

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO

FACULTAD DE FILOSOFÍA “SAMUEL RAMOS”

REPORTE ACADÉMICO

TRABAJO DE

TRADUCCIÓN DE TEXTO INGLÉS-ESPAÑOL

“From the Image to the Power of Imaging: Virtual Reality and the 'Originary' Specularity of Embodiment” -

"De la imagen al poder de figuración: Realidad virtual y la especularidad 'originaria' de la corporalización"

de Mark B. N. Hansen

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN FILOSOFÍA

PRESENTA

SAID ANTONIO SOBERANES BENÍTEZ

ASESOR

RAÚL GARCÉS NOBLECÍA

MORELIA MICH, MAYO DE 2008

ÍNDICE

Introducción	3
Capítulo I: Acercamiento preliminar	5
Capítulo II: Descripción básica del texto	
17 Capítulo III: Traducción: De la imagen al poder de figuración: Realidad virtual y la especularidad 'originaria' de la corporalización	26
Bibliografía - Videografía - Webografía	73
Apéndice: Texto traducido: From the Image to the Power of Imaging: Virtual Reality and the 'Originary' Specularity of Embodiment	76

INTRODUCCIÓN

Elegí para titularme, la traducción de un texto contemporáneo de filosofía en la modalidad de reporte académico. A continuación presentamos una versión en español del texto "From the Image to the Power of Imaging: Virtual Reality and the 'Originary' Specularity of Embodiment", mismo que sirve de Introducción para el último libro de Mark B. N. Hansen (Hansen, Mark B. N., *Bodies in Code*, Routledge, New York, 2006); donde, al menos a nuestro parecer, se desarrollan ciertas cuestiones y un boceto de respuesta a éstas que pueden servir como guía para la comprensión de las relaciones físico-digitales.

En el primer capítulo se explica la manera como llegué al tema de lo digital y sus relaciones con el concepto de cuerpo; el segundo capítulo es un resumen del texto traducido para facilitar su comprensión; en el tercer capítulo está ofertada la traducción como tal. Debo señalar desde ahora que hay tres llamadas a imagen dentro del texto, dichas imágenes no fueron incluidas dentro de la traducción ya que el problema de la resolución de las imágenes en red de dichas obras fue insuperable, o al menos, no ha sido superable al momento. Sin embargo, se agregan las imágenes en su versión original, más adelante. El cuarto capítulo da cuenta de los problemas más discutibles, a la vista de quien escribe, dentro de la traducción; así como da razón de ellos, también da razón de las soluciones elegidas y de sus respectivas explicaciones por las que fueron elegidas. Finalmente, se agrega, como apéndice, el texto en su idioma original, donde, también se

encontrarán las imágenes que se mencionan en el texto. Pese a que de igual forma, pueda verse un déficit de resolución en estas imágenes, comparando ambas opciones (o mantener los originales, en una fotocopia, o descargarlos de internet, en la resolución que se encontrasen), el mantener las imágenes en su versión original seguía pareciendo una mejor opción para una apreciación correcta. Se incluyen, sin embargo, links a videos online para los trabajos de Monika Fleischmann y Wolfgang Strauss.

Ruego, de igual manera, se disculpe la prestación de cambiar la forma de enumeración del autor, pero a causa de problemas con el procesador de texto utilizado, resultó imposible realizarlo de otra manera.

Agradezco aquí a la diversidad de personas que hicieron viable y habitable este pequeño proyecto.

CAPÍTULO I:

Acercamiento preliminar

Cada generación se enfrenta con ciertas novedades que las generaciones anteriores jamás pudieron siquiera imaginarse; así, por ejemplo, las generaciones que se encontraron desde su juventud con el invento televisivo se enfrentaron con experiencias comunicativas impensables por sus padres y, paulatinamente, comenzaron a adoptar éstas e incluirlas en su cotidianeidad. Del mismo modo, las actuales generaciones (digamos, sin precisión, las nacidas en las dos últimas décadas del siglo XX) se han encontrado enfrentadas a otras experiencias comunicativas, pero además, a algo mucho mayor, algo para lo que requerimos reflexionar un poco más antes de dar razón de él, digamos como una respuesta preliminar y simple que la realidad se desdobla ante ellos y ya no pueden mantener sus perspectivas, respecto a lo que el mundo significa, idénticas a las de sus antecesores. Si esta respuesta preliminar es justa, estamos hablando de una transformación radical dentro de la tradición de pensamiento occidental.

Imaginémonos tres hermanos; en el presente, el más pequeño decide buscar a un amigo en domingo, ya no tiene que buscarlo físicamente en su casa, ni siquiera tiene que llamarle por teléfono, simplemente envía un mensaje de texto con un lenguaje que para las generaciones anteriores resulta casi ilegible: “q px? un t3n15?”. Transformaciones lingüísticas radicales que tardaban siglos, ahora se nos presentan en menos de veinte

años. Después, al acordar la hora de juego (porque el mensaje propone participar en un juego), ambos infantes encienden sus consolas y comienzan a practicar tenis, toman el gadget correspondiente y lo adicionan al control de la consola; vía internet se encuentran virtualmente en un campo de tenis también virtual, la siguiente media hora la dedican a golpear una pelota virtual con un bastón que vibra cada vez que hipotéticamente tienen contacto con dicha pelota. La socialización, porque no habría forma de negar que este encuentro virtual con otro individuo es un modo de socialización, dejó de requerir cortas distancias o largos tiempos, la latencia de la comunicación remota es cada vez menor, por lo que esta socialización sucede casi en “tiempo real”.

Ante esta expresión novedosa del lenguaje y la socialización, las antiguas generaciones han tenido abiertamente dos recriminaciones: que el lenguaje como una forma de simbolización, lo es gracias a su riqueza y variedad (Sartori contra el *homo videns*), cosas que estas nuevas formas carecen totalmente; y que éstas formas de socialización son insalubrenmente sedentarias y alienantes. Discutiremos éstas críticas más tarde, junto con otros problemas que encontraremos.

Una adolescente, mientras su hermano juega en su consola, se conecta a internet y descarga en su computadora la música de un grupo de rock popular, después abre un programa de mezcla y crea una pieza musical donde se manipula el ritmo, el tono y el volumen de las canciones del mencionado grupo de rock. Después, lo sube a la red a través de su página *myspace* para que todo el mundo pueda escuchar su nueva creación. La pregunta de algunos es si esto es una „nueva creación’, ¿acaso no sería un plagio evidente? Otra pregunta a responder.

El tercer hermano diseña en su computadora una imagen partiendo de una fotografía, no realiza específicamente retoques en la fotografía, aunque también podría realizarlo, lo que hace es expresamente transformar una imagen de la realidad para crear algo que no existe. La concepción fotográfica de la posesión y eternalización de un instante de la realidad ahora se transforma y la concepción del arte como mimesis creadora retoma fuerza en la definición de fotografía. Estamos inventando. ¿Se pierde en esto la actitud descriptiva ante la realidad? Es otra pregunta que en seguida discutiremos.

Estas nuevas prácticas nos han abierto más de un problema; nuestra forma de enfocarnos en ellos no será enfrentarlos negando rotundamente su veracidad, sino que trataremos de discutir por qué son, de hecho, un problema.

El primer problema es absurdo si se ve tan extremo como está expresado justo atrás: ni el lenguaje escrito-hablado es el único, por lo que una reducción extrema dentro de este no implica, por nada, la desaparición total de algo denominado un lenguaje; ni lo que tenemos ante nosotros es una destrucción brutal de su variedad y riqueza. Sin embargo, hay algo de verdad en este problema.

Las generaciones del cambio de siglo han aprendido y crecido a través de una educación audiovisual que los a llevado a construir aceleradamente lenguajes visuales mucho más complejos, reduciendo en consecuencia su interés en desarrollar el lenguaje escrito-hablado para expresar solamente lo básico. Pese a que en la denominada Web 2.0 existen posibilidades de participar en la redacción y producción de memoria escrita, esta misma les permite apoyar todas estas palabras en imágenes; el lenguaje escrito ha sido reducido como dirían algunos y, en el caso de las palabras extrañas que vimos (t3n15 para tenis),

afectado directamente sobre sus gráficas para lograr una forma visualmente más estilizada. Lo que está sucediendo en el mundo del lenguaje escrito es que este se está convirtiendo en una imagen más dentro del mundo, en favor de este cambio habrá que decir que no es la cultura dominante la que está produciendo estos cambios, sino que estos provienen de un ambiente joven que concibe a las imágenes como objetos que hay que crear y no como hechos inmediatos de la realidad.

El problema de la adolescente es mucho más peligroso de discutir, se trata de un peliagudo asunto económico, cultural y político¹. Analicemoslo poco a poco: un autor crea una pieza musical, ésta es tomada por un escucha y recortada en alguna de sus partes, el nuevo manipulador de la pieza puede tomar 3 segundos de la canción, un sampler, y usarla como base musical de una nueva pieza, además puede extenderla para que la sección dure 10 segundos o reducirlo y que sólo dure 0.15 segundos; como sea, el escucha continúa realizando una nueva pieza musical y para ello toma otras piezas más. Luego, toma el resultado de sus mezclas, y lo sube a internet, alguien más, toma su pieza y la modifica. ¿Qué acaba de suceder? ¿Realmente estamos hablando de un estraperlo? La respuesta más usual dada por la ley es sí, ya que los derechos de autor sobre el objeto afectado son totales; afectan a toda la obra y a todo uso sobre ella. La respuesta cada vez más admitida es no, la creación es conciente de toda la tradición que trae consigo, es más muestra ante todo el mundo los contenidos que esta tradición tiene.

¹Repetimos aquí el argumento del documental „*Good Copy Bad Copy*’ de Andreas Johnsen, Ralf Christensen y Henrik Moltke, 2007, en la red: <http://video.google.com/videoplay?docid=-4323661317653995812> (Última visita: 24/04/08)

Lo que esta adolescente acaba de hacer es llamado, positiva y negativamente, un sabotaje cultural²; acaba de utilizar los medios de comunicación para golpear los motores básicos de la cultura dominante: el arte. ¿Qué consecuencias tiene este sabotaje cultural? La postura podría variar ampliamente según el lector, es por eso que, pese a que el tema es rico y aún no estudiado en algunas secciones, evitaremos continuarlo. Quizá sea el tema para otra investigación.

El último problema y el segundo problema irán de la mano en algún momento, por eso decidí comentarlos conjuntamente. El último problema es sobre el arte, sobre el papel que el arte y la fotografía tienen sobre la realidad. Así como Aristóteles lo señaló en *La Poética*³, son las acciones las que son imitadas en el arte, en ellas es donde el autor puede explicar y representar aquello que observa en su realidad. No se representan hechos, sino se imitan las relaciones entre éstos. Cuando la fotografía tenía como meta la representación de un instante de la realidad, estaba más cerca de la sociología que del arte; cuando lo que se expresa es una relación, es una acción mutable, entonces la fotografía acaba de retornar al arte. Justo ahora, el arte funciona como una práctica mucho más activa, tanto en la chica que manipula su música como en el joven que manipula su fotografía como en el caso del joven que juega videojuegos, tanto en las prácticas artísticas de la Web 2.0 como en las nuevas fórmulas del arte digital interactivo, con lo que se juega es con la acción del artista, porque el artista es el espectador también.

² Corriente cyber-cultural que propone la libre manipulación cultural fuera de cualquier tipo de exigencias económicas, políticas o sociales. Para más información sobre sabotaje cultural: Cfr. Pasquinelli, Matteo, *The Ideology of Free Culture and the Grammar of Sabotage*, <http://www.rekombinant.org/docs/Ideology-of-Free-Culture.pdf> así como el pequeño „manual de uso’ de la página Rizomas: <http://rizomas.blogspot.com/2007/11/sabotaje-cultural-manual-de-uso.html> (U.V: 25/04/08).

Tocamos el tema importante para nosotros, los medios de socialización actuales implican el uso de ciertos sistemas de entretenimiento interactivo. Claramente, la interacción no es exclusiva entre el usuario y la máquina, sino entre usuarios que física o remotamente se encuentren en la interfaz de juego. Lo que el jugador está encontrando actualmente es que él construye una historia, en algunos casos, sus acciones afectan de manera radical al resultado de esta. Y la pregunta que finalmente aparece fue la que logró transportarnos por este camino: estas relaciones artísticas, estas estructuras centradas en una mínima interacción física y una máxima interacción mental, ¿no estarán provocando la eliminación paulatina, pero ineludible, del cuerpo?

Existe un mundo de problemas, de preguntas, de discusiones, que las nuevas tecnologías han puesto en la balanza de las necesidades, algunas ya habían incluso sido puestas en el destino inexorable de la muerte (la muerte del arte ha sido siempre una jugarreta en la boca de todo autor de estética); ahora todos los temas deben ser releídos.

El ejercicio que se ofrece a continuación tiene dos metas: la primera es la de lograr comprender e introducir desde una perspectiva mucho más positiva, menos fatalista o transformista que las que se aprecian en la actualidad, el tema de las nuevas tecnologías en su relación con, en este caso, un concepto tan confuso como es el del cuerpo; y la segunda, desarrollar una habilidad para las labores de traducción, ya que es un campo de trabajo interminable que busca desarrollar no solamente la comprensión mayor sobre un texto, por parte de individuos que desconocen el idioma original, sino extender las

³Cfr. Aristóteles, *La Poética*, Editores mexicanos unidos, México, 1996, p. 133

capacidades expresivas del lenguaje de destino en el proceso de intentar lo que es a todas luces una verdad, es imposible lograr una traducción perfectamente equivalente; sin embargo, cada traducción es un nuevo intento de lograr dicha idealidad; en cada nuevo intento, el lenguaje se ve beneficiado y se expande para tratar de lograr expresar algo que antaño no podía.

Cuando antaño se discutía el tema del cuerpo, se hacía con opiniones encontradas, que sin embargo se incluían para reducir a la segunda a un lugar de denigración: Por un lado era El Cuerpo de Cristo que se hacía presente, por el otro era el monstruo que nos había dejado Dios para probarnos⁴ (la anecdótica imaginación de Orígenes⁵ sobre la afirmación de vivir eunuco nos habla de ello); era un camino para alcanzar la perfección, entre el animal y el alma⁶; era el objeto del castigo para producir la culpa sobre el sujeto, los diferentes libros sobre el tema que Foucault⁷ produjo nos podrían hablar de dicha actitud. Sin lugar a dudas, el siglo XX tuvo como punto de referencia esa revolución que el cuerpo comenzó a realizar en la cultura occidental. Desde el siglo XIX, con el multireferido trabajo de Nietzsche, donde su vitalismo tomaba como principal motor los

⁴Cfr. El cuerpo, la Iglesia y lo sagrado de Jacques Gélis en Corbin, Alain. Jean-Jacques Courtine (Dir.), *Historia del Cuerpo*, Taurus, Colombia, 2005, pp. 27-111 (Como dato interesante, esta completa investigación sobre la historia del cuerpo comienza con las reflexiones de la Contrarreforma).

⁵Cfr. Gilson, Etienne, *La filosofía en la Edad Media*, Gredos, España, 1999, pp. 54-59

⁶ Cfr. López Farjeat, Luis Xavier, *Filosofía Árabe Islámica*, Cruzó, México, 2007, pp. 140-148

⁷Cfr. Foucault, Michel, *El poder psiquiátrico*, FCE, Argentina, 2003, la sinápsis del cuerpo y el poder comentada en la clase del 21 de noviembre, pp. 59-60, la clase de 5 de diciembre, donde se explica los usos del poder sobre el cuerpo del enfermo, pp. 129-132. Foucault, Michel, *Vigilar y Castigar*, Siglo XXI, México, 2004, que reflexiona con más profundidad sobre los temas tratados en el curso del colegio de Francia que acabamos de citar. Foucault, Michel, *Defender la Sociedad*, FCE, Argentina, 2002, como conclusión del curso aparecen los conceptos de Biopoder y Biopolítica en la clase del 17 de Marzo, pp. 222, 229-231. Foucault, Michel, *Historia de la Sexualidad Vol. I*, Siglo XXI, México, 2002, todo el libro es una reflexión sobre biopolítica y biopoder, pero el último capítulo es explícito en su investigación, pp. 163-194.

problemas del cuerpo, pensemos por ejemplo en las imponentes palabras de que “la filosofía no ha sido hasta ahora, en general, más que una interpretación del cuerpo y *una mala comprensión del cuerpo*”⁸ o la frase a la que tendría que agradecer mi atención en el tema del cuerpo “hacerse cuerpo con el saber”⁹; o con los trabajos freudianos sobre las enfermedades físicas que tenían su razón de ser en la psiqué y las expresiones fisiológicas de algo que antes parecía exclusivamente mental; se abre el ambiente propicio para que los filósofos del siguiente siglo comenzaran a hablar del cuerpo sin tanta presión. Podemos comprender que las reflexiones de Husserl¹⁰ y después de Merleau-Ponty¹¹, tan higiénicas, tan poco tendenciosas, lograron que el cuerpo se observase ya no como un asistente de la humanidad para aprehender el mundo, sino como la humanidad aprehendiéndolo.

Es distinto entender que el cuerpo ayuda al sujeto como un objeto extra al que está agregado, y pensar que este objeto es tan inseparable que bien podríamos hablar de que es el sujeto en sí mismo, retomamos a Nietzsche: “cuerpo soy yo, íntegramente, y ninguna otra cosa”¹². El papel que retoma el cuerpo considerándolo como un punto cero de orientación, como la explícita razón por la que conocemos no sólo cosas externas que

⁸ Nietzsche, Friedrich, *Gaya Scienza*, Monte Ávila, Venezuela, 1992, p. 3

⁹ Ibidem. P. 36

¹⁰ Cfr. Edmund Husserl, *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. Libro Segundo: Estudios sobre fenomenología de la constitución*; UNAM / Fondo de Cultura Económica, México, 2005, Para el cuerpo físico p. 59, para el cuerpo vivo pp. 127: “el sujeto inherente al alma, donde el alma está constituida como una realidad enlazada con la realidad del cuerpo o entretejida en ella.”

¹¹ Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción*, FCE, México, 1957

¹² Nietzsche, Friedrich, *Así habló Zaratustra*, Alianza, México, 1989, p. 60

habitan el mundo físico, sino cosas tan variadas como podría ser mi propia voluntad (que conozco inicialmente por su capacidad para mover el cuerpo de forma inmediata) o la mismísima afirmación de la otredad, es increíblemente abierto.

Cuando la revolución femenina entra en acción y comienza a cuestionarse sobre las afirmaciones patriarcales a las que habían estado amarradas, la principal cuestión va sobre el cuerpo sexuado y su afección sobre la construcción de un género. Se comenzó así a hablar de géneros inusuales, que por fin liberaban al cuerpo de esas reprimendas sociales que le evitaban expresarse.

No es un error que en este siglo nos encontremos con el nacimiento de formas artísticas antes inexistentes como el performance, Isadora Duncan no es un fenómeno aislado en el siglo XX, la transformación de la danza obliga a repensar el cuerpo como una fuente de expresión, no como un mecanismo de representación; John Cage traería el performance a la música y pondría al espectador a realizar la más grande obra, con sus sonidos corporales, en el 4'33"; Readymades y Bauhaus harían algo muy parecido en el mundo de la plástica.

Todo listo para que las nuevas tecnologías pusieran al cuerpo en peligro de volver a caer a esas limitadas afirmaciones que precedieron al siglo XX, los computólogos comienzan a investigar la inteligencia artificial y prestan un interés, si no nulo, sí reduccionista, como podemos ver en el pequeño libro introductor a la IA de Roman Ikonikoff¹³, donde la inteligencia a un nivel físico o biológico se reduce a un capítulo sobre la biología cerebral; o en lo que el respetado investigador Roger Penrose le concede al tema

¹³ Ikonikoff, Roman, *La conciencia y la máquina*, Galaxia Gutemberg, Barcelona, 1999

fisiológico como un problema de materia y energía¹⁴; ante estas posturas, un conjunto de autores comenzaron a ver con malos ojos la ingeniería corporal denominándola como fallida, incompleta; simplemente cito la frase con la que comienza el libro *El cuerpo transformado*: “quizá nunca en la historia el cuerpo humano fue percibido con tanto desdén como ahora”¹⁵. En vista de ello, muchos intelectuales han inventado un ser ambiguo que denominan cyborg. Cyborg es un acrónimo de Cybernetic Organism, y se refiere a un organismo que tiene algún tipo de estructura mecánica o cibernética a través del cual se desarrolla; decimos ambiguo pues las posturas a su alrededor han sido incluso contrarias: Hay quien ha defendido la idea del cyborg como animales de política ficción, provenientes de ciertas rupturas limítrofes, como unidad entre la animalidad, la socialización, el género y la tecnología, como un mito de identidad política¹⁶; mientras que otros, basándose en los trabajos de Kevin Warwick, afirman que un cyborg es un organismo que adaptándose a su naturaleza de ‘protésico’ (dígase, que requiere prótesis), ha logrado construirse una fortaleza que superará esta necesidad de asistencia técnica (porque él mismo será, por sí, técnico)¹⁷.

No venderemos trama, pero sólo quisiera reflexionar sobre la afirmación de que a culpa de nuestras limitaciones corporales, de esa necesidad inventiva, somos un cuerpo

¹⁴ Cfr. Penrose, Roger, *La nueva mente del Emperador*, FCE, México, 2002, pp. 264-269

¹⁵ Yehya, Naief, *El cuerpo transformado*, Paidós, México, 2001, p. 23

¹⁶ Cfr. Haraway, Donna, *Ciencia, cyborgs y mujeres*, Cátedra. España, 1991, particularmente el ‘Manifiesto para Cyborgs’ pp. 251-311

¹⁷ Cfr. Halacy, D.S., *Cyborg: Evolution of the Superman*, Harper and Row, New York, 1965. Así también Cfr. Yehya, Naief, *Op. Cit.*

deficiente: las discusiones sobre la técnica han llevado a más de un filósofo a la afirmación más problemática para los que no quieren concebir a la técnica como necesaria: desde que concebimos al hombre, tenemos una concepción de lo técnico¹⁸. El hombre requiere de ciertas prótesis, prótesis técnicas, para funcionar. La afirmación de que el hombre puede llegar a dejar de ser protésico por medio de, guardaremos un segundo de silencio dramático, la técnica, resulta redundante sobre sí mismo. Si admitimos la afirmación de que el hombre y la cibernética necesitarán uno del otro, que el hombre y la técnica se unirán para hacer un ser nuevo, tendremos que decir que ese ser nació en el momento en el que el hombre nació (porque el hombre y la técnica tienen un origen compartido). El concepto de Cyborg es, a todas luces, innecesario. Sin embargo, esto es material para otra investigación, que aquí, pese a que se roza incesantemente, no es el tema fundamental.

Por el otro lado, la traducción es un ejercicio lingüístico que implica todo un reto racional: ya que no se trata de traducir con exactitud lo que está escrito ahí, sino de traducir con exactitud lo que se quiere decir ahí, el trabajo de traducción no es un trabajo que se pueda aprender correctamente solo conociendo un idioma, también implica tener

¹⁸Cfr. Brinkmann, Donald, *El hombre y la Técnica*, La Reja, Buenos Aires, 1963, donde si bien se concibe a lo técnico como autónomo y dominante desde el comienzo de la „Edad Moderna’, no se discute que, antaño, la técnica se encontraba integrada a la ciencia natural (la técnica, dice Brinkmann, es ciencia natural aplicada). Cfr. Levy, Pierre, *Lo virtual*, Paidós, España, 1998, principalmente el capítulo cinco (pp. 67-74), donde se parte de que la técnica es una forma de virtualización y no solo se encuentran ligada a lo humano sino que es una de las virtualizaciones que han creado lo humano. Cfr. Hansen, Mark B. N, *Bodies in code*, Routledge, New York, 2006, justamente en la introducción y en el Capítulo I el autor se refiere a 3 unidades en la constitución humana como son la ontogénesis, la filogénesis y la tecnogénesis. Además, hablando de la realidad mixta como condición mínima de experiencia, comenta: “Let us say that mixed reality appears from the moment that tools first delocalized and distributed human sensation (...) (Following paleontologist Andre Leroi-Gourhan, this would mean from the “origin” of the human.)” p. 9. En este trabajo, se puede encontrar la traducción en la p. 35. Incluso, Cfr. Heidegger, Martin, *El problema de la técnica*, ya que pese a que distingue entre técnica moderna y técnica antigua, afirma que en el fondo ambas tienen como fundamento el sacar de lo oculto según las cuatro modalidades del ocasionar.

un cierto conocimiento cultural equivalente al del autor que vamos a traducir, y no me refiero a tener la memoria de Shakespeare, sino a tener un bagaje cultural que nos pueda ayudar a comprender con claridad al autor, tanto textual como en sus expresiones implícitas. No podría concebir una traducción de Shakespeare de alguien que no supiera siquiera quien es Sir Thopas (y su relación con Shakespeare) o desconociese que el autor jamás escribió una letra de sus obras.

Así, la labor de traducción trata de hacer un poco de teatro, el traductor tiene que escribir un nuevo texto en nombre de un individuo diferente a él y debe decir en éste lo que ese individuo quiso decir en un texto totalmente propio; pensemos que esta afirmación contiene ciertas influencias deleucianas: la traducción requiere necesariamente de una práctica teatral; no estoy tratando de expresar un universal, no estoy tratando de mostrarle a usted, lector querido, justamente aquello que el autor creó singularmente en un momento histórico-social dado. Trato de jugar con la experiencia que este autor me ofreció y entregarla como si yo fuera él; quiero darles un concepto reformulado de un idioma (de una tradición lingüística) a otro(a). Quiero desnudar, para los que no tienen conciencia de esto, a la idea como un personaje conceptual. Diferentes actores la interpretan (el autor en su idioma y como parte misma de él; el traductor en su idioma y como parte misma de un ser distinto a él, sin que él deje de ser él) y diferentes espectadores la disfrutan de forma diferente. Traducción teatral, no literal.

No es, a mi parecer, un trabajo sencillo que se pueda hacer rápidamente, inclusive, debería realizarse con muchísima calma y reflexión. En el texto que se presenta a continuación, tratamos justamente de demostrar que tales virtudes son benéficas.

CAPÍTULO II:

Descripción rápida del texto

Explicaremos a continuación, de forma breve, el texto que a continuación se traduce, de esta manera, el lector podrá llegar al texto con una idea general del tema y podrá prestar más atención a las labores de traducción que en el texto se realizaron. Así, comenzaremos con la pequeña descripción.

* El autor

Mark Hansen, doctor en filosofía por la Universidad de California, es profesor en la Universidad de Chicago desde 2005, trabaja en la investigación de artes visuales, literatura inglesa, cine y estudios de medios, filosofía, problemas científicos, particularmente sobre neurociencia cognitiva.

Su trabajo, descrito por él mismo, se ha referido a la significación experiencial de la revolución computacional, donde explora la exteriorización tecnológica que a caracterizado a la humanidad como forma de vida, prestando particular atención el rol clave que la literatura y las artes visuales han jugado en la adaptación cultural a la tecnología, en el avance de la revolución industrial a la revolución digital¹⁹. Su trabajo de

¹⁹ <http://english.uchicago.edu/graduate/amer/m-hansen.html> (U.V: 28-04-08)

enseñanza gira en torno al problema de la tecnicidad humana desde un punto de vista teórico.

El libro que nos compete en esta traducción se encuentra precedido de un texto denominado *New Philosophy for new media*, tanto en este como en aquel se trata de dar respuesta a una pregunta que a través de todo el trabajo de Mark Hansen se puede apreciar: ¿Qué es lo que sobresale cuando los teóricos literarios y culturales prestan atención a las nuevas tecnologías? La respuesta que dará Hansen, en resumen, será la experiencia.

Tratando de evitar la formalización de la teoría sobre nuevas tecnologías, busca experimentar la teoría y el significado técnico de la revolución digital a través de los trabajos de artistas visual digitales, arquitectos y escritores.

* Antecedentes del texto

Como hemos comentado, este texto proviene del citado libro de Mark Hansen, *Bodies in code*²⁰; originalmente, Hansen proyectó este libro para ser el tomo intermedio de una trilogía dedicada al estudio de los nuevos medios de comunicación como una fase contemporánea de la tecnogénesis humana. Se encontraba entre el ya escrito *New Philosophy for New Media*, donde se expresaba la necesidad de pensar la producción de imágenes a través de una conformación corporal; y un hipotético, *The Politics of*

²⁰ Hansen, Mark B. N, *Bodies in Code*, Routledge, New York, 2006

Presencing, donde supuestamente se colocaría a los nuevos medios como una fuente de la contaminación técnica de la conciencia corporal temporal.

Bodies in Code pretende mostrar como la propuesta de una indiferencia fundamental entre el cuerpo y el mundo (Siguiendo las posturas de Merleau-Ponty), requiere de una técnica; porque el ser humano es esencialmente un ser distribuido sobre interfaces sensoriales no mezcladas con el mundo, caracterizándose por una cierta brecha.

El texto propone una primera sección teórica donde se describa la propuesta de Hansen de relacionar el concepto MerleauPontiano de cuerpo con sus propuestas del cuerpo como un eje en esta nueva sección de la tecnogénesis; seguido de una sección donde se ejemplifica a través del trabajo de algunos artistas digitales.

La introducción, como una buena introducción debe ser, explica el proyecto del libro de forma relativamente clara, para poder introducir a sus lectores en el problema que se trata. Esta es la razón por la que decidimos traducir esta sección del texto y no alguna otra, pese a que el libro contiene reflexiones variadas sobre diferentes temas, todas ellas de sumo interés, pero más especializadas.

* El Argumento

Desarrollamos de forma resumida el argumento del texto traducido para que se pueda apreciar más otros detalles a la hora de leerse la traducción.

El futuro de la televisión en tercera dimensión está por conquistar el campo de la realidad virtual, un campo experiencial que ha sido considerado diferente a la percepción normal

por diferentes razones; esta conquista parece que podrá llevarse a cabo gracias al invento denominado "multiplexing" que proyecta 300 imágenes por segundo, agregando a la movilidad que nos ofrecen de por sí el cine y la televisión, la dimensión de profundidad.

Este nuevo método de tridimensionalidad es congruente con el paradigma de la "realidad mixta"; producto del hartazgo de los artistas e ingenieros con las interfaces del tipo HMD (Head Mounted Display) y con las concepciones de una trascendencia descorporalizada, por lo que buscaron nuevas interfaces donde la interpenetración entre los dominios físico y virtual tenga mayor fluidez. Donde lo virtual deje de ser un campo experiencias contradictorio, acaso distinto, del campo físico; donde la información pueda ser manipulada como en este último.

En esta redefinición, el cuerpo se vuelve el punto focal de convergencia entre los espacios físico y virtual; así es como se muestra que la actividad motriz es la que tiene la capacidad para mezclar los dominios susodichos.

Es claro que esta postura coincide con el movimiento de algunos pioneros en la investigación de la realidad virtual como Krueger o Bach y Rita, en favor de su crítica a la tradición metafísica ocularcéntrica y a las estéticas representacionales, siendo para estos más atractivo ya no la creación de espacios ilusorios más inmersivos, sino la posibilidad de acrecentar la capacidad corporal humana. Menos simulacro, más interpenetración funcional entre los dominios.

Sin embargo, existe una diferencia visible entre los intereses de la industria y los intereses de los investigadores y artistas, acerca de su definición de lo que las nuevas tecnologías deben perseguir en la búsqueda de una "tercera dimensión más natural". Unos, la

industria de producción, la ven como una simulación más inmersiva, rica en datos visuales; otros, los artistas digitales, como información producida con nuestra interfaz natural, esto es el cuerpo. Ésta última afirmación es el presupuesto para el paradigma de la "realidad mixta": rompimiento con el representacionalismo y acercamiento a la actividad perceptuomotriz.

En este paradigma, para lograr la implicación del cuerpo ocupamos que este carezca de limitantes interfaciales (tal y como las previsiones de Krueger en este campo habían señalado). Esto estaría rompiendo con la primera generación de realidad virtual que, como hemos dicho, prevé al hiperespacio como un espacio descorporalizado y libre de limitaciones materiales.

Algunos de los corolarios que nuestro paradigma produce, asisten de manera evidente a este rompimiento con las antiguas concepciones sobre la realidad virtual. El primero es la recompreensión de una afirmación eje del medio: El deseo de una convergencia con la percepción natural. Esta afirmación tiene como utilidad la de distinguirle del resto de medios de imagen discreta.

En lugar de funcionar como una película-fuera-del-cerebro (en explícita referencia a Antonio Damasio), la realidad mixta pretende ver en la realidad virtual un dominio más al que se pueda acceder por los medios autopoieticos propios de la percepción. No trabajan más en el contenido de la obra, sino ven por los medios de acceso. El paradigma quiere basarse en el rol constitutivo del cuerpo para con el mundo; de modo que lo virtual se presente como una prueba para el cuerpo, donde se develen las debilidades, así como la fuerza, del cuerpo.

El segundo corolario es el del rol que la auto-movilidad tiene como la faceta corporal de la percepción, ya que le confiere el grado de realidad a la experiencia perceptual externa, sea ésta virtual o física.

Estos dos corolarios nos permiten concebir un axioma que, al principio, pudiera habernos parecido extraño: Ya no que toda realidad virtual deba ser una realidad mixta, sino que *toda* realidad *es* realidad mixta. Este axioma, pensémoslo como una expresión de lo que desde antaño ha sido el concepto de lo analógico; donde se concibe a lo sensible como el ser de lo análogo. Dígase, hay una variable continuidad dentro de una diferencia cualitativa; lo análogo es el resultado de la mezcla de varios dominios.

Este paradigma está inserto en una transición cultural que comenzó a prestar mayor atención al tema del cuerpo durante los 90's, llegando esta transición a su apogeo con la victoria del paradigma constructivista que podemos reducir a la afirmación de que una teoría es la construcción de un concepto discursivamente, alejándose de la postura de que este concepto está construido naturalmente. Esta reflexión padece la falta de un entendimiento viable y admisible sobre el rol que la corporalización biológica juega en la experiencia cultural, identitaria y comunal.

El cambio al paradigma de la realidad mixta ofrece la posibilidad de reevaluar el sentido y rol del cuerpo en la tradición filosófica. Por ejemplo, podemos exponer la primacía de una intencionalidad motriz en la constitución de la realidad con incomparable claridad.

¿Qué cambia con la concepción de este paradigma? Siendo un correlato experiencial de la técnica contemporánea, la realidad mixta determina lo que la percepción es en el mundo moderno; esto es, la realidad mixta dictará como condición para toda la experiencia de la

realidad. Este dictamen no muestra la autonomía de la técnica, sino que apunta la siempre existente cofuncionalidad de la base corporal de la experiencia con la técnica. Así, la función trascendental de la realidad mixta es estimular este poder corporal para crear mundo.

¿Cómo entender este paradigma, a la vez, en el sentido de una condición mínima para la experiencia y como un momento histórico, tecnogenético donde el carácter ontológico de la corporalización se devela como evidente? Habrá que entender que lo que se expresa en la actualidad respecto a la realidad mixta es que, siendo esta la base de la experiencia, sólo hasta este instante se manifiesta empíricamente como la condición de lo empírico.

Hay un caso límite que sería pertinente estudiar: la experiencia de sí. Lacán estudia el llamado “estadio del espejo” que es el punto donde el individuo se reconoce cuando se le presenta su reflejo. Lo que entenderíamos al agregar a esta reflexión nuestro paradigma, es que la visualización externa del cuerpo es parte de este poder constitutivo corporal que correlaciona la percepción „natural’ y la percepción técnicamente extendida. Nos inclinaremos en este sentido por las perspectivas *operacionales* de la experiencia de sí, que por cualquier concepción *observacional*. Superando así la perspectiva *externalista* del constructivismo, en pos de una conceptualización reevaluada del cuerpo desde una perspectiva orgánica originariamente técnica. El cuerpo se reorganiza indirectamente según su reacción ante perturbaciones externas (dígase, las imágenes externas que representan al organismo); no se concibe como un campo de afección abierto expresamente por estas perturbaciones externas, sino que se considera que estas tienen impacto en la estructura técnico-trascendental que es primigeniamente el cuerpo.

Es a través del cuerpo virtual que la actualidad concibe una imagen corporal. Nuestro paradigma desarrollará una oposición entre el „cybercuerpo’ (propio de la cybercultura) y un llamado „cuerpo virtual’; donde el primero supone una liberación de las limitaciones espaciotemporales, el segundo se nutre de estas constricciones. La falta de debilidad del primero (a causa de una inicial ausencia de poder), confrontada con toda la potencialidad de la segunda, nos regresa a la perspectiva operacional que ya anotamos; el cuerpo se convierte en un estado de agregación, si permitimos la analogía, donde la pasión tiene lugar.

La imagen que creamos, así, del cuerpo es la de un objeto opaco que es complejo, confuso y flexible. Un cuerpo en constante transformación. Toda liberación del cuerpo, toda revolución corporal, toma lugar para un redescubrimiento del mismo como, ante todo, una presencia. No vemos ya al cuerpo como el instrumento o el mediador primigenio, sino como una fuente creativa de cambios y resistencias.

El proceso de corporalización tiene en el fondo un elemento técnico, esto nos revela el paradigma de la realidad mixta. Tratemos de mostrarlo a través de un par de trabajos digitales.

Volvamos al caso del espejo, lo que muestran algunos trabajos digitales, es que, pese a nuestra natural aceptación; el sujeto y la imagen reflejada no son el mismo individuo; más claramente, el sujeto tiene, siempre, la capacidad de modificar la imagen que se le muestra (lo que lo lleva a dos posibles respuestas: La imagen reflejada no soy yo, o yo puedo ser transformado por mi participación en el mundo), fundamentalmente, a través de su sentido del tacto. Lo que el tacto del sujeto devela es que éste tiene la capacidad,

capacidad orgánica, de construir las imágenes del exterior y visualizarlas una vez construidas.

El hecho de dar razón de ello, a través de obras digitales, las expone como activadores digitales de la experiencia de la potencia de visualización que tiene consigo el organismo. La „realidad virtual’ que éstas obras utilizan necesita obligadamente de la interacción humana, y es solo con ella que se pueden entender como tales.

CAPÍTULO III:

Traducción:

“De la imagen al poder de figuración: Realidad virtual y la especularidad
“originaria” de la corporalización”

del texto "From the Image to the Power of Imaging: Virtual Reality and the 'Originary' Specularity of Embodiment" del autor Mark B. N Hansen.

Dentro de una traducción, no todo es sencillo y rápido, como señalamos al principio la mejor traducción se realiza discreta y reflexivamente, por tanto existen palabras que pueden llegar a producirnos ciertos problemas o discusiones. Reportamos también los problemas de traducción que se fueron encontrando y como se solucionaron.

Existen 3 diferentes tipos de referencias en el texto, la llamada por medio de letras del abecedario, como nota al final del texto, que son referencias textuales que el autor hace, la numeración romana, también al final del texto, son comentarios del autor y como numeración decimal (que a partir de aquí se reinicia) y a pie de página, vienen los comentarios de la traducción.

De la imagen al poder de figuración¹: Realidad virtual y la especularidad “originaria”

¹ Figuración por Imaging: "Imaging" es el participio del verbo "to Image" y actúa como la sustantivización de dicho verbo; pese a que en otras situaciones puede traducirse como Imaginar, este no es el caso: Concebimos imaginar como un proceso inmanente (en el sentido fenomenológico) que dentro de su inmanencia es diametralmente distinto a memoria. Partimos del *A Treatise of Human Nature*, de David Hume; particularmente el Libro I Parte I Sección III; donde Hume realiza la distinción entre Memoria e Imaginación:

We find by experience, that when any impression has been present with the mind, it again makes its appearance there as an idea; and that it may do after two different ways: either when in its new appearance it retains a considerable degree of its first vivacity, and is somewhat intermediate betwixt an impression and an idea; or when it intirely loses that vivacity, and is a perfect idea. The faculty, by which we repeat our impressions in the first manner, is called the MEMORY, and the other the IMAGINATION.

Pensándolo así, queremos distinguir entre “to Imagine” (Que comprendemos directamente como imaginar) y “to Image” (Que lo planteamos como la posibilidad de proyectar o concebir biológicamente una imagen externa). Así, mientras que la primera hará referencia a la ‘facultad’ mentada por Hume, considerada como un proceso inmanente; la segunda nos tendría que llevar precisamente a la relación directa que el individuo pueda tener con su entorno en su constitución.

El Cambridge Dictionary of Philosophy en su entrada sobre Imaginación (Imagination) comenta que existe una corriente filosófica que considera a la imaginación en su aparente intencionalidad: “when we imagine, we always imagine *something*”. La imaginación, continúa el diccionario, se dirige siempre a un objeto, aunque este objeto no exista; por estas razones se puede llegar a concebir a la imaginación, junto a la percepción, como una cualidad implícita del sujeto. Esta intencionalidad y su característica perceptual llevan a equiparar ‘imagination’ con ‘imaging’: ser conciente de, o *percibir*, una imagen mental. Siendo para mí el único caso donde podemos equiparar ambas definiciones; debemos comprender que en el texto, como se ha comentado anteriormente, estamos hablando de algo intermedio: Las imágenes que observamos son tales que no existen en una realidad natural, pero tampoco en una realidad interior al sujeto, se trata de una realidad que se presenta ante el cuerpo de tal modo que este lo constituya como realidad de la misma manera.

Concebimos que haremos uso de “to Image” como un término pictórico; donde las palabras que tienen cierta semejanza con tal descripción son similar, representar o figurar, entre otras. Pese a que todas estas tienen un verbo equivalente en el inglés (dígase, to simulate, to represent, to figure) previmos concebir una de estas tres terminologías como sinónima con la palabra (cuya traducción equivalente no existe, ya que queremos evitar algún neologismo cacofónico como “imagenizar”).

En un sentido puramente técnico, habría que ver cuál es el término que estadísticamente es preferible de traducir, según su existencia en el texto. Dígase, al considerar a alguno de estos términos como sinónimo de “to Image” estamos previendo que cada vez que ésta palabra se encuentre dentro de la traducción es viable que nos refiramos o a su equivalente en inglés o a “to Image”: esta distinción haría necesaria una designación constante dentro del texto de uno u otro término en su forma original en inglés (e.i); dígase, cuando se presente el sustantivo x, se describirá en corchetes una explicación del tipo “[e.i imaging]. El tedio que puede inculcar en el lector tales referencias obliga a tratar de reducir estas explicaciones al mínimo; esto se logrará de 2 maneras: 1. De los tres términos, elegir el que menos se repita en el texto. 2. Entre los dos términos, explicarle al lector aquel que menos se presente.

De la primera estrategia habrá que apuntar que el verbo “to represent” se presenta 11 veces en el texto; el verbo “to simulate” se presenta 6 veces; y el término “to figure” se presenta 5 veces, pese a considerar en este último las 3 llamadas a una imagen del texto, cuya irrelevancia dentro de la argumentación debería estar fuera de discusión. Por tanto, es el término figurar el que se presenta como el más pertinente.

1. TODA REALIDAD ES UNA REALIDAD MIXTA³

De acuerdo con un artículo reciente en *The New York Times*, el futuro (cercano) de la televisión atestiguará una triunfante conquista de la realidad virtual, una esfera de la experiencia que, con sus fastidiosas conexiones y sus prohibitivos costos, hemos llegado a acostumbrarnos a considerar como distinta de la realidad perceptual normal^a. Pese a que nosotros “vemos el mundo en tres dimensiones”, el artículo advierte, “a través de la mayor parte de la historia, solo hemos sido capaces de representarlo en dos”. Mientras este talón de Aquiles del representacionalismo, por mucho tiempo⁴ ha inspirado experimentos que involucran ilusión óptica – y de hecho puede dársele el crédito como inspiración para toda una tradición en el arte occidental – sólo en el último medio siglo la atención científica y artística se ha centrado en la total simulación de la realidad perceptual, en la proyección de imágenes en tres dimensiones. El fruto de esta atención,

De la segunda estrategia señalamos que mientras que “to figure” aparece 2 veces con posibilidad de ser confundible, “to image” aparece 21 veces durante el texto: evidentemente resulta mucho más viable explicar cada vez que aparezca “to figure” en el texto.

² Corporalización por Embodiment: En general, trataré de evitar traducir Embodiment y sus derivados como Incorporación, personalización o encarnación que son las traducciones más comunes: las tres, a su modo, porque abren la falsa posibilidad de una inclusión a algo, que sería claro si se considerara el Yo y el cuerpo como ajenos; sin embargo, considerando que estamos en una discusión propiamente merleauPontiana, ambas características están ligadas, solo sería cosa de tomar conciencia de este Cuerpo, esto es “corporalización”. Incorporar es agregar algo al cuerpo; personalizar es hacer, a un cuerpo, una persona, un Yo; encarnar, es otorgarle un cuerpo a un Yo; corporalizar, permite, a mi gusto, considerar la constitución del cuerpo sin escindir esta dualidad.

³ Realidad Mixta por Mixed Reality: Pese a que este término puede ser considerado como “Realidad Mixtificada”, “Realidad Mezclada” o, como una opción presente, “Realidad en mezcla”; es comúnmente traducida como “Realidad Mixta” en los textos referidos a virtualidad y es el término más utilizado en la actualidad, no discuto con tal traducción, me parece correcta y operativa.

sin embargo, ha experimentado recientemente una revolución menor, como explica el artículo:

Hasta hace poco nadie había tenido una mejor solución para este problema que los ridículos lentes. Cuando Rover envió de vuelta las imágenes desde Marte, los científicos de la NASA las estudiaban usando casi las mismas gafas que se le dieron a la audiencia de las salas de cine de los ,50 para ver “It Came from Outer Space”. En las esferas de la industria, que ha ido cambiando, lo que es conocido como estereoscopía⁵ se ha convertido en un gran negocio involucrando a todos, desde los investigadores farmacológicos haciendo trazado molecular hasta los diseñadores automotrices construyendo el SUV del próximo año (...) La siempre cambiante revolución de la alta tecnología está finalmente llevando al entretenimiento en 3-D al siguiente nivel.

La estereoscopía, continúa explicando el artículo, genera una “tercera dimensión natural” usando un principio llamado “multiplexing”⁶. Multiplexing es a la percepción en tercera dimensión lo que el cine y el video es para la percepción en dos dimensiones: al

⁴ Mucho tiempo por ...long...: En la situación en que estamos ubicando la palabra es dentro de ,has long inspired’. En este caso, resulta claro que no nos referimos a una distancia sino a una extensión temporal.

⁵ Estereoscopía por Stereoscopic Imaging: La técnica 3D a la que se hace referencia no ha sido traducida o trabajada como Figuración o Visualización estereoscópica, sino como estereoscopía. La visión estereoscópica es propia del ser humano de manera natural; sin embargo, la ilusión óptica de obtener un relieve a partir de colocar 2 imágenes iguales a cierta distancia una de la otra aprovechándose de la susodicha visión estereoscópica, se consigue a través de un estereoscopio. A eso hacemos referencia: Estereoscopía es el uso de estereoscopos para conseguir la ilusión óptica de relieve.

⁶ Multiplexing: Esta palabra es técnica y no encontré alguna traducción especializada para él. En lugar de cometer un error queriendo realizar la traducción de un término que supera mi conocimiento, preferí mantenerlo tal como se encontraba.

enviar 300 imágenes por segundo (30 imágenes por segundo desde diez diferentes ángulos), agrega una dimensión estereoscópica o de profundidad a la ilusión de movimiento generada por sus precursores tecnológicos. Con la incesante velocidad de los artículos de entretenimiento en el hogar, la distribución de los contenidos tridimensionales se ha hecho al fin practicable, aún si su realización parece mostrarse claramente lejos en el horizonte.

Lo que es particularmente interesante acerca de esta historia – al menos para mi propósito aquí – es su congruencia con el específicamente técnico paradigma que emerge de las recientes investigaciones sobre realidad virtual y la experimentación artística: el paradigma (para usar un término de los artistas Monika Fleischmann y Wolfgang Strauss) de la “realidad mixta”. Cansados de los clichés de la trascendencia descorporalizada así como del paso glacial del progreso en los cascos de realidad virtual [N. T: en adelante HMD]⁷ y otras tecnologías interfaciales, los artistas e ingenieros de hoy vislumbran una fluida interpenetración de esferas. Central en esta revisualización de la Realidad Virtual como un escenario de la realidad mixta es una certera especificación de lo virtual. Ya no tanto una totalmente distinta, si acaso amorfa, esfera con reglas propias, lo virtual ahora denota un "espacio lleno de información" que puede ser "activado, revelado, reorganizado y recombinado, adicionado y transformado, tal como los usuarios navegan... el espacio real".^b

⁷ Cascos de Realidad Virtual: Head-mounted Displays: Respecto a este término hay dos cosas que hay que aclarar:
1. Traduzco lo que debería ser „pantalla cefálico-montada’ como „casco de realidad virtual’ porque, de hecho, a eso se está refiriendo el texto; a los otrora populares cascos donde se proyectaban ciertas animaciones tridimensionales y se vendía con ello la idea de una realidad virtual.
2. En el texto se utiliza el término VR para hablar de Realidad Virtual y el término HMD para hablar de Cascos de realidad virtual, solo mantengo éste último acrónimo porque considero que el primero es suficientemente importante para nosotros como para dejarlo tan abreviado, mientras que este último es nombrado solo un par de veces más.

Lo que sale a relucir en esta revisualización es el rol central jugado por el cuerpo en la interfaz con lo virtual. Con la convergencia de los espacios físico y virtual conformando los actuales ambientes corporales y de entretenimiento, investigadores y artistas han llegado a reconocer que la actividad motriz - y no la verosimilitud representacional - tiene la llave para el fluido y funcional entrecruzamiento entre las esferas virtual y física. En lo que se refiere a una proposición posicional sobre el movimiento de la realidad mixta como un todo, Fleischmann y Strauss hablan de "poner de cabeza la teoría de que el hombre está perdiendo su cuerpo por la tecnología"; como ellos lo ven, "los medios interactivos están sosteniendo los mecanismos multisensoriales del cuerpo y están, por ello, extendiendo el espacio del hombre para el juego y la acción" (citado en Grau, 219).

Para estar seguros, este reconocimiento de la primacía de la actividad motriz corporalizada simplemente ratifica, en una vastamente amplia escala, la posición de los primeros pioneros de la Realidad Virtual como Myron Krueger, y de los investigadores perceptuales de vanguardia como Paul Bach y Rita, quienes insisten en la pobreza de nuestra tradición metafísica ocularcéntrica⁸ y su estética representacionistaⁱ. Desde el punto de vista abierto por estos y otros artistas e ingenieros con ideas semejantes, lo que es verdaderamente nuevo y prometedor acerca de los electrónicos contemporáneos de consumo [contemporary consumer electronics] no es la posibilidad que ellos abren para crear cada vez más inmersivos espacios ilusorios, sino más bien el extenso alcance que otorgan al agenciamiento corporal humano.

El incremento masivo en las velocidades de procesamiento introducido en la revolución microcomputacional de hoy sirve tanto menos para revitalizar el sueño de una simulación perfecta que para suscribir una más expansiva y fluida interpenetración *funcional* entre los espacios físico y virtual. Pese a que los capitalistas de riesgo⁹ están inclinados a referir que la "evolución [de la humanidad] tiende a cada vez más sofisticadas representaciones de la realidad"ⁱⁱ, para un artista de los medios como Myron Krueger, el desarrollo de simulaciones en tres dimensiones nos pone en contacto con nuestras más primitivas capacidades perceptuales: "... la interfaz humana es desarrollada a través de información más natural. El espacio tridimensional es más, y no menos, intuitivo que el espacio bidimensional... Evolucionamos para entender el espacio tridimensional. Es más primitivo, no más avanzado [que el espacio bidimensional]".^c

Así, aunque Krueger y los capitalistas de riesgo admiten compartir un deseo por una interfaz más natural, sus respectivos entendidos de como podría realizarse tal deseo no podrían ser más distintos. Para los últimos, "la natural tercera dimensión" denota una simulación *visual* más inmersiva y rica en información. En contraste, para Krueger, "información natural" significa información producida a través de una extensión de nuestra natural - que es, corporal, perceptuomotriz - interfaz con el mundo.

Al capturar la diferencia entre los intereses industriales y los estéticos en los avances en los medios tecnológicos contemporáneos, esta distinción expresa

⁸ Ocularcéntrico por ocularcentric: Tanto en lengua inglesa como en lengua castellana, este término es uno especializado de la rama ontológica de la filosofía, se refiere a una cierta perspectiva que toma como referencia la percepción visual.

⁹ Capitalista de riesgo por Venture Capitalist: Se refiere este término a los inversores a capital de riesgo dentro de la bolsa de valores. En pocas palabras, el papel que los capitalistas de riesgo tienen en el tema de la tecnología es el de la predicción y apuesta de un capital sobre una idea u otra.

perfectamente al principio definido de la realidad mixta como una segunda generación en la investigación de la realidad virtual: su renuncia del representacionalismo y su adopción de una perspectiva funcionalista arraigada en la actividad perceptuomotriz. Por esta razón, el actual movimiento de la realidad mixta ha marcado afinidades con lo que Krueger ha largamente designado como "realidad artificial" (como oposición al paradigma HMD, sinónimo, para él, con el término "realidad virtual"). En verdad, como lo argumentaré en el Capítulo 1 [N. T: del libro *Bodies in Codes*], Krueger se alza como un tipo de figura [e.i. figure] paterna para todo el paradigma de la realidad mixta.

Difícilmente podría llegar a sorprender, entonces, que Krueger haya recientemente descrito esta diferencia terminológica en términos altamente reminiscentes del último desafío a las concepciones iniciales de la realidad virtual: "Mientras que la gente que trabaja con HMD¹⁰ creía que el escenario 3D era la esencia de la realidad, yo sentía que el grado de participación física era la medida de inmersión"^{iii,d}. En el caso de Krueger, uno de los componentes cruciales de la participación física fue falta de impedimento corporal y, como evidencia de la previsión de su pensamiento, los ambientes de la realidad mixta, ahora ubicuos en nuestro mundo, necesitan una interfaz sin impedimentos^{iv}. El sustento teórico de la visión alternativa de Krueger sobre la "realidad artificial" ha encontrado su fruición práctica en los ambientes actuales de la realidad mixta, y el modelo de la "primera generación" de Realidad Virtual como un hiperespacio descorporalizado, libre de toda constricción material, simplemente ya no tiene más demanda en nuestro mundo.

¹⁰ La gente que trabaja con HMD por HMD Folks: El término HMD Folks me pareció muy norteamericanizado, poco serio y su traducción al español 'los tipos de HMD' o 'los del HMD' o 'los chicos de HMD' me parecen o despectivas o simplemente pedestres. Si un prestamo me tomé en la traducción, este sería el principal.

Partiendo de este principio definitorio de realidad mixta, hay varios importantes corolarios que sirven para diferenciarlo de tempranas concepciones de la realidad virtual y tecnologías predecesoras. Primero, el paradigma de la realidad mixta reconfigura radicalmente un rasgo que ha caracterizado la realidad virtual de su proto-origen como la fantasía representacionista por excelencia: específicamente, un deseo por la completa convergencia con la percepción natural. Este rasgo sirve para distinguirla de todo medio de imagen *discreta*, incluido el cine, que, como es subrayado por la corrección de Gilles Deleuze al criticismo de Bergson sobre la "ilusión cinemática", funciona rompiendo con la percepción natural.

Tal rompimiento (al menos desde la lectura de Deleuze) garantiza al cine la capacidad de presentar el mundo desde una perspectiva no-humana y así abre un mecanismo propiamente autónomo; en contraste, la homología funcional que conecta las tecnologías de realidad virtual con la percepción natural sostiene una prótesis cuya función es expandir el campo de la percepción natural, horadar la técnica en su núcleo. En su forma fantástica, aunque ciertamente no en la realidad, la realidad virtual trabaja - o al menos debería trabajar- como una externalización de la analogía del neurocientífico Antonio Damasio para la conciencia: si la conciencia puede ser comparada con una "película-en-el-cerebro" sin espectador externo, entonces la realidad virtual debería comprender algo como una película-fuera-del-cerebro, de nuevo, esencialmente, sin espectador externo^c.

El paradigma de la realidad mixta difiere notablemente de esta fantasía en su desarrollo de la homología funcional entre las tecnologías de realidad virtual y la

percepción: en lugar de concebir lo virtual como una total simulacro técnico y como la apertura de un totalmente inmersivo, auto-contenido mundo de fantasía, el paradigma de realidad mixta la trata simplemente como un nuevo dominio entre los otros al cual se puede acceder a través de percepción corporal o enacción (Varela). En este sentido, el énfasis recae menos en el *contenido* de lo virtual como en la *forma de acceso* a él, menos en lo que es percibido en el mundo que en como se llega a percibir en primer lugar.

Bruscamente puesto, el nuevo paradigma de la realidad mixta *pone en primer plano el rol constitutivo u ontológico del cuerpo para dar nacimiento al mundo*. Para los investigadores y artistas actuales, la realidad virtual sirve para subrayar la función del cuerpo como, para citar al fenomenólogo Merleau-Ponty, una “invariable inmediatamente dada”, un “acceso primario al mundo”, el “vehículo de ser en el mundo”^{*f}. El cuerpo constituye un fundamento último, un absoluto aquí, en relación al cual toda experiencia perceptual debe ser orientada. Esto es por lo que la realidad virtual comprende algo de prueba de realidad *para el cuerpo*; como el filósofo Alain Millon señala, "coloca en lugar los aparatos constrictores que nos permiten una mejor comprensión de los límites y las debilidades [pero también de las potencialidad] del cuerpo."^g

Un corolario ulterior de la perspectiva funcionalista de la realidad mixta sigue de cerca a este punto sobre la función ontológica o constitutiva de la corporalización: el rol del movimiento propio (self-movement) como la faz corporal - o mejor, táctil - de la percepción. En la medida en la que se dobla un pliegue de la percepción, esta dimensión táctil sirve para conferir una realidad corporal - esto es, sensorial - en la experiencia externa perceptual (ya sea que esta sea "física" o "virtual"). Esto genera un correlato

sensible de la percepción que es parte de la comprensión funcionalista del agenciamiento corporal. Juntos, estos dos corolarios - la primacía del cuerpo como acceso ontológico al mundo y el rol de la tactilidad en la actualización de dicho acceso - efectúan un pasaje desde el axioma que ha sido mi enfoque hasta ahora (*toda* realidad *virtual* es realidad mixta) al axioma más general de que *toda* realidad es realidad mixta.

En cierto sentido, este pasaje simplemente reconoce lo que, con Brian Massumi, podemos considerar que sería lo prioritario (o lo "superior") de lo análogo - especialmente, que no significa exclusivamente, donde las tecnologías digitales están en juego ^V. "Siempre fondeando un sentimiento transformativo del afuera, un sentimiento de pensamiento", la sensación

es el ser de lo analógico. Esto es lo analógico en un sentido cercano al sentido técnico, como un impulso variable continuo o momentum que puede cruzar de un medio cualitativamente diferente a otro. Como la electricidad en ondas sonoras. O el calor en dolor. U ondas lumínicas en visión. O la visión en la imaginación. O el ruido para el oído en la música para el corazón. O el afuera entrando. Continuidad variable a través de una diferencia cualitativa: continuidad de transformación. (135)

Entendido en este sentido, lo analógico crea realidad fuera de la fusión o la mezcla de dominios, fuera de la transformación; sin ser sorprendente, el cuerpo constituye su

agente primario: "Si la sensación es lo análogo procesado por el contenido¹¹ de las fuerzas transformativas en proceso, entonces por delante de todos ellos están las fuerzas del aparecer como tal: del venir a ser, registrado como acontecer. El cuerpo, sensor del cambio, es un transductor de lo virtual"(135).

Situado frente al trasfondo de este entendimiento, la integración sensorial de, o la interfaz con un dominio concreto virtual (distinto de lo virtual como una fuente de potencialidad) puede formar una (particularmente ilustrativa) evidenciación de un patrón sensorial más general: integración transformativa de la fuerza del afuera, de lo virtual. Por esto, la concepción de Massumi sobre las condiciones analógicas de la experiencia de realidad virtual anticipa perfectamente el cambio contemporáneo al paradigma de la realidad mixta:

Los cascos limítrofes-visuales de los sistemas de realidad virtual temprana han dado lugar a ambientes inmersivos e interactivos capaces de acercar a otros sentidos que no sean el visual (other-than-visual senses), y enlazando modalidades sensoriales más flexiblemente y de forma múltiple entre ellas, consolidando más sensaciones en el campo digitalmente asistido de la experiencia - y con él, más potencialización. (142)

¹¹Contenido por body-matter: Difícil traducción que tiene su resultado básicamente en el contexto. Si aquí hablásemos de „body matter’, quizá podría incluso llegar a ser viable la traducción de materia corporal, pero body-matter me hizo creer que la frase se refería al tecnicismo editorial „cuerpo de texto’, que pese a acercarse más al sentido del texto, carecía de precisión: La idea era la de la materialidad de un cuerpo, pero el cuerpo al que nos referimos es el de las „ongoing transformative forces’; esto es el trasfondo o „contenido’ de las mismas.

Ya que la experiencia como tal está "procesada analógicamente", no puede haber diferencia de algún tipo que demarque la realidad virtual (en su delimitado, técnico sentido) del resto de experiencias; de nuevo, toda realidad es realidad mixta.

2. EL PODER DE FIGURACIÓN Y EL PRIVILEGIO DE LO OPERACIONAL

Demos ahora un paso atrás para reconocer la larga transición cultural en la cual el cambio a la realidad mixta está insertado. El período desde los 90's tempranos hasta hoy ha atestiguado una verdadera cascada de interés en el tópico del cuerpo, tal que ha visto su apogée [N.T: en francés en el original] con el triunfo del paradigma cultura constructivista. Podría ser útil alinear este triunfo con un momento en el desarrollo de lo que (siguiendo la importación del postestructuralismo en el mundo de habla inglesa) ha venido a llamarse, simplemente, "teoría". Tal momento ocurrió - Como el polémico ataque, en 1995, de Eve Sedwick y Adam Frank al constructivismo neo-Foucaultiano resalta - cuando la teoría se convirtió en sinónimo de constructivismo antiesencialista.

Condensado en una sencilla afirmación, la exigencia¹² de Sedwick y Frank, si se reduce masivamente, el argumento sería como sigue: la especificación de que _____ (llénese con la esfera objetual apropiada) es "construida discursivamente" en lugar de ser "naturalmente" es *precisamente lo que constituye la teoría*^h. "Tal

¹² Exigencia por Compelling: Compel generalmente es traducido sin reservas como compeler, cuyos sinónimos suelen ser obligar o constreñir. Debería haber traducido, en ese sentido, la compelienda, la constricción, la obligación. El último produce anfibologías, el segundo tiene una referencia religiosa que no estaba dispuesto a incluir en esta sección, además de que complicaría un poco las cosas cuando apareciese el verbo constrict (como, de hecho, sucede un par de veces más adelante en el texto) y el participio de compeler para lograr la sustantivización resulta una palabra cacofónica.

especificación," declaran Sedwick y Frank, "es entendida hoy en día para constituir cualquier cosa como teoría": " 'teoría' se ha convertido casi en una simple coextensión de la afirmación (no lo puedes decir lo suficiente), *no es natural*" (513). Pese a lo distractor de su polémico fervor, este criticismo puede capturar la completa hostilidad hacia cualquier cosa biológica que literalmente permeé el ethos de la teoría - esto es, del postestructuralismo seguido de su productiva, si acaso (múltiplemente) defomativa, confrontación con la regional empresa teórica feminista, racial, de género y queer.

Los años subsecuentes a este triunfo del paradigma constructivista han sido testigos de varias ondas de posterior meditacin en el tema del cuerpo, repostado por "entradas" ("inputs") tan diversas como los estudios ciberculturales y la sociologa luhmaniana. No obstante, pese a la preocupacin común con las limitaciones del imperativo antibiológico del constructivismo cultural y una percepción de que actuar bien en este ámbito era parte de su propósito motriz, estas teorías actuales sobre el cuerpo han, a la fecha, difícilmente triunfado en producir una descripción viable - por no mencionar vagamente aceptable - del rol jugado por la corporalización biológica en la experiencia, identidad y comunidad cultural. Dejando de lado la especulación sobre las razones de este fallo, lo que es, sin duda, lo suficientemente complejo para merecer un estudio propio; me gustaría en su lugar postular que el cambio al paradigma de la realidad mixta en nuestra tecnocultura contemporánea (esto es, en nuestra cultura contemporánea) trae consigo una oportunidad para reevaluar el sentido y rol asignado al cuerpo junto con la admitida estructura conceptual de nuestra tradición filosófica.

Junto a su modelo funcionalista de activación perceptuomotriz, el paradigma de la realidad mixta expone la primicia de lo que, junto a Merleau-Ponty, podemos llamar intencionalidad motriz para la constitución de la "realidad". Pese a que esta primicia, ciertamente, no es nueva (de hecho, coincide, como el anteriormente citado argumento de Krueger sugiere, con el proto-"origen" de lo humano como una especie distinta), las condiciones específicas de la realidad mixta (dígase, la fusión de lo virtual y lo físico) la traen a la vista con claridad y fuerza sin precedentes. Las ejemplares situaciones actuales de la realidad mixta - interrumpir una reunión para obtener datos de una base de datos digital, comparar un dibujo arquitectónico de dos dimensiones con una visualización tridimensional en tiempo real, adquirir una imagen de sí mismo a través de la prótesis social del sentido común que es la televisión contemporánea - todas tienen como condición abandonar el sueño de la inmersión total, i.e, la forma representacionalista de la verosimilitud. Así, ellos literalmente claman por la pregunta sobre el asunto de sus posibilidades¹³: Qué hace al cruce de un dominio a otro tan suave¹⁴, tan inadvertible, tan creíble?

La respuesta, como hemos visto, es la capacidad de nuestra forma corporalizada de vida para crear realidad a través de la actividad motriz. Sin embargo, el punto crucial

¹³ „Claman por la pregunta’ por „beg for the question’: increíble y preocupante error comete el autor en el uso de esta frase: „beg for the question’ es malamente utilizado en el inglés como sinónimo de plantear la pregunta, realizar la pregunta; sin embargo, es un error dado por la variabilidad de la palabra ‘question’, el usar de esta forma tal frase. „Beg for the question’ es la forma inglesa de denominar a la petición de principio (petitio principii), esto es: Dar por sentado en las premisas la proposición a probar. La traducción correcta de tal frase, ignorando el mal uso que su autor realiza, sería: *Ellos literalmente dan por sentado el asunto de sus posibilidades*. Lo cual no daría paso a una pregunta, como el autor realiza, además que haría totalmente irrelevante el complemento de modo que es ‘literally’; el juego de palabras que el autor quiere realizar solo podría ser entendible si comprendemos a „beg for the question’ como lo dijimos al principio. Así, tendremos que disculpar el uso de la frase en pos de una precisión en la traducción.

¹⁴ Suave por seamless: La traducción correcta es „sin costuras’, que no tiene sentido dentro del texto, entendí por ello mejor el sentido topológico de suave (referido a la precisión de las coordenadas que describen un espacio continuo).

aquí - y esto es lo que hace a la realidad mixta tan prometedor- es que esta pregunta *no había necesitado ser planteada* hasta ahora como una experiencia perceptual (sólo con sus excepciones atípicas) que reside dentro de una única estructura experiencial - esto es, hasta ahora, como una típica experiencia ocurrida dentro de un único mundo perceptual como enlace a una única forma de extensión o de un afuera homogéneo.

Esto, debería ser obvio, es precisamente lo que se ha cambiado con la realidad mixta, entendida como uno de aquellos eventos, caros a Walter Benjamin, donde una amplificación cuantitativa se auto-transforma en una diferencia cualitativa.^{vi} Como el correlato experiencial de la técnica contemporánea, la realidad mixta contiene una norma que determina lo que la percepción es en el mundo de hoy. Puesto de otro modo, el paradigma actual de la realidad mixta hace ubicuo (específicamente como un fenómeno técnico) lo que podríamos pensar de él¹⁵ como la condición experiencial de la realidad mixta - esto es, la realidad mixta como la condición para toda experiencia real en el mundo actual. En esta función, la realidad mixta abre un dominio de "sensibilidad trascendental" (Deleuze) o de lo "sensible-trascendental" (Irigaray)ⁱ. Este dominio trascendental, paradójicamente, está enteramente *dentro* del mundo empírico, pese a que sea invisible para los modos filosóficos tradicionales de captura y desarrolle a la técnica como su centro o "esencia" no suplementaria.

Si, en cierto sentido, la realidad mixta especifica como "determinan los medios nuestra situación" (siguiendo la profundización teórico-mediática de Friedrich Kittler

¹⁵ „Pensar de él” por „Might think of”: En inglés, es muy común utilizar los verbos transitivos adicionando un „of” para hacer referencia a que estos se relacionarán con algo que, o ya está dicho en el texto, o puede variar bastante. En el caso del texto, me pareció que era la primera opción, por lo que en lugar de dejar solo la idea de „podríamos pensar de, como...”, preferí dejarlo completo y así darle fluidez al texto, en „podríamos pensar de él como...”

sobre la historiografía epistemo-trascendental de Foucault^j), lo hace en un sentido que pone en primer plano, no (como en Kittler) la autonomía de la técnica, sino precisamente su opuesto: el irreductible fundamento corporal o análogo de la experiencia que, debemos añadir, ha estado *siempre* condicionado por una dimensión técnica y ha ocurrido *siempre* como un co-funcionamiento de la corporalización con la técnica. Aquí, la función trascendental de la realidad mixta como una especificación (nuestra especificación contemporánea) de la técnica es la de estimular o provocar el poder del cuerpo para abrir el mundo.^{vii}

Debemos esforzarnos para comprender, entonces, como es que la realidad mixta puede ser *a la par* una mínima condición para la experiencia y un momento concreto en la historia de la tecnogénesis humana en la cual la dimensión constitutiva u ontológica de la corporalización es expuesta incontrovertiblemente. (Esto es equivalente a profundizar en como la realidad mixta puede contener un elemento técnico “genérico” acerca de la experiencia, una estructura técnico-trascendental; al mismo tiempo que demarca un período técnico concreto de la historia que ha sido posible por dicha estructura.) Digamos que la realidad mixta aparece a partir del momento en que las herramientas, primero, deslocalizan y distribuyen la sensación humana, fundamentalmente tacto y visión. (Siguiendo al paleontólogo Andre Leroi-Gourhan, esto significaría a partir del "origen" de lo humano.^{viii}) Ubicada en este contexto, la realidad mixta, entonces, designa *la condición general de fenomenalización* resultante del ensamble "originario" de lo humano y la técnica. Nombra una condición originaria sobre la experiencia real, una condición que

solo puede ser pensada bajo la categoría de lo trascendental porque solo puede ser pensada a través de sus efectos.

Para pensar nuestra situación actual, debemos preguntarnos qué sucede cuando la estructura trascendental subyacente de la realidad mixta - la realidad mixta como la condición técnica de la experiencia como tal - queda expuesta a través y como la configuración técnica concreta que especifica su ser en el mundo actual. Puesto de otro modo, lo que se mantiene sin precedentes en la historia de la realidad mixta (esto es, de la experiencia como tal), y lo que es, de este modo, singular acerca de nuestro momento histórico-técnico¹⁶, es precisamente el convertirse-empírico, la manifestación empírica, de la realidad mixta como lo trascendental-técnico, la condición para lo empírico como tal.

Blindspot (1991), una obra reciente, autoría¹⁷ del artista americano Tim Hawkinson, captura perfectamente esta nivelación de la división entre las estructuras empíricas y trascendentales de la realidad mixta (véase Figura 0.1). *Blindspot* es un retrato fotográfico anatómicamente distribuido de todas las superficies del cuerpo del artista que él no puede ver con sus ojos. Éste entreteje brillantemente una expresión paradigmática de la mínima condición de realidad mixta - la externalización de la mirada permitida por una superficie reflectante - con la condición técnica de nuestro ser-en-el-mundo hoy: dígase, nuestro ser sujetado y hecho sujeto por la técnicamente asistida y

¹⁶ Histórico-técnico por historicotechnical: Extenso neologismo que me resulto visualmente incómodo, por lo que lo separé con un guión para dar más precisión y a la vez dar relativo descanso al lector en la extensa palabra.

¹⁷ Autoría por by: Pese a que en inglés la frase: „a recent work by American artist Tim Hawkinson” suena perfectamente correcta sin ningún tipo de signo de puntuación, su equivalente en español: „una reciente obra por el artista americano Tim Hawkinson” no termina de cuajar y a lo menos suena extraña al oído, preferí para evitar

técnicamente generada¹⁸ mirada de los otros, por las imágenes de nosotros mismos (incluyendo las imágenes a través de las cuales nos vemos a nosotros mismos) producidas por y a través de la sociedad y los medios.^{ix}

La intervención (crítica) de Hawkinson en el terreno poseído más o menos por la teoría lacaniana es singular a causa de su riguroso compromiso a mantener el derrumbamiento de la frontera que separa a lo empírico y lo trascendental. *Blindspot* reconoce - de hecho, celebra - la ineludibilidad de una co-funcionalidad entre la percepción "natural" y una percepción técnicamente extendida; así, adapta (o mejor, restaura) la externa figuración del cuerpo como parte del poder constitutivo del cuerpo.

Blindspot no sólo presenta una imagen del cuerpo de Hawkinson; en su lugar, figura su cuerpo *desde el punto de vista de dicho cuerpo* (o mejor, del organismo que se apesenta como dicho cuerpo). La imagen - que retrata aquello que él *no puede* ver con sus ojos - conforma el estricto correlato de lo que él *puede* ver y que, por tal razón, no requiere retratarse. En este límite, entonces, la imagen del cuerpo presentada en *Blindspot* no es una imagen del cuerpo, sino más bien una expresión del poder (un poder de figuración) que pertenece al organismo corporalizado en tanto que es un ser "originariamente" técnico.

cualquier tipo de problemas (reales o no) sustituir esta frase por la otra mucho menos controvertida: „una obra reciente, autoría del artista americano Tim Hawkinson’.

¹⁸ Técnicamente asistida y técnicamente generada por technically-supported and technically-generated: En este caso, me parecía innecesario el uso de neologismos como tecno-asistida o tecno-generado, o mucho más exacto: técnicamente-asistida y técnicamente-generada. Elegí por tanto mantener las palabras sin guiones que las hicieran una sola, ya que ni son términos que deban obligatoriamente ir juntos, y no veo una diferencia real entre ambas opciones, siendo que hablamos de un adjetivo y no de un sustantivo.

La imagen de Hawkinson, de este modo, hace causa común con el rechazo del filósofo francés Raymond Ruyer al cuerpo como una entidad meramente científica - esto es, objetivizada y externa -, un tipo de epifenómeno de una (radical) subjetividad:

Somos, por tanto, como todos los seres, puras subjetividades. Nuestro organismo (excluyendo al sistema nervioso) es un conjunto de subjetividades de un orden diferente al de la subjetividad conciente. Somos un objeto solo en apariencia; nuestro cuerpo es un objeto solo en abstracto, en la subjetividad de aquellos que nos observan (o incluso, parcialmente, en nuestra subjetividad, cuando nos vemos en un espejo o cuando nos encontramos como una imagen particular en nuestro campo visual). No estamos, y otros seres no lo están más que nosotros, realmente encarnados. El dualismo cuerpo-mente es ilusorio porque no tenemos un cuerpo, porque nuestro organismo no es un cuerpo.^k

Pese a las apariencias, no es tanto que Ruyer niegue la realidad (física) de la corporalización como que la desplaza en favor de una comprensión ontológica de una radical, realmente "originaria", subjetividad. El cuerpo como objeto, junto con la encarnación y la "subjetividad conciente", pertenece a un plano ontologicamente derivado, uno que emerge de la subjetividad primordial - o, mejor dicho, de una serie de subjetividades - abarcando al organismo (humano).^x Como la corporalización motriz discutida antes, así como el posterior concepto de Ruyer de "reconocimiento absoluto", la

perspectiva orgánica es absoluta en el sentido de que abre acceso a todo - al mundo, a otros cuerpos, a mi cuerpo como objeto.

Ruyer conceptualiza su razonamiento como "epifenomenalismo inverso", refiriéndose a una inversión de la doctrina de que la subjetividad es un epifenómeno de lo físico, propiedades materiales. Para Ruyer, estos últimos (esto es, el mundo físico entero, incluyendo esa materialidad peculiar conocida como conciencia) son simples epifenómenos de la subjetividad primaria.^{xi} A este respecto, el trabajo de Ruyer radicaliza la perspectiva de la teoría autopoietica, con su privilegio categorial y conceptualizante¹⁹ de la perspectiva *operacional* del organismo sobre cualquier perspectiva *observacional*.^{xii} Para Ruyer, una dimensión primordial de los vivos no solo permanece inaccesible desde un punto de vista externo, sino que, también, solo puede ser (como lo plantea el filósofo Michel Piclin) "sentido desde dentro".¹

Al asimilar la imagen externa del cuerpo a la perspectiva del organismo, *Blindspot*, de Hawkinson, podría comentarse para retratar la perspectiva operacional de una era de total mediación técnica (de realidad mixta *expuesta*) como el nuestro. De tal modo, *Blindspot* fija llanamente el elemento técnico que habita la originaria subjetividad del epifenomenalismo inverso: se revela que la experiencia de sí²⁰ actual circunda

¹⁹ Conceptualizante por Concept-defining: „Privilegio para realizar una conceptualización’, debería ser el término utilizado. Conceptualizante es el adjetivo más correcto que encontré, de modo que evitásemos todo ese complemento tan extenso.

²⁰ „Experiencia de sí’ por Self-experience: Palabra compuesta por la palabra self y la palabra experience; la segunda de estas palabras es de traducción sencilla en experiencia, sin embargo „self-experience’ suele ser traducido tanto como „experiencia propia’ como por „autoexperiencia’. Consideremos ante todo que self es comúnmente traducido como uno, uno mismo, sí mismo o auto- (como es el caso de la segunda opción), he decidido mantener a la opción de 'experiencia propia', que confunde (al poder referirse a la experiencia que yo realizo de mí como a la experiencia hecha por mí: observo una diferencia entre self-experience y own experience), fuera de las opciones. Ahora bien, autoexperiencia, pese a ser la opción más justa, suena como una palabra de difícil acceso y que es utilizada en algunos temas educativos sobre la capacidad de lograr hacer producir una experiencia educativa sin necesidad de algún

necesariamente al poder de figuración como un poder del organismo (en relación a ello, actualiza lo que siempre ha sido potencialmente el caso). Con su apoyo técnico en nuestro mundo actual, la figuración se ha convertido en lo que siempre ha sido potencialmente: un aspecto de la primaria experiencia de sí (y no simplemente un derivado de la imagen capturada, y por esto mediada, por el otro).

Visto en este contexto, el propio rechazo de Ruyer a la imagen reflejada en un espejo (una figura [e.i figure] concreta para la mínima condición de la realidad mixta) puede ser visto como parte de la tecnofobia característica del discurso metafísico occidental.^{xiii} Evitando tal tecnofobia, Hawkinson anuncia en trabajos tales como *Blindspot* que las condiciones técnicas concretas para la actual experiencia de sí necesariamente incluye la perspectiva "interna observacional" que es posible - *como un poder de figuración* - por la mediación de la imagen técnica.

Para anticipar un argumento de la segunda parte de este libro (*Bodies in Codes*), *Blindspot*, por esto, declara la generalización no patológica de la condición socio-técnico-psicológica para la psicastenia, queriendo decir, "un estado en el que el espacio definido por las coordenadas del cuerpo del organismo es confundido con el espacio representado".^m Si tal confusión se ha convertido en normativa para nuestra experiencia en el mundo actual - ¿y qué otra cosa está en riesgo en la exposición técnica de la realidad mixta? -, esto no es porque el organismo haya perdido su perspectiva hacia las imágenes externas (la mirada de los otros), como *todas* las teorías constructivistas alegan, sino más

educador cercano; esto adicionado a que es una palabra que no es de común uso en el idioma; además no le recuerda, o al menos no de forma exacta, al lector la referencia que se hará más adelante sobre el Estadio del espejo en Lacan. Una expresión como 'experiencia de sí' dice lo mismo, sin anfibología ni educativa ni nominativa, expresa cierta sencillez en su comprensión y recuerda al reconocimiento de sí del citado Estadio del espejo.

bien porque el progreso técnico ha expuesto la figuración como la dimensión orgánica crucial que siempre ha sido potencialmente.

Con esta conclusión, estamos ahora en la posición para sonder como el paradigma de la realidad mixta (junto con la segunda generación de tecnologías de realidad virtual que abarca su soporte técnico) contribuye a una revaluada conceptualización del cuerpo. Con su descripción de una perspectiva orgánica originariamente técnica, este paradigma repudia efectivamente toda consideración *externalista* del cuerpo, incluyendo las teorías constructivistas que han recientemente tomado predominio en el discurso crítico. Ofrece, así, un modelo afirmativo de agenciamiento corporal que tiene una concepción de la pareja constitutiva del organismo corporalizado con lo social (paradigmáticamente, el técnicamente mediado mundo de las imágenes, incluyendo las imágenes lingüísticas) en una manera fundamentalmente diferente a la que tiene (por ejemplo) la teoría sobre la iteración performativa de Judith Butler. La anterior, *en última instancia*, subordina el agenciamiento del cuerpo (la fuerza de la iteración) al contenido de las imágenes sociales que, siguiendo la operación paradójica de la performatividad (lingüística), abre el espacio de su ejercicio.^{xiv}

En el paradigma de la realidad mixta, en contraste, la paridad con el campo de las imágenes sociales ocurre *desde dentro de la perspectiva operacional* del organismo y, así, comprende un componente de su agenciamiento corporizado primordial. Una consecuencia crucial de esta diferencia es el principio de indirección, holgadamente modelada en el principio autopoietico de conclusión organizacional. Este principio

enuncia que el organismo experimenta cambios al reorganizarse en reacción a perturbaciones externas.

Más precisamente, a causa de que las imágenes externas (incluyendo aquellas que son fantaseadas, i.e, las del origen endógeno, así como otras imágenes explícitamente provenientes "desde la perspectiva operacional") tienen un impacto en el organismo *como de su operación primordial*, ellos no pueden ser nombrados para modificar el organismo *directamente* (ellos no constituyen una entrada informacional). En su lugar, ellos afectan al organismo *indirectamente*, a través de la auto-reorganización, este experimenta una respuesta a las perturbaciones del exterior. Por tanto, debajo de la compleja reapropiación de las imágenes sociales que Butler conceptualiza como performatividad, existe un aún más primordial nivel de proceso corporal, u orgánico. Esta última configura nada menos que la estructura trascendental habilitada - la técnico-trascendental - para los efectos que Butler describe.

3. REALIDAD VIRTUAL COMO PODER CORPORALIZADO DE FIGURACIÓN

La potencial promesa de la realidad virtual/realidad mixta de segunda generación para repensar la cultura a través de la corporalización reverbera a través de la reciente discusión de Alain Millon sobre el rol del cuerpo en los ambientes mediáticos. De hecho, de acuerdo con Millon, es "a través del cuerpo virtual que nuestra cultura construye su propia imagen corporal". Esta es la razón por la que la conceptualización del cuerpo

virtual es un asunto directamente político, uno que determinará no solo la imagen sin también el grado de agenciamiento que nuestra cultura está dispuesto a otorgar al cuerpo.

Al postular una oposición entre "el cibercuerpo de la cibercultura" y el "cuerpo virtual de la modelización computacional," el cuerpo "supuestamente liberado de sus límites espaciotemporales" y el cuerpo "inmerso en estos límites," Millon es capaz de especificar los términos en los cuales la distinción externa-interna viene a habitar la realidad virtual, y, a través de ello, el mundo en sí mismo (9). Así, pregunta:

¿Es el cuerpo virtual simplemente un cuerpo sin un enmarque corporal, un cuerpo sin debilidad, un cuerpo de placer sin deseo, al final, un cuerpo sin vida? ¿No será, en su lugar, un cuerpo con poder, un cuerpo que anticipa todas las formas, pero también todos los pensamientos por venir, un cuerpo que provee la oportunidad de plantear la pregunta sobre la persona y su posición, pero también sobre sus propios límites? (15)

Finalmente, en este preguntar y en la distinción que sostiene, se encuentran en riesgo la irreductibilidad y prioridad de la vida interior, del organismo primordial, de la perspectiva operacional. Millon deja esto en claro cuando afirma que el cuerpo "no es una cubierta sino un agregado donde el deseo, el sufrimiento y la necesidad encuentran su lugar"(40); el cuerpo, escribe, forma un "obstáculo y una resistencia para todas las formas de transparencia" y que está vivo sólo "cuando es opaco, complejo, confuso, flexible y en mutación constante" (16). "En esta perspectiva," continúa "si existe alguna necesidad de

liberación del cuerpo, sería únicamente para afirmar una vida interior más poderosa, mientras se continúa entendiendo que el cuerpo permanece como... una presencia"(40).

Es precisamente la operación primordial del organismo la que está en riesgo en los debates culturales que rodean al cuerpo virtual y es enteramente crédito de Millon que entendió que esto es de directa importancia para el significado social y cultural otorgado al cuerpo: "El análisis del cuerpo virtual... en tanto participa en una reflexión más global sobre la manera en la que nuestra cultura comprende el cuerpo... [y] especialmente el modo en que... construye una imagen singular de este cuerpo." Aquí, la realidad virtual es expuesta para incluir una posibilidad para nuestra cultura de afirmar el cuerpo como el agenciamiento primordial que éste es; uno que, como hemos visto, incluye a la figuración como parte de su poder constitutivo. El análisis del cuerpo virtual, de este modo, construye un "objeto que es un cuerpo denso y opaco, un cuerpo que tiene sus límites y sus debilidades, un cuerpo íntimo y uno que, especialmente, rechaza la transparencia y la claridad [*netteté*]²¹ total" (18).

Forjar dicha imagen cultural del cuerpo es crucial si vamos a prevenir la instrumentalización del cuerpo y todo aquello que proviene de ello, por encima de toda exclusión del ser-con o de la finitud de nuestra forma de vida. ^{xv} Lejos de ser un mero "instrumento" o el primer "medio" (como algunas versiones de posthumanismo alegan ^{xvi}), el cuerpo es una fuente primordial y activa de resistencia; en verdad, es como resistencia - como la "viva expresión de algo que es simultáneamente organización y obstáculo para ésta organización". que el cuerpo conforma la fuente de exceso asistiendo a todos los niveles de constitución (o individuación), desde el celular hasta el cósmico. ^{xvii}

Como fuente de exceso, el cuerpo posé una flexibilidad que desmiente cualquier esfuerzo, como aquel del criticismo cibercultural (y tras de él, del constructivismo cultural), para reducirlo a una superficie pasiva de significación social. El cuerpo es, afirma Millon, "una entidad que se convierte en una persona, una subjetividad creativa, un ser o una individualidad de acuerdo con las circunstancias" (59).

Como una tecnología que pone a descubierto las constricciones habilitadas por el cuerpo (esto es, las *necesidades* del cuerpo), la realidad virtual constituye el pasaje privilegiado de nuestra cultura para evidenciar a la realidad mixta como una estructura técnico-trascendental, que es equivalente a decir, para exponer el elemento técnico que reside en el corazón de la corporalización. Para ver por qué, volteemos hacia un par de obras de realidad mixta que correlatan la contemporánea generalización de la psicastenia - la confusión de lo orgánico con lo representacional y la sucesiva exposición de la figuración como una dimensión del organismo - al contexto concreto de las tecnologías de realidad virtual.

En *Rigid Waves*²² y en *Liquid Views*²³, Monika Fleischmann y Wolfgang Strauss presentan dos espejos tecnológicos para el Yo cuya función es menos la de reflejar la visión social que la de potencializar la visión técnica como una dimensión del ser orgánico. Ambos trabajos emplean el mito de Narciso y Eco para socavar la autonomía y cerradura del registro visual; para hacerlo, ambos específicamente, pero de forma diferente, interrogan al acto de desapropiación y descorporalización involucrados en la "imagen en el espejo" (y también en la interpelación psicoanalítica que sostiene - dígase,

²¹ El autor hace esta aclaración.

²² Rigid Waves: http://www.youtube.com/watch?v=3bJZFILCLug_ (U.V:03/05/08)

el famoso "estadio del espejo" de Lacan). El primer trabajo, *Rigid Waves* (1993) reproduce el aparato de la imagen en el espejo sólo para desemparejar al sí mismo²⁴ y su reflejo (véase Figura 0.2). Como lo explica el artista, *Rigid Waves*

transforma el reflejo acústico de Narciso y Eco en una forma visual. Narciso entrega su cuerpo a su imagen reflejada. El "sí mismo" se convierte en otro (cuerpo). Sus propios movimientos son solo un eco ilusorio. Al acercarse el observador al espejo, se confronta con una imagen reflejada que no corresponde con su percepción normal de las cosas. Él se observa como una impresión, como un cuerpo con extrañas secuencias desubicadas de movimiento y, finalmente, como una imagen en el espejo que se estrella tan pronto como él se acerca demasiado. Él está incapacitado para tocarse. Una pequeña cámara escondida en la estructura del cuadro es usado para ubicar al observador dentro de la imagen. La superficie de proyección controlada por computadora es controlada²⁵ por un algoritmo que calcula la distancia del observador. Rigid Waves es un espejo virtual que no refleja sino que en su lugar reconoce. Visión y movimiento, aproximación y distancia son gatillos para las imágenes inusuales. Este es un intento para verse a uno mismo desde el afuera, para alzarse justo a un lado de

²³ Liquid Views: <http://www.youtube.com/watch?v=bjq13wyjhA8&feature=related> (U.V: 03/05/08)

²⁴ Sí mismo por self: Comento esta situación para hacer hincapié en la elección de traducción de Self, respecto al caso dado en self-experience, y así hacer coherente a la traducción consigo misma.

²⁵ „La superficie de proyección controlada por computadora es controlada por un algoritmo’ por „The computer-controlled projection surface is controlled by an algorithm’: Hay situaciones en las cuales se tiene que elegir entre una traducción que carezca de las fallas editoriales del texto y una traducción apegada al texto. Este es otro de esos casos, en los cuales decidí mantener, por simple respeto de la edición, la estructura cacofónica del texto: al repetir la palabra 'controlada' en espacios tan cortos, uno puede llegar a sentirse confundido respecto a quien ejerce el control

*uno mismo y de descubrir a otros, ocultos "sí mismos". En este espejo fracturado, somos capaces de encontrarnos, nuestro "sí mismo" ha sido liberado. Pero ¿cómo volveré alguna vez a reconocerme de nuevo?*ⁿ

Rigid Waves opera una disyunción del sí mismo con la imagen reflejada o, mejor dicho, de la imagen reflejada con el sí mismo, y con ello reemplazar la operación integracionista de la identificación en el espejo con la creación desintegracionista de autónomas imágenes de sí mismo - imágenes del sí mismo separadas de la imagen de su sí mismo. El espectador móvil está capacitado para controlar los cambios que la imagen padece, pero no puede coincidir visualmente con la imagen (porque el movimiento genera distorsión) o tocar la imagen (porque la proximidad causa que la imagen estalle en pedazos).

Situando a la percepción entre dos límites perceptuales (la distancia requerida para ver, por un lado, y la distancia requerida para tocar, por el otro), *Rigid Waves* libera de este modo al sí mismo, como declaran los artistas, en un acto de desposesión que deja a la movilidad como una compensación por la pérdida de preeminencia visual. Su ansiosa cuestión - "¿cómo volveré a reconocerme de nuevo?" - expresa la estructura de la trascendencia inherente en la movilidad como una dimensión existencial del ser humano. A causa de que el movimiento siempre desubica al sí mismo, y así lo previene de coincidir consigo mismo, el movimiento solo puede ser provisionalmente - o quizá sería mejor decir sólo parcialmente - compensado por la pérdida de identificación visual.

(finalmente el algoritmo es llevado a cabo por la computadora, es decir que además de cacofónica, la sección cae en pleonasmos).

No sorprende que la segunda instalación, *Liquid Views: The Virtual Mirror of Narcissus* (1993), tiende a completar esta compensación (Véase Figura 0.3). Lo realiza al emparejar la movilidad (específicamente, movilidad táctil) directamente con la deformación de la imagen reflejada de tal modo que el observador nunca pierda control sobre la desintegración de la imagen (de sí mismo). De este modo, si *Rigid Waves* trabaja por desenlazar la imagen de sí mismo del sí mismo (y viceversa), *Liquid Views* ofrece una interfaz compensatoria que reafirma - aunque, en términos sensoriales radicalmente diferentes - el corporalizado control del observador sobre la correlación de la imagen del cuerpo. De nuevo, permitamos a los artistas describir la obra:

El tema central de Liquid Views es la fuente en la que Narciso descubrió su reflejo. Él inicialmente observa al agua como alguien más, como otro cuerpo. Como los niños pequeños en los variados "estadios del espejo" descritos por Lacan, él decide reconocer su cuerpo ficticio como él mismo. Esta instalación tiene el objetivo de excitar la curiosidad del observado y seducirlo a realizar acciones que lo pongan en contacto con sus sentidos... En lugar de presionar teclas y botones, el observador debe experimentarlo con su propia sensación de tacto... Atraído por el sonido del agua y un cuarto de luces tremulantes, el visitante se acerca a la fuente virtual. Observando la imagen de sí mismo, el es tentado a tocarla. Al tocar la imagen con la punta de su dedo, la imagen en el agua se rompe. Arrastrado por la sensación disparada al tocar su propia imagen

en el agua, el observado se sumerge en la situación. (Fleischmann y Strauss, "Images")

Lo que es impactante sobre la experiencia de *Liquid Views* es que la dispersión de la imagen, lejos de terminar el enlace²⁶ (como podríamos esperar), de hecho cataliza una transición a otro dominio - al dominio de la imagen desintegrada. Esto es precisamente por qué Fleischmann retrata la instalación como un esfuerzo por abrir el acceso del sí mismo que fue cerrado por el "ahogamiento en sí mismo" de Narciso: "El tema central es la transición del mundo superior al mundo inferior... El Narciso de la edad mediática está observando el mundo a través de un espejo líquido que cuestiona nuestra percepción normal". ° Si esto significa que el "espejo se convierta el actor", actúa necesariamente en conjunto con el espectador corporalizado, cuya inmersión en la situación es permitida por la característica autoreflexiva del tacto como el más primordial de los sentidos, como la raíz de sensación premodal.

*El tacto del espectador - tacto como gatillo para la dispersión de la imagen - materializa el poder de figuración como dimensión del ser orgánico. Transformado de una imagen visual externa del sí mismo a un correlato interno de la potencialidad figurativa del organismo, el espejo de *Liquid Views* conforma así lo que Fleischmann y Strauss llaman una "interfaz desafilada", un operador de la fusión de dominios constitutiva del paradigma de la realidad mixta: "La interfaz no es interpretada como tal. Pasa

²⁶ Enlace por engagement: También traducible como contrato, promesa o compromiso; considero 'engagement' como el hecho de 'engage' es decir de realizar un lazo ya sea metafórico o físico entre dos cosas anteriormente separadas. Por ello, elegí usar en este caso la traducción de 'enlace' por 'engagement'.

desapercibida y no es concientemente percibida. Éstas referencias naturales convierten a *Liquid Views* y a *Rigid Waves* en realidad virtual." (Fleischmann y Strauss, "Images")^{27*}

Lo que hace a estos dos trabajos singulares en el presente contexto es el modo en el que ellos sirven de apoyo para la apertura de la realidad virtual no como un aparato técnico habilitando algún juego prescrito, sino en su lugar como una *experiencia activada técnicamente del poder de figuración del organismo*, una experiencia de figuración como un elemento originario, inherentemente técnico, del ser del organismo. Aquí, la realidad virtual no está construida en un soporte de realidad virtual, así que cada obra debe producir lo virtual; y ya que solo pueden hacerlo así a través de la interacción que ellos activan, nosotros podemos concluir correctamente que la experiencia humana actualiza la potencia virtual en estas obras de arte. De igual manera, lo que estas obras agregan a la expresión del *Blindspot* de Hawkinson es la directa incorporación de las tecnologías concretas asistiendo a la realidad mixta: juntos, *Rigid Waves* y *Liquid Views* facilitan una comprensión por parte del observador de que su enlace con la tecnología de realidad virtual *es* la manifestación contemporánea de lo que solo puede ser una correlación originaria con la técnica.^{xviii}

Comentando un trabajo anterior, Fleischmann y Strauss describen la transición de la imagen (externa) al poder figurativo (interno), de lo observacional a la perspectiva operacional, que conforma dicha comprensión. Esta transición traduce sus trabajos de realidad mixta, *alegorías* de realidad mixta en la mínima condición para la fenomenalización:

²⁷ Todo este párrafo contenido entre los dos asteriscos: Simplemente, dar a notar que este párrafo tiene un formato diferente al resto del texto en el original, la letra es diferente, el espacio entre renglones también lo es.

Mientras el observador es solo el espectador, este "espectar"²⁸ es un tipo de movimiento. Está corporalizando una "observación activa". Desde un cierto momento cuando el observador llega a ser sumergido en la acción, su "pasiva expectación" es remplazada por una "observación activa". El observador descubre que él - y no el artista - es el que está creando la situación. Cuando la situación cambia y el observador se convierte en un jugador, de pronto empieza a identificarse con la situación. La observación se convierte en algo más que un mero consumo. ^P

Al catalizar una coincidencia de las perspectivas observacional y operativa, el trabajo artístico de realidad virtual, como Fleischmann y Strauss lo describen, captura perfectamente la transformación en disputa que hay en la recuperación de la figuración como un poder existencial fundamental. Cuando la observación deja de ser consumo, la figuración toma su propio lugar junto a la operación primordial del organismo como una condición general para de la fenomenalización.

Contrastado con el *Blindspot* de Hawkinson, por tanto, *Rigid Waves* y *Liquid Views* expanden el agenciamiento de la perspectiva operacional porque ellos incorporan directamente las tecnologías concretas que sostienen a la realidad mixta. Más precisamente, al ubicar al organismo en relación con la imagen como una dimensión de

²⁸ Espectar por looking: Diferentes traducciones para esta palabra. Desde mirando, viendo, espectando... Entendemos que por la forma entrecomillada en la que la palabra está presentada, se está hablando de una acción en infinitivo, aunque no esté designada como tal, sino en participio; la traduzco como infinitivo. Así mismo, al estar hablando de

su operación y al sostener la disyunción entre corporalización y figuración (i.e., la otredad y la función desintegradora de la imagen), *Rigid Waves* y *Liquid Views* facilitan la actualización del potencial del organismo para extender su fronteras corpóreas y para expandir el alcance de su agenciamiento corporeo.

Lo que es, entonces, singular acerca de estos dos trabajos como ejemplos de arte digital y como mediadores de la cultura digital es su uso de la tecnología concreta de realidad virtual *para representar una desconexión entre el (fundamentalmente móvil) esquema corporal y la (fundamentalmente visual) imagen del cuerpo*. En la experiencia de *Rigid Waves* y *Liquid Views*, el observador está técnicamente capacitado para utilizar el exceso del esquema corporal sobre la imagen del cuerpo para incrementar su agenciamiento como ser corporalizado.

Tal mediación corporal del esquema corporal (del alcance del par cuerpo-ambiente) comprende lo que yo he propuesto llamar un "cuerpo-en-código". Por esto no quiero decir un cuerpo puramente informacional o una descorporalización de cuerpo diario. Quiero decir un cuerpo sujetado a, y *constituido por*, una inevitable y técnicamente facultada desterritorialización - un cuerpo cuya corporalización es realizada, y *solo puede ser realizada*, en conjunción con las técnicas. Como argumentaré en este estudio, es precisamente a través del vehículo de los cuerpos-en-código que nuestra tecno-cultura contemporánea, guiada por las tecnologías digitales, viene a constituir una distintiva fase concreta en nuestra tecnogénesis contemporánea (nuestra originaria, y aún así diferenciada histórico-técnicamente, coevolución con la técnica).

una obra de arte me parece más correcta la palabra espectral (de espectador) que las otras opciones referidas a la visualización.

En verdad, si tomamos la experiencia de *Rigid Waves* y *Liquid Views* como ejemplo de esta fase, podemos comprender inmediatamente como las tecnologías digitales, como la expresión contemporánea de la mediación técnica originaria de lo humano, ensanchando lo que podríamos llamar la *comunidad* sensorial²⁹ - el espacio que nosotros, seres humanos, compartimos a fuerza de nuestra corporeidad constitutiva. Esto es porque las tecnologías digitales:

1. Expanden el alcance de la actividad corpórea (motriz); y por tanto
2. Ensanchan marcadamente el ámbito de lo *prepersonal*, la dualidad organismo-ambiente operada por nuestro inconsciente, corporalización profunda; y así
3. Crear un rico, anónimo "medio" para nuestra copertenencia enactiva o el "ser-con" otros; lo que por tanto
4. Transforma el agenciamiento de existencia colectiva (del individuo e individuación colectiva, para usar la terminología del filósofo francés Gilbert Simondon) de un ensimismamiento y una operación primariamente cognitiva a una participación esencialmente abierta, solo provisionalmente ceñido, y fundamentalmente motriz.

Pensar el cuerpo como un *cuerpo-en-código*, entonces, es simultáneamente pensar la existencia humana como un *prepersonal* ser-con sensorial. Como veremos, este es extensamente responsable de la promesa de lo digital, entendido no como algún momento

²⁹ Comunidad sensorial por Sensory Commons: Difícil traducción. Mientras que common es fácilmente entendible como común; la palabra en plural tiene una connotación política insoslayable. Commons se entiende como comunes, por tanto también como Cámara de los Comunes, pueblo, comunidad, vivir juntos, víveres o comida ordinaria. La idea

autónomo en la historia de la tecnología sino, en su lugar, primero y ante todo, como un estado en la tecnogénesis en proceso de lo humano.

Para conceptualizar este estado particular de nuestra tecnogénesis - y la particular expansión técnica de la función corpórea prepersonal que facilitan las tecnologías digitales - necesitamos que acercarnos extensamente en la exploración filosófica y psicológica del "esquema corporal" y la piel como un órgano sensorial generalizado. También necesitamos desarrollar una fundamental o "esencial" fenomenología técnica del cuerpo, una que tomo su meta primaria la elucidación del técnico principio originario de la experiencia corporalizada. La Parte I de mi estudio está encaminada a esta meta. Sin sorpresas, progresa a través y pretende actualizar el trabajo de Maurice Merleau-Ponty, el fenomenólogo más comprometido a la dimensión ontológica de la corporalización (humana).

La discusión comienza con dos conceptos cruciales e interrelacionada de la *Fenomenología de la Percepción* de Merleau-Ponty - dígase, la absoluta prioridad del cuerpo fenoménico (extensamente análogo a la perspectiva operacional del organismo) y el rol primario otorgado a la movilidad corpórea (i.e., el esquema corporal) en la constitución de una paridad sistémica entre el organismo y el ambiente. El argumento finalmente incita a conceptualizar a la técnica en la base de (y adecuada a) la correlación quiásmica del ser y del mundo que constituyen el corazón del incompleto proyecto final de Merleau-Ponty, como es documentado particularmente en *Lo Visible y lo Invisible* y en *Naturaleza*. En contraste con la claramente delineada (y aún así subordinada o

inmediata habla de un espacio que los seres humanos compartimos, por lo que creo que la interpretación de commons como comunidad no es descabellada e incluso bastante adecuada.

secundaria) dimensión de la técnica asociada con la exploración de Merleau-Ponty sobre la intencionalidad motriz en la *Fenomenología* (una dimensión famosamente condensada en el ejemplo del bastón del ciego), dicha técnica debe ser capaz de sostener - de *ser* - el *medio* de la individualidad humana y la individuación colectiva.

NOTAS

- i. El trabajo de Bach y Rita se enfoca en prótesis táctiles para los ciegos y específicamente en visión reprojectada a través de estimulación en la lengua. El trabajo de Krueger será discutido más adelante.
- ii. "El cerebro es un adicto a los medios" y "quiere de la buena" son notas del capitalista de riesgo, Dan Mapes (Krantz, 24).
- iii. Obviamente, lo que Kruger quiere decir con "inmersión" está a una larga distancia de la imagen de un consumidor pasivo de los medios soñado por las industrias medíticas actuales. Inmersin aquí es algo de una condición mínima para el establecimiento de un circuito perceptuomotor y, así, para el agenciamiento humano corporalizado.
- iv. Lo que es crucial para obtener el agenciamiento en dichos ambientes, como Krueger vio claramente tan pronto como 1974, es la capacidad de interacción con personas en tu ambiente exactamente como lo harías normalmente. Esto no sería [posible] si estuvieras usando los contemporáneos lentes de datos. Esto [diferencia] es importante porque la mayoría de las personas tienen una variedad de responsabilidades y practican muchos trabajos diferentes. Sólo unos pocos pueden ser personal de tiempo completo de la realidad artificial. El resto tendrá que escoger, momento a momento, ya sea operar una

realidad artificial o en el mundo real. [Pero] de hecho, ellos querran constantemente ser capaces de operar en ambos simultaneamente. (Krueger 1993,155)

v. De acuerdo con Massumi:

El procesamiento digital como tal no posibilita y mucho menos virtualiza. Lo digital ya es exhaustivamente posibilístico.³⁰ Puede, resulta, potencializa, pero sólo indirectamente, a través de lo empírico retransmite la recepción de sus salidas (outcomes) puestas en movimiento. Estas retransmisiones pueden incluso de forma más indirecta sembrarse como posibilidades aún sin codificar: invenciones... Cualquier cosa que la inventiva produzca, es el resultado no de la codificación en sí sino de su vuelta a lo análogo. El procesamiento puede ser digital - pero lo análogo es el proceso. La virtualidad involucrada, y cualquier nueva posibilidad que pueda aparecer, está enteramente atada con la retransmisión potencializante. No está contenida en el código. (Brian Massumi, "De la superioridad de lo análogo", en Massumi 2002, 141-142).

vi. Esto, incidentalmente, es el modo en el cual Lev Manovich interpreta el fenómeno de digitización generalmente. Véase Manovich, 2000, Capítulo I.

vii. Bernard Stiegler es el pensador del elemento técnico de lo sensible-trascendental y de la invaginación de lo empírico y lo trascendental en el alba de la técnica. Véase Stiegler, 1998.

³⁰ Posibilístico por possibilistic: Este caso, una cita de un libro, es el que más produjo la problemática de traducir citas de otros libros o buscar sus traducciones; sin embargo, este texto no existe en español, así que, pese a que hubiese preferido usar una traducción, tuve que enfrentarme a esta palabra tan inusual y buscar hacer una traducción. Desde este instante hay que señalar que possibilistic es una palabra inexistente que el autor usa como neologismo, pero que tiene una sonoridad al español extraña, si algo así puede ser dicho: posibilístico. Lamentablemente la otra opción era probabilístico y existe, evidentemente, una gran diferencia entre probable y posible; y, siendo que el autor quiere dar a entender que lo digital no es probable sino posible, no hay otra opción sino que el término tan caótico tenga espacio en nuestra traducción.

viii. La lectura crítica de Stiegler del empirismo de Leroi-Gourhan enlaza las dificultades generadas por tal concepto de origen. Véase Stiegler, 1998, Parte I, Capítulo 3.

ix. No es incidental que el análisis de Lacan sobre la mirada, de un objeto-a como la mirada, identifique a la radio y a la televisión como soportes institucionales de la mirada.

x. Las subjetividades de Ruyer forman un complemento a las "pequeñas percepciones" de Leibniz. Discuto a Ruyer largamente en *New Philosophy for New Media*, Capítulo 5.

xi. Comentando el concepto de "epifenomenalismo inverso", Michel Piclin clarifica la perspectiva de Ruyer:

La dualidad del cuerpo y el espíritu es ilusoria, nos dice Ruyer, porque nuestra relación con el cuerpo no es del orden del tener, sino del orden de ser: nosotros no tenemos un cuerpo, somos un organismo. El cuerpo es el organismo visto por otros;... el organismo, el cuerpo siente desde dentro" (Piclin 1992, 161x).

xii. Esta prioridad puede ser claramente vista en la complejidad de la observación (descripción) de un organismo autopoiético (unidad fenomenológica):

Ya que es una característica definitoria de un sistema autopoiético que debería especificar sus límites, un reconocimiento propio de un sistema autopoiético como una unidad requiere que el observador desarrolle una operación de distinción que defina los límites del sistema en el mismo dominio en el cual estos se especifican a través de su autopóiesis. Si este no es el caso, él no observará el sistema autopoiético como una unidad... (Maturana y Varela 1980, 109).

En efecto, Maturana y Varela distinguen dos tipos de observación: una en la cual la autopóiesis complementa al organismo porque adopta la perspectiva del organismo y

otran en la que es alopoiética porque adopta una perspectiva externa al organismo. Así, para trata una máquina autopoiética como autopiética (y no como alopoiética), un observador debe distinguir el sistema del ambiente *en un sentido que coincida con las fronteras autoespecificadas (self-specified) del sistema*, esto necesariamente también vale para la observación que el sistema hace de él.

xiii. Analizo esta tecnofobia - la reducción de la tecnología a una figura del pensamiento - largamente en *Embodying Technesis: Technology beyond Writing*. La crítica al discurso metafísico occidental por reducir a la tecnología yace en el corazón del proyecto de múltiples volúmenes de Stiegler, *Technics and Time* (véase volumen I, Op. cit.).

xiv. Digo "en última instancia" porque Butler hace lo posible para pensar la materialización del cuerpo - esto es, para pensar el agenciamiento como materialización. Quizá podríamos decir que la teoría de Butler sobre performatividad genérica es la teoría constructivista *menos* culpable de externalismo, siendo el punto importante de que sigue siendo externalista. Como lo veo ahora, el compromiso al externalismo es una consecuencia de la adición de Butler a la tradición hegeliano-lacanianana del autoreconocimiento, que privilegia lo visual y el rol objetivizante de la mirada. En este sentido, mi esfuerzo por desarrollar una teoría de la corporalización usando los recursos de la teoría autopoiética (específicamente, el privilegio de la perspectiva operacional) pueden verse como un esfuerzo para contrarrestar la constante lacanianana (que está ejercida incluso en el caso de una crítica, como Butler, que es por otra parte crítico) para pensar la identidad en nuestro mundo actual.

xv. "Sin fragilidad, el cuerpo no sólo pierde su sensibilidad, sino también su capacidad para aprehender al otro en su propio cuerpo. Un cuerpo infalible no es solo la traslación de una omnipotencia sin defecto, es quizá también el rechazó del otro en su especificidad" (41).

xvi. Hayles, por ejemplo, incluye la instrumentalización del cuerpo como el "primer medio" como uno de los cuatro leitmotifs de lo posthumano. Véase Hayles 1999, Introducción.

xvii. Véase Varela, "Organism: A Neshwork of Selfless Selves" (Varela, 1991), para una delineación de los cinco primeros niveles de la "mismidad". El término "individuación" viene de Gilbert Simondon, como lo es el concepto "exceso"; la teoría de Simondon sobre la individuación y el fundamento preindividual para la individuación como un proceso en realización cosustancial con lo viviente será importante en mi análisis del Capítulo I.

xviii. Cuando ellos notan que "la conducta interactiva del observador como es observado en el proceso de la exhibición es una parte integral del trabajo" ("Images of the Body in the House of Illusion" en *Art@Science*, 8), Fleishmann y Strauss reconocen una dimensión recursiva experiencial de los dos trabajos que, incluso si se mantiene muy empírico, pese a todo abren el camino hacia su comprensión.

REFERENCIAS

a. Krantz, Michael "Television That Leaps Off the Screen" *The New York Times*, July 3, 2005, Section 2, pp.1-24 (Existe una versión digital: http://www.nytimes.com/2005/07/03/arts/television/03kran.html?_r=1&oref=slogin)

- b. Grau, Olivier; *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, trad. G. Custance; Cambridge, MA; MIT Press, 2003, p. 247
- c. Krueger Myron W. "An Easy Entry Artificial Reality", en Alex Weselblat, *Virtual Reality: Applications and Explorations*; Boston; Academic Press Professional, 1993, p. 161.
- d. Jeremy Turner "Myron Krueger Live" *C-Theory*, 25, 1-2, Artículo 104, 1992.
- e. Damasio, Antonio; *The Feeling of What Happens*; New York; Harcourt, Brace and Co.; 1999; p. 171.
- f. Merleau-Ponty, Maurice; *The Phenomenology of Perception*, trad. C. Smith; London; Routledge & Kegan Paul; 1962; pp. 139-141³¹.
- g. Millon, Alain; *La Realit Virtuelle: Avec ou sans le Corps?*; Paris; Éditions Autrement; 2005; p. 17 De aquí en adelante citado en el texto.
- h. Sedgwick, Eve K. y Adam Frank "Shame in the Cybernetic Fold: Reading Silvan Tomking"; *Critical Inquiry* 21; Winter 1995; p. 513.
- i. Deleuze, Gilles; *Difference and Repetition*; trad. P. Patton; New York; Columbia University Press; 1995 (Existe traducción al español: Deleuze Gilles; *Diferencia y Repetición*; trad. Mara Silvia Delpy y Hugo Beccacece; Argentina; Amorrortu; 2002) e Irigaray, Luce; *An Ethics of Sexual Difference*; trad. C. Burke y G. Gill; Ithaca; Cornell University Press; 1993
- j. Kittler, Friedrich; *Gramophone, Film, Typewriter*; trad. G. Winthrop-Young and M. Wutz; Stanford; Stanford University Press; 1999; Preface. Comento a Kittler

³¹ La cita es traducción mía, directa del texto, no hemos contrastado con la versión traducida del libro de Merleau-Ponty que se cita.

extensamente en *New Philosophy for New Media*, Captulo 3, y en "Cinema beyond Cybernetics".

k. Ruyer, Raymond; *La Conscience et le Corps*; Paris; Librairie Félix Alcan; 1937; p. 27.

l. Piclin; Michel "Conscience et Corps" en *Raymond Ruyer, de la Science a la Théologie*, eds. L. Vax and J-J. Wunenburger; Paris; Editions Kimé; 1992; p. 161.

m. Olalquiaga, Celeste; *Megalopolis: Contemporary Cultural Sensibilities*; Minneapolis; University of Minnesota Press; 1992; p. 2. Véase Parte II, Capítulo 2, Sección 2 de este libro.

n. Fleishmann, Monika y Wolfgang Strauss "Images of the Body in the House of Illusion" en *Art@Science*; ed. C. Sommerer y L. Mignonneau; Viena/New York; Springer Verlag; 1997; p. 7 (citado de copias).

o. Fleishmann Monika, citada en Stephen Wilson; *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*; Cambridge, MA; MIT Press; 2002; p. 750

p. Fleishmann, Monika y Wolfgang Strauss, citados en Derrick de Kerckhove, "Externalizing Consciousness: Meditation on the Work of Monika Fleishmann and Wolfgang Strauss" en *Art@Science*; ed. C. Sommerer y L. Mignonneau; Viena/New York; Springer Verlag; 1997; p. 1 (citado de copias).

BIBLIOGRAFÍA³²

Butler, Judith; *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*; New York; Routledge; 1993 (Existe traducción al español: Butler, Judith; *Cuerpos que importan*:

³² Hice una selección de toda la bibliografía del libro, considerando sólo los textos que cita o comenta en la Introducción, de la misma manera, todos los textos de su autoría los he incluido en esta bibliografía.

Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"; trad. Alicia Bixio; Argentina; Paidós; 2005)

-----, *Excitable Speech: A Politics of the Performative*; New York; Routledge; 1997
(Existe traducción al español: Butler, Judith; *Lenguaje, Poder e Identidad*; Madrid; Síntesis; 2004)

Damasio, Antonio; *Descartes's Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*; New York; Avon Hearst; 1995 (Existe traducción al español: Damasio, Antonio; *El error de Descartes: La emoción, la razón y el cerebro humano*; Barcelona; Crítica; 2003)

-----, *The Feeling of What Happens*; New York; Harcourt, Brace & Co.; 1999

de Kerckhove, Derrick; "Externalizing Consciousness: Meditation on the Work of Monika Fleishmann and Wolfgang Strauss" en *Art@Science*; ed. C. Sommerer y L. Mignonneau; Viena/New York; Springer Verlag; 1997

Deleuze, Gilles; *Cinema I: The Movement-Image*; trad. H. Tomlinson y B. Habberjam; Minneapolis; University of Minnesota Press; 1986 (Existe traducción al español: Deleuze, Gilles; *La Imagen-Movimiento*; tr. Irene Agoff; Barcelona; Paidós; 1991)

-----, *Difference and Repetition*; trad. P. Patton; New York; Columbia University Press; 1995 (Existe traducción al español: Deleuze Gilles; *Diferencia y Repetición*; trad. Mara Silvia Delpy y Hugo Beccacece; Argentina; Amorrortu; 2002)

Fleishmann, Monika y Wolfgang Strauss; "Images of the Body in the House of Illusion" en *Art@Science*; ed. C. Sommerer y L. Mignonneau; Viena/New York; Springer Verlag; 1997

Grau, Olivier; *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, trad. G. Custance; Cambridge, MA; MIT Press, 2003

Hansen, Mark; *Embodying Technesis: Technology beyond Writing*; Ann Arbor; University of Michigan Press; 2000

-----, "Internal Resonance, or Three Steps towards a Non-Viral Becoming" *Culture Machine 3* (March 2001); http://culturemachine.tees.ac.uk/frm_f1.htm

-----, "Cinema beyond Cybernetics, or How to Frame the Digital-Image"; *Configurations 10.1* (Winter 2002); pp.51-90

-----, *New Philosophy for New Media*; Cambridge, MA; MIT Press; 2004

-----, "The Time of Affect, or Bearing Witness to Life"; *Critical Inquiry 30* (Spring 2004), pp.584-626

Irigaray, Luce; *The Ethics of Sexual Difference*; trad. C. Burke y G. Gill; Ithaca, NY; Cornell University Press; 1993

Kitller, Friedrich; *Discourse Networks 1800/1900*; trad. M. Metter con C. Cullens; Stanford, CA; Stanford University Press; 1990

-----, *Literature, Media, Information Systems: Essays*; ed. J. Johnston; Amsterdam; G+B Arts International; 1997

-----, *Gramophone, Film Typewriter*, trad. G. Winthrop-Young y M. Wutz; Stanford, CA; Stanford University Press; 1999

Krantz, Michael. "Television That Leaps Off the Screen"; *The New York Times*, July 3; 2005; Section 2; pp. 1/24 (Existe una versión digital: http://www.nytimes.com/2005/07/03/arts/television/03kran.html?_r=1&oref=slogin)

Krueger, Myron W.; "Artificial Reality: Past and Future" en *Virtual Reality: Theory, Practice and Promise*; eds. S. Helsely J. Paris Roth; Westport CT; Meckler; 1991

-----. *Artificial Reality II*; Reading, MA; Addison-Wesley; 1991

-----. "An Easy Entry Artificial Reality", en Alex Weselblat, *Virtual Reality: Applications and Explorations*; Boston; Academic Press Professional, 1993

Lacan, Jaques; *Ecrits: A Selection*, trad. A. Sheridan; London; Tavistock Publications, 1977. (Existe traducción al español: Lacan, Jaques; *Escritos* (2 Vol.); México, Siglo XXI; 2003)

Manovich, Lev; *The Language of New Media*; Cambridge, MA; MIT Press; 1989.

Massumi, Brian; "Expressing Connection: Relational Architecture", in *Vectorial Elevation: Relational Architecture 4*; Mexico City: Conaculta & Ediciones San Jorge; 2000. (Existe también la versión en español del mismo texto como *Alzado Vectorial: Arquitectura Relacional 4*; Ciudad de México; Conaculta & Ediciones San Jorge; 2000).

-----. *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*; Durham, NC; Duke University Press; 2002.

Maturana, Humberto & Francisco Varela, "Autopoiesis: the Organization of the Living", en *Autopoiesis and Cognition: the Realization of the Living*; Dordrecht; Holland y Boston; D. Reidel Publishers; 1980

Merleau-Ponty, Maurice; *The Phenomenology of Perception*, trad. C. Smith; London; Routledge & Kegan Paul; 1962

-----. "The Child's Relations with Others", trad. W. Cobb en *The Primacy of Perception*, ed. J. Edie; Evanston, IL; Northwestern University Press; 1964.

-----, *The Visible and the Invisible*; trad. A. Lingis; Evanston, IL; Northwestern University Press; 1968 (Existe traduccin al español: Merleau-Ponty, Maurice; *Lo visible y lo invisible*; Barcelona; Seix Barral; 1970)

Millon, Alain; *La Realit Virtuelle: Avec ou Sans le Corps?*; Paris; Editions Autrement; 2005

Olalquiaga, Celeste; *Megalopolis: Contemporary Cultural Sensibilities*; Minneapolis; University of Minnesota Press; 1992

Piclin, Michel, "Conscience et Corps" in *Raymond Ruyer, de la Science lathologie*, ed. L. Vax y J.J. Wunenburger; Paris; Éditions Kimé; 1992

Ruyer, Raymond; *La Conscience et le Corps*; Paris; Librairie Félix Alcan; 1937

Sedgwick, Eve K. y Adam Frank "Shame in the Cybernetic Fold: Reading Silvan Tomking"; *Critical Inquiry* 21; (Winter 1995); pp. 469-522

Simondon, Gilbert; *L'Individuation Psychique et Collective*; Paris; Aubier; 1989

-----, *Du Mode d'Existence des Objets Techniques*; Paris; Aubier; 1989

-----, "The Genesis of the Individual" en *Incorporations*, ed. J. Crary y S. Kwinter; New York; Zone Books; 1992

-----, *L'Individu et sa Genése Physico-Biologique*; Paris; Jérôme Millon, 1995

Stigler, Bernard; *La Technique et le Temps, volume 2: La Désorientation*, Paris, Editions Galilée, 1996

-----, *Technics and Time, volume 1: The Fault of Epimetheus*, trad. G. Collins and R. Beardsworth; Stanford, CA; Stanford University Press; 1998

-----. *La Technique et le Temps, volume 3: Le Temps du Cinéma et la Question du Mal-Être*; Paris, Editions Galile, 2001

-----. "Derrida and Technology: Fidelity at the Limits of Deconstruction and the Prosthesis of Faith", en *Jacques Derrida and the Humanities: A Critical Reader*, ed. T. Cohen; Cambridge and New York; Cambridge University Press; 2001

Turner Jeremy; "Myron Krueger Live"; *C-Theory*, 25, 1-2, Artculo 104, 1992.

Varela, Francisco "Organism: A Meshwork of Selfless Selves" in A. Tauber, *Organism and the Origins of Self*; Dordrecht & Boston; Kluwer Academic; 1991

BIBLIOGRAFÍA - VIDEOGRAFÍA - WEBOGRAFÍA

- * Hansen, Mark B. N, *Bodies in code*, Routledge, New York, 1999
- * Aristóteles, *La Poética*, Editores mexicanos unidos, México, 1996
- * Art:21; *Tim Hawkinson's Biography*; <http://www.pbs.org/art21/artists/hawkinson/#>
(U.V: 03/05/08)
- * Audi, Robert (Gen. Ed.), *The Cambridge Dictionary of Philosophy*, Cambridge, USA, 1999
- * Brinkmann, Donald, *El hombre y la Técnica*, La Reja, Buenos Aires, 1963
<http://video.google.com/videoplay?docid=-4323661317653995812>
- * Corbin, Alain. Jean-Jacques Courtine (Dir.), *Historia del Cuerpo*, Taurus, Colombia, 2005
- * Gilson, Etienne, *La filosofía en la Edad Media*, Gredos, España, 1999
- * Fleischmann, Monika; Wolfgang Strauss; *Liquid Views*;
<http://www.youtube.com/watch?v=bjq13wyjhA8&feature=related> (U.V: 03/05/08)
- * -----; *Rigid Waves*; <http://www.youtube.com/watch?v=3bJZFILCLug> (U.V: 03/05/08)
- * Foucault, Michel, *El poder psiquiátrico*, FCE, Argentina, 2003
- * -----, *Vigilar y Castigar*, Siglo XXI, México, 2004
- * -----, *Defender la Sociedad*, FCE, Argentina, 2002
- * -----, *Historia de la Sexualidad Vol. I*, Siglo XXI, México, 2002
- * Heidegger, Martin, *El problema de la técnica*,
- * Haraway, Donna, *Ciencia, cyborgs y mujeres*, Cátedra. España, 1991

- * Hume, David, *A Treatise of Human Nature*, Barnes & Noble, New York, 2005
- * Husserl, Edmund; *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. Libro Segundo: Estudios sobre fenomenología de la constitución*; UNAM / Fondo de Cultura Económica, México, 2005
- * Ikonickoff, Roman, *La conciencia y la máquina*, Galaxia Gutemberg, Barcelona, 1999
- * Johnsen, Andreas; Ralf Christensen y Henrik Moltke, „*Good Copy Bad Copy*’, 2007, <http://video.google.com/videoplay?docid=-4323661317653995812> (U.V: 03/05/08).
- * Krantz, Michael. "Television That Leaps Off the Screen"; *The New York Times*, July 3; 2005; Section 2; pp. 1/24 (Existe una versión digital: http://www.nytimes.com/2005/07/03/arts/television/03kran.html?_r=1&oref=slogin)
- * Lacan, Jaques; *Escritos* (2 Vol.); México, Siglo XXI; 2003
- * Levy, Pierre, *Lo virtual*, Paidós, España, 1998
- * López Farjeat, Luis Xavier, *Filosofía Árabe Islámica*, Cruzo, México, 2007
- * Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción*, FCE, México, 1957
- * Nietzsche, Friedrich, *Así habló Zaratustra*, Alianza, México, 1989
- * -----, *Gaya Scienza*, Monte Ávila, Venezuela, 1992
- * Pasquinelli, Matteo, *The Ideology of Free Culture and the Grammar of Sabotage*, <http://www.rekombinant.org/docs/Ideology-of-Free-Culture.pdf> (U.V: 03/05/08)
- * Penrose, Roger, *La nueva mente del Emperador*, FCE, México, 2002
- * Rizomas, <http://rizomas.blogspot.com/2007/11/sabotaje-cultural-manual-de-uso.html> (U.V: 03/05/08)

- * Rosenzweig, Roy; *Can History be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past*;
<http://chnm.gmu.edu/resources/essays/d/42> (U.V: 03/05/08)
- * Turner Jeremy; "Myron Krueger Live"; *C-Theory*, 25, 1-2, Artculo 104, 1992.
- * Varios; Wikipedia. The Free Encyclopedia; <http://www.wikipedia.org/> (U.V: 03/05/08)
- * Yehya,Naief, *El cuerpo transformado*, Paidós, México, 2001

APÉNDICE:

El texto traducido

Presentamos a continuación el texto original, con la finalidad de lograr que el proceso de traducción sea comprendido como el todo que tendría que ser. Así, además del texto ya traducido, se necesitaría éste extra para hacer comparativas correctas entre ambos. Aquí también podrán encontrarse las imágenes que hacen falta, pues se hace referencia a ellas en el texto. Las posibles manchas visibles en el texto son a causa del uso al que el original fue expuesto y son ahora inevitables de observar en el texto.