunicarse no era, ni mucho menos, 'desahogarse'; el abecedario, no la 'desahogaba' a una, porque, y éste fue un sorprendente descubrimiento, la gente está mucho menos alfabetizada de lo que todos suponemos. Como el ser humano que me fuera más próximo, tuviese que entender un concepto al mismo tiempo que descifraba letras –un concepto 'escrito en el aire', por ejemplo, 'frio', que alude al sentimiento de aislamiento, soledad, incomunicación...-, pues... claudicaba –también cojeaba el jueguecito por motivos poco dignos, como la impaciencia de... los médicos-. Pero en estos papeles, ya me propuse desde el comienzo, no ensuciarme con lo exasperante e innoble...*

*Ése fue, al parecer, el motivo de que me inventase un sistema ideográfico - ¿o epigramático...?-*

*Los ideogramas se inventaron en China hace miles de años. Lo que yo hice fue una simple adaptación de su técnica a mi estado de mudez – y algo muy curioso, que he sabido mucho después: en China, en su época clásica, el ideograma tampoco discriminó pintura / escritura;. En la cultura clásica china, un pintor era un escritor-*

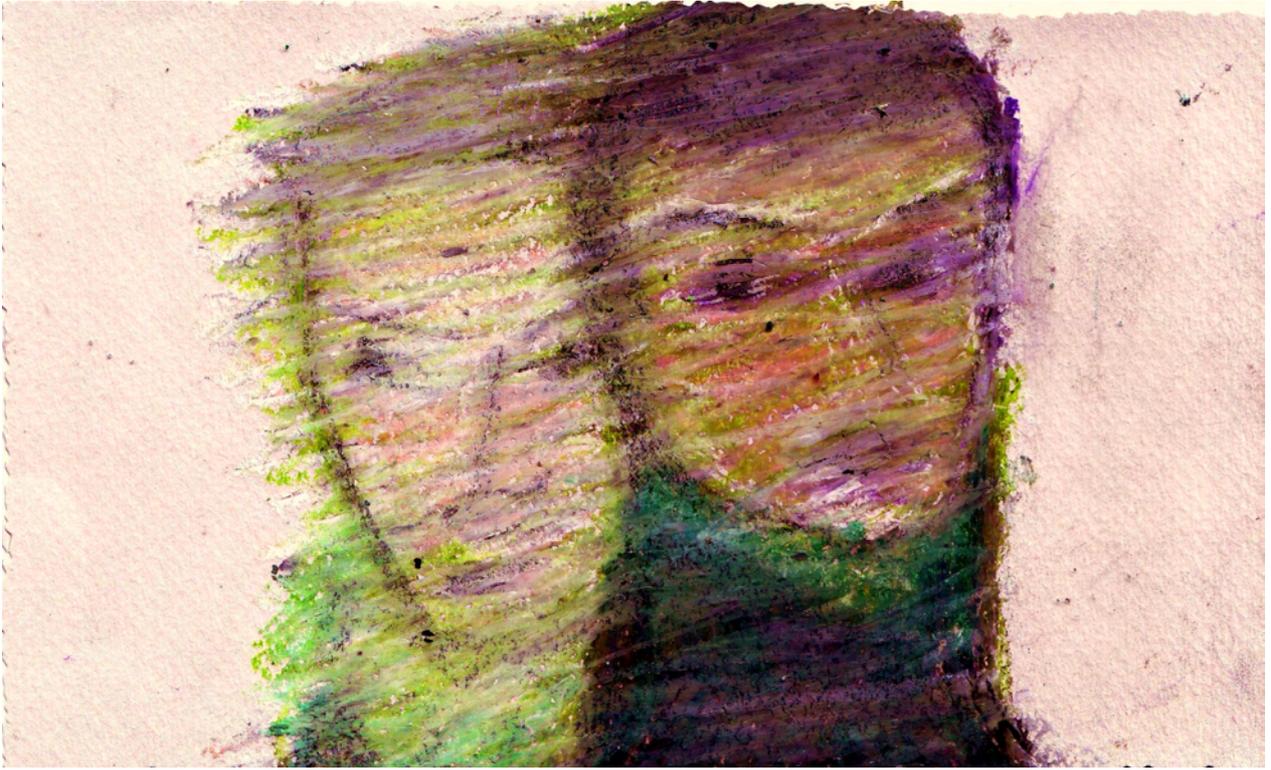
*Para mí lo esencial fue que implicaban la ausencia de interlocutor. Sí señor, yo me expresaba, me 'desahogaba' como me apetecía, y no tenía delante a nadie. Todo el mundo, sin excepción, me sacaba de quicio, con sus buenas intenciones; diciéndome lo que yo pensaba, que era justo lo contrario de lo que se les ocurría... Así que yo dibujaba y les ponía una frase -sarcástico y simbólico comentario-, a mis dibujos, que expresaban -más hábilmente de lo que yo imaginaba-, mi **compasión** por el agonizante medio que me circundaba, mi rotunda identificación, junto con la absoluta y perentoria **necesidad** de salir de viva de allí.*

*Uno de los primeros ideogramas que realicé -hice cientos y cientos-, fue un dibujo, malísimo - que evidencia el estado de mi temblor-. Como pie escribí una desafiante y vengativa rúbrica: Aquí están todos los libros.*

*Nadie ha dado jamás muestras de haber entendido el complejo sentimiento, mezcla de lastimosa prepotencia e indignación, con el que yo imaginaba perdonar la vida a tanto pardillo(...)*

*Nobleza obliga, octubre de 1.995.*

Casi dos décadas después, constato: No he ido muy lejos... Estoy en la misma lucha solitaria contra gigantes que tal vez no son sino molinos de viento... Escribo de varios modos, pero mi preferido sigue siendo el ideográfico -¿o epigramático...?- que yo pensaba haberme inventado sólo 'para salir del paso'... (A continuación, unos cuantos ejemplos -**emblemas**- del actual estado de las cosas.)



***Fortuna es hallar paz en una misma.***

(Una pareja muy compenetrada. Parece andrógina... u homosexual... dos hombres... o dos mujeres. Pues, no, soy yo y *mi soledad sonora...* temeraria y colérica como un *milhomme*; vergonzosa, candorosa, pudibunda como la más debilucha de las mujeres...)

(Ceras sobre papel verjurado)



Mi padre y yo hacemos buena pareja -extraterrestre. Nos abrazaremos en la otra vida.

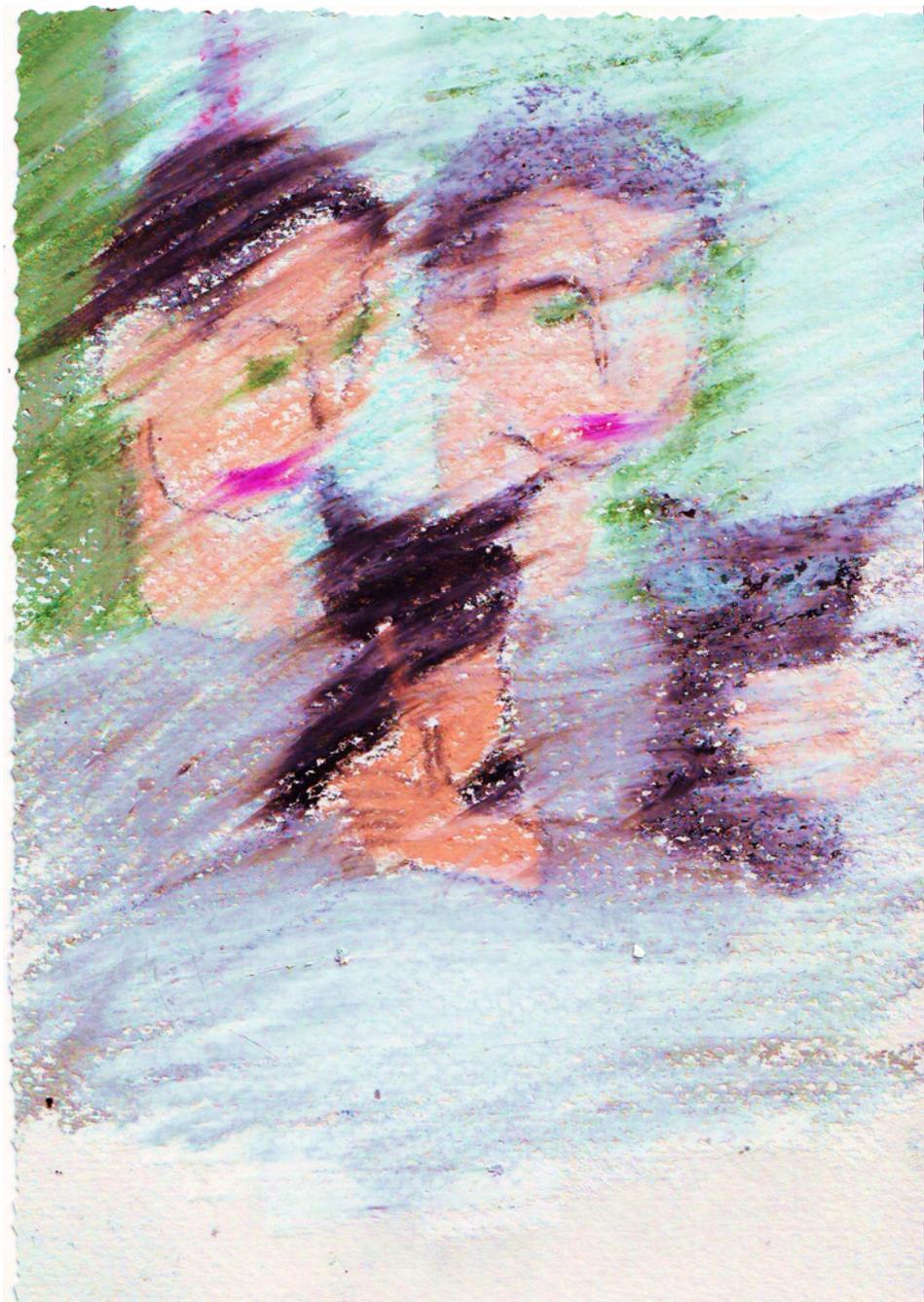
(De mi padre he heredado: 1) La acidez y la ironía en la conversación. 2) El carácter esquivo, los afectos permanentemente insatisfechos -siempre hablamos con quien no nos interpela... tenemos la desfachatez de considerar *fantasma* a nuestro acompañante presente. 3) La rectitud de corazón -*malgré tout*.

Este conjunto de rasgos caracteriológicos son considerados como *genotipo*. Decimos que *llevamos en la sangre* la carga genética...

... ahora bien, yo pregunto: si se define como *fenotipo* el conjunto de propiedades MANIFIESTAS de un individuo, sean o no, hereditarias; y habida cuenta que ésta última noción biológica tiene muy escaso éxito comercial...- sobre todo comparado con la trascendencia espectacular del *genotipo*... que si el *genoma humano*... que si la criminalidad es o no *genética*... que si es o no legal la ingeniería *genética*...)

... yo pregunto: ¿Qué es lo determinante: la herencia o la educación?)

(Ceras sobre papel verjurado.)



*Yo soy tú.*

(Persona y gato reflejados en un espejo.

Es demasiado evidente la pictografía como para proponer un comentario. Así que un par de líneas bastarán:

De esta charada oriental -cuya versión más culta es el conocido verso del poeta Arthur Rimbaud: *yo es otro-*, mi *cuerpo vivido* renueva la expresión: *yo soy tú.*)

(Ceras sobre papel verjurado.)



## *Todo pena.*

(Mi patología esencial, la desviación de la normalidad social que paradójicamente me sostiene: el AUTISMO -lo de ir en silla de ruedas es una broma de mal gusto que me ha brindado el destino para... poder seguir viviendo.

Los seres humanos siempre me parecen desamparados en la naturaleza; desintegrados del paisaje, e incluso 'desintegradores', monstruos o insignificancias. Y cuando más cerca del nacimiento, peor. Componemos una *naturaleza muerta*, si nuestra mirada acierta acaso, consigue hacer sonar el posible acorde artístico con la realidad. Así siento yo la vida.

En rigor, los recién nacidos son 'recién expulsados del paraíso'. Caída interminable que compasivamente llamamos *humildad*. La arquitectura *acorde con el paisaje*, salario de hambre.

Las personas somos irremisiblemente **ángeles caídos.**)

(*Collage*: fotografía y rotulador.)



*Paisaje alojado en la aurícula zurda de mi corazón.*

(Vista aérea de un territorio imaginario. En realidad es como un mapa: síntesis de muchos lugares y paisajes soñados.)

(Ceras sobre papel verjurado.)



***Plasmar la vida que se marchita, bastante delirio es eso como para entretener  
tragicomedias otras.***

(En el hospital me llamaban *bicho motorizado*.)

Debí de parecerle altiva y aristocrática en mi patético reducto mudo. A pesar de que la catástrofe ambiental rebasaba continuamente los límites imaginarios, lo siento, yo tenía algo mejor que hacer - para una lectura filosófica de la inhóspita experiencia, ver *La humildad*, libro electrónico o P.D.F., en esta misma página-web, 2.008.)

( Adviértase que todas las personas sin excepción me parecen marionetas. Asimismo, en el dibujo de la portada de este libro, *As de corazones*: mi autoretrato incluye los hilos y la cruceta de la marioneta que soy.)

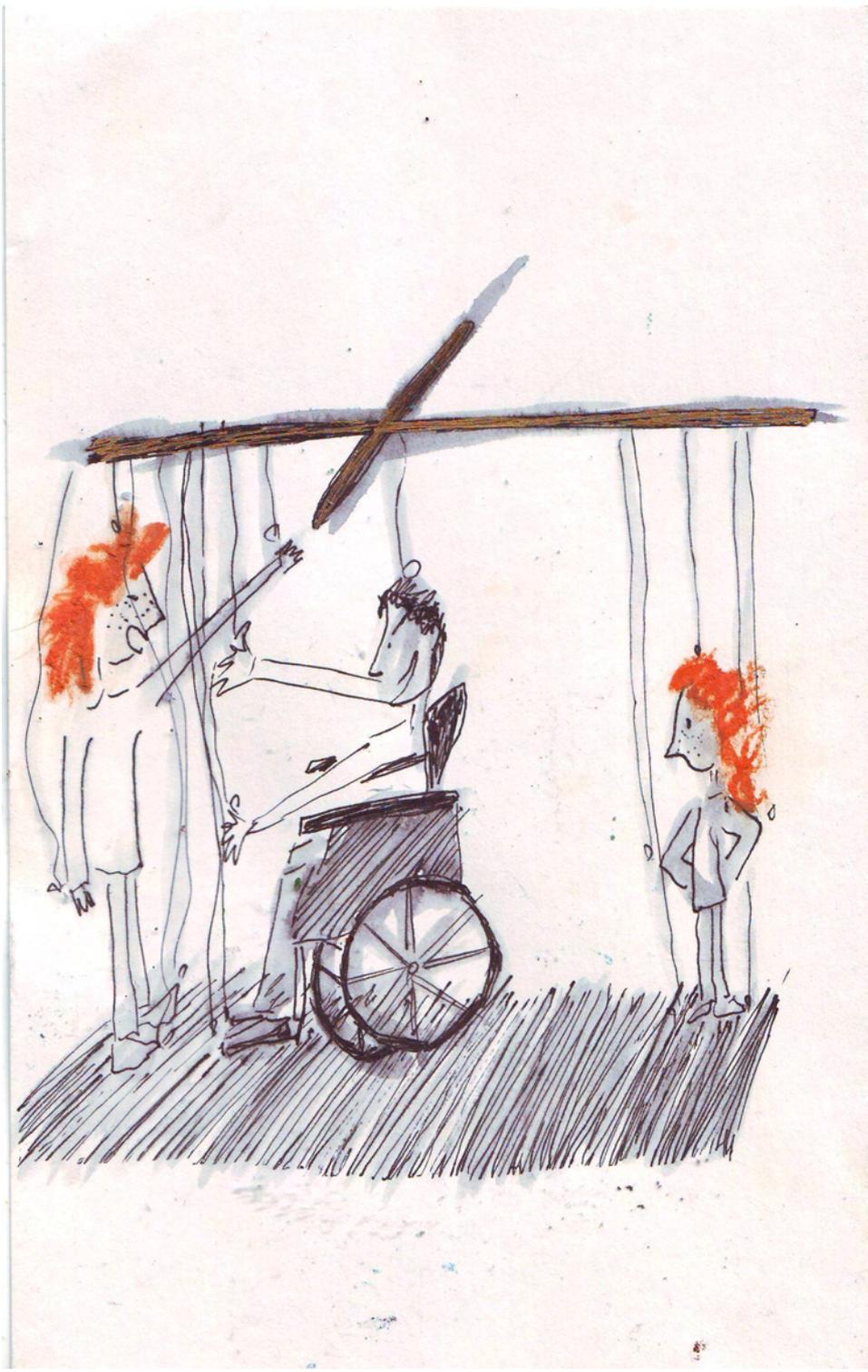
(Rotuladores.)



*Nuestro par de sombras parecen una. Uno de los dos no está presente...*

(Según la lógica de probabilidades -lógica borrosa- de la física actual, cada persona puede estar a la vez viva y muerta. O como dice el poeta: *Nunca te acompaña quien a tu lado va.*)

(Ceras sobre papel verjurado.)

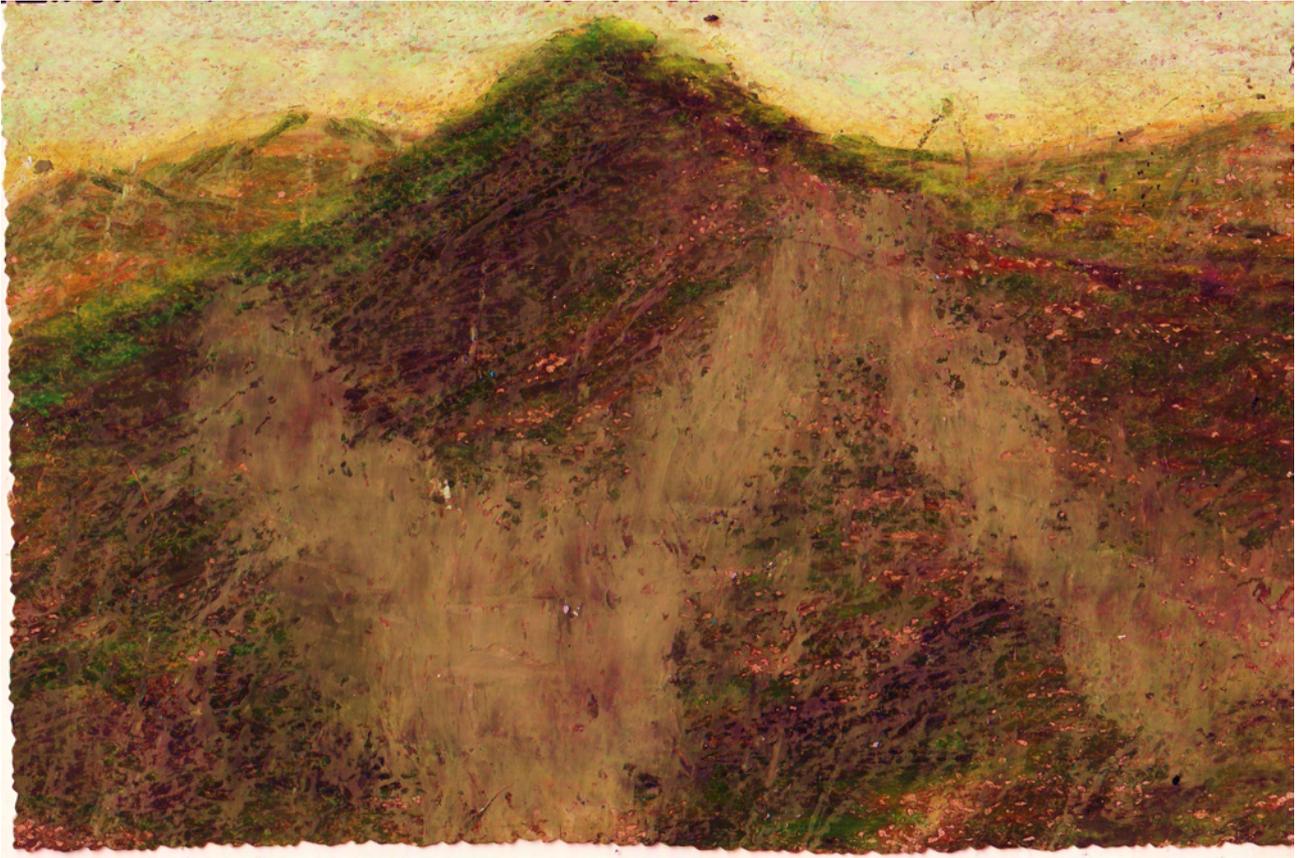


***Todo se virtualiza.***

(Mis dos sobrinos -pelirrojos ambos-, por supuesto, no recuerdan el espanto o la extrañeza de conocerme en silla de ruedas – adviértase que todos somos marionetas....

*El ritual representa un bastardeo del pensamiento consentido a las servidumbres de la vida.*  
( LÉVI-STRAUSS, *El hombre desnudo. Mitológicas IV.*)

(Rotuladores , lápices acuarela y aguada.)



## *Insomnio*

( Viene hacia ti el espíritu de la montaña.  
Mi abuelo materno fue fusilado al final de la guerra civil española por las fuerzas franquistas.  
Se jactó de *ser anarquista.*)

(Ceras sobre papel verjurado.)



*Me ovillo en la tristeza como los gatos...*

(Ceras sobre papel verjurado.)



*... pero echo mucho en falta su alegría para vivir siete vidas.*

(Ceras sobre papel verjurado.)



## *La felicidad es inapreciable, ¿cómo advertir su desgaste?*

(Siempre se habla a solas, con una misma. Pero no es sino en el transcurso de la edad que el ser humano admite hasta qué punto es esto cierto. Hasta qué punto la encantadora música del intercambio sólo es autoengaño. Y la única solución para ese autoengaño, la imaginación, la construcción de una, **otra** ficción. La subsiguiente y legítima expectativa de dar en el blanco, aunque sea a destiempo.

El *blanco*: otro corazón humano que muy probablemente no estará en las mismas coordenadas espacio-temporales que las tuyas.

La comunicación vía Internet es como la firma en blanco de esta carta de desajuste.)

(Rotuladores, lápices acuarela y aguada.)

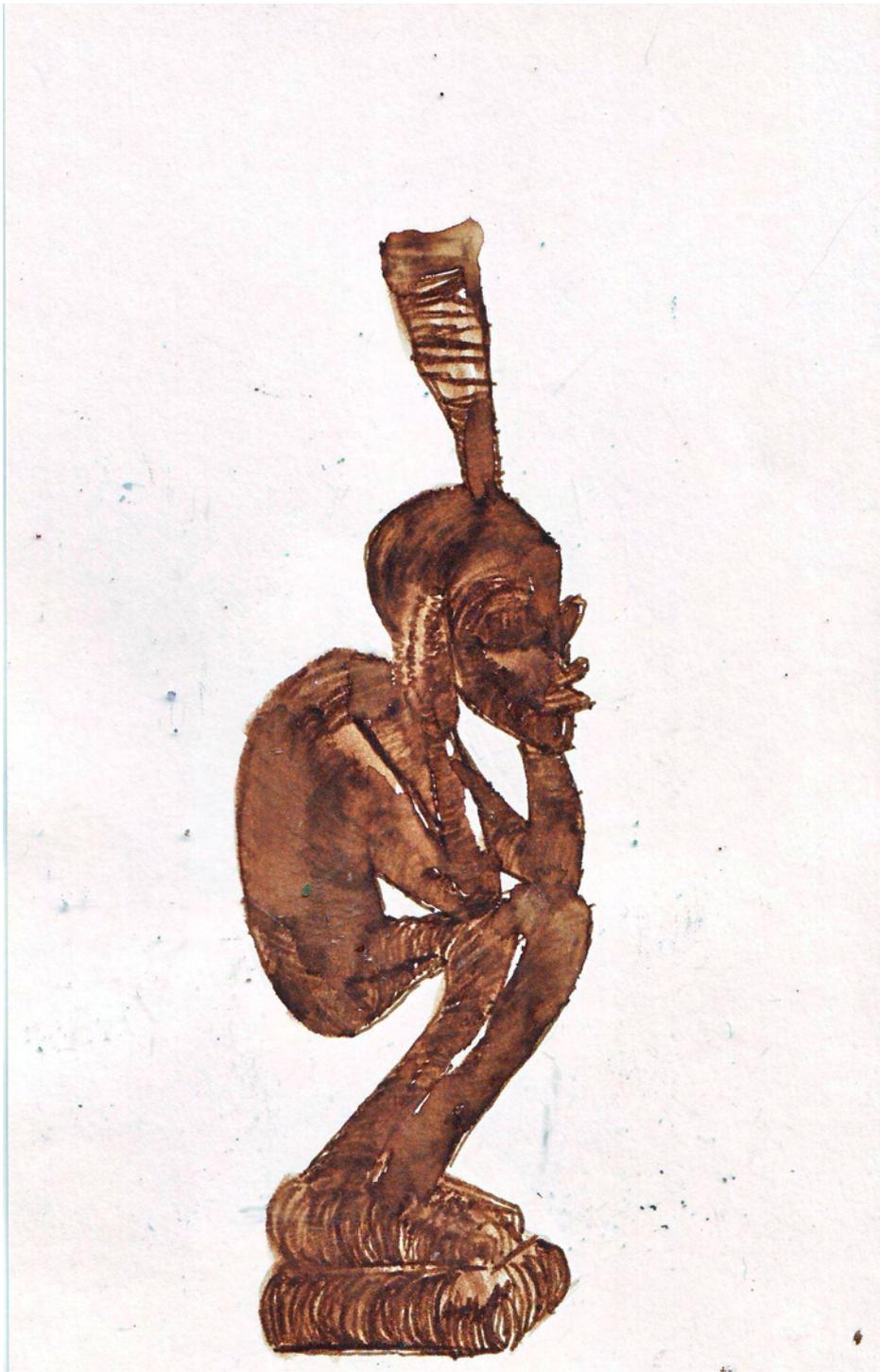


***Verdad es la gravedad del silencio.***

( *Quien calla no otorga, quien calla no dice nada*, así rezaba la leyenda de uno de los emblemas de mi época muda en el hospital, acompañando al dibujo esquemático y vacío de lo que en el lenguaje del cómic se conoce como *bocadillo* -conjunto de emblemas publicados en 1.995 como el libro *Después de un túnel, viene la luz*, CYAN editores; se puede obtener como P.D.F., libro virtual, en esta misma página-web.

Ciertamente, de tan polisémico como es, el silencio nada significa. Muestra sólo el interior de la persona, como una habitación tenuemente iluminada por una luz tamizada y crepuscular.)

(Ceras sobre papel verjurado de color negro.)



### *Pararrayos étnico.*

(Dibujo de la estatuilla de madera que utiliza la tribu de los Mau-mau -Congo belga- para ahuyentar a los forasteros. Una vez que el vigía ha avistado el indeseable como un relámpago en la lejanía, esgrime contra él este amuleto vudú que impide llegar su voz, sus palabras -esto es, el trueno. Y obliga al forastero aún en la lejanía a dar media vuelta, a mudar su desafortunado propósito de visitar a los Mau-mau.)

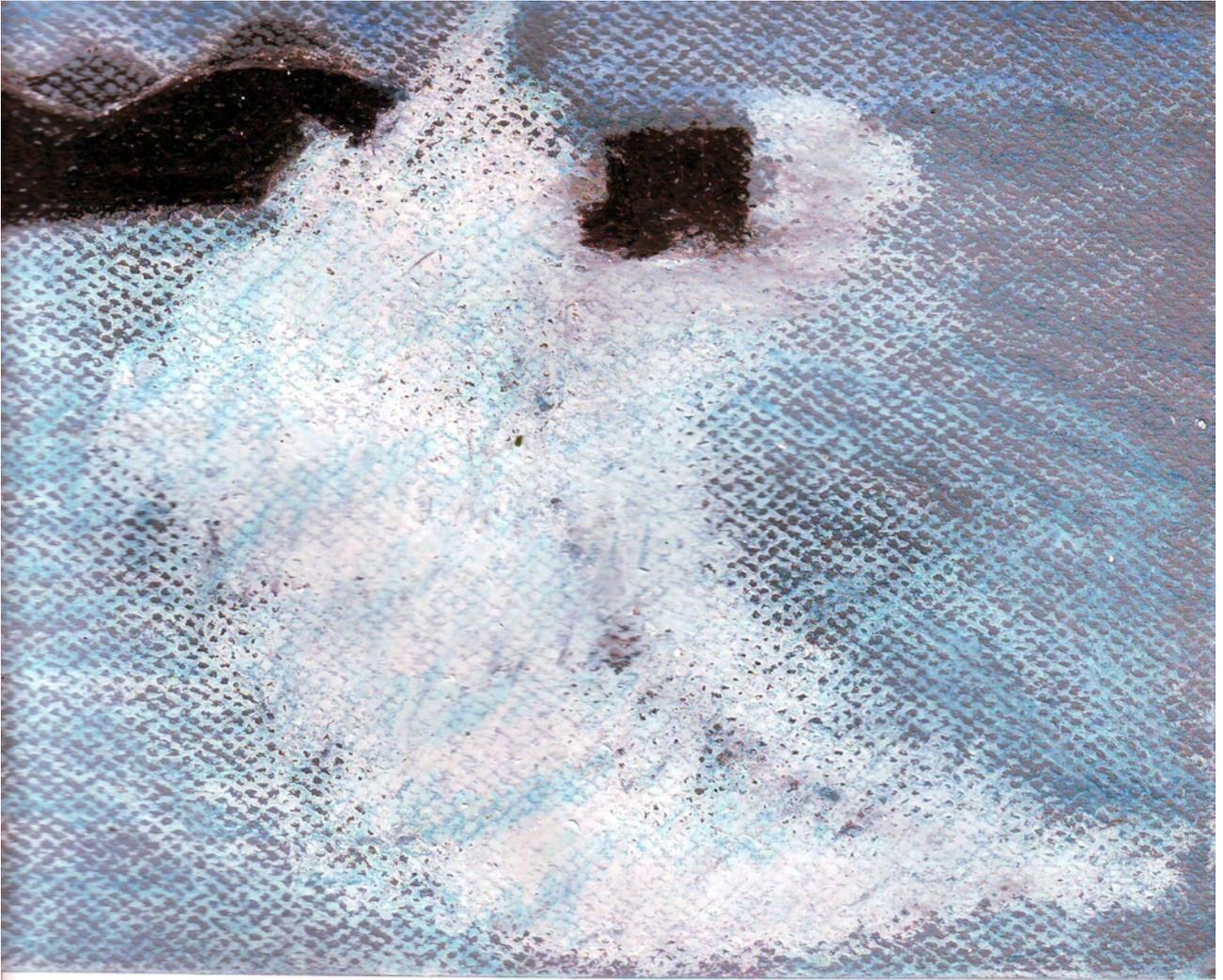
(Rotuladores y aguada.)



*Compasivamente contemplo cómo se afanan estos animalitos. En sueños soy uno más.*

(En sueños y *sólo* en sueños. Mi ardua cotidianeidad desconoce las servidumbres ordinarias de la vida social. Liberada del orden del tiempo, pago ese privilegio con servidumbres *excéntricas* y ya no ordinarias. Pero mis sueños son humanos, demasiado humanos...)

(Ceras sobre papel verjurado .)



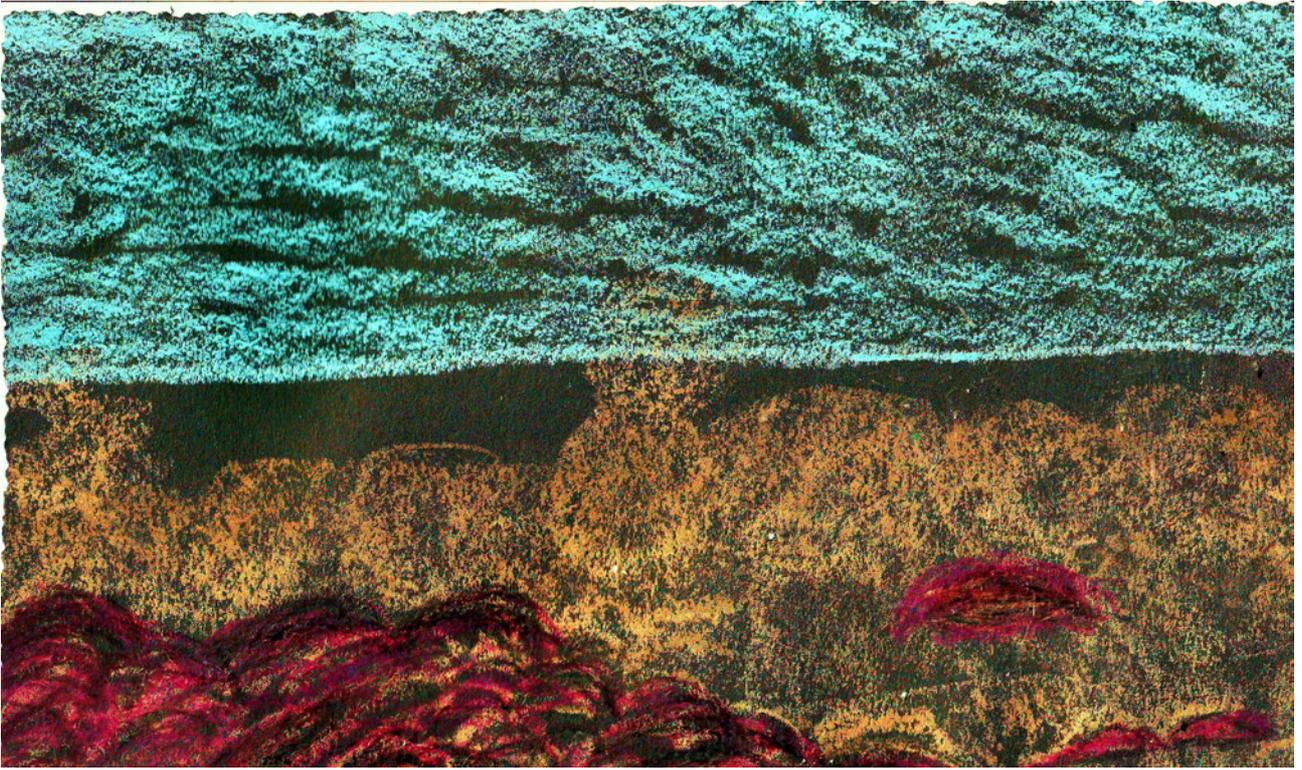
*Mar, el mar de indefinible sonrisa.*

(Tan tierna prenda, el mar bello pero inquietante, turbio, me dejó Esquilo, el poeta y dramaturgo griego del s. V a. de C.

El gran reloj del mar para acoger -que *no* medir- mi vida fuera del orden del tiempo, la vida de la india galante que yo soy.

La íntima tranquilidad es una marea baja... alta... espada dirigida contra la muerte. Hago como que empieza la *parodia*... no veo más que *mi* final.)

(Ceras sobre papel verjurado.)



## *Mar adentro*

(En el mar que llevo dentro de mí, se acumulan restos de naufragios milenarios. Por desgracia es negro. Es decir, su alto índice de salinidad hace imposible tanto la vida animal como la vegetal. Pero, en compensación, lo bendice la gracia divina: las rocas de sus playas son rojizas, conglomerados de piedras preciosas exóticas. Y la espuma que contra ellas choca una y otra vez, polvo de metales nobles. Sólo el cielo es ordinariamente azul, como el de todos los días allí donde sale el sol.)

(Ceras sobre papel verjurado de color negro.)

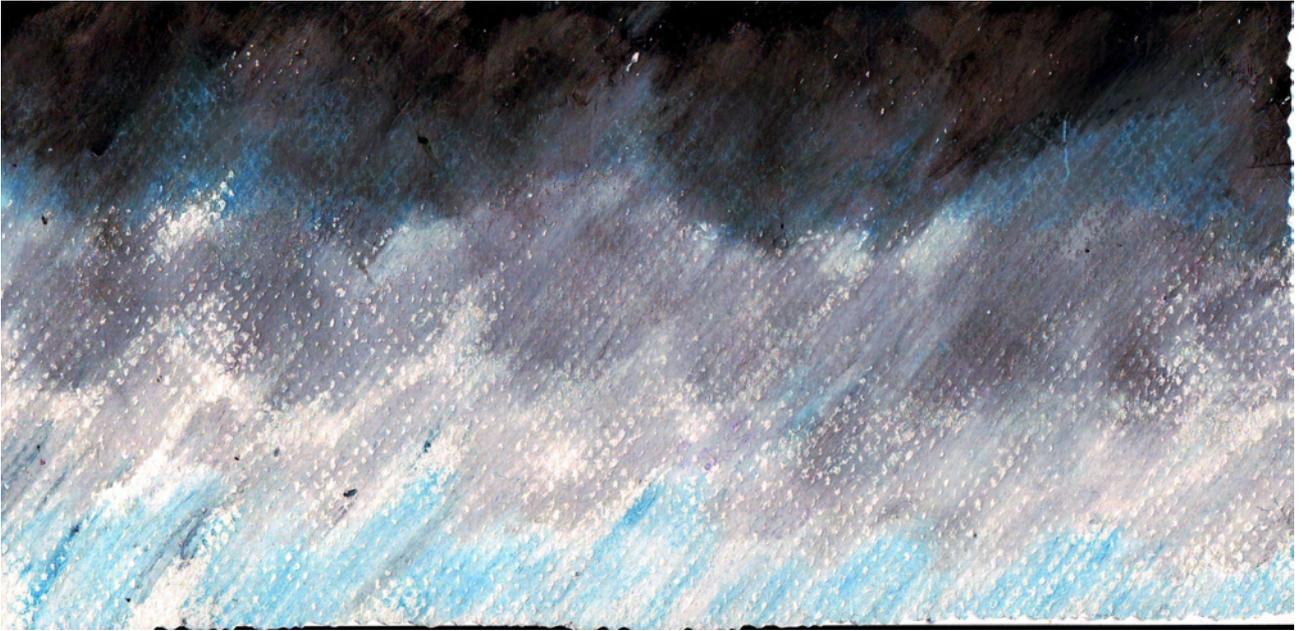


## *Trust in me*

(La gran congoja del amor es su semejanza con las grandes tragedias de la Grecia arcaica, cuyo fatal proceso de demolición preveía ortodoxamente tres partes: 1) Intuición. 2) Catástrofe. 3) Treno.

Las grandes tragedias de la literatura, sin embargo, sirven para dar cohesión: *ilusión épica de los pueblos.*)

(Ceras sobre papel verjurado.)



*Como nubes coléricas bajo cielos de indiferencia absoluta,  
nos hacemos... nos deshacemos...*



## *Extracto de libertad*

(Lo más característico de mi vida. Así como los botes que contienen polvo deshidratado de alimentos para hacer caldo, legendariamente se anuncian como *extracto de carne*.

Así estoy yo siempre preguntándome con gran angustia de mi corazón, que será esa cosa que llaman *felicidad*...)

(Rotuladores.)



## *¿Miedo...? ¿Miedo, de qué...?*

(Cuando voy por la calle, me asusta la soledad. En mi casa, no. Pero cuando salgo a la calle y compruebo que he alcanzado ya la transparencia que para sí quisieran muchos ermitaños, la verdad , es que secretamente... me escandalizo: *¡Cuán hipócrita es esta sociedad que desvía la mirada de la gente que vamos en silla de ruedas... cómo si fuese contagioso el simple encuentro de los ojos de los inválidos... cómo si en mis ojos se advertiese un temporal oceánico ante el cual mejor y más prudente es cerrar herméticamente la casita...)*

(Ceras sobre papel verjurado.)



## *La vida es bodega ardiente*

(*Sin pausa*, habría que añadirle a esta leyenda.

Desde que voy en silla de ruedas, he leído muchísimo sobre etnología y antropología, esperando encontrar en la vida algún afecto humano fresco, imprevisto... *virgen...* tonta de mí, confieso que otra vez querría saborear de nuevo lo inefable, o como dice la célebre y juvenil canción de Lou Reed; *Hey, Honey, Take a walk on the wild side...*

Pero no hay en el mundo ingenuidad más grande que la mía: *El exterior está cerrado*, me advirtió ya en la juventud el filósofo M. Blanchot. Sólo me queda por experimentar el escalofrío del horror: quienes tienen ante sus ojos las verdes praderas que anhelo, son tan indigentes que se devoran los unos a los otros. El mundo civilizado tiene a bien no apetecer verdes praderas Y yo, como siempre, ignoro hacia qué lado se inclina mi corazón.)

(Rotuladores y aguada.)



*Amistad dentro de mí.*

(Es azul mi paz. Desdibujada... turbulenta.  
Aconsejable sólo a quienes les plazca jugar el versátil ritmo de la tristeza.)

(Ceras sobre papel verjurado.)



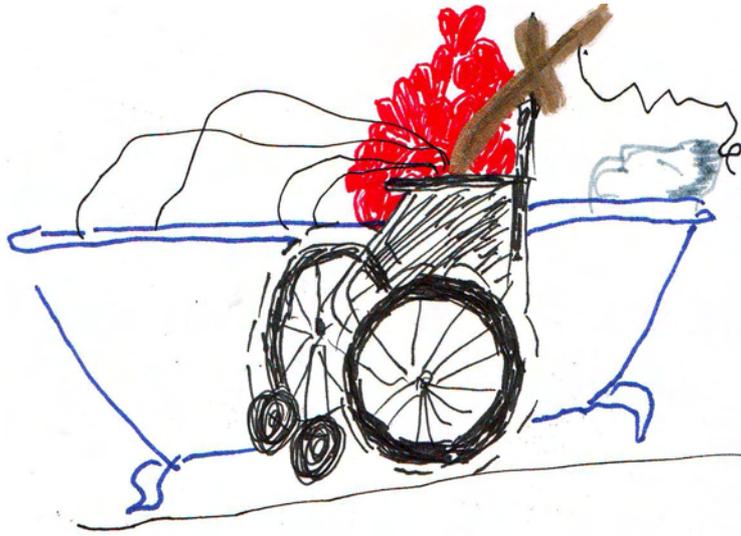
*Fósil eres, en fósil te convertirás...*

(Emblema protípico de esta selección.

Es imposible pasar por la vida sin conmpañero. Creemos que *puede* sernos compañera una persona, hasta que aceptamos radicalmente la soledad.

No sucede entonces que nos depcione un amigo tras otro, sino que lo vemos clara, simple, irremisiblemente: la piedra del camino, ésa misma que nos hace rodar y rodar... es lo más benevolente con nuestra *-mi-* singular espectralidad.)

( Lápiz, tinta y acuarela.)



### *El precio era muy alto...*

(Éste es mi primer dibujo... es muy antiguo... Soy yo, en la bañera. En la silla de ruedas, se amontona el sinfín de corazones que en mis despropósitos se muestran. No es cuestión de mojarlos... y tampoco la cruceta de la marioneta que soy... *El precio era muy alto...* así se titula la película de mi vida.

No es posible fingir que ampliando la conciencia, podremos abandonar de vez en cuando el pensamiento en aras de una inconsciencia idílica, lícita en grado extremo.

No. Saber más conduce sólo a adquirir *más* conciencia. Porque la conciencia -purísima ficción teatral- no puede morir, sólo repetirse *ad infinitum*.

Mi muy negro humor está en la lección estética del dolor, *made in F. Nietzsche: Un chiste es un epigrama a la memoria de un sentimiento muerto*.

¿Y de qué quiero saber yo más y más...? Del enrarecimiento llamado *silencio...* )

(Rotuladores.)

