

Martin Burckhardt Dirk Höfer

TODO Y NADA

Un pandemonio de la destrucción digital del mundo



Herder

Martin Burckhardt
Dirk Höfer

Todo y nada

Un pandemonio de la destrucción
digital del mundo

Traducción de
Alberto Ciria

Herder

Título original: Alles und Nichts. Ein Pandämonium der digitalen Weltvernichtung

Diseño de la cubierta: Antidot Gràfic

Traducción: Alberto Ciria

Edición digital: Pablo Barrio

© 2015, Mathes & Seitz, Berlín

© 2017, Herder Editorial, S.L., Barcelona

1ª edición digital, 2017

ISBN: 978-84-254-3894-3

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro de Derechos Reprográficos) si necesita reproducir algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com).

Herder

www.herdereditorial.com

Índice

APOCALIPSIS

APOCALIPSIS DE LOS SIGNOS

EN LA SALA DE MÁQUINAS DE LO DIGITAL

PLAGAS DIGITALES

LA NUEVA JERUSALÉN

GÉNESIS 2.0

EXPULSIÓN AL PARAÍSO

EL MUNDO DE LOS ÁNGELES

MUNDO SIN MÁS ALLÁ

Apocalipsis

Boole y la fórmula

En el principio era el cero, y el cero estaba con Dios, y Dios era el uno. El cero y el uno estaban en el principio con Dios. Por medio de ellos fueron hechas todas las cosas, y sin ellos no se hizo nada de lo que fue hecho. En ellos estaba la vida y la vida era la luz de la humanidad. Y la luz brilla en las tinieblas y las tinieblas no la han comprendido.

En 1854, el matemático irlandés George Boole escribió un libro titulado *Las investigaciones sobre las leyes del pensamiento*. Boole, que siendo joven tuvo una iluminación que habría de determinar su pensamiento posterior, formuló en ese libro la idea de un universo lógico cuyos elementos se pueden exponer con la lógica de presencia/ausencia, 0 o 1. En el álgebra de Boole, el mundo de los números, y junto con él el mundo en general, se disuelve en el código binario.¹ Según esto, los números tal como los conocemos son formas de manifestarse esta codificación. Han dejado de ser representantes. Las cifras booleanas 1 y 0 no designan una cantidad, son marcas de la presencia y la ausencia. El 1 representa el universo, el 0 la nada. Pero estas dos codificaciones no guardan entre sí una relación excluyente, sino complementaria: ambas obedecen a la misma lógica. Igual que 1 por 1 por 1 siempre es igual a 1 y que 0 por 0 por 0 siempre es igual a 0, en el mundo booleano también x por x por x siempre es igual a x . Y precisamente por eso todo y nada coinciden en la fórmula $x = x^n$. Como en esta fórmula x puede representar todo, incluso el conjunto del mundo, no es exagerado hablar aquí de una *fórmula universal digital*.

Si concebimos el mundo como un gran imán que oscila entre un polo positivo y otro polo negativo, es decir, si lo concebimos con una lógica diádica, entonces tal cosmovisión cobra mucho sentido. Pues todo lo que se puede electrificar también se puede digitalizar. De este modo, x puede representar un signo alfanumérico, un documento de audio o una imagen, pero también podría representar el valor de la cantidad de hemoglobina en la sangre registrada por un sensor o los datos de la ubicación de una ballena. O también aquello que quizá solo en el futuro podremos digitalizar: nuestros actos de habla, nuestras emociones, nuestros sueños. Pero una vez digitalizado, cualquier x ya no aparece más como singularidad ni como objeto particular, sino que, con arreglo a la fórmula, se puede multiplicar con arbitrariedad, y prácticamente se multiplica por sí mismo, convirtiéndose en población.

Por consiguiente, en la ecuación $x = x''$ se encierra una promesa de proliferación, un País de Jauja en el que todo está presente en todo momento e ilimitadamente. Es verdad que la promesa de una accesibilidad total también encierra una amenaza, pues al universo digital se le opone aquí una nada, una fantasía de aniquilación universal que moviliza todos los demonios imaginables. Aunque la realidad analógica sobrevivirá a su digitalización, sin embargo percibimos que se está degradando a una forma atrofiada, a un espejismo, a una escoria de sí misma, pues resulta mucho más eficiente en su forma de manifestarse digitalmente: siempre, en todas partes, sin límite alguno.

Pero la virtualidad no es el único campo de aplicación de la fórmula booleana, sino que ella repercute de vuelta sobre los fantasmas que estructuran nuestra realidad: consigna la «economía real», transforma nuestro cuerpo, nuestra concepción de la identidad y la libertad, impregna la política, modifica la percepción del tiempo y del espacio, repercute sobre lo humano en cuanto tal. En este sentido, hace ya tiempo que el mundo que nos rodea se ha convertido en mantra de la fórmula booleana: *por medio de ellos fueron hechas todas las cosas, y sin ellos no se hizo nada de lo que fue hecho.*

En el cuarto oscuro de la historia

Como es sabido, la mejor manera de ocultar un secreto es dejándolo a la vista de todo el mundo. Así es como nuestra sociedad de la información, que todo lo mide en bits y en bytes, sigue siendo ciega en lo que respecta al significado y a la procedencia de su concepto de información. Como en el caso del dinero, que se presupone que lo hay, también se cuenta con la información, pero uno no pregunta cómo ha venido al mundo aquel continente intelectual en el que ha podido establecerse nuestra sociedad de la información. Cuando Claude Shannon, el «padre de la teoría de la información», presentó en 1948 su teoría matemática de la comunicación, estaba aplicando la teoría que el autodidacta y matemático irlandés George Boole había publicado un siglo antes en su obra *Leyes del pensamiento*. Sin embargo —y esto es lo sorprendente—, la aportación de Shannon se reducía a una aplicación ingenieril, a un acto técnico de fertilización en el que aquellos pensamientos que habían conducido a Boole hasta su edificio conceptual permanecían intactos y, por ende, sin consecuencias. Este silencio en el momento del éxito resulta tanto más singular por cuanto la teoría de Boole había provocado una gran conmoción también en otro sitio. Cuando en 1879 Gottlob Frege publicó su *Escritura conceptual*, la obra que hoy se sigue considerando la pieza fundamental de la filosofía analítica, el matemático Ernst Schröder, uno de los primeros en reseñarla, describió este texto diciendo que en el mejor de los casos era una «paráfrasis» de las ideas de Boole. Considerando lo penoso que hubiera resultado no haber desarrollado este edificio conceptual por sí mismo sino haberlo tomado de otro, Gottlob Frege hizo cuanto pudo por minimizar el porcentaje de las ideas de Boole en su *revolución fregeana*.

El propio Claude Shannon, que se vio expuesto a constantes preguntas acerca de cuál había sido el momento de su descubrimiento en que pudo gritar «¡eureka!», desdramatizaba y decía que si hubiera habido tal momento ni siquiera habría sabido cómo se deletrea «eureka». Y como en nuestra imaginación colectiva el ordenador material es también un producto del siglo XX y no del siglo XIX, Boole es uno de los grandes olvidados de la cultura del ordenador, a pesar de que cualquier programador lo reencuentra constantemente en la figura de los *booleans*, los «operadores booleanos».

Que técnicos, incluso en la cima de su arte, no sepan nada de la historia anterior de su disciplina, es algo que todavía se puede aceptar. Mucho más extraño resulta que incluso los teóricos ignoren la revolucionaria aportación de Boole, que ni siquiera se planteen la

simple pregunta de cómo se pudo llegar a una lógica binaria. Este vacío resulta aún más curioso por cuanto el impulso que llevó al matemático irlandés a tomar el cero y el uno como iniciales de la lógica binaria consistió en eliminar de la matemática los *representantes*: una operación tan radical como la decapitación del rey francés. Lo que tenía en mente era una matemática que le permitiera calcular con manzanas y peras, o considerándolo matemáticamente, saltar de un sistema numérico a otro. Este salto se vuelve posible porque Boole retira el cero y el uno (estos dos «números maestros de la matemática») de toda lógica designativa, es más, incluso de la propia matemática. Según eso, el uno ya no representa una cantidad, sino una presencia, y el cero una ausencia (de cualquier cosa que sea). Es aquí donde radica la auténtica revolución: la lógica binaria de Boole se desvincula de la matemática, es más, de la calidad material de aquello que la matemática reproduce. Como esa lógica binaria oscila entre el universo y la nada, puede reproducirlo todo.

Visto así, el pensamiento de Boole no es tanto un álgebra cuanto, más bien, una teoría universal de signos: una peculiaridad que captó el filósofo y matemático Charles Sanders Peirce cuando equiparó las leyes del pensamiento de las que habla Boole con el «a priori» de Kant. De hecho, es justamente esta abstracción la que, más de un siglo después, habría de fascinar a los lectores de la *Teoría matemática de la comunicación* de Shannon, es más, la que hoy nos permite digitalizar no solo textos, imágenes o sonidos, sino también terremotos, actividades cerebrales o fenómenos extraterrestres.

Llegados a este punto, entra en juego una revolución intelectual que ya conmocionó con fuerza el pensamiento en el siglo XVIII. Se trata de aquel rayo que da poder al *nuevo Prometeo*, el doctor Frankenstein, para hacer vivir a su monstruo: la electricidad.

El control sobre la electricidad condujo a científicos como Galvani no solo a cavilar sobre la fuerza vital, sino que a través de las nuevas tecnologías de la comunicación llevó a una explosión del concepto de escritura, pues todo lo que se puede electrificar podía hacerse escritura. En este sentido, la imagen colectiva con la que podemos ilustrar la fórmula $x = x^n$ se remonta a 1746, cuando, en un campo al norte de Francia, 600 monjes formaron un gran círculo, se conectaron mediante un cable y al contacto con una batería, o dicho con precisión, con la botella de Leyden —que se acababa de inventar—, empezaron a tener convulsiones colectivas. En este experimento se puede percibir el arquetipo de lo que llevó a Claude Shannon, pertrechado con la lógica de Boole, a la teoría de los circuitos eléctricos regulados, solo que ahí no se trataba de un cálculo

matemático, sino de una formación circular en la que los monjes se conectaban entre sí por medio de cables.

Dios es un disc-jockey

Si —como enseñaba Feuerbach— los hombres se inventan a sus dioses, el gremio que les asignan es la característica sobresaliente del dios respectivo. Como aquí, en la intersección de racionalidad y teología, nos encontramos con aquel entusiasmo tecnológico (de cuyo potencial para quedarse encantado consigo mismo todavía podemos convencernos a diario), resulta casi forzoso concluir que la humanidad ha inventado a Dios con el objetivo de divinizar su técnica respectiva y para ennoblecer su ciencia elevándola a metafísica.

Si los griegos, provistos del alfabeto, allanaron el camino para la teología del logos, la Europa medieval reeducó al Dios cristiano haciendo de él un relojero. Como el ordenador —al igual que antes el alfabeto y la técnica de engranaje— representa una máquina universal, no sorprende que también el pionero de los ordenadores Charles Babbage (1797-1871) probara antes que nada con una demostración de la existencia de Dios que reemplazara la noción del demiurgo mecánico. Si Dios —según Babbage— fuera contando números de manera sucesiva y regular (1, 2, 3 ... 1000), pero luego fuera capaz de pasarse a otra forma de contar (1000 $\frac{1}{3}$, 1000 $\frac{2}{3}$, etc.), entonces la potencia particular que hace que el dios de los programadores sea superior al dios de los relojeros consistiría en esta *capacidad para cambiar de programa*. En otras palabras: *Dios es un disc-jockey*.

En efecto, la máquina analítica de Babbage —que aprovechaba aquella técnica de tarjetas perforadas que ya se había desarrollado en los telares de Jacquard— estaba en condiciones de hacer estos cambios de programa. Pero, por lo que respecta a la lógica inherente, esa máquina analítica aún dependía de una noción numérica antigua (el sistema decimal, que le causó al inventor tremendas dificultades mecánicas y que hizo que el ordenador del siglo XIX quedara incompleto). Si Babbage hubiera tenido ocasión de conocer el pensamiento de su contemporáneo Boole, entonces un ordenador de tarjetas perforadas habría sido posible ya con los medios del siglo XIX.

A pesar de todo, la demostración que Babbage hizo de la existencia de Dios es una anticipación de lo que habrá de caracterizar la lógica de Boole. Si comparamos al *disc-jockey* divino con su precursor medieval, el relojero, entonces salta a la vista que el mundo ya no se concibe como actualización mecánica de una misma ley, sino como una forma de transformación: como un algoritmo genético. Como con x^n se impone la idea de

la optimización infinitesimal, esta lógica contiene un factor que es evolutivo, pero que también tiene implicaciones para la filosofía de la historia. Si en el siglo XIX esto se articuló como el espíritu universal de Hegel o la teoría de la evolución de Darwin, tal certeza de futuro se expresa hoy en el credo que acompaña el bautizo de una activación: «Hacer del mundo un sitio mejor».

Todo se vuelve escritura

¿Qué es x ? Evidentemente un signo. Según nuestro modo tradicional de pensar, la escritura debe describir la realidad. Si lo logra, entonces el respectivo conjunto de textos escritos se considera una representación adecuada de una situación, de una sociedad, del mundo. Pero este tipo de contabilidad en el que el mundo y la imagen están uno frente a otro como el pintor y su modelo se vuelve obsoleto con la fórmula, pues el programador ya no describe el mundo, sino que interviene en él. La x deja de ser un signo de escritura escindido de lo designado y pasa a ser un constructo electrónico que está peculiarmente hermanado con aquello que designa.

Ya a mediados del siglo XVIII se vuelve cuestionable el antiguo primado de la escritura alfabética. Cabe decir que cualquier cosa que se pueda electrificar pasa a ser signo de escritura. No es casual que los poetas comiencen a investigar sus neurosis, que Franz Anton Mesmer magnetice a una nobleza que se ha puesto enferma de los nervios, que la praxis científica consistente en matar conejos para luego hacerlos revivir a base de descargas eléctricas se transforme, en la imaginación de Mary Shelley, en un monstruo compuesto de meros trozos de cadáver cosidos al que se le da la vida con una sacudida eléctrica. Con la telegrafía, la telefonía, el cine, los rayos X o el microscopio de resonancias magnéticas —y siguiendo el eslogan del físico cuántico Richard Feynman «hay mucho espacio en el fondo»— la escritura penetra cada vez más hondo en el tejido del mundo.

Describir y escribir pasan a ser lo mismo: programación. Ya se trate de datos climatológicos o de flujos de tráfico, de la ruta seguida por las ballenas o de la composición del aire de la estratosfera, nuestro mundo se ha convertido en un gigantesco procesador de escritura rodeado de satélites y recubierto de un éter de datos. No se trata solo de que aquí *read and write*, leer y escribir, acaben siendo idénticos en una *écriture automatique*: aparte de eso, tal escritura rebasa nuestro aparato sensorial, penetrando —vía infrarrojos o ultrasonidos— en ámbitos de frecuencias que no percibiríamos de ningún modo con un aparato sensorial desprovisto de otros instrumentos. Así pues, se puede decir que esa *eliminación del representante* que lleva a cabo Boole acompaña el final de la representación como praxis sapiencial. A la manera de un programador, uno no se contenta con describir el mundo, sino que lo transforma. Pero para eso hace falta

comprender hasta qué punto el mundo mismo se ha convertido en una inscripción: en un conjunto de textos escritos que emite datos por sí mismo.

Cuando al desplazarnos entre el tráfico con nuestros *smartphones* aparecemos en escena como signos de escritura vivientes, y por lo tanto como una especie de *cursores de ratón ambulantes*, eso apenas tiene nada que ver ya con nuestra concepción tradicional de la escritura. En efecto, y como nos enseña la vieja discusión mente-cuerpo, la escritura siempre fue aquello que no era corporalmente: un puro signo, portador del espíritu. Si el *aleph* (originalmente un ideograma que representaba un buey bajo un yugo), para poder llegar a ser un signo alfabético tuvo que desprenderse de todos los aspectos de su corporalidad, el signo *x* hace ahora el camino inverso. Como si tuviera que indemnizarse del largo tiempo de privaciones, el signo se dedica ahora a incorporarlo todo. Sin hacer distinciones. Todo lo que se puede digitalizar se digitaliza: signos alfanuméricos, imágenes, sonidos, objetos, órganos. Como al hacer eso la *x* se adentra en ámbitos que no son accesibles a nuestro aparato sensorial, parece que el signo coincide con la cosa misma. En el programa se disuelve la vieja dicotomía entre mundo y libro, surgiendo un mundo híbrido que se ha anunciado como la visión del *cyborg*. El «ciudadano in vitro», el órgano impreso.

Potencia infinita

$x = x^n$. ¿Qué tipo de extraña ecuación es esa? El matemático podrá objetar que aquí nos hallamos ante una ecuación definitoria que solo se puede aplicar a determinados números (aquí el 0 o el 1). Pero se podría preguntar si

$$x^2 = x^3 = x^4 = x^5$$

o en la aplicación

$$1 \times 1 = 1 \times 1 \times 1 = 1 \times 1 \times 1 \times 1$$

realmente representa una ecuación. En cualquier caso el ojo se resiste a ello: al fin y al cabo, no deja de ser obvio que aquí nos hallamos ante fórmulas distintas.

Pero ahora resulta que la ecuación no solo vale para el cero y el uno, sino que se puede aplicar a todos los productos digitalizados. Si en lugar de x ponemos un documento cualquiera, entonces la fórmula significa que, *sea lo que sea eso*, se puede copiar tantas veces como uno quiera. Pero la potencia infinita convierte el signo igual (=) en un mandato, en una asignación. En efecto, este cambio de significado es una marca distintiva de todos los lenguajes de programación. Si escribo aquí $a = 5$, a la variable a se le asigna el valor 5. La ecuación pasa a ser una transformación y, en este sentido, la fórmula se podría visualizar con mayor certeza así:

$$x \Rightarrow x^2 \Rightarrow x^n$$

¿Qué significa esto? Quizá que ya no podemos concebir el mundo digital como una forma de equilibrio, como un reposo del mundo, sino que, frente a ello, tenemos que poner de relieve el aspecto de transformación (el cambio de programa). De ahí la pregunta de si realmente nos hallamos ante una ecuación matemática. Desde el punto de vista de la historia del concepto, «ecuación» significa ponerse de acuerdo en una transacción, el proceso de regateo y el apretón de manos con el que se cierra el acuerdo de intercambio. En un desarrollo posterior enteramente lógico, la ecuación pasa a ser la sentencia jurídica que finaliza el conflicto entre las partes procesuales. En este sentido, el precio es un *arbiter*, un árbitro social que despeja de entrada todas las incertidumbres

sobre el intercambio. Según eso, la metáfora decisiva de la ecuación es la balanza, en la que dos cosas se sopesan entre sí en cuanto a medida, número y peso.

Si nuestra mirada se resiste a aceptar la ecuación booleana, eso se debe a que lo que hay en ambos platos de la balanza precisamente no es equivalente, sino que evidentemente es *disímil*.

Para representarse visualmente la inflexión que se produce con esta fórmula, basta con plantearse una pregunta simple: en el mundo físico que conocemos ¿hay algún objeto que se comporte de modo análogo a la fórmula de Boole? El único candidato que se podría proponer aquí sería la célula viviente que se reproduce por bipartición. Pero, como sabemos, ni siquiera este proceso discurre al infinito, ya al margen de que no puede tener lugar sin metabolismo. Dejando por un momento las cuestiones metafísicas que Boole tenía en mente cuando bautizó el 1 como «el universo» y el 0 como «la nada», el ejemplo de la célula viviente deja claro que no tenemos que considerar ambas fórmulas en un sentido estático, sino en un sentido dinámico. Pero ¿en qué consiste la *fuerza* transformadora del signo igual (=)? La respuesta es simple: nos hallamos ante la fuerza de la electricidad. Con ella se puede lanzar cualquier signo por el mundo a la velocidad de la luz, igual que ella es capaz de copiar un gran clúster de signos. Aunque aquí también tienen vigencia las leyes físicas, como la transformación se realiza a la velocidad de la luz, ya no percibimos la lógica de la asignación. La ecuación deja de ser una ecuación y pasa a ser un morfema. En él impera la ley de la transformación.

Apocalipsis de los signos

Hidra

Toda información es una publicación. Aquí apenas es relevante la pregunta por el público al cual va dirigida. En la esfera de lo digital, en internet, el destinatario siempre es potencialmente el mundo entero. La tirada de una publicación se corresponde exactamente con la cantidad de quienes tienen interés en ella, y se mide en función del número de veces que se entra en una página o de clics. Una información que no se puede acotar en su propagación asume la figura de una hidra.

Hidra es la hija de Tifón, el padre de todos los monstruos, y de Equidna, la madre de todos los monstruos. Hidra vive en el lago de Lerna, donde custodia una puerta submarina que conduce al submundo. Su sangre es venenosa, y también lo son los rastros que deja. Los griegos decían que tenía más cabezas que las que podían pintar los decoradores de cerámica. Si se le corta una cabeza, vuelven a crecer dos.

Hidra, que considerándola desde la historia es la quintaesencia de la sinrazón, la venganza encarnada de las divinidades telúricas contra la arrogancia de los olímpicos, en calidad de nueva Hidra($x = x^n$) pasa a ser un monstruo de la razón. Con ella, la razón misma, la información calculada, pasa a tener mil cabezas y mil ojos. Sus huellas electrónicas son imborrables. Una vez que el veneno ha caído en el mundo, ya no se puede eliminar.

Piénsese en el caso de aquella esteticista británica que, con una cautivante ingenuidad, soltó su opinión sobre la historia universal: «Si Barraco Barner es nuestro presidente, ¿por qué se está comprometiendo con Rusia? ¡Escalofriante!». Al cabo de unas pocas horas, esta opinión, que estaba formateada con mucha deficiencia, enriquecida con burdas increpaciones, se había multiplicado por siete mil y había desencadenado un «linchamiento digital». Desde luego, eso no le resultó satisfactorio a la joven mujer, que con gusto «le habría arrancado la lengua» a algún que otro comentador pedante, sin embargo, ese es un efecto típico de la serpiente de Lerna. En los modernos medios electrónicos lo mejor que puede hacer uno para que crezcan luego mil cabezas es cortársela a sí mismo. Si uno quiere asegurarse de que se le presta una enorme atención, tal cosa ya no se consigue afirmando, sino decapitando (podría no ser casualidad que también el Estado Islámico haya descubierto esta estratagema para sus objetivos propios). En ello resulta irrelevante si la atención prestada se basa en un impulso positivo o negativo. Al final, lo único que cuenta es el número de clics. Quien está decapitado,

operando bajo una capa de invisibilidad, puede decapitar aún más fácilmente. Uno se sigue considerando Heracles, pero es ya la propia Hydra. En eso se aprecia la esencia del resentimiento, de todos los que repiten sin pensar lo que dicen otros y de los comentaristas que echan espumarajos solazándose en su emancipación, pero que con sus ataques no hacen más que librar una batalla desesperada contra su progresiva acefalía y atolondramiento. El «linchamiento digital» es el resentimiento, la serpiente a la que cada vez le crecen más cabezas, fiel a la fórmula $x = x^n$.

Las plataformas sociales se sirven de formas similares de la economía de la atención. También ahí se practica la autoafirmación mediante la autodecapitación. Quien considera que la interjección ¡uf! es una noticia, realmente ha ganado. Es como en la danza del limbo: cuanto más bajo está el listón, mayor es la autosublimación. No es ningún secreto que para el éxito de modelos de negocios basados en internet resulta ventajosa la multiplicación por millones de noticias sin que al propagarse se pierda contenido y, por lo tanto, el factor viral. La *ultima ratio* o el argumento definitivo es acaparar la mayor atención posible con las ofertas propias. También los destinatarios, es decir, los usuarios están obligados a distribuir su atención entre el máximo número posible de factores particulares. Así es como el *troll* a quien el administrador expulsa del sitio que él controla se pondrá enseguida una nueva máscara y seguirá haciendo de las suyas aún más desinhibido. El latido de Hydra, de la razón en su forma más monstruosa, es la fórmula $x = x^n$.

El legado de Drácula

Cuando a Alan Turing, el pionero de los ordenadores, le inculparon su homosexualidad como un *delito contra la reina* y, tal como se hacía en aquella época, lo sometieron a un tratamiento hormonal, decidió quitarse la vida. Como el personaje de dibujos animados de una película de Walt Disney de 1938, mordió una manzana envenenada. Por mucho que el criptólogo fuera un espíritu excéntrico, en esta fantasía de Blancanieves se articula más que una mera forma estrambótica de suicidarse. Metafísica del ataúd de cristal, fantasma del signo viviente: la noción de que el beso del príncipe puede hacer que la bella durmiente vuelva a la vida.

Si al describir esta transformación mágica nos conformamos con el término técnico de «transformación de analógico a digital», fácilmente nos olvidamos de que tras el espejo se muestra un trasmundo fabuloso en el que imperan otras leyes que en la realidad. Ahí donde nuestro cuerpo físico tiene que recorrer el camino de todo lo terreno, el doble digitalizado (x^n) nos promete que, *aunque aún no hayamos muerto, hoy podemos ser incluso resucitados*. En cualquier parte. En cualquier momento. Los *criogénicos* hacen que se los congele con la esperanza de que en el futuro los puedan revivir gracias a los progresos de la medicina (también Disney pertenecía a esta especie). Los paleovirólogos se disponen a hacer que vuelvan a vivir, por medio del ADN, virus que llevaban mucho tiempo extintos.

Sin embargo, los simulacros digitales que les permiten a los hombres una pervivencia multimedial tienen algo curioso: de pronto el presente pasa a estar poblado de muertos, de sus voces, sus gestos y sus sueños. Todos ellos yacen en un ataúd de cristal, como Blancanieves, y en todo momento podemos con un beso hacer que despierten. Un clic y... ¡ya ha sucedido! A medida que van peregrinando por nuestros sueños, las sombras electrónicas comienzan a vivir una vida propia, salen arrastrándose de sus tumbas y tapan la visión impidiendo ver lo nuevo. Por lo tanto, no es casualidad que la cultura pop, en la medida en que se pone por escrito, ya no se consagra a lo nuevo, sino a la reanimación de lo pasado, que se revivan los trozos de cadáveres que se han recopilado y unido cosiéndolos. *Elvis forever!* La cuestión de la inmortalidad ya no se resolverá a las puertas del reino de los cielos, la inmortalidad ya se puede conseguir en el más acá. Si se tiene presente esto, se entiende por qué los terroristas del 11 de septiembre se crearon un epitafio con la imagen de las Torres Gemelas en llamas: un bucle sin fin que hoy se sigue

desplegando en nuestro imaginario colectivo, una y otra vez. El atentado suicida es un acto tan paradójico como el suicidio de Alan Turing: demuestra que el más allá comienza ya en el más acá, que el terrorista no muere, sino que con cada tanda se lo vuelve a besar reviviéndolo.

Fisión nuclear

La fisión nuclear designa un proceso en el que el núcleo atómico se fragmenta en dos o más partes liberando energía. Si el material radiactivo alcanza una masa crítica, entonces se produce una reacción en cadena y el proceso de desintegración se transforma en la liberación de una tremenda cantidad de energía. La energía que está ligada al átomo se convierte en un futuro radiante. Si consideramos la fórmula, resulta difícil no concebir $x = x''$ como un proceso de fisión nuclear. El objeto digitalizado es por sí mismo el objeto escindido que se divide y se conserva en la comunicación. El proceso de fisión se convierte en irradiación, la materia se convierte en energía. En cierto modo, el objeto irradia más allá de su materialidad, pasando a ser un signo cargado energéticamente. De acuerdo con ello, el objeto digitalizado representa el estado energético y, por lo tanto, la disolución del objeto material.

Pero esta referencia a la fisión nuclear no tiene solo naturaleza metafórica. Vannevar Bush, que coordinaba el «proyecto Manhattan», presentó en agosto de 1945, poco después de que se arrojara la primera bomba atómica, un texto titulado «Cómo podríamos pensar». Este texto era el condensado intelectual de aquel ingente esfuerzo que había significado la construcción de la bomba atómica, pues para eso se tuvo que coordinar el trabajo de miles de científicos procedentes de las disciplinas más dispares: un esfuerzo que ya no podía llevar a cabo una persona sola ($x = \text{átomo} = \text{individuo}$), sino solo una razón compartida, un colectivo (x''). En efecto, «Cómo podríamos pensar» se puede leer como la visión de un sistema sapiencial colectivo, es más, directamente como un manifiesto fundacional de internet. «Un dato que sirve a la ciencia —se dice ahí— hay que ampliarlo constantemente, pero para ello es preciso guardarlo y volver a consultarlo». Para tal fin, Bush esboza la imagen de una terminal en la que el científico puede sacar a la pantalla todos los datos relevantes, y en la que podemos reconocer sin esfuerzo nuestros aparatos actuales. Solo con semejante maquinaria —este es el mensaje del texto— se puede volver a enlazar en un pensamiento toda la fuerza mental particular desencadenada.

Pandemia

Cuando se dice que el aleteo de una mariposa puede desencadenar un huracán en el otro extremo del mundo, aquí uno no solo se encuentra ante el credo de la teoría del caos, sino ante la realidad de nuestro mundo sumamente interconectado. Si en alguna parte brota una epidemia, a lo largo de las vías nerviosas y de los nudos de comunicaciones crecerá hasta convertirse en una pandemia. En tal medida es una casualidad muy significativa que el virus del sida se propagara a través de las rutas aéreas del paciente cero, aquel auxiliar de vuelo canadiense que apuntaba sus conquistas amorosas en un cuaderno desplegable. Así como esas anotaciones resultaron de mucha ayuda para detener el agente patógeno, las actuales simulaciones por ordenador nos permiten no solo reconstruir la propagación, por ejemplo, del virus de la gripe aviar, sino incluso calcularla realmente por anticipado con ayuda de rutas de vuelo y del volumen de tráfico. Pero la interconexión informática ha crecido con mucha más fuerza que la interconexión del mundo material. Con internet ha surgido un cuerpo social que no solo hace las veces de gigantesca biblioteca, sino de sistema nervioso global en el que cada neurona, cada nodo de red está en comunicación con todos los demás. De igual modo, todo gesto que se inscribe en este sistema puede acabar asumiendo un carácter viral. Así como el virus informático que aprovecha ciertos agujeros de seguridad es la imitación digital del virus biológico, también ciertas emociones, manejadas por hábiles expertos en mercadotecnia o por agencias de desinformación, pueden propagarse hasta convertirse en oleadas pandémicas de excitación: «¡Indignaos!», «Linchamiento digital», «Gangnam Style».

En la unidad de memoria

Toda maniobra que se digitaliza desaparece en la unidad de memoria: se puede reproducir, modificar, optimizar. La sustitución de trabajo humano por trabajo maquinal, que durante mucho tiempo estuvo limitada al sector industrial, hoy abarca trabajos antes reservados a la esfera intelectual. Cualquier cosa que se pueda describir como procedimiento y como sistema regulativo (y que, por lo tanto, se pueda convertir en una x) puede ser sustituida, es decir, la clasificación, la evaluación y el archivamiento de situaciones. En este sentido, la unidad de memoria de un ordenador no es un módulo meramente técnico, contiene un trabajo producido socialmente que, una vez hecho, solo se lo ha pagado una vez. En el fondo, cualquier usuario de ordenador tiene un parque de máquinas mucho mayor y más flexible que el del propietario de una fábrica del siglo XIX. Cuando un artista se sirve de un filtro de Photoshop, aunque esto se pueda concebir como un rendimiento laboral individual, resulta mucho más certero comprender este gesto como una especie de *textucho colectivo*. Pero resulta que esta lógica no solo concierne a los trabajos que lleva a cabo el usuario individual, también afecta al programa informático. El programa informático tampoco está hecho *de una pieza*, sino que es un compuesto: está compuesto de las *bibliotecas* y los módulos de programas informáticos más dispares. En todo x late un x^n . En tal medida, esta inteligencia ya no está guardada dentro de ordenadores de sobremesa ni en oficinas, sino que, a través de robots y de *smart things*, pasa a formar parte de nuestro mundo vital y su radio de alcance se vuelve ilimitado. El sensor que transmite sus datos vía *wifi* a un servidor de internet conecta con el ordenador aquello que está controlando. Así es como el ordenador hace que ámbitos cada vez mayores de la realidad se introduzcan en la unidad de memoria.

Si todo lo repetitivo se traspasa al ordenador, lo único que se puede considerar trabajo es lo que *aún no* se ha digitalizado o lo que excede el horizonte de lo posible.

En la sala de máquinas de lo digital

El ataúd de Blancanieves

La pantalla de los ordenadores portátiles, *smartphones*, tabletas, etc., constituye la pared de cristal a través de la cual (como si fuera un acuario) miramos el mundo digital. Esta es al menos la sensación ficticia. Pero así como en algunos grandes acuarios la situación se puede invertir, de modo que es el espectador y ya no el animal marino el que está encerrado, podría ser que nosotros, una vez llegados al espacio de lo digital, observemos el mundo ahí afuera a través de la pared de cristal de todas nuestras pantallas. Aunque seguimos enfrente de ellas, ya estamos detrás de ellas. Sea lo que sea el mundo, está ahí afuera: es el estrambótico resto que todavía no se ha transferido al espacio simbólico de lo digital.

Estamos con los espíritus y nos hemos encerrado con ellos en ese ataúd de cristal de Blancanieves que son los sistemas simbólicos y en el que la muerte está viva y la vida está muerta, en el que la promesa de vida, la facticidad orgánica del cuerpo, se ha transferido a la facticidad simbólica de la máquina digital. En el ordenador ya no hay ninguna singularidad, ninguna identidad, y por lo tanto tampoco ningún morir ni ninguna muerte. No hay encarnación y, en consecuencia, tampoco existe la finitud del cuerpo, ni la finitud de su existencia, ni la finitud de su potencia... si no fuera por ese estúpido resto.

¿Para qué existe entonces el cuerpo? Según Turing, que soñaba con un ordenador en el que él pudiera meterse, el espíritu no tendría ninguna ocupación si careciera de cuerpo. «El cuerpo le proporciona al espíritu algo de lo que tiene que ocuparse y que puede utilizar». Y como en este tipo de situaciones es el ordenador y no el cuerpo el que constituye el domicilio del espíritu, del mundo interior, tratamos el cuerpo como si fuera un objeto, o mejor dicho, como si fuera una masa de plastilina. Es decir, no es el cuerpo el que engendra el cuerpo, sino que es el espíritu, es el ordenador el que engendra el cuerpo. El argumento definitivo de este engendramiento es la clonación de un cuerpo optimizado con la esperanza de poder generar «productos masivos» dotados de las mismas propiedades.

El Día del Partido

El comunismo —decía Lenin— es el poder de los soviets más la electrificación. La imagen histórica que podríamos poner como base para esta formulación se remonta a la imagen que hemos mencionado al comienzo acerca de los monjes conectados por un cable. Con el descubrimiento de la electricidad surge una nueva formación masiva: un agregado nacional, una intensidad de campo que se puede mover con una movilización general hasta convertirse en acciones colectivas. En efecto, el reclutamiento napoleónico es una aplicación radical de aquella descarga eléctrica que sacudió las sociedades del siglo XVIII: el fantasma de todos los ejercicios modernos de poder. En consecuencia, el mensaje del *código civil* es radicalmente igualitario, pues en la formación masiva no puede haber privilegios, sino solo el alejamiento de aquel mundo que proclamaba la superstición de que una sociedad moderna podría perseverar en lo estamental. *Igualdad, fraternidad*. Y la libertad de poder disolverse en el cuerpo y en el movimiento de las masas. Sin embargo, habrá de transcurrir todo un siglo hasta que las masas puedan convertirse en una forma de la estética política. En la homologación del cuerpo del pueblo lo colectivo se somete a una voluntad, y el déspota puede figurarse que su palabra es la ley. Leyéndolo de izquierda a derecha, $x = x^n$ se puede comprender como una estética del Día del Partido, de los desfiles masivos, como el fantasma de una «guerra relámpago». No es casual que la digitalización esté acompañada de un pensamiento en términos de poblaciones. Desde luego, la gran ingenuidad de los totalitarismos consiste en suponer que el despliegue de poder es arbitrario. Hitler, tomándolo como expresión de una formación masiva, no es un error arbitrario, sino la perfecta caja de resonancia para una psicopatología colectiva. Así como aquel cable conductor del experimento de 1746 que estaba conectado a la pequeña antena y que provocó convulsiones a los monjes no fue un mero desencadenante del movimiento masivo, sino que con este gesto había quedado *incardinado*, también así doscientos años después nos hallaremos ante una formación masiva que celebra su hundimiento propio con la psicopatología de su culto al caudillo y a la personalidad: $x^n = x$.

Cero ocho quince

¿Y si al sujeto particular ya no lo concebimos como individuo, sino como población casual que ha sido reducida exactamente a un representante, como número cero tras el cual aparece un ejército de espíritus? Aquí nos hallamos ante aquel ser social moderno que el pensamiento del siglo XIX bautizó como el *Homme Moyen* u «hombre medio», la literatura como el *hombre en la muchedumbre* y la filosofía como el «uno impersonal». Si el filósofo Kant tuvo que repasar una por una las defunciones que se habían inscrito en los libros del registro civil de la ciudad de Königsberg para calcular la fecha probable de su muerte, el modelo de negocio del seguro de vida de Gotha —el primer seguro de vida que se creó— fue posible gracias al cálculo mecánico de Babbage, el pionero de la informática. Con la institución de los seguros de vida la aritmética política del siglo XVIII, con cuya ayuda los príncipes podían cerciorarse de las fuerzas de sus tropas, se transforma en estadística, cuyo sentido consiste, antes que nada, en el rechazo colectivo de aquel final innegable contra el que el individuo particular cree poder asegurarse. Así es como la certeza de morir se transforma en seguro de vida, aquel lazo invisible que vincula al tomador del seguro con los otros asegurados, igual que el alambre había enlazado a los monjes electrizados. Nacimiento de la estadística y de la sociología, de todas aquellas disciplinas que no conciben la vida del hombre como variedad ilimitada, sino que investigan los lazos de lo social. En el pensamiento del siglo XIX, el *hombre promediado* pasa a ser la norma. Toda divergencia es considerada una perturbación que hay que explicar con ayuda de una *ley de distribución de errores o de distribución normal*. Luego, con las salvas de las metralletas del tipo 08/15, la sociedad comprende con crudeza y conmoción que la muerte ha dejado de ser un acontecimiento personal y ha pasado a ser una forma de estadística aplicada. La muerte del individuo heroico está acompañada del desencadenamiento del ser masivo, que ahora muere en masa o que aparece con máscaras de carácter y con funciones alternantes: como padre, madre, contribuyente, receptor de órdenes, trabajador, consumidor que se fija en los precios, veraneante o alguien que practica el intercambio de pareja. Yo, en la medida en que soy un grupo destinatario. Agregado. Cliente de tarifa plana. $x = x^n$.

Irresponsabilidad organizada

Ateniéndonos al lenguaje, por acción seguimos entendiendo el acto con el que alguien interviene en un asunto. Pero con la electricidad la acción pasa a ser una manipulación telemática, al mismo tiempo que se vacía de sentido, por cuanto conduce a una irresponsabilidad colectiva: si de los cinco botones que activan la descarga de electricidad en la silla eléctrica solo funciona uno, entonces todos los que pulsan el botón se pueden figurar que son inocentes. $x = x''$ significa: mi pulsado del botón, aunque en un sentido literal sigue siendo una acción, se desvincula de mí pasando a ser una medida abstracta con la que yo aparezco desde ahora como órgano ejecutor intercambiable. Actuar sin que uno haya sido quien lo ha hecho: esa es la característica de la moral moderna. De este modo, uno siempre puede excusarse diciendo que si no hace esto o aquello por sí mismo, entonces lo hará otro. O a la inversa: uno se resuelve a tomar esta medida porque si no se le anticipará otro.

Con la licuación de la acción se corresponde, por otro lado, una ley de empoderamiento: una concentración del poder social que rebasa toda medida. Los actos del MafiaBoy, que con un programa de denegación de servicio llamado RIVOLTA paralizó los sitios web de grandes consorcios, muestran con toda inocencia que el mayor accidente social posible ya no tiene por qué ser una acción política, sino que puede ser una travesura de colegial, y que ni siquiera fue desencadenado por el pulsado de un botón, sino por un temporizador. Así, no solo se disuelve el sentimiento de responsabilidad, sino que los efectos del acto se distancian de su autor, en un sentido espacial, y también temporal. En internet, que muestra un plexo de acciones novedoso y entrelazado, la intervención de un usuario, en la medida en que se puede propagar globalmente, es un proceso social. Todo acto es un estreno mundial. Un fin del mundo. Internet es el programa de los monjes electrizados, un procesador humano.

Penetración de mercado

En la lógica de la producción masiva hay un proveedor que satisface a una determinada cantidad de consumidores con un único producto. Si se concibe un determinado consorcio como agregado de poder, no resulta difícil advertir un reavivamiento de las estructuras feudales. Aquí impera una arquitectura de dominio estrictamente vertical en la que al director ejecutivo se le asigna aquella relevancia que tenían los reyes en las monarquías nacionales.

El director de la empresa tiene la función del *representante de una demanda general*. De él se espera que sepa interpretar las necesidades de sus consumidores y satisfacerlas como corresponde. Pero ¿cómo ha repercutido la digitalización, cuyo objetivo era la *eliminación del representante*, sobre las grandes corporaciones con sus pequeños monarcas? Si consideramos los consorcios de telecomunicación, que sin apenas excepciones eran monopolios en poder estatal, entonces la respuesta resulta inequívoca, pues con el afloramiento de internet su poder, que antiguamente había sido casi irrestricto, sufrió pérdidas masivas. Pero ¿cómo fue posible que un constructo que en cierto modo era anárquico, no regulado, pudiera alcanzar una eficiencia mayor que un *trust* organizado rígidamente y hegemónico?

Con esta pregunta estamos tocando dos puntos que no rara vez se superponen: la lógica del código abierto y el efecto de red. Si Linux, como un esfuerzo libre y común, pudo hacer la competencia a una empresa con una facturación de billones como Microsoft, en ello se aprecia que el sistema operativo del capitalismo no necesita ya ninguna instancia reguladora central, sino que el esfuerzo común de una legión de programadores que actúa a nivel mundial es capaz de producir un resultado mejor y más fiable. ¿En qué consiste la superioridad de tal red descentralizada? En el fondo, la respuesta ya está dada: en lugar de un cabecilla, la red posee mil cabezas, como Hidra. Además, siguiendo la movilización general, las viejas fronteras se han derribado. Si en la lógica de la empresa solo el representante correspondiente estaba autorizado a llevar a cabo una acción determinada, en la red abierta todo el mundo puede contribuir al éxito.

La vieja barrera entre productor y consumidor se ha derribado, el misterio de la empresa se ha desvelado. Pero la diferencia decisiva que convierte la red descentralizada en una unidad mucho más poderosa que los clásicos agregados de poder tiene que ver con que, aquí, entran en juego factores exponenciales. Robert Metcalfe, el inventor del

Ethernet (que debe penetrar todo nuestro «éter»), estableció la ley según la cual el valor de una red de comunicaciones aumenta proporcionalmente al número de usuarios elevado al cuadrado. O expresándolo como fórmula: $val = n \times (n-1)/2$.

Si en una red de 5 miembros se pueden entablar 10 enlaces, en una red de 25 miembros se pueden entablar 300 enlaces, y en una red de 1000 miembros se pueden entablar 499 500. Si la red se amplía a 500 000 miembros, el número queda ya en unos 125 billones, que casi resultan inconcebibles. Si aplicamos esto a nuestra fórmula, y si además tenemos presente que el signo igual se puede concebir como la velocidad de la luz procesada, entonces vemos que la fórmula de Metcalfe se refiere a la potencia n : $x \rightarrow x^5 \rightarrow x^{25} \rightarrow x^{1000}$. Si crece la potencia, entonces aumenta también el número de enlaces, y no de forma lineal, sino exponencial.

La red que se distribuye en una cantidad n de nudos se ha tejido con una densidad múltiplemente mayor y es más resistente que toda forma de dominio tradicional basada en una perspectiva central. A causa de esta densidad de comunicación, son posibles unas formas de propagación que rebasan toda planificación, es más, toda intención. Incluso una información marginal puede crecer en la sala de máquinas de lo digital hasta convertirse en un acontecimiento mundial. Es justo ahí donde reside la gran fuerza de atracción de las redes sociales, que no son otra cosa que redes tejidas a su vez con redes.

Cuerpo social

Desde hace ya mucho tiempo que el cuerpo se ha pensado como máquina: como mecanismo de relojería en la época de la ilustración, como máquina de vapor en la época de la industrialización, como máquina eléctrica en la época de la comunicación electromagnética, como máquina electrónica o digital en la época de los ordenadores. En esta última es a la vez la máquina y su engendramiento. Ha dejado de ser idéntico al espíritu para ser idéntico solo a sí mismo.

Si por un momento se priva al cuerpo de su singularidad, entonces muta de un domicilio del espíritu configurado del todo individualmente a campo experimental del espíritu colectivo que se desfoga en la máquina. Pierde su identidad y se deja personalizar a gusto. Como desaparece en cuanto encarnación singular sujeta a los designios del destino, se puede exponer en gran medida al público y a la competencia. También esto conduce a que cada vez asuma más la forma de un producto y se vuelva más homogéneo. No obstante, para que pueda diferenciarse es adornado, decorado, modificado, personalizado: *make yourself a better place*, «haz de ti mismo un sitio mejor». Pero en realidad ha desaparecido como cuerpo. Como fotografía y como correo es examinado y ajustado en su figura externa —es confeccionado—, como objeto de la medicina se convierte en un plexo de síntomas cuyos efectos recíprocos se pueden examinar, controlar y revisar más rápido y con mayor sencillez en su versión como producto digital, como si fuera, en último término, un asunto público.

El cuerpo también ha desaparecido en la medida en que obedece a un cuerpo social que, a su vez, se ha de pensar como espíritu del ordenador. Es por eso por lo que debe conservarse sano, y no a causa del tiempo de vida individual del que dispone. También por eso todas las funciones corporales, todas las funciones de sus deseos, se vuelven públicas hasta el exceso. Ya sean las variaciones siempre iguales de la pornografía, las charlas sobre el intestino, las conversaciones sobre la buena forma física o las ceremonias de cocina en los medios visuales, las chácharas sobre entrenamientos o el drama de las operaciones estéticas, el cuerpo se pone en juego y aparece como tal en la pantalla medial, en el auténtico espacio público. Desmenuzado hasta el tamaño de un píxel, se transforma en cuerpo social, en propiedad intelectual del ordenador.

Identidad gracias al equipamiento

Identidad es narración, es la suma de todos los datos que me llegan, que sé de mí y que creo de mí, que otros saben de mí y que creen de mí. Identidad es, si se quiere decirlo así, la suma de todas mis afirmaciones, también de aquellas que se me atribuyen, e incluso de las que afirmo que meramente se me atribuyen.

Una sociedad tecnológica tiene dos motivaciones y objetivos opuestos. Para que el cuerpo pueda mantener su persistencia, la tecnología trata de aislarlo a fin de protegerlo en su entereza. Un ejemplo es la cápsula espacial. El cuerpo que viaja al espacio queda completamente aislado de su entorno, se mantiene —por así decirlo— en un saco amniótico artificial. Que no se debe exponer el cuerpo es algo que se aprecia día a día: la alimentación se vuelve más suave, la ropa más amoldable y multifuncional, la vivienda más confortable, las casas no son más que puras pequeñas biosferas, el coche una cápsula que se pilota a sí misma, los hoteles están dotados de comodidades amnióticas. Se podría decir, por lo tanto, que la tecnología tiende a que el cuerpo ni siquiera llegue a nacer. Las tecnologías digitales tienen esta tendencia: simulan el mundo, sobre todo para no importunar demasiado al cuerpo, pero dejándole la vivencia. Incorpóreos, nos convertimos en ángeles en el espacio digital (hay quien ya dice que el espacio digital es Dios).

Pero en el mundo digital, en la sala de datos, se aprecia también otra tendencia de la tecnología: la fragmentación, la atomización. Es la condición previa para componer las partes según plazca o con determinados objetivos convirtiéndolas en «plásticos» o «materiales artificiales». A su vez, la mayoría de las veces estos objetivos se ordenan al encapsulamiento del cuerpo frente a la realidad que encuentra dada y que lo agobia.

Como en el mundo de los datos el cuerpo, en cuanto portante de la identidad, junto con sus acciones y su comportamiento se fragmentan en unidades cada vez menores y se los reagrupa convirtiéndolos en modelos, él y su comportamiento también se pueden recombinar sin problemas en composiciones siempre nuevas.

En el ordenador, en el espacio digital, se puede reconstruir el cuerpo en el cuerpo que uno desea. Pasa a ser un juguete recombinable y, por lo tanto, un problema de configuración. Así pues, la identidad ha dejado de ser un destino y ha pasado a ser una cuestión de equipamiento. *Customizado*, cortado a la medida del cliente, tal como se formula en la «neolengua». No es casualidad que en la medicina estética la salud y el

aspecto físico guarden una relación tan estrecha. Aquí se corta el cuerpo a la medida de una noción de identidad articulada por la máquina de los deseos.

Si se mira bien, la identidad es un compuesto que se puede analizar descomponiéndolo en *samples* o «muestras», y en el caso más sencillo en clics y en «me gusta», depositándolo en los bancos de datos como si formara parte de unos fondos antropológicos. Esos algoritmos de lo psicosocial que se van elaborando pueden reconstruir y equipar los elementos de la identidad convirtiéndolos en agregados siempre nuevos. Es decir, nos hallamos ante identidades constituidas gracias a equipamientos, al estilo de Conchita Wurst.

Incluso se puede ir más allá y pronosticar que en el espacio digital que la fórmula booleana despliega la identidad ya no es nada singular, sino una ocasión puntillista que se compone *ad hoc* a partir de los particularismos de los fondos antropológicos. Piénsese por ejemplo en alienígenas que estén compuestos de centelleantes puntos de luz: $x = x^n$.

Plagas digitales

Lógica de la desintegración

Si partimos de que un código, por ejemplo el alfabético, se creó para disolver el mundo en conceptos distintos y para reconfigurarlo en una realidad legible, nos hallamos entonces ante una especie de digestión. El código descompone el mundo en piezas sueltas que ubica a lo largo de una línea temporal, lo hace legible, interpretable y, por último, programable. Como la presa a la que la araña inocula un jugo digestivo, así se disuelve el mundo. En adelante aparece como plástico al que se puede dar forma y que se puede aprovechar. Así pues, se podría decir que el código alfabético desintegra el mundo descomponiéndolo en piezas distintas (péptidos), reconstruyéndolo como realidad, como un material aprovechable. Como en esta perspectiva demiúrgica de factibilidad se ha eliminado el enigma de la creación, los principios del aprovechamiento, que son extracción, potenciación y transformación de las partículas del mundo separadas entre sí, poniéndolos de manera absoluta, pueden aparecer como una segunda naturaleza. En lugar de la enigmática creación surge la mera materia dócil y maleable. No es casualidad que el dinero apareciera al mismo tiempo que el alfabeto. También el dinero es un péptido que ayuda a descomponer el conjunto del mundo en aspectos parciales para enriquecerlos, acumularlos y recomponerlos de nuevo de una manera arbitraria prácticamente ilimitada.

Pero resulta que el código digital es un código que devora el código alfabético lineal. Si el alfabeto ayudó a que el cuerpo del mundo (soma) se transformara en un signo (sema), el código digital va más allá y disuelve a su vez el mundo de los signos (sema) en dígitos (bits). Si Thomas Hobbes empieza su *Filosofía de la naturaleza* con las líneas: «El mejor modo de comenzar la filosofía de la naturaleza es con la privación, es decir, con la idea de una aniquilación general del mundo», se puede decir entonces que con la licuación, con la digitalización de los signos, está aconteciendo una aniquilación del mundo de segundo orden. Esta recodificación es aún más radical en la medida en que, como sucede en el caso del ADN, el sistema de signos puede ocupar el lugar del cuerpo. No es casual que en todas partes donde el mundo se ha elevado a producto digital se vuelvan perceptibles nociones de una segunda génesis, de una creación optimizada. En el producto digital, igual que sucede en la biología sintética, el cuerpo no se descompone y se recombina en su manifestación material, sino que, como ocurre con la imagen del bebé de diseño, es proyectado como una especie de configuración que uno desea. Pero

cuando la constitución corporal pasa a ser una cuestión de diseño, el cuerpo (en cuanto destino) enmudece y ya solo será percibido como cuerpo social. La digitalización disuelve el cuerpo en su manifestación material y lo transfiere (como macrodatos) a un mundo de signos en el que sus contornos se pierden. El cuerpo pasa a ser pura información, un lugar de tránsito en el que se manifiestan provisionalmente intenciones, acciones, ideas. Incluso aunque este cuerpo sea el afortunado que fue antepuesto a una población de posibilidades rechazadas, como sucede con la lectura genética es un cuerpo singular distribuido entre todos los demás cuerpos ($x^n \Rightarrow x$), o inversamente, es un cuerpo singular que representa la totalidad de la población ($x \Leftarrow x^n$).

El diluvio universal

La presencia simultánea de todo lo que jamás fue creado —enseñaban los teólogos medievales— *es el infierno*. A partir de tal augurio, internet se puede concebir como un lugar de la congestión universal, como infierno digital, pues la red no olvida. Y aunque el operador de este o aquel servidor se preocupe de mantener sus jardines digitales limpios de contaminación, la lógica de proliferación de la red contribuye a que cada introducción de datos tienda a conservar un valor de eternidad.

Si en los días de guardería de internet la comunidad científica todavía tendía a ver en la progresiva acumulación de la información guardada un indicador del creciente saber universal, ahora se aprecia que también el entontecimiento, la ruindad y la superstición se extienden en una medida no menor, y posiblemente incluso en una mucho mayor. Pero está claro que en el infierno eso también forma parte del saber universal. Si Flaubert, que en sus últimos años de vida planeaba redactar una *Enciclopedia de la estulticia*, resucitara hoy, tendría que reconocer que este trabajo se ha realizado hace ya tiempo, y algo aún más enojoso: que constantemente vuelve a comenzar de cero.

Información: eso es publicidad y filosofía, imágenes y *threads* o hilos de ejecución, *posts* y *shops*. Son vídeos de decapitaciones, vídeos de gatitos y erotismo suave, comentarios cargados de odio, licores nobles y artículos de fondo. Se despliega todo el territorio del infierno de Dante, con la salvedad de que en la red se han eliminado incluso los círculos del infierno como figuras de orden. Además de eso, falsificaciones sistemáticas y desinformación, que en este diluvio universal ya no resultan reconocibles en cuanto tales, provocan oleadas de excitación a la manera de tsunamis. Las organizaciones de mercadotecnia o gubernamentales exhiben virtuosamente cómo se pueden aprovechar estos temblores en las redes sociales con fines propagandísticos.

Quizá el efecto más fuerte de esta sobreoferta de información se aprecie en que los usuarios, sintiendo que en cualquier momento pueden echar mano de este aluvión de materiales, ya no memorizan nada, es más, que su sensación de hondura temporal, su conciencia histórica se acaba insensibilizando. ¿Cómo lo formuló Alexander Kluge en cierta ocasión? El ataque del presente al resto de los tiempos.

Licucción total

Con el comienzo de la época de los ordenadores, es decir, desde 1970, el dinero ya no se domicilia en los capitales, sino que, como un constructo que flota libremente, se ha desubicado. Si hubo un tiempo en que los muros de acero de Fort Knox, que guardaban un inmenso tesoro de oro, avivaron la ilusión de que el dinero no es un mero signo arbitrario sino la representación de un valor firme, de ahora en adelante son mercados financieros descabezados los que conciertan el valor de una moneda. Así como nuestra economía se ha licuado, también se ha liquidado el dinero, convirtiéndose en signo electrónico y digital. En efecto, el dinero es el caso paradigmático de signo digital: sobrepasa las fronteras, está presente en todas partes y penetra en todos los poros de la economía, pero también de la percepción. Si esto suscita por un lado las expectativas de ganancias exorbitantes, también la promesa de plusvalía se puede transformar sin más en amenaza de inflación (x^n). Esta inestabilidad, articulada en crisis bursátiles y monetarias que se suceden cada vez más rápidamente, no es sin embargo una confusión que quepa atribuir a la avaricia de individuos en particular, sino que resulta inherente a la lógica de lo digital. Como el dinero, siguiendo la lógica de $x = x^n$, opera a la velocidad de la luz, por fuerza se tiene que llegar a un conflicto entre el capital y el trabajo, entre el signo global y atópico y el desfase de los estados nacionales. Para ello, los *esbirros del capital* (como se los hubiera llamado antes) ni siquiera tienen por qué ser especialmente malignos: basta con que ejecuten la racionalidad que hay dispuesta en la lógica digital, al margen de que ciertas decisiones también se pueden encomendar a los algoritmos del comercio de alta velocidad o a los algoritmos de minimización de riesgos. De este modo, el capital fluye hacia donde está la carga fiscal más baja y donde cabe esperar las mayores ganancias. El efecto de este mecanismo se ha mostrado durante la última crisis financiera, pues el dinero ya no se invertía ni se invierte en la «economía real», sino en la economía financiera. Así es como el dinero genera más dinero, mientras que a la «economía real», como resto sobrante de una época en hundimiento, se la succiona hasta agotarla. Hoy, el volumen de ventas de la economía financiera, es decir, de la economía que opera con signos desubicados, es aproximadamente un 70 % mayor que el de la «economía real».

Economía de la atención

Una vez que el dinero, convertido en signo electrónico, ya no queda cubierto por nada más que por sí mismo, su función como medidor y como depositario del valor se vuelve cuestionable, pues aquí ronda aquella amenaza de inflación cuyos preludios se perfilan en burbujas especulativas que una tras otra van sucediendo cada vez más rápidamente. ¿Cómo se puede mantener entonces la función de escasez que tiene el dinero? La respuesta es que en el mundo digital todo se puede multiplicar a gusto, salvo una cosa: la atención del consumidor. Uno no puede leer al mismo tiempo dos libros o ver dos películas. En esta medida, la atención del usuario o del consumidor ocupa el puesto de la escasez natural, que es la del dinero.

Con esta transustanciación surge lo que nosotros llamamos *economía de la atención*. Si una determinada cantidad de usuarios ha hecho clic en un vídeo de YouTube, entonces a ese vídeo se le atribuye un valor. Lo que antes hacía una transacción de compra, hoy lo hace un *hit* o un clic: algún tipo de rastro que señala que el usuario ha *prestado* atención a este objeto (lugar, acontecimiento). De ahora en adelante todo valor se basará en la suma de los clics (x^n) que el objeto ha generado. Con la economía de la atención nos hallamos ante una curiosa dialéctica: el hecho de que la cobertura del dinero no es posible dentro del marco de la fórmula, sino solo recurriendo a un límite que está determinado por naturaleza.

Si la economía de la atención es capaz de conseguir credibilidad es solo porque el tiempo del consumidor (a diferencia de todo objeto digitalizado) está *limitado*. Lo analógico (el hombre en la medida en que no es x) da cobertura a lo digital. Este desplazamiento desde la escasez natural hasta la escasez de la percepción marca una transformación profunda. El valor ya no surge ahí donde se obtiene algo de la naturaleza luchando contra ella, sino donde, teniendo delante el prospecto de una superfluidad categórica, la elección entre este o aquel bien se percibe como un acto relevante, como acreditación de incardinación, de estilo de vida, de sublimación narcisista. Si hubo un tiempo en que los bienes tenían naturaleza material, hoy se pueden mercantilizar las opiniones, las sensaciones, las emociones, al mismo tiempo que el capitalismo se ha sumergido en la vida anímica de los hombres. Esto no marca un mero desplazamiento, sino directamente una potenciación de los principios capitalistas. Donde lo que manda es la cuota, todo objeto se transforma en un *stock*. En este sentido no es erróneo el discurso

sobre el «yo sociedad anónima», pues el individuo particular tiene que someterse a semejante presión permanente de votación y evaluación en todas partes donde lo que impera es la cuota. Pero con ello se ve confrontado con una lógica de la escisión: mientras que por un lado es un ser natural, por otro se disuelve en un producto digital el cual, con arreglo a la lógica de la fórmula, se puede propagar y multiplicar a la velocidad de la luz.

En verdad que esta imagen solo tiene un valor si hay un *patrón de personalidad* que le dé cobertura y que haya asumido la función del *patrón oro*. Efectivamente, Marx, con su comentario de que el hombre es el único ser que crea plusvalía, anticipó la problemática de esta disyuntiva. Siempre que interviene la máquina la tasa de ganancia tiende a cero, pues la plusvalía solo resulta posible gracias a que el hombre hace intervenir un *plus ultra* que la máquina no puede proporcionar. Sin embargo, declarar que el valor surge ahí donde el individuo $\neq x$ resultaría incompleto. El valor surge ahí donde el hombre aporta algo que la máquina no puede proporcionar: un acto que no se somete a la lógica de la fórmula (pero con cuya ayuda se puede reacuñar en un producto de masas). En este sentido, no es casual que el patrón de personalidad no se quede en una magnitud abstracta, sino que asuma el rostro de una estrella: un hombre que brinda un rendimiento que en último término es inconmensurable pero que, sin embargo, se valora universalmente.

Producción de apariencia

Que el capital es un monstruo voraz es una perogrullada que de poco sirve a la hora de comprender el capitalismo contemporáneo. Para describir la transformación del orden capitalista resultaba mucho más válido el concepto de la «nueva economía», pues tal concepto señalaba que en nuestra vida económica se ha producido un desplazamiento tectónico. Pero ¿en qué consiste este desplazamiento? En primer lugar, la digitalización nos hace ver que la época de la producción en masa ya ha pasado, pues si con un producto adicional la relación entre costos laborales y productividad tiende a cero, entonces la fórmula $x = x^n$ puede leerse como un canto de despedida a la economía clásica. Lo que existe en abundancia resulta difícil de vender. El capitalismo ha muerto de éxito. Pero no solo los productos se han convertido en muestras sin valor, sino que, además, todos los elementos estructurales del capitalismo clásico, desde la fuerza de trabajo hasta los medios de producción, han padecido este proceso de devaluación y de demolición interior conservándose, sin embargo, la fachada externa. Así es como al paciente que está en la UCI: se mantiene con vida artificialmente a base de primas de desguace, fondos de rescate, condonaciones de deuda o inyecciones financieras.

Si en los templos de las metrópolis financieras veíamos lanzarse al cielo los gestos triunfantes de quienes se designaban a sí mismos «Maestros del Universo», la crisis financiera nos ha enseñado que, en realidad, se trataba de gigantescas lápidas, cuyo único sentido consistía en hacer una transición gradual al punto cero histórico. Ya el enigmático concepto de *economía real* presagia que nos hallamos sobre todo frente a un espejismo o un paisaje de decorado al que se le saca brillo para ocultar su deterioro. En cierto modo, el capitalismo ha migrado a la esfera virtual, ahí donde, a partir de ahora, uno se halla ante la simulación de trabajo y la *descripción* de productos y servicios. Incluso donde todavía se consiguen explotar las legalidades del capitalismo clásico en una forma digital, la ganancia tiende a cero. Pues los mercados perfectos son mercados entrópicos en los que la tasa de ganancia se aproxima a la zona cero. Por este motivo, la palabra mágica del mundo poscapitalista es «disrupción». Lo único que promete beneficio es la perturbación del mercado, ya sea porque se están explorando las posibilidades de un servicio totalmente nuevo (por ejemplo *Cloud Computing* o «computación en la nube») o porque un modelo de negocio tradicional se digitaliza (del taxi a Uber).

Por mucho que estas innovaciones y conmociones a causa de racionalizaciones arranquen gritos de alegría a los respectivos operadores de portales, es notable que incluso portales (= mercados) que satisfacen a cientos de millones de usuarios no trabajan con rentabilidad. Si resulta que empresas que, aunque no ofrecen ningún producto tienen éxito y logran enganchar a una considerable cantidad de usuarios, esto apunta a que *el usuario se ha convertido en producto*. Así, por ejemplo, Facebook compró WhatsApp por 19 000 millones de dólares, aunque la empresa no tenía ganancias ni con arreglo a su modelo de negocio buscaba una monetización. Es decir, Facebook invirtió unos 32 euros por cada uno de los usuarios de la aplicación, que en aquel momento eran unos 450 millones. En efecto, el objetivo de los operadores del portal no es el mercado en el que compiten entre sí diversos proveedores, sino la propia posición de monopolio, pues el efecto de la red solo se puede explotar obteniendo ganancias si el proveedor de servicios de internet goza de la atención irrestricta de sus usuarios. Sin embargo, esto modifica de manera fundamental la relación entre capital y trabajo, pues para poder explotar las actividades de sus seguidores (*Crowdsourcing* o «externalización abierta de tareas») el proveedor tiene que presentarse como un perfecto abogado y gestor de los intereses de los usuarios, como una especie de «superusuario». Por mucho que sea el único que saca provecho del trabajo de los usuarios, tiene que preservar la apariencia de lo social. En efecto, aquí nos hallamos ante un regreso del pensamiento feudal, una lógica en la que el proveedor y los usuarios se encuentran en una relación de proselitismo. El proveedor ya no tiene nada que ver con el dueño de la fábrica. Su divisa: *Don't be evil!*, «no seas malvado». Su mundo especulativo: neofeudalista. Su religión: el regalo.

Vida patentada

Un paradigma de la promesa de proliferación de lo digital —si el signo de transformación lo interpretamos como signo de reproducción— es la economía agraria. En ella se trata preferentemente de una multiplicación, y como la fórmula $x = x^n$ es una fórmula genética, con la economía agraria nos hallamos ante una especie de esfera digital *ante litteram*. Donde antes había tres vacas en el establo hoy hay mil, donde antes se revolcaban cinco cerdos en la pocilga hoy lo hacen diez mil, y donde antes picoteaban grano siete u ocho gallinas hoy son cien mil.

La técnica genética sugiere que la vida no es otra cosa que la expresión de un proceso de escritura y lectura. Cuando el hombre recombina o modifica el código contenido en el ADN, en eso se puede ver una autoría. Así, parece lógico patentar esta «propiedad intelectual». En efecto, el trabajo de un copista que transcribió un texto original modificándolo, los jueces federales estadounidenses lo valoraron como una forma de autoría (aunque la autoría ni siquiera presupone la plena comprensión de la textura genética). Esta carencia de precisión filológica condujo a que, desde finales de los años setenta se hayan emitido patentes de animales y plantas modificados genéticamente. Pertrechadas con semejante instrumento, empresas como Monsanto han logrado poner mercados enteros bajo su control. Mirándolo bien, el material genético modificado no solo se patenta para proteger un producto particular, sino sobre todo para conseguir el dominio sobre su proliferación. Se puede decir, por lo tanto, que la biotecnología intenta aplicar en la «economía real» la disparatada promesa de proliferación de la fórmula de Boole $x = x^n$. Cuando se patenta material genético, por mucho que eso sea la patente de un «hallazgo», de lo que se trata es, evidentemente, de patentar la propia fórmula de Boole.

Si en las sociedades modernas el patentamiento de la vida ha podido llegar a ser un argumento definitivo, en ello se aprecia la cuestionable equiparación de vida e información y, por lo tanto, el reflejo de aquella demostración de la existencia de Dios que acompañaba la lógica digital. Si el genético ha usurpado la posición de un dios, la breve historia de la genética ha desenmascarado que la grandilocuente afirmación de que el genoma ha quedado completamente descifrado no era más que un truco de mercadotecnia: la reclamación de un derecho de autor que desde hace tiempo han llevado al absurdo las preguntas que desde entonces se han planteado. Pues los procesos

sumamente complejos que se producen en la traducción del código genético a sus acuñaciones fenotípicas, junto con las repercusiones recíprocas que se producen con otros organismos y que acompañan a tales procesos, no se pueden retraducir de ningún modo con toda su complejidad de niveles a una descripción científica, por no decir ya a una valoración jurídica de sus consecuencias. Pero ¿y si la jurisprudencia no solo reconoce derechos a quien se dedica a «copiar y pegar», sino que también le impone el deber de hacerse cargo de los daños que su creación híbrida deja en el mundo? ¿En qué tribunal de este mundo se podrá demandar a Dios por los defectos de su creación?

El hombre sobrepasado

El capitalismo ha convertido la ética de trabajo en fundamento de la manera como nos comprendemos a nosotros mismos. El trabajo es la escalera por la que subimos hacia el mérito y la bienaventuranza. Sin embargo, y tal como enseña la historia del capitalismo, conforme ascendemos también aumenta la altura de la caída. Además, con el ordenador nos hemos creado un acompañante y competidor que ya rebasa la comprensión y las posibilidades de la mayoría de los hombres. Si, como se dice con eufemismo, a un hombre se le exime de ir a trabajar, la cruda realidad es que con esta dispensa ese hombre no rara vez se hunde en un vacío moral. Habiéndosele arrebatado su puesto, queda —según cuál sea el caso— como una inútil criatura de lujo o como un factor contaminante. Si trata de volver a integrarse en el sistema, tiene que percatarse de que no tiene opciones, pues la unidad de memoria no solo es capaz de recurrir a una enciclopedia de trabajos ya aportados, sino que además funciona con una velocidad que supera con mucho la capacidad de reacción del hombre. La fórmula $x = x^n$ nos lleva a un mundo en el que interactuamos con unos constructos a los que todo lo humano les resulta ajeno y que no conocen la fatiga, el aburrimiento ni los caprichos. En tal medida, el ordenador no es un *colega*, sino un cuerpo extraño, por cuanto sabe anexionarse el trabajo y la inteligencia humanos. Cuando la empresa china FoxConn, que monta los iPhone para Apple, reemplazó su plantilla laboral, en la que se habían dado varios casos de suicidio, por un ejército de robots, lo hizo porque comprendió que, para la lógica de la unidad de memoria, el hombre es, más que nada, un ser defectuoso.

Si la sociedad se ha ejercitado durante mucho tiempo para equiparar la evolución humana con la industria, ahora tiene que hacerse a la idea de la bancarrota de este modelo de virtud. Si comprendemos la lógica de $x = x^n$ como el sistema operativo del capitalismo, es evidente que la plusvalía solo surge ahí donde el individuo aporta algo que rebasa el nivel de producción de la máquina. Como al individuo particular le resulta imposible competir contra la velocidad de la unidad de memoria, solo le quedan los ámbitos en los que la máquina (todavía) no es capaz de entrar. Desde luego que aún pueden existir nichos que no se sometan a la lógica de lo digital, pero está claro que esos espacios vitales (como sociotopos o áreas de condiciones sociales uniformes) se van haciendo más angostos. Ni siquiera a aquel que —a diferencia de la mayoría de sus

contemporáneos— sabe programar el sistema operativo de $x = x^n$ le queda un refugio, pues una vez que un trabajo ha sido programado acaba en el museo del trabajo y, por lo tanto, ha quedado desvalorizado. Es decir, trabajar significa, en último término, hacerse superfluo. Eso que Schumpeter llama la *destrucción creativa* aboca a una escisión. En el reino de las fórmulas nos hallamos ante aquella asimetría en la que el hombre, obedeciendo a su naturaleza humana, aunque es capaz de pensar la ecuación, no puede mantenerle el paso físicamente. Por muy voluntarioso que sea el espíritu, la carne es débil.

La nueva Jerusalén

Un documento del universo

En la primera página web de la *world wide web*, que fue su documento fundacional, la web se define como un «enorme universo de documentos». La palabra «universo» viene del latín y significa «lo vuelto hacia uno». Ahí debe estar presente todo lo que constituye el mundo: tanto en el sentido de lo que se vuelve hacia sí como en el sentido de lo que se ha barrido amontonándolo. Sin embargo, la lengua alemana tiene el bello concepto de *Weltall*, «el mundo en su totalidad». Si contraponemos ambos conceptos, «universo» y «mundo en su totalidad», vemos en esta traducción dos aspectos distintos del mundo, sus dos estados de agregación. Por un lado, el conjunto como uno; por otro, el conjunto como todo: $x = x^n$. El *universo de documentos* (x^n) es, por lo tanto, también un *documento del universo* (x), un mundo paralelo o un mundo reflejado en el que, dentro de un cuerpo grande y que abarca el mundo entero, se podrían hallar todos los documentos que conciernen al mundo.

Pero resulta que con la *world wide web* no solo se hace realidad la fórmula booleana, sino también una fantasía colectiva que se remonta mucho más atrás de aquello que nuestra cronología nos hace creer. Internet como realización de un sueño que Vannevar Bush había esbozado en su obra «Cómo podríamos pensar» (1945): la idea de una inteligencia colectiva en la que los trabajos de miles de científicos aparecen en un único escritorio informático. Aquí reencontramos los pensamientos y los trabajos preliminares de los primeros pioneros de la red, como Ted Nelson o Douglas Engelbart (1960 ss.), aquí se realiza finalmente el *Ethernet* (1973) de Robert Metcalfe, con el que se anticipaba y se describía como estándar la interconexión mundial de todos los ordenadores. Y todo esto es un hecho del mundo de la vida del que ya nadie puede escapar. En este sentido, la *world wide web* no representa el comienzo, sino la finalización de un largo proceso: el ataúd de Blancanieves en el que el mundo no se ofrece como algo descuartizado, sino como una belleza durmiente. Si nos dirigimos a este espacio, entonces estamos, en cierto modo, atravesando un espejo, adentrándonos en un mundo fabuloso que nos transmite la sensación de no ser ya meros individuos singulares, sino seres comunitarios. En este sentido, la fantasía de los monjes cableados no es la mera disposición de un experimento, sino un hecho que se confirma con todo clic del ratón. Si el usuario hace clic en un enlace, es teletransportado a la velocidad de la luz de un servidor a otro, desde Singapur hasta Palo Alto, es más, no rara vez sucede que la

página web que aparece ante sus ojos ni siquiera remite ya a una unidad espacial, sino que representa una simultaneidad de diversos puntos espaciales. Con ello el navegador está haciendo lo que a un cuerpo natural le resulta imposible: estar simultáneamente en distintos puntos del mundo.

Aquí comienza la plusvalía de la virtualidad. Internet, convertido en un archivo de lo real, representa un modelo de la realidad y al mismo tiempo su rebasamiento. Ofrece múltiples formas de posibilidad de la realidad. Igual que el soñador que dentro de su sueño cobra conciencia de sí mismo y, convertido de repente en director de su sueño, comprende que si quiere puede volar, el usuario de internet se desvincula del mundo y se percata de que hay otros mundos paralelos en los que pueden imperar leyes distintas, en los que no hay gravitación ni carencia de energía. ¡Bienvenidos jugadores! ¡Aquí estamos!

El cielo es azul

El turista que viaja a un lugar para hacer la misma foto que ya ha visto por ejemplo en una guía de viajes no está buscando un encuentro con el mundo, sino que, junto con millones de otros turistas, está trabajando en la simulación del mundo. Colgará su foto en internet, y habrá un momento en que de los millones de fotos que se hacen en el mundo entero surgirá un modelo que quizá sea igual al mundo, pero que ya no tendrá nada que ver con él. Pero el turista no es el único que participa en este proyecto de simulación del mundo. Todo aquel que hace fotos y que las sube a cualquier plataforma se está ocupando de que la envoltura fotográfica, y junto con ella todo aquello que solemos tomar por el mundo, siendo elevada al espacio digital, experimente en cierto modo una ascensión a los cielos. Esas cosmovisiones encuadradas que son las fotos que se cuelgan por millones en la red (solo Instagram registra a diario la carga de 40 millones de fotos) constituyen un «espacio cósmico» artificial en el que el mundo, atomizado en imágenes singulares, se vuelve líquido, creándose con ello un entorno en el que nos sentimos seguros como un embrión en el líquido amniótico. Igual que este líquido amniótico simula un medio que corresponde al de un mar hace 400 millones de años, que en aquella época era el mundo vital, así es como la enorme cantidad de fotos colgadas simula una esfera de imágenes que quizá pueda proporcionarnos la sensación de un mundo acogedor.

Esta licuación de la imagen del mundo puede designar una plástica social (quizá aguada), pues en las imágenes, en el gran remolino hecho de «material digital del mundo», no solo se refleja la superficie del mundo, sino que cada una de sus partes componentes está cargada de unas energías que, en aras de la sencillez, podríamos designar *psicosociales*. Igual que sucede con un fluido, aquí nos hallamos ante coloraciones y covalencias que mantienen el entramado molecular cohesionado y en movimiento, pues lo que se comparte es comunicado con una determinada intención, por muy irrelevante que sea. Lo que importa aquí es el reconocimiento y sus derivados en el sentido más amplio: fortalecimiento de los vínculos sociales, de la confianza que uno tiene en sí mismo, de la sensación de vida, de la incorporación a un medio que uno mismo ha elegido o que se experimenta como un designio del destino. La elección de imágenes, sus motivos, su relevancia (su potencial para ser subidas), su valencia comunicativa y estética dan noticia de las intenciones, las nostalgias, las expectativas, los miedos y los temores de todos los miles de millones de hombres que, voluntariamente o

no, participan en el proyecto de simulación del mundo. Todas estas energías encuentran una vía de entrada al gran remolino mundial amniótico que representa internet como memoria, como ciudad de trabajo y como ciudad de residencia: son el material con el que se construye la nueva Jerusalén.

Sin embargo, cabe suponer que este «material del mundo» que se va sedimentando como un aluvión es un plástico o un material artificial cuyos elementos rechazados, igual que los residuos de plástico que se acumulan en el Gran Remolino del Pacífico, van produciendo un gigantesco remolino de basura hecha de material del mundo.

El mejor de todos los mundos

Si he digitalizado un objeto cualquiera, se convierte entonces en una población, en un ejército de espíritus cuya pura cantidad (x^n), si no me derriba a golpes, permite nuevas formas de pensar y nuevas estrategias. Uno ya no está ante ese *oscuro objeto del deseo*, 1:1, sino que lo ha sometido al deseo propio haciéndolo parte de una muchedumbre dócil. Como lo que impera en la simulación es el cálculo infinitesimal y la velocidad de la luz, se puede hacer que los dobles se enfrenten entre sí en una forma levemente modificada, escogiéndose una solución que satisfaga ciertos criterios de la buena forma física (de modo similar a como en el ajedrez se escoge entre una suma de movimientos posibles aquel que resulte más prometedor). Esta entidad reemplaza a su vez al original... y el proceso comienza de nuevo. Mientras que el proceso evolutivo del que hablaba Darwin (mutación y selección) se basa en una sucesión generacional natural, este proceso se reduce rápidamente en el procesador a unos pocos milisegundos, y con todo intervalo de procesamiento tiene lugar un proceso evolutivo de selección e intercambio. Por mucho que el objeto que se me presenta (y que casi siempre está provisto de un número de la versión) sea un objeto singular, su individualidad no es más que una apariencia que se ha destilado a partir de una población de posibilidades. Como la voz que se desprende de un coro genético, como un solista que forma parte de un grupo.

Esta manera de pensar no solo nos fuerza a renunciar a conceptos tradicionales como los de *individuo* o átomo (al fin y al cabo, ambos se refieren a lo indivisible). Además de eso, nos vemos forzados a revisar nuestra cosmovisión, pues lo que sucede con el individuo se puede transferir directamente al mundo en cuanto tal. No solo se trata de que desde aquí se llegue a la noción de una *naturaleza optimizada*, sino que, además de eso, uno opera casi por fuerza con la lógica de los universos paralelos, con todas aquellas opciones que, en comparación con lo óptimo que finalmente se ha escogido, han evidenciado ser inferiores. En tal medida, con la virtualidad no solo se abre una *second life*, una «segunda vida», sino una serie prácticamente interminable de espacios, se abren x^n mundos posibles.

Cuando se habla del *mejor de todos los mundos posibles*, en el horizonte conceptual de la fórmula esto no es una comprensión resignada de la necesidad, al contrario: aquí se está articulando una voluntad de configuración que los antropólogos tienen debidamente en consideración con la idea del *antropoceno*. Sin embargo, y sin que haya precedentes

históricos de esto, la mirada se desvía al mundo, pues mirar a través de esa lente que es la fórmula es lo mismo que observar el mundo desde fuera, a través de los objetivos de las cámaras de miles de satélites. Como si el mundo no fuera algo que nos encontramos ya terminado, sino algo que se puede hacer, algo factible. Con los algoritmos genéticos, esa noción filosófica de engendramiento que se conoce desde antiguo renace a una nueva vida: la idea de la fecundación espiritual o del seminario, *logos spermatikos*.

En el séptimo cielo

Igual que un mensaje que se envía a través de internet se distribuye en diversos paquetes de datos que, en forma de torrente de bits, se derraman sobre el objetivo desde los más diversos puntos cardinales, así también ya no hay que concebir los programas como unidades físicas, sino como unidades *funcionales*. No hay necesidad de que estén en el disco duro como un bloque de memoria compacto, ni tampoco tienen por qué estar guardados en el mismo servidor. Del mismo modo, también un ordenador puede descargarse los diversos módulos de diversos servidores y componerlos en forma de programa solo durante el tiempo de ejecución (un procedimiento que ha pasado a hacerse estándar en el caso de nuestras páginas de internet). Lo que en la superficie del usuario encontramos como una *apariencia de unidad*, si pasamos a través del espejo, se desvela como un objeto escindido por completo, una secuencia de ceros y unos que, a su vez, está disuelta en unidades lógicas: en bloques, clúster, paquetes, dominios nominales y de validez. La falta de homogeneidad en la manera de construir no representa para ello ninguna desventaja, sino que directamente es una condición para una capacidad extrema de amoldamiento. Por así decirlo, el objeto se va componiendo al vuelo, y no es, por lo tanto, un objeto sino más bien una nube de partículas o un estado de irresolución.

Este constructo, en el que no nos resulta difícil reconocer nuestro x^n , está estructurado de modo similar a como nosotros podemos representarnos nuestras redes sinápticas en el cerebro: una conexión de diversos puntos espaciales que se componen en una efímera, en un estado de irresolución inestable y transitorio. Eso que llamamos *inteligencia de enjambre* no es ni un fenómeno que se produce en la superficie ni tampoco un modo de aprovechamiento primariamente social: es inherente a la arquitectura del programa de los objetos. Charles Babbage, el pionero de los ordenadores, fue uno de los primeros pensadores que, en el siglo XIX, perfiló la particularidad de este modo de pensar: cuando pronunciamos una palabra y, al hacerlo, estamos emitiendo al mundo partículas de aire, no transcurren ni 24 horas hasta que esas partículas han dado la vuelta al mundo. Pero si se lograra proyectar un aparato de lectura para eso, entonces nuestra atmósfera se podría concebir como la biblioteca de todo aquello que se ha dicho en algún momento. Es más, sería concebible reproducir lo que Jesús dijo en la cruz. Cuando los actos de habla, pero también los objetos *penden en el aire*, surge por fuerza una forma de consideración

sistemática y atmosférica. Lo relevante no es el objeto singular, sino la cuestión acerca de cómo se agrupa con otros para constituir un entramado, una nube.

Conjuración de espíritus

Además de su acepción más habitual, en el *Diccionario de alemán* de los hermanos Grimm se define *Gespenst*, «espectro», como el «andamiaje de los albañiles»: «Si se quiere construir una bóveda, hay que montar mucho andamiaje en torno a ella, y entonces se levanta todo un armazón». Aquí, la palabra *Gespenst*, «espectro», está emparentada con la palabra *spannen*, «tender» o «tensar». Los andamiajes que se emplean hoy para construir bóvedas se llaman «cimbras». Si se quiere construir un arco, se construye un armazón arqueado sobre el que se mamposte el arco o se vierte el material de construcción para fundirlo. Tras el fraguado del material de construcción el armazón se retira y, si es necesario, se puede volver a emplear. La cimbra es, en efecto, algo así como un espectro, una idea de lo que más tarde habrá de manifestarse como forma sólida. En el caso de la transformación de objetos en un espacio electromagnético sucede algo similar, solo que al revés: lo que era una forma sólida —un arco de piedra, una botella, una mano— se disuelve en su andamiaje, en eso que se da en llamar *wireframe*, «diseño web» o «modelo de alambre».

Habiendo sido transferido a un *wireframe* o «diseño web», es decir, habiéndoselo disuelto en una suma de puntos espaciales (x^n), el modelo se puede modificar arbitrariamente. Se puede hinchar su volumen o reducirlo a una magnitud microscópica, se le puede dar una superficie arbitraria o *reformatearlo* como algo distinto durante el tiempo de ejecución (como una de aquellas figuras espectrales o monstruosas que pueblan nuestras películas de ciencia ficción). El *andamiaje* de los albañiles no es más que un medio con el que una idea se puede extender convirtiéndola en un edificio ensamblado con firmeza. Con el *wireframe* o «diseño web» el trabajo arquitectónico se desplaza al espacio digital. Todo objeto es aquí, de ahora en adelante, la descripción de un cuerpo, de su piel, de su inteligencia. Si se materializa, entonces el constructo material aparece en último término como mero suplemento del objeto de datos, como una *expresión* arbitraria.

Este desplazamiento pone boca abajo nuestra manera tradicional de considerar el mundo: el hecho es reemplazado por el dato, el ser por la apariencia. Con ello regresa eso que se ha llamado la «alevosía del objeto»: una visión animista en la que las cosas ya no se conciben como objetos inanimados sino como seres espirituales. Si la manera de pensar de las ciencias naturales nos ha enseñado que una cosa se puede reducir a un

núcleo duro y, por lo tanto, a una consideración en último término materialista, ahora resulta que con un programa informático nos hallamos ante un espectro de datos, ante un fantasma. El conductor que, perplejo, se percata de que la *electrónica* de su coche se ha vuelto loca y *fantasea*, lo sabe por experiencia propia... y su enfado no se dirige contra el vehículo, sino contra el que ha programado esa «porquería», la vida interior del coche.

Plástico o material artificial

En el siglo XIX se empieza a perfilar que el mundo de las cosas se está volviendo fantasmagórico. El fantasma que por aquella época merodeaba por Europa y que comenzaba a afligir el mundo se caracteriza por una auténtica furia a la hora de designar, cifrar y clasificar. A todo lo que se mueve se le da un nombre, la cartografía elimina los últimos rincones desconocidos, el mundo se convierte en un museo y en un archivo, y por primera vez obtiene su doble. Y todas estas cantidades de datos que surgen quieren que se los elabore, que se los procese, que se los digiera. Karl Marx, que pasó sus días en la Biblioteca de Londres (donde sacó extractos de los escritos de Babbage, el pionero de los ordenadores), anotó en una carta: «Soy una máquina. Estoy condenado a devorar libros para luego desecharlos bajo una forma modificada... arrojándolos al estercolero de la historia». Y también Charles Darwin, que en la misma época y alejado solo unas millas revisaba enormes cantidades de datos y de noticias tratando de hallar un hilo que le sirviera de guía en la *inextricable web of nature*, «la inextricable red de la naturaleza», comparaba su actividad con la de una máquina. Pero ¿cuál es el hilo que sirve de guía en la historia? Como decía Marx, si hasta ese momento los filósofos se habían limitado a describir el mundo, lo que a él le importaba era modificarlo. En este sentido, el análisis teórico es una forma de deconstrucción, con el objetivo de recomponer las partículas sueltas en una forma nueva y mejor. Por consiguiente, el estercolero de la historia no es un retrete histórico, sino una fábrica donde los excrementos, una vez reciclados, deben convertirse en fermento de un mundo nuevo y mejor.

Por este motivo hay que descomponer el mundo en sus partes componentes mínimas: en átomos, en elementos químicos, en legalidades económicas y psicológicas. El análisis de grandes cantidades de datos busca identificar los patrones que sirven de base para el enorme número de movimientos y acciones. En efecto, el positivismo científico del siglo XIX se puede concebir como una especie de medida científica de autoeliminación, pues el objetivo de la investigación es construir una máquina que, libre de falsificaciones, sea capaz de granular el mundo en unidades cada vez más finas, es más, en último término, de disolverlo por completo en aquello que hoy precipita en forma de estadísticas, gráficas, marcadores o patrones de movimiento. Una vez que se ha disuelto un sonido en ondas de Fourier, se puede resintetizar a placer: con ello surge un mundo que se concibe a sí mismo por definición como plástico o *material artificial*, y que ya solo por eso tiene

que indicar explícitamente que lo que uno tiene delante es *miel natural no tratada*, que no se emplean saborizantes ni otros aditivos idénticos a los naturales. Una vez que el mundo se ha convertido en plástico o en material artificial, hace ya tiempo que esto no se refiere solo a los objetos inertes o inanimados, sino que incluye cada vez más los objetos vivos: los espermatozoides congelados, los huevos o el ADN de un animal extinto y que el paleogenético hace volver a la vida.

El archivo viviente

Tablas de arcilla, papel, microfilm, producto digital: las memorias institucionales se vuelven progresivamente inmateriales. Entre las memorias institucionales en sentido más amplio se encuentran los depósitos, las bibliotecas, los museos, los arsenales, los archivos, los registros. Cuando la época de la representación estaba expirando la memoria institucional se tomaba como un edificio, como un lugar de conservación. El museo se consideraba su quintaesencia: reunía y presentaba la colección, que se entendía como sedimentación de una aportación cultural. La sociedad podía tomar conciencia retroactiva de su manera de actuar y de ser, y por primera vez estaba en condiciones de canonizar su manera de actuar. Con el espacio digital se modifica la esencia del archivo. Los sistemas de conservación y de ordenamiento que estaban pensados espacialmente y que siempre quedaban revestidos de un orden simbólico, por ejemplo el orden alfabético o la sucesión temporal, pierden toda referencia espacial y temporal. Aunque se sigue hablando de «dirección», esto solo se refiere a una asignación que, en el fondo, ya no tiene equivalente temporal o que, en todo caso, asigna tal equivalente *ad hoc* y de forma modificable. Es decir, el archivo digital ya no es un lugar al cual uno acuda ni en el que lo archivado esté presente, sino que distribuye «pantallas» dispersas con las que los fondos archivados se pueden consultar en forma de simulacro.

En el archivo digital desaparece el carácter de ejemplar único del objeto respectivo: pasa a ser un documento digital y, por lo tanto, disponible en todas partes (x^n). Además, al ser un producto digitalizado está liberado de su contexto y puede aparecer en otros sumamente dispares. La obra de arte (la imagen en general) pierde su carácter modélico, se incorpora a tipologías, espectros de colores, sistemas de segmentación; ya no habla de gestos, sino que pasa a ser un elemento gestual, un jeroglífico, un conjunto de signos de los que uno se sirve. Igual que la Mona Lisa se ha convertido en un icono cultural que aparece en innumerables variaciones, así también la comunicación sobre la cosa sustituye a la cosa misma. Siguiendo la frase de Wittgenstein «el significado de una palabra es su uso», el significado de un artefacto ya no se encuentra en él mismo, sino en el *imbroglio* o «embrollo», en el discurso que evoca un objeto que en sí mismo es mudo. Como este discurso (la interpretación, el comentario, la crítica, la variación) a su vez se puede guardar y enlazar con el modelo, aparece aquí un nexo, una especie de excitación social. Por mucho que, en último término, la cosa remita a un autor individual, la intensidad de

su repercusión muestra si y hasta qué punto hace las veces de portavoz de un deseo colectivo. En este sentido, internet, es más, cualquier banco de datos, es una especie de *archivo viviente*, un lugar en el que se *musealiza* el presente, pero en el que también se puede reanimar, remezclar y volver a preparar.

La eliminación de los lobos

Si la fórmula de Boole no la concebimos como matriz histórica y hecha por hombres sino como *ley natural*, entonces se cumple una fantasía que no es científica, sino más bien religiosa. Disuelto en información, el mundo se convierte en puro signo. A eso se le opone el ruido analógico, la contaminación, *toda la suciedad*. En la medida en que algo se hace signo se vuelve inmortal, y junto con su cuerpo terreno se desprende también de toda oscuridad, la cual se opone a la razón pura. Si la palabra griega *sarx* significa la «carne» perecedera, con el sarcófago entra en el mundo la noción de estar enterrado en vida dentro del cuerpo propio. Si los gnósticos, buscando la inmortalidad de su cuerpo lumínico, se aplicaban a mortificar el cuerpo, hoy vemos que bajo el hechizo del signo puro y manipulable se articulan fantasías similares, solo que ellas ya no apuntan a un más allá, sino que aspiran a volver a implantar en el mundo ese más allá que ya se ha alcanzado con los signos digitales.

Si las criaturas son productos de un *relojero ciego* o, pensándolo más a la altura de los tiempos, de un copista chapucero, entonces parece lógico mejorar el código deficiente. Mirándolo bien, el proceso de evolución, que en la naturaleza se articula como un ir probando a ciegas, como un constante proceso de ensayo y error, es encomendado por primera vez a la razón, y uno puede sentirse llamado a corregir la evolución. En adelante, todo lo que se oponga al ideal de pureza digital habrá que extinguirlo o eliminarlo. En consecuencia, los portavoces del transhumanismo no dejan que quede la menor duda de que la ingeniería genética no solo es deseable, sino que contribuye a crear el paraíso terrenal. Cualquier cosa que incremente la resiliencia de una forma de vida o su capacidad anímica de sobreponerse a adversidades, así como la buena condición física, se saluda como deseable, mientras que las enfermedades hereditarias hay que corregirlas o eliminarlas por ser errores de copia. Es más, hay pensadores que llevan esta fantasía de la escritura hasta el punto de que no solo quieren someter la naturaleza humana a un rediseño completo, sino que, ya puestos, pretenden eliminar de la naturaleza el sufrimiento en general. Eso es bastante lógico. Una vez superada la naturaleza lupina del hombre ¿por qué no se habrían de eliminar también los lobos, es más, los animales depredadores en general? Desde la perspectiva de la dicha completa ¿qué es el animal depredador sino un yerro de la naturaleza, una monstruosidad que hay que eliminar?

Engendros de lo social

Cuando se digitalizan objetos naturales, por lo general lo que se tiene son todavía imitaciones digitales. Pero con los macrodatos se manifiesta una forma de modelar que tiene que ver solo con las relaciones de los objetos: *que desde algún enfoque, que se podrá adoptar según plazca*, los objetos revelan tener algo en común. Si de un diccionario se entresacan todas las palabras que —según el caso— tienen 13 o 19 letras, entonces la ley que las une ya no se podrá obtener del significado de las palabras. La relación de afinidad que junta estas palabras en un grupo tiene que ver con un sistema de orden formal de la población, con una estructura social, al igual que todos los objetos que evidencian tener una misma marca temporal se podrían compilar en un grupo. «La estructura es pues —escribió Roland Bathes— en el fondo un simulacro del objeto, pero un simulacro dirigido, interesado, puesto que el objeto imitado hace aparecer algo que permanecía invisible, o si se prefiere, inenteligible». Mientras que Roland Barthes ve que la lógica de la estructura está en el ojo del observador, nosotros nos hallamos ante una estructura que se establece en el espacio entre los objetos del banco de datos. $x = x^n$, sobre todo en su diferenciación como $x = x^2 = x^3 = x^4$ etc., es también una fórmula que despliega un espacio en el que se puede perfilar una estructura.

Esto que puede parecer abstracto hace tiempo que se ha concretado en un orden en los modelos de negocios de las redes sociales. Aunque se sigue hablando de «amigos», todo el mundo sabe que esta legión de amigos hace las veces de gente que se adhiere a ciegas, de multiplicador que indica la relevancia del usuario particular. El cambio de significado resulta aquí manifiesto: las antiguas leyes informales de la amistad se vuelven plásticas como relaciones apuntadas y registradas. De aquí se sigue lógicamente que uno se puede comprar una comunidad de seguidores. Puesto que estas leyes destacan como magnitudes manipulables, dejan a la vista ese punto ciego que es constitutivo de una determinada concepción del mundo y de una determinada imagen del hombre. De repente (como nos muestra la Agencia Nacional de Seguridad con su análisis de metadatos) se vuelven visibles unas relaciones que mejor deberían quedar ocultas: quién con quién, dónde y cuándo. Amistad es todo aquello en lo que uno puede confiar pero que resulta impredecible. Si esta paradoja se formaliza, desaparece lo distinto del capitalismo.

Escarmentados

Una vez que un objeto se ha digitalizado ya no es lo que es, sino lo que se le atribuye. Muere de una muerte simbólica, de la muerte por incineración propia de lo digital y se transforma en el objeto de un banco de datos. En cuanto tal, se puede multiplicar arbitrariamente y correlacionar con otros objetos, se puede deformar y reformatear en algo distinto, sus datos pueden servir de instrumento de control o de modelo de calco para generar un objeto completamente nuevo. Si en la naturaleza existen fronteras entre las especies, la esfera digital, que todo lo descompone en bits, no conoce ninguna diferencia entre imágenes, sonidos o letras. Eso que en el campo de percepción humana se concibe como sinestesia (oír colores, por ejemplo), para el ordenador es ley: todo puede copular con todo. Transformado en objeto del banco de datos, el objeto pasa a ser parte de una manada, de una bandada. Siendo un elemento de los macrodatos pasa a ser un impulsor estadístico y contribuye a hacer que surjan modelos: modelos emergentes, nuevos objetos emergentes. Siendo parte de la manada, el objeto tiene que ser identificable inequívocamente: se le asigna un ID o un código de identificación, una marca que permita identificarlo en medio de la manada.

Esta lógica de agregación que ha madurado exclusivamente en el banco de datos se pasa luego a la realidad. Los ganaderos emplean chips de identificación por radiofrecuencia para observar sus rebaños, para contarlos, para seleccionarlos, para hacerlos procrear, para mercantilizarlos, para optimizarlos en los rendimientos de su crianza y del beneficio que reportan. Esto se hace registrando los animales, metiendo sus direcciones de identificación en bancos de datos y enlazándolos con otros datos como la edad, el estado de salud, la edad de sacrificio o la cantidad de lana, leche y carne que aportan. El rebaño, que de todos modos es un paradigma de los macrodatos, se convierte así en un modelo de datos que se puede optimizar a modo de prueba, cuya perceptibilidad se puede consignar y que se puede calcular con vistas al futuro. Estos mecanismos también se aplican en el ámbito de la logística, donde se trabaja para que los paquetes etiquetados y escaneados se fusionen por sí mismos en grupos, para que decidan por sí mismos las rutas de transporte y averigüen sus posibilidades de ser desplazados a otras rutas: eso se corresponde con el modo en que en internet se desplazan los datos. De manera similar intervienen estos mecanismos en el desarrollo de nuevos materiales, en el que los modelos de datos se procesan hasta que el objeto haya

asumido la forma óptima. Solo entonces se decide con qué materiales se ha de confeccionar el objeto. De manera distinta a como sucede en el mundo tangible, a un determinado material no se le asigna una forma, sino que, a la inversa, en un objeto abstracto se buscan aquellos materiales que cumplen del mejor modo posible las condiciones de ciertas cualidades.

Lo decisivo en ello es el cambio de perspectiva. Ya no se parte de un arquetipo analógico, sino que desde la sala de datos se mira al mundo real. Este desplazamiento del punto de vista se lleva a cabo también en nuestro orden social, en el que cada individuo, siendo parte de un banco de datos, pasa a ser una magnitud de cálculo, tal como resulta habitual en los modelos de seguros, en la recaudación de impuestos, en las investigaciones de mercado o en la epidemiología. A diferencia de los actuales «modelos de papel», el registro de datos que se refieren a los hombres se podrá justificar para una «optimización» de la sociedad en la que el hombre ya no participa como actor emancipado, sino como un impulsor cuyas microacciones repercuten solo cuando se las tiene en masa —y, por así decirlo, en dosis endocrinológicas— sobre la configuración de una sociedad optimizada gracias a sus datos. Por lo demás, estos son mecanismos que hoy ya desempeñan una función: basta con pensar en cuotas de espectadores, en cifras de ventas, en distribuciones de enfermedades y en otros datos demográficos que definen lo que se muestra, se produce, se investiga y se planifica, influyendo por lo tanto también sobre aquello que se considera realidad.

En una configuración totalitaria de este principio y en relación con nuestra fórmula, esto significaría que el individuo se introduce como ser gregario (x) en la sala de datos, siendo procesado ahí como x^n y, por así decirlo, hundiéndose en las masas, para al final acabar asumiendo en calidad de x y para el punto temporal t^0 un espacio en la sociedad averiguado digitalmente y que le corresponde plenamente a él. El chip de identificación por radiofrecuencia que se lleva bajo la piel pasa a ser un representante de cualquier identidad, y se podría emplear en transacciones de pago, en sistemas de seguridad o en asistencia sanitaria y social. Pero los datos enlazados con este código de identidad y que se recogen gracias a él, una vez que se tienen en masa, se justificarían para advertir patrones generales de desplazamiento y de conducta, cuadros clínicos, tendencias, predilecciones o pautas psíquicas.

Dentro de la envoltura de datos

En la época medieval se suponía que un ángel se desplaza tan rápidamente que, si se viera forzado a recorrer la distancia entre Roma y Barcelona durante un fuerte temporal de lluvia, apenas dos gotas empaparían sus alas. Con internet, y sobre todo con las modernas técnicas de telefonía móvil, se nos ha dado uno de estos cuerpos angélicos. Incluso cuando nos vamos arrastrando con pesadez por un bulvar nos estamos moviendo dentro de un éter de información.

Todavía nos podemos figurar que somos una unidad, pero hace ya tiempo que poseemos *dos* cuerpos que siguen caminos distintos no solo a causa de su diferente velocidad, sino también de su distinta naturaleza. Sobre mi cuerpo natural podré disponer como me dé la gana, pero en lo que respecta a mi cuerpo de datos él se mueve en un campo mucho más oscuro.

Supongamos que la policía me anda buscando. La señal que emite mi cuerpo de datos permitirá a la policía detenerme, y en caso de duda incluso liquidarme (por ejemplo con ayuda de un dron). En ese sentido, una parte de mi persona se ha disuelto convirtiéndose en un cuerpo de datos, o exactamente, manifestándose en un cuerpo de datos. Si otra persona, una institución o un programa logran tomar posesión de mi cuerpo de datos, entonces serán capaces no solo de hacer compras a mi nombre, sino que, en la medida en que sea posible el acceso a mi red social, también podrán inducir mi *muerte social*.

Por lo tanto, el problema de la protección de datos es el abismo entre el éter en el que mora mi cuerpo de datos y el mundo físico de objetos. De este abismo, que también es una contradicción, resulta el hecho de que cuerpos jurídicos, instituciones como la Agencia Nacional de Seguridad o empresas como Google, puedan apoderarse de mi cuerpo de datos, lo cual equivale a una forma de *apresamiento simbólico*, a un *Habeas corpus*. Sin embargo, el dilema no podría resolverse siquiera, aunque pudiera ponerse coto a toda forma de abuso, pues tan pronto como aprovecho las comodidades de las que goza la sociedad de los ángeles (navegación, buscadores, comunicación a la velocidad de la luz) estoy encomendando mi cuerpo de datos a una comunidad, convirtiéndolo en *dominio público*.

Quien quiera, puede encontrar y utilizar mi biografía, mis textos, todo lo que yo he metido en el éter de los datos. Como en el caso de los monjes conectados con un cable, la *interconexión de mi cuerpo de datos* es condición imprescindible para el

funcionamiento de muchas aplicaciones que se han vuelto indispensables, pero que, en cierta manera, dependen de que —bajo el signo de este o aquel asunto— los hombres se fusionen en una sociedad de los ángeles, en una red social. Pero en esta red se disuelve eso que yo tomo por mi identidad. En la sala de datos no se puede afirmar que un dato pertenece a un determinado cuerpo físico: se le podrá atribuir, pero el espacio vacío mismo que este cuerpo constituye en el banco de datos no tiene el derecho de exigirlo. Pretender una *soberanía de los datos* conduciría finalmente a un desmoronamiento de todas aquellas comodidades que se han ido creando para la sociedad de los ángeles. ¿O acaso cuando camino por un prado mojado y voy dejando huellas podría solicitar una especie de derechos de autor sobre ellas?

Maná

Si pensamos en programas informáticos, estamos pensando en algo inasible, en la *desaparición de las cosas*. Esta noción de vaciamiento equivale a la sensación que inundaba a los primeros que escuchaban CD, quienes, en lugar del renqueante vinilo, no oían más que una nada digital: la sensación de una ausencia, como si se hubiera retirado la materialidad del objeto. En tal medida, eso que se llama la *desaparición de las cosas* es, antes que nada, una modificación en la manera de observarlas. Cuando el objeto digital, obedeciendo a la fórmula, entra en un estado de reproducibilidad arbitraria, la noción de que no se lo puede reemplazar, pero también la de su singularidad, se han vuelto obsoletas. Por consiguiente, la fórmula $x = x^n$ describe que la cosa se desvanece en su superfluidad. Las cosas se consideran virtualmente inflacionarias. Pierden su valor. Si durante sus dos primeros decenios internet pudo presentarse como «bahía de piratas», como puerto de la cultura gratuita, eso refleja el principio económico de la fórmula. Innegablemente sucede que la mera cosa degenera en un artículo de baratillo que no conlleva ningún valor.

Sin embargo, los hombres están dispuestos a seguir pagando por determinados bienes. Aunque solo son bienes en este sentido si muestran un aura que va más allá del valor puramente material. Se exige que el objeto de deseo siga la moda, que esté perfectamente diseñado y sea capaz de actualizaciones. De las cosas se espera una especie de inteligencia o, si se quiere, un aura inteligente. Es decir, al adquirir las cosas no solo se adquieren las cosas en sí mismas, sino una presencia espiritual que está asentada en la cosa (en el *smartphone*, la tableta, el sistema de navegación, el coche inteligente, etc.). A su vez, este espíritu entra en relación con el portador del objeto, convirtiéndose en representante, en amplificador, en icono con el que su propietario se expresa y se redescubre a sí mismo. Lo que aquí se está articulando ya no es el aura de la cosa, sino, como dice Walter Benjamin, la de su propietario, «aquel contorno ornamental» en el que él «está metido con firmeza, como guardado dentro de una funda».

Todo habla

Si todo lo que puede electrificarse se vuelve escritura, entonces se convierte en un lenguaje que la máquina es capaz de entender y de hablar. Esto no solo afecta al lenguaje hablado, sino a la naturaleza entera. En este sentido, el panlingüismo no es una fantasía romántica, sino que esboza el fundamento de la época digital, el descubrimiento de una lengua universal: «El hombre no es el único que habla: también habla el universo, todo habla... infinitas lenguas» (Novalis).

No se trata solo de que el ordenador aprenda a reconocer idiomas, rostros o movimientos, sino que rebasa el aparato perceptivo humano, tanto si aquí nos hallamos ante acontecimientos en el orden *pico* o *nano*, ante imágenes de infrarrojo o ante datos meteorológicos registrados por satélites. Esta explosión del espacio del saber no solo concierne al archivamiento del mundo, también afecta a la conducta lectora. Como el procesador opera a la velocidad de la luz, se es capaz de investigar cantidades de datos (que por lo demás serían indigeribles) en cuanto a pautas características, pudiéndose identificar defectos genéticos, anomalías cerebrales o mecanismos de resistencia molecular tras un encuentro microbiano. Lo significativo de ello no es solo la ampliación del espacio sapiencial humano, sino la emergencia de un hablante no humano, pues con la lengua universal digital la propia *estirpe de los aparatos* se vuelve capaz de hablar, de modo que a la pregunta «¿quién está hablando?» tenemos que darle una nueva dimensión y agregarle un nuevo actor.

Aunque por el momento las aportaciones intelectuales de la inteligencia artificial vayan muy a la zaga de sus capacidades motoras (como drones, coches autopilotados o robots de guerra), ya la mera circunstancia de que la lógica digital pueda *transponer* un lenguaje a un nivel distinto testimonia un salto de nivel, pues esta capacidad de traducir que aporta el ordenador no solo llevará a que hombres procedentes de diversas zonas lingüísticas puedan conversar entre sí, sino que, además, la máquina digital podrá comunicarse también con otras entidades (animales, plantas, etc.). Aquí se está desarrollando un metalenguaje con cuya ayuda no solo se podrá medir el lenguaje y el espacio sapiencial humano, sino que también hará posible entablar comunicación en un nivel subatómico o interestelar.

Expulsión al Paraíso

El alejamiento del mundo

Con ayuda de un bastón uno mantiene las cosas a distancia. El bastón agranda el radio en el que uno puede tocar algo distinto, tanto objetos como cuerpos, sin que a uno mismo lo toquen. El bastón es un arma a distancia y un instrumento a distancia con el que se pueden manipular cosas que están lejos o, si hace falta, atraerlas hacia sí. El signo igual en una fórmula matemática, es un bastón con una doble función: mantiene a distancia los elementos del mundo no formados, los no calculados y los imprevisibles, y al mismo tiempo vinculados con el cuerpo, y facilita la manipulación del mundo de objetos todavía no resuelto y caótico para hacerlo conmensurable con el mundo corporal. Además aporta una escala de medida que posibilita graduar el mundo y poner sus elementos en una relación irrevocable. Es un instrumento de dominio.

En el mundo digital tal relación objetual ya no está garantizada. Por mucho que sentado delante de la pantalla lo pueda parecer así, uno ya no está enfrente de las cosas. Las cosas ya no están al otro lado, en el lado de la pantalla. Ya en el cine estamos sentados entre el proyector y la pantalla de proyección. En el mundo digital ya no podemos mantener las cosas distanciadas de nosotros: estamos en el meollo. Somos parte de un movimiento molecular de Brown. La fórmula $x = x^n$ deja claro que nos disolvemos en la multiplicación, en la bandada. El espacio del mundo digital no tiene perspectiva ni ha sido acondicionado para una relación, sino que es un espacio para la inmersión. En el mundo digital volvemos a estar en sentido propio dentro de un mundo, dentro de un mundo quizá tal como nosotros mismos fuimos antes de llegar a ser hombres y de la invención del bastón. Oscilamos en medio de la bandada. La distancia a las cosas o bien es infinitamente grande y ya no se puede salvar ni siquiera por correo, o bien es infinitamente pequeña y —por así decirlo— ha desaparecido, pues en la sala de datos nosotros somos como las cosas mismas. Sin distancia, sin objeto, sin peros ni réplicas. Puesto que en la sala de datos somos como las cosas mismas, es decir, al mismo tiempo hemos sido diseccionados y recompuestos, podemos entablar con ellas la relación que queramos. Las cosas pueden hacerse grandes y pequeñas, en teoría se pueden agrandar o disminuir a escala como a uno le plazca. Así es como el signo de atribución de la fórmula de Boole significa el alejamiento del mundo, una superposición de proximidad y distancia cuya equivocidad tengo que soportar: una vida en relaciones a distancia.

El mundo exterior del mundo interior

Cuando estamos sentados delante de la pantalla el cuerpo se queda fuera. Mentalmente nos hallamos detrás de la pantalla, en la nube de datos, en la sala de datos. Pero desde el espacio digital, el mundo de las cosas parece estrambótico, lento, renuente, en cierto modo embrollado. Mentalmente nos hallamos en un espacio digital fluido, mientras que con nuestra física nos encontramos en un mundo en el que impera la alevosía del objeto, una desfachatez física. Eso tiene sus consecuencias. Nuestro mundo interior, que de todos modos se piensa como algo fluido, se va desplazando con toda claridad a la esfera de lo digital. Fotos, comentarios, mensajes, blogs, correo electrónico, etc., son ahora los que portan nuestros sentimientos, y ya no el cuerpo. Es decir, el mundo interior ya no se encuentra como núcleo intimísimo dentro de nuestro cuerpo, sino que se lo ha sacado para almacenarlo fuera en una nube de datos. Además, muchas de las funciones del cuerpo se van traspasando progresivamente al mundo de los datos. Datos de la presión sanguínea, el nivel de azúcar en la sangre, los valores de la orina, las curvas de rendimiento, los cálculos de fertilidad, el cibersexo... van sacando la sensación corpórea desde una íntima zona nuclear de lo individual, de la que anteriormente se pensaba que era inalienable, hasta la sala de datos. ¿Qué es lo que se queda dentro?

Si el mundo interior abandona el cuerpo como domicilio y emigra a la sala de datos, pasa a ser lo que fue ya desde siempre: virtual. Pues el mundo interior es el lugar en el que se administran los deseos. Una buena administración de los deseos se llama virtud, *virtus*. Consiste en el dominio y la templanza de los apetitos. No se reprimen, sino que se aplican con un sentido táctico y estratégico: una economía de la reserva y del vertido controlado en el tiempo indicado. Para poder contener los apetitos manteniéndolos al mismo tiempo en su vehemencia se necesita un espacio de contención: el mundo interior. Si el mundo interior se desplaza a la sala de datos, donde se pueden administrar mejor y, sobre todo, mediante terceros (aunque las instituciones desde siempre han tratado de alcanzar el poder sobre el mundo interior), el cuerpo se libera. Ha dejado de ser la fortaleza del mundo interior y ha pasado a ser la superficie de proyección del alma. Como el mundo interior se desvía a la sala de datos, el cuerpo pasa a ser el lugar en el que puede manifestarse lo sobrante del espacio anímico, los residuos inconmensurables.

En los tatuajes y los *piercings*, por ejemplo, al trastero de la psique (tatuajes tribales, telarañas, animales míticos, souvenirs, serpientes y dragones, motivos decorativos, etc.)

se le da la vuelta hacia fuera y se lo endosa al cuerpo. Eso es, en cierto modo, un acto de resistencia, pues cuando el mundo interior se vuelve conmensurable en la sala de datos, al menos hay que hacer inconmensurable al cuerpo. Pero eso no es más que un débil hechizo protector contra los espíritus del mundo interior que moran en la sala de datos, pues son los espíritus del ordenador los que afligen el cuerpo, acondicionándolo estética y funcionalmente hasta convertirlo a él mismo en máquina.

Operaciones estéticas, diseño del cuerpo o la gimnasia deben hacer conmensurable lo sobrante del cuerpo. En cierta manera, nada del cuerpo queda a salvo. Estas medidas de optimización son un acto administrativo que se refiere al cuerpo en un momento en que se lo despide de su función de ser baluarte del mundo interior. Sin que lo dominen ya fuerzas interiores y, por así decirlo, habiendo quedado liberado del espíritu, se puede remodelar el cuerpo transformándolo en producto: superficies lisas y satinadas, medidas ideales, funciones compatibles, diseño confeccionado. Aún más, pasa a ser una superficie de escritura en la que se inserta la máquina digital. El cuerpo pasa a ser un escrito, un medio de lo digital, y justamente ya no es expresión de individualidad, sino de una alteridad evacuada a la potencialidad de x^n . *Alter ego*, yo mismo por entero.

Adán y Eva

En la medida en que el individuo particular fracasa al deslimitarse en su salida al espacio de las posibilidades ilimitadas (x''), surge la necesidad de compensar esta carencia con algo que pueda corresponderse con ella. El otro pasa a ser una prótesis del propio yo, el cual, con tal prótesis, se empodera a sí mismo de una manera narcisista haciéndose con otros medios. Aquí es donde entran en juego los portales de citas, que trabajan en y con el desplazamiento del mundo interior a la sala de datos. Mientras que afirman poder constatar la afinidad anímica romántica entre dos personas (es decir, la compatibilidad de sus mundos interiores) comparando perfiles, en realidad su verdadera intención es transferir la lógica del supermercado y de la estética de mercancías al mercado de relaciones. Si en su condición de cliente el usuario saca provecho de la oferta ampliada, en calidad de *objeto de deseo* se ve forzado a transferir las leyes del mercado también a sí mismo.

Como el usuario se mide con arreglo a una imagen social (es decir, a aquellas imágenes de feminidad y masculinidad que resultan corrientes, tal como las presentan Hollywood y la publicidad), se ve impelido a *estilizar* en lo posible su biografía y a ajustar su aspecto y su presencia a un modelo deseado de rol. En tal medida, trabajar en el perfil es una manera de aderezarse a sí mismo que equivale a la creación de una figura artificial (un avatar). Si uno se ha apuntado en una agencia supuestamente seria que se ha especializado en graduados universitarios y en élites con buenos recursos económicos, se ve forzado a describir su personalidad con ayuda de patrones, a crear un catálogo de sus propiedades y a presentar este catálogo, lo quiera o no, como muestra ejemplar a la hora de valorarse a sí mismo y a las demás personas.

A su vez, la catalogación y el inventario del mundo interior conduce a una forma de la psicología de los bancos de datos en la que la intimidad evocada posee desde ahora la forma de un sello de calidad o de una etiqueta de precio. En esta medida, no es casualidad que en el mercado de citas se hayan creado portales como Adopta un tío o Shop a man, que han convertido la estética de la mercancía y la experiencia de ir de compras en principio lúdico. Aquí hay modelos ansiados y artículos de difícil venta, y el valor de mercado de un hombre se calcula en función de la conducta de los clientes a la hora de puntuar. En efecto, el objeto de deseo ya no sigue siendo oscuro más tiempo, sino que, por así decirlo, se disuelve en una magnitud estadística (que por su parte puede

operar como un atractivo de segundo orden y, según el caso, suscitar el deseo o la publicidad de sí mismo insinuándolos).

Una solución distinta y no menos sorprendente son aplicaciones como Tinder o Bang With Friends. Aquí claramente se lleva más allá el aspecto de la virtualización, pues uno se libera de la penosa psicologización (como quien pasa un paño para quitar una mancha). Uno se decide haciendo una elección rápida. Si se selecciona la opción «amor correspondido», entonces se puede entablar un nuevo contacto. Si en la vida real la confesión de un interés acarrea el riesgo de un rechazo (y de una correspondiente humillación), el truco de estas aplicaciones consiste en que el emparejamiento solo se establece cuando ambas partes declaren mutuo interés la una por la otra. En cierto sentido, un emparejamiento sin riesgos engendra una forma de conducta que en la realidad misma no se articularía.

Al margen de cuáles sean las leyes que sigue un portal de citas, él establece entre los participantes unas formas de comunicación que obedecen a la lógica del banco de datos ($x = x^n$). Como el hombre limitado, en cuanto ser definido sexualmente, queda necesariamente por debajo de sus posibilidades (en este sentido: $x \neq x^n$), en lo que respecta a su interlocutor ya no puede conformarse solo con uno, sino que tiene que ir en serie: x^n . En este sentido, a toda toma de contacto le es inherente una especie de sospecha general y todos se ven directamente forzados a ver en su interlocutor a alguien que *actúa en serie*. Pero esto intensifica la sensación de insuficiencia psíquica. Surge un *avergonzamiento de segundo orden* que ya no tiene su causa en el desnudo corporal, sino en la sensación de no estar a la altura de una imagen transmitida medialmente. Si uno no se ha ajustado a los medios, entonces, en cierta manera, está desnudo. Uno se avergüenza de que el inconsciente no se haya manifestado lo suficiente al ordenador, de no haber sometido el cuerpo a esta mirada configuradora.

Caricia

El fabricante de condones Durex ha creado una aplicación para que, sin tocarse, una pareja pueda excitarse mutuamente. Esta aplicación, que está pensada como preludeo, funciona con una ropa interior especial que transforma los movimientos y el contacto sobre la pantalla del *smartphone* en una sensación de caricias o cosquilleo en la piel del otro. Un fabricante japonés ha creado robots de masturbación para hombres y mujeres, que proporcionan el sencillísimo principio de la excitación sexual por medio de consoladores y fundas. Los robots también se pueden operar a distancia o mediante programas prediseñados, al menos en lo que respecta a la velocidad de penetración.

Desde la agresiva publicidad que se hizo de las gafas de realidad virtual Oculus Rift han salido innumerables vídeos que anuncian una futura aplicación de estas gafas, proporcionando la ilusión óptica de estar copulando con la mujer o con el hombre que uno desee. Asimismo, ya se pueden encontrar *Data-Gloves*, que son aparatos con forma de guantes para introducir datos, y *Data-Suits*, que son plataformas para controlar movimientos reales, y probablemente pronto veamos que estas tecnologías se combinen y se empleen para la práctica del sexo virtual. Todavía se parte castamente de que estas aplicaciones son útiles sobre todo para mantener relaciones a distancia, pero el encanto especial consistirá en poder acostarse virtualmente con todo el mundo (x'').

Resulta fácil imaginar que habrá programas que sugerirán momentos eróticos de diversa calidad y configuración. Podría haber música preconfigurada que combine innumerables variaciones de estimulación sexual hasta convertirla en grandes éxitos eróticos. Caricias, cosas que se dicen en la cama, series de besos y de penetraciones, discusión y reconciliación, etc., podrían excitar en forma de *riffs* o frases repetitivas y *bridges* o puentes de interludios. Todo esto resulta banal, pero como por medio de estas tecnologías se recogen y se optimizan datos y gracias a ello se optimizan acciones, y como —al margen de todas las posibles variaciones— todo esto llegará a incorporarse a la moda dominante y, además de eso, dialécticamente entrará en desviaciones subculturales, uno podrá acostarse literalmente con todo el mundo. Por así decirlo, uno experimenta las fórmulas $x = x^n$ y $x^n = x$ como un orgasmo mundial. ¿No es hermoso? Pero quizá no sea esa la cuestión. Quizá la pregunta para después del sexo sea esta otra: ¿guardar, guardar como o borrar? Y una vez que hayamos guardado la experiencia, entonces la contraseña será: *Play it again!*

Borderline

«El hombre —decía Heidegger— es un ser de lejanías». En su condición de criatura o de producto natural no refinado, el individuo singular queda por fuerza por debajo de sus posibilidades. En consecuencia, el ser que originalmente es deficitario tiene la tarea de aprovechar de la mejor manera las posibilidades que se le ofrecen, de tal forma que el proceso de llegar a hacerse hombre vendría a asemejarse a una novela en desarrollo. Pero ¿en qué consisten estas posibilidades? Si anteriormente el horizonte de la vivencia inmediata representaba el límite de nuestro conocimiento, el alejamiento del mundo significa una explosión de los espacios de posibilidades. No solo se trata de que, armado con prótesis, uno pueda ir más allá de su aparato sensorial (por ejemplo cuando con ayuda del microscopio de efecto túnel se puede llegar a ver el juego de los átomos), sino que, además de eso, la digitalización permite una forma de telepresencia y de acción global, posibilitando además anexionarse el saber universal guardado. *Todo lo que tú quieras...* Y si están disponibles los medios que incrementan la memoria y el rendimiento ¿por qué no servirse de ellos?

Si el aspecto corporal ha dejado de ser un destino que no podemos cambiar, ¿por qué tener reparos a la hora de recurrir a intervenciones quirúrgicas de aumento y embellecimiento? Las posibilidades —tal como las exhiben nuestras estrellas a modo de ejemplo— son tan grandes que uno puede caer directamente en un delirio infinitesimal ($x = x''$). Si podemos estar en todas partes, ¿por qué habríamos de quedarnos en algún lugar? Si nuestras parejas o nuestros compañeros sexuales se nos ofrecen como panecillos calientes, ¿por qué habríamos de limitarnos a uno? Puesto que podemos serlo todo no tenemos por qué ser nada. Y así es como la sensación de limitación propia casi pasa a ser sinónima de una conciencia de nulidad personal. La imagen que aparece en el horizonte de nuestros sueños queda tan lejana e inalcanzable que se transforma en una figura negativa, en unas antípodas psicológicas que todavía siguen explotando a quien se ha quedado atrás sin fuerzas.

Cuando el yo es un *void*, «nulo» (o formulándolo tautológicamente una x tachada), el sujeto respectivo espera liberarse de ello buscando relaciones que lo reconstruyan como x . En el síndrome de *borderline* o de trastorno límite de la personalidad el sistema digital se cortocircuita, y el afectado, que se siente a sí mismo como cero y como nulo, desea ser redimido por el uno, el cual, sin embargo, tan pronto como se insinúa, pasa a ser

experimentado y rechazado por el sujeto como un ataque a su espacio de posibilidades. Visto así, el síndrome de *borderline* o trastorno límite de la personalidad es la enfermedad de la época digital, pues muestra el caso en el que la fórmula no funciona, lo cual es el único tabú que conoce el mundo informático. El carácter de *borderline* nos da a entender que la mera presencia ($x = 1$) no es nada obvio, sino que se experimenta el yo como aniquilado, como cero ($x = 0$). Pero en todo caso su lógica lleva a la conclusión de que hay que hacer que el sistema de los demás caiga ($0 = 1$).

Muerte por selfie

El autorretrato clásico de los pintores era una indagación de ellos mismos, quería rastrear la sombra tras la máscara. El *selfie* es un acto de olvido de sí mismo: barrunta la sombra, pero quiere expulsarla tras esa membrana que constituye el *selfie*. De ahí el *selfie* en el Louvre con la Mona Lisa de fondo. El *selfie* con el suicida que amenaza lanzarse del puente. El *selfie* en Auschwitz. El *selfie* es la prueba de que se puede sobrevivir a las exigencias excesivas del yo y de la singularidad. De ahí la sonrisa incluso donde no hay nada de qué reírse. El *selfie* ya no dice «yo», sino «¡yo también!». Ya por ello no se puede poner en conexión este género con el autorretrato clásico. Aquí no gobierna la mirada propia, sino la mirada ajena. El *selfie* es un grito reclamando atención. Hacerse un *selfie* representa el deseo de ser aceptado, de ser miembro de una comunidad. ¡Me apunto, Alemania, campeones del mundo, Papa! El *selfie* es la piel con la que la existencia digital se protege del cuerpo. Hasta dónde puede llegar eso lo muestra el caso de un matrimonio polaco que se quiso hacer un *selfie* en Portugal y, al tomar la foto, cayeron desde un acantilado. Desde luego se trata de un caso aislado, de una desgracia, pero por subir una foto mejor se pone en juego la vida. Para ascender al reino celestial de lo digital se franquean barreras de prohibición. Cabe suponer que la mejor foto no sería la que tenga la mejor escenificación del decorado de fondo, sino aquella en la que el decorado de fondo ya no se ve. El mar que se funde con el cielo sin solución de continuidad, el espacio puro e indiviso es el único lugar adecuado para el *selfie*, convirtiéndolo en signo puro, en aquel acto en el que el yo puede sucumbir al olvido. «¡Yo también!»... en el cosmos puro de lo digital.

El mundo de los ángeles

Animismo digital

Mis datos son como mi sombra: si me los robas, me robas el alma. ¿Podría ser que en los datos se encuentre guardado el inconsciente? ¿Acaso los datos «encarnan» el yo escindido, sobre el cual hay que mantener el control sean cuales sean las circunstancias? ¿De dónde, si no, viene este malestar cuando se hacen públicos los datos (clics, acciones, direcciones de correo electrónico, rastros de movimiento)? Con nuestras múltiples máscaras ¿no hemos confiado a la red mucho más de lo que confesaríamos incluso a las personas a las que más queremos? Pero ¿realmente nuestros secretos son privados? ¿No sucede que esa esfera pública que constituyen los medios se ha convertido en una obligación, y que la impertinente autoescenificación se ha convertido en una base de la supervivencia social? ¿A quién pertenece entonces mi sombra? ¿Acaso estoy entablando un pacto con el diablo, con el lado oscuro —por opaco— del poder, se llame Google o Agencia Nacional de Seguridad? Unos abusan de mis datos con el objetivo de hacer negocios y se presentan como traficantes de hombres, otros lo hacen con objetivos totalitarios y establecen un panóptico digital que me persigue, me vigila, me manipula y me priva de libertad. En ambos casos me roban. Pero ¿qué es en realidad lo que me roban?

En la cosmovisión animista el conjunto del cosmos existe de dos formas: como mundo material y como mundo espiritual. Mientras que nuestra cosmovisión racionalista ha expulsado los espíritus y ha sacado al mundo unos constructos que ya no guardan ninguna relación con su autor individual, en la cosmovisión animista cada cosa tiene dos lados: si por uno representa un mero objeto de uso, por el otro el objeto siempre lleva adherida además el alma de su donante. Si resulta que no correspondo al obsequio que alguien me ha hecho devolviendo otro obsequio equivalente, la parte anímica del donante comienza a ponerse en mi contra. Surge una tensión que puede designarse economía de vudú. En este modelo no solo se puede reconocer la economía del regalo que impera en internet, sino que, desde un punto de vista más amplio, se puede afirmar que con ello estamos entrando en una fase de animismo digital. De este modo, los amigos que pululan en mi muro de Facebook no son meros portantes de información, sino que, en cierta manera, aportan su maná... motivo por el cual aguardan que yo recompense como corresponde sus servicios de amistad.

A diferencia de las otras formas de regreso de lo reprimido, lo digital en cuanto tecnología parece que en cierto modo hace revivir técnicamente el mundo de los espíritus. El mundo de los espíritus, que en apariencia está escindido, pasa a ser una magnitud que se puede archivar, administrar, vivificar, manipular y explotar. Quien disponga de datos generados espectralmente dominará la cabeza de los hombres, pues este régimen repercutirá de vuelta sobre el mundo natural, administrando tal mundo natural mediante las leyes de los grandes números, mediante los macrodatos. De un modo benevolente, se podría decir que la tecnología digital es una tecnología animista en la medida en que, en ella, el mundo natural y el mundo espiritual no están separados uno de otro. Esta es la esperanza de la cosmovisión californiana, la cual apuesta por una transparencia total, es decir, por la penetración recíproca y total del espacio digital y del espacio físico. Considerándolo desde un punto de vista crítico, lo digital será una tecnología que, como toda tecnología, someterá lo real para escapar de ello. En este sentido, lo digital no trabaja solo en la espiritualización, sino que representa una especie de huida del mundo. Eso se logra fluidificando el mundo corpóreo. Con el mandato $x = x^n$ lo singular de la realidad pasa a ser una farsa. Para escapar de tal tragedia, lo real se difundirá cada vez más en el mundo de los espíritus de lo digital. La sombra digital, el *hau* (que es como en el universo de nociones de los maorí se llama el espíritu que va prendido de las cosas) se vuelve más poderoso que las propias cosas. Pasa a ser un auténtico artículo de intercambio, mientras que las cosas, concebidas como artículos de uso (*taonga*), representan meramente su pálido reflejo.

A diferencia de lo que sucede en las cosmovisiones animistas, no serán los hombres quienes tengan que estar pendientes de que a los espíritus les vaya bien en el mundo espiritual: en la cosmovisión digital y animista serán los espíritus quienes tengan que estar pendientes de cómo les va a los hombres...

Psicopompo

¿Es el espacio digital ese borde del mundo por el que caen los barcos que navegan bajo el pabellón de nuestra interpretación del mundo? Sí y no. El espacio digital es un espacio técnico que por un lado debe permitir experimentar el mundo como sistema de símbolos, mientras que por otro debe mantener el mundo apartado fuera. Como todo espacio técnico, es a la vez realidad y Orco. Licúa los cuerpos, los separa de su alma, es un psicopompo, un escolta de almas, y en cuanto tal consuela de la mortalidad con la promesa de inmortalidad cuando el cuerpo ya haya desaparecido. Si en la nube digital podemos tener preparados y a mano todos los fondos de nuestra identidad, si todo lo que nos mueve y entusiasma podemos colgarlo, guardarlo y volver a reactivarlo en todo momento como *timeline* o «línea de tiempo», entonces nos hemos entregado a la promesa del psicopompo. Ya solo nos fiamos de la omnipresencia del inventario de nuestra identidad, es decir, anticipamos una especie de eternidad y timamos a nuestro cuerpo para que no se dé cuenta de que es olvidadizo, achacoso y mortal. Nos hemos puesto en manos del psicopompo. Pero este dios contradictorio nos conduce al Hades, nos lleva hasta Orco, que es el dios que castiga en el submundo. Sin cuerpo, que es como estaremos ahí, pagamos un tributo: nada se puede olvidar, todo lo que nos constituye digitalmente seguirá merodeando, pues se ha multiplicado, ha sido copiado y guardado, se ha distribuido por todo el «espacio digital» y, aunque no parezca estar disponible, se lo puede traer como un recuerdo reprimido. La omnipresencia, la omnipresencia de los espíritus, es en realidad un síntoma de $x = x^n$. Esta es la amenaza de Anonymous: «Somos legión. No perdonamos. No olvidamos. Espéranos».

Un cuento de ubicuidad

Quizá para un aventurero podría ser un reto escoger al azar un par de coordenadas en el mapamundi y entonces consagrar todos sus esfuerzos para llegar hasta allí. Es decir, no se trataría de un *Genius Loci*, de un lugar que resultara excelente a causa de su belleza, de la afabilidad de sus gentes, de su cocina, de sus monumentos o de su relevancia histórica. Se trataría de un punto arbitrario en el mapamundi, ya fuera en medio del océano o en lo más profundo de la selva, un punto al que no condujera ningún camino, un punto que podría estar en un desfiladero, en medio de una ciudad o en una cordillera inaccesible.

Viajes tales son posibles en Google Maps, que es una representación del mundo. Con un simple clic se puede poner rumbo prácticamente a todos los puntos del mapamundi y observarlos desde arriba, al menos como fotografía de satélite. Uno puede aproximarse al punto con un zoom, a algunos lugares también se puede volar en una vista simulada en tres dimensiones o es posible meterse dentro de interiores, uno consigue planos y a veces fotografías tomadas individualmente y cuyo enfoque queda ubicado. Con ayuda de estas fotografías se va reproduciendo la superficie terrestre de forma progresiva fotográfica y estereométricamente, y transfiriéndola a un modelo tridimensional del mundo. Como en un juego de ordenador, más tarde o más temprano podremos dirigirnos a cualquier lugar arbitrario... haciendo un clic con el ratón. En medio del desierto, en un precipicio en el Karakórum, en una bocacalle apartada de Kioto o en un paso en la Patagonia. Aunque con nuestro cuerpo todavía ocuparíamos un punto x en algún lugar de la superficie de la tierra, al mismo tiempo tendríamos a disposición la superficie terrestre visualmente en x^n puntos.

Este escenario algo pueril de ciencia ficción se podría seguir ampliando: por muy agradable que sea la sensación que nos proporciona la simulación visual, al fin y al cabo ahí no estamos haciendo nada, ese lugar no lo experimentamos. Pero supongamos que con la fuerza del pensamiento —tal como ya ahora se está empezando a perfilar— pudiéramos tener el control de un robot antropomorfo que esté de viaje en Caracas y que, manejado a distancia por nosotros, hable con los hombres (con los otros robots), actúe, celebre y deje que lo lleven por la ciudad. Todo esto no resulta tan descabellado si consideramos que no es otra cosa lo que hace la tecnología de los drones, el reconocimiento a distancia y el manejo a distancia de armas. Cuando en el desierto de

Nevada unos oficiales de la CIA o del ejército están sentados delante de grandes pantallas y tratan de juzgar y, si hace falta, eliminar lo que pueden ver con los ojos de sus drones dirigidos por control remoto, esto no es más que el comienzo de una ubicuidad consistente en estar directamente en los lugares, la cual transformará también la relación con el lugar de estancia de nuestro cuerpo. Entramos en una especie de condición levitante, pues nuestro lugar de estancia x es al mismo tiempo, al menos potencialmente, nuestro lugar de estancia x^n .

La fantasía del dron

El dron es nadie. El dron que da nombre al aparato surge de huevos no fecundados, es decir, surge por partenogénesis. El dron es la manifestación tecnológica de la condición levitante. Para el apareamiento, los drones de muchos enjambres de abejas se dirigen a un punto de encuentro sin posarse en él. Se quedan revoloteando encima de ese lugar aguardando la ocasión. Originalmente, en el lenguaje de la aviación dron designaba un objetivo no tripulado para prácticas de tiro al blanco, algo que está en pleno vuelo y que hay que derribar en el aire.

Como el dron no está tripulado y a lo mejor se maneja a sí mismo, y como además no se lo piensa antropomórficamente, es el auténtico prototipo del ser técnico autárquico. El dron puede estar en todas partes. En todas partes puede haber drones. Los drones son como demonios, seres híbridos que desempeñan una función intermedia entre la realidad física y la realidad virtual. El dron es el píxel como objeto. Eleva la realidad a una condición levitante.

Presente infinito

El Tiempo Unix arranca el 1 de enero de 1970 a las 00:00:00 (hora en el meridiano de Greenwich): ese es su punto cero. Desde entonces se lo cuenta ininterrumpidamente en segundos. Mientras se estaban escribiendo estas líneas, el *timestamp* o «marca temporal», es decir, los segundos contados desde el 1 de enero de 1970, se cifró como el punto temporal 1409905919. Se emplea para sincronizar ordenadores en todo el mundo y garantiza un tiempo de internet independiente de franjas temporales. Además, la «marca temporal» que edita el procesador cuenta los milisegundos. Esto posibilita fijar con una exactitud puntual toda acción en el interfaz, ya sea un clic del ratón, la pulsión de una tecla o acciones generadas por programas tales como mandar un *cookie* o crear un documento. Por lo tanto, *The Epoch*, que es como también se llama al Tiempo Unix, es un puro tiempo sistemático que ya no tiene nada que ver con la posición del sol, con la rotación de la tierra o con la cuenta del calendario gregoriano.

Pero lo esencial es que los acontecimientos en el programa —y en el interfaz— son manejados por el tiempo programado del *timestamp*. Para ello se pueden controlar relativamente, acelerar y ralentizar o posponer procesos de programas, o mostrar u ocultar ventanas emergentes. Un programa funciona como un engranaje: hay series de órdenes y prioridades de tratamiento, es decir, se trata de «ir leyendo» distintas órdenes que se ejecutan sucesivamente. La disolución de procesos en unidades mínimas de mandatos que en realidad se van elaborando linealmente posibilita la simulación de acontecimientos espaciales (de imágenes) a lo largo de líneas temporales en un margen de milisegundos. La estructura «atómica» del tiempo permite modificar píxel a píxel todo punto de la imagen (todo acontecimiento del programa) y recomponerlo de nuevo. El tiempo se puede estirar, comprimir, distorsionar y redistribuir a gusto. Se puede revertir o hacer que retorne sobre sí mismo en forma de bucle. De este modo, el tiempo ya no se podrá considerar una sucesión de momentos distintos, singulares e irrepetibles, es decir, un alineamiento según el modelo $a + b + c + d + e$, sino que se vuelve multiplicativo, y la linealidad de sus momentos es remodelada en un *Nunc stans* o «eterno presente» que se modifica continuamente. Es decir, se trata de un campo. La fórmula que describe este campo es $x = x^n$. Este campo, en el que se esboza la simultaneidad de todo lo que fue creado jamás, se puede describir como un presente infinito.

Mundo sin más allá

Este libro se sirve de metáforas religiosas, no porque sus autores pretendan manifestar con ello unas preferencias especiales, sino porque el mundo digital activa unas fantasías de naturaleza milenaria y apocalíptica que parecen contraponerse a su racionalidad. ¿De dónde viene esta curiosa carga conceptual? ¿A qué se debe que el ordenador atraiga de una forma prácticamente mágica unos paradigmas mentales que no tienen carácter racional, sino que, más tarde o más temprano, se desarrollan hasta convertirse en artículos de fe? Sin embargo, que el ordenador quede en la tradición de la demostración cosmológica de la existencia de Dios y que Babbage reeducara al antiguo dios relojero convirtiéndolo en programador solo tiene un valor informativo relativo.

Desde una perspectiva histórica, con la digitalización se inaugura una nueva lógica técnica, un continente especulativo que, durante el siglo y medio de su existencia, ha dejado claro cuál es todo su poder eficiente. Si el término no estuviera tan desgastado, se podría hablar de un *cambio de paradigma*. Nos contentamos con constatar que nos hallamos ante una revolución de nuestra cosmovisión que en cuanto a intensidad y relevancia equivale a la emergencia de la cosmovisión mecanicista en el siglo XIV: un acontecimiento no solo centenario, sino prácticamente milenario. Desde luego, también el concepto de acontecimiento, por cuanto sugiere una lectura puntillista, resulta engañoso, pues después de todo vemos que este continente solo se despliega en un largo proceso. Como diría Vilém Flusser, «descubrimos lo que nosotros mismos hemos inventado».

Cada vez nos damos más cuenta de que paradigmas mentales ejercitados a lo largo de siglos sucumben a la revolución digital. Arrastrados por el furor revolucionario, por un lado los entusiastas de lo tecnológico proclaman un estado histórico de excepción (la singularidad), mientras que, por otro, los críticos, a quienes la marea revolucionaria ha dejado en un estado de *shock* que los paraliza, entonan la elegía de que el nuevo mundo feliz es insensible. Pero en último término ambos recurren a nociones religiosas, malinterpretando el carácter *histórico* de este proceso. Pues de manera distinta a como sugieren los binomios de maldición y promesa, de utopía y distopía, lo que aquí nos está tocando en suerte no es de ningún modo un virus que una inteligencia extraterrestre nos

haya mandado. Más bien nos hallamos ante un constructo histórico: una forma simbólica que, habiendo sido hecha por los hombres, en consecuencia será efímera.

Si en estas reflexiones le corresponde un puesto privilegiado a la fórmula de Boole, eso se debe a que ella deja claro de la forma más concisa cuáles son las formas históricas que hay que reemplazar y pensar de nuevo. El propósito de Boole de *eliminar de la matemática el representante* ha acabado cumpliéndose en una medida mucho mayor de lo que el autor de dicha fórmula fue capaz de imaginarse jamás, pues con el código de la representación se ha desmoronado un continente especulativo que se había acrisolado a lo largo de varios siglos. Nuestra noción de qué es la escritura, el dinero, el trabajo, el saber, de qué es la reproducción, la naturaleza, el cuerpo, el dominio o la política, todo el continente de nuestro pensamiento y de nuestra autoconciencia histórica forzosamente se estrella contra esta fórmula.

Psicológicamente se puede entender muy bien que uno *no* quiera exponerse a esta brecha en el tiempo, pues nos exige que desechemos una gran parte de las convenciones tradicionales arrojándolas al basurero de la historia. Que perseveremos con obstinación en la persistencia de paradigmas que se han vuelto obsoletos puede explicar lo que de otro modo resultaría por completo incomprensible en nuestra época obsesionada con la historia: que la fórmula fundamental de la cultura informática siga siendo hasta hoy una desconocida, mientras que, por otro lado, todos los residuos religiosos imaginables hayan podido adherirse al mundo digital.

Semejante *temor hacia lo desconocido* tiene consecuencias fatales. En lugar de ocuparse de ese factor configurador que tiene la digitalización, uno lamenta y cura meramente sus síntomas. Uno se pregunta cómo puede repercutir la digitalización en el mercado laboral, en la venta de libros, en los ingresos de los músicos, en la violencia juvenil, en la cría de animales o en cualquier otra cosa. Esta enumeración deja claro que aquí los árboles impiden ver el bosque. Pero hacerse el ciego conlleva un cierto alivio psicológico, pues para pegar los fragmentos de una cosmovisión que se está desmoronando simplemente se incorpora lo nuevo, que se presenta como maldición o como promesa, a las formas de pensar habituales. A cambio de este proceso de represión hay que pagar un tributo. Se sueltan al mundo monstruos conceptuales y figuras hermafroditas que contribuyen a oscurecer aún más nuestro pensamiento. El espacio que de este modo ha quedado poblado de quimeras y espectros se transforma en un poder aparentemente primigenio, en una jungla impenetrable.

Con ello parece repetirse un tablero histórico que enlaza con la irrupción de aquella otra gran máquina universal que antecedió al ordenador: la maquinaria de engranajes. Cuando el reloj mecánico dio la hora en el pensamiento de la Edad Media se vio en ello una apoteosis de la razón, y no fue ninguna casualidad que se reeducara al Dios cristiano convirtiéndolo en relojero, mientras que a los potentados mundanos se les recomendaba tomar ejemplo de la máquina en lo relativo a previsibilidad, acompasamiento y puntualidad. Sin embargo, cuando se hicieron visibles los *costes* que implicaba la marcha triunfal de la cosmovisión capitalista y mecanicista se enfrió el entusiasmo inicial. Sonó la hora de los predicadores de penitencia, quienes, como Savonarola, predicaban un regreso al *statu quo ante*.

Desde luego, todas estas predicaciones subversivas tarde o temprano se acabaron desvaneciendo en humo, pues las sociedades de la baja Edad Media no estaban dispuestas de ningún modo a renunciar a las nuevas conquistas, de manera que la sociedad medieval tuvo que proceder a una remodelación del cielo para reconciliarse con los nuevos tiempos y con una usura que era incompatible con la concepción cristiana de la creación, pero que se había vuelto indispensable. En el purgatorio, que era una planta intermedia recién instalada, los usureros debían tener la oportunidad de redimir sus pecados... para finalmente acabar ascendiendo pese a todo a los cielos. Pero resulta que esta remodelación de la cosmovisión tradicional no es un caso excepcional, al contrario: el siglo XIV emitió toda una serie de tales constructos mentales quiméricos, es más, en realidad esquizofrénicos, como por ejemplo el negocio de las bulas, cuyo único sentido era reconciliar dos mundos especulativos que en realidad eran incompatibles.

Analizándolas en retrospectiva, estas figuras pueden parecer estrambóticas, es más, prácticamente incomprensibles. Sin embargo, si se considera también el anhelo que se expresa en estos constructos especulativos quiméricos, se entiende que la ley fundamental consiste en la fusión de dos mundos especulativos heterogéneos, siguiendo la bella fórmula de Jenny Holzer: «Protegedme de aquello que quiero». Pero tales psicopatologías no son en modo alguno exclusivas de la oscura Edad Media, también hoy celebran un gozoso resurgimiento.

Tomemos la noción de «soberanía de los datos», que se ha elaborado a raíz del escándalo de la Agencia Nacional de Seguridad como la idea de un derecho informático de autodeterminación. El concepto de los *datos* surge del mundo digital, un mundo de la simulación. El concepto de *soberanía*, por el contrario, está tomado del mundo de la

representación: el soberano es aquel sobre quien *supera-neus*, aquel por encima del cual no hay nada superior. No resulta difícil advertir aquí el refloramiento de una semejanza con el monarca. Con el acoplamiento de ambos conceptos, todo usuario de internet queda definido como un *príncipe de la modernidad*. Si esta imagen sublima la contrastamos con la fórmula booleana con toda su virulencia antiidentitaria, entonces se manifiesta toda la desproporción, y se puede entender que solo se puede hablar de soberanía en la medida en que se niegan las leyes del espacio digital.

De hecho, obstinarse pertinazmente en la soberanía de los datos revela la advertencia inconfesada de su desaparición, igual que el concepto de *política de identidad* indica que la identidad se ha convertido en una materia vaciada y negociable que se tiene a disposición. En el caso de ambos conceptos, así como en el de otras muchas quimeras conceptuales, se trata de fórmulas mágicas que deben desviar la atención de una fisura histórica de la que uno se percata, pero que no puede aceptar. El usuario puede aprovechar las comodidades que ofrece la fórmula (copiar y pegar, cambio de sexo, simulación de identidad), pero no quiere pagar por ello el precio correspondiente. Recurriendo a conceptos del pasado se siente armado contra las exigencias excesivas del presente, y puede mecerse en la ilusión de que en último término no ha cambiado nada. En cierto modo, lo digital pasa a ser un *trasmundo* (esta es la hermosa traducción que Nietzsche otorgó a la *metafísica*), un ámbito externalizado que obedece a leyes distintas de las que rigen en nuestra realidad. Como el mundo digital marca un más allá psíquico, puede convertirse en vehículo de necesidades metafísicas que flotan libremente. Aquí es donde surge aquella forma de esquizofrenia constitutiva característica de la baja Edad Media: un proceso colectivo de ocultamiento y represión.

Desde este punto de vista, el conocimiento de la fórmula digital fundamental resulta esencial, pues, después de todo, sirve de antídoto contra el acaparamiento de la racionalidad por parte de una metafísica mal entendida. Por lo tanto, insistir en la fórmula de Boole no significa otra cosa que señalar aquella *minima ratio* o aquel mínimo de racionalidad que nuestra razón no debe infringir.

1. La primera mención de un sistema numérico binario se encuentra en un texto de Leibniz de 1697, recurriéndose también aquí a un teologúmeno: «Pues uno de los puntos cardinales de la fe cristiana [...] es la creación de todas las cosas a partir de la nada por obra de la omnipotencia divina. Pero resulta que se puede decir que nada en el mundo representa mejor esto, hasta el punto de que en cierta manera incluso lo demuestra, que el origen de los números tal como se representa precisamente aquí, con cuya expresión única y exclusivamente a base de uno y cero (o nada) surgen todos los números. Resultará difícil hallar en la naturaleza y en la filosofía un modelo mejor de este misterio. [...] Esto encaja aquí aún más en la medida en que la vacía profundidad y las desoladas tinieblas forman parte del cero y de la nada, mientras que el espíritu de Dios con su luz forma parte del omnipotente uno. Durante un tiempo estuve cavilando sobre las palabras que había que emplear en la metáfora y, finalmente, me ha parecido bien componer este verso: “Para desplegarlo todo a partir de la nada basta con el uno (*Omnibus ex nihilo ducendis sufficit unum*)» (Carta al duque Rudolf von Braunschweig-Wolfenbüttel del 2 de enero de 1697).

SÍNTESIS

En nuestra época todos los ámbitos vitales están sometidos a una digitalización generalizada. A causa de ello se modifica su estatuto ontológico, pues todo lo digitalizable ya no se presenta como objeto singular sino que se lo puede reproducir de forma ilimitada.

En 1854 George Boole acuñó la idea de un universo cuyos elementos se pueden exponer con la lógica de presencia/ausencia (1 y 0, todo y nada), y la expresó en la ecuación $x = x^n$, que podría considerarse una *fórmula universal digital*. Esta cosmovisión encierra una promesa de proliferación, un paraíso en el que todo está presente en todo momento e ilimitadamente, pero también la amenaza de que la realidad analógica quede degradada a una forma atrofiada de sí misma, pues resulta mucho más eficiente en su impostura digital.

Este libro trata de sondear las promesas y los horrores que conlleva la fórmula de Boole y el modo como ella modifica la cosmovisión y la sociedad. La fórmula se convierte en una fórmula del mundo, e incluso cabría pensar en una *teología de lo digital*. «En el principio era el cero, y el cero estaba con Dios, y Dios era el uno.»

AUTORES

Martin Burckhardt, (1957, Fulda, Alemania) es un escritor independiente, artista de audio y teórico de la cultura. Estudió Germanística, Ciencias del Teatro e Historia, en Colonia. Desde 1985 vive en Berlín, donde es profesor en la Universidad Humboldt y en la Universidad Libre de Berlín. Ha publicado diversos libros sobre la genealogía de los ordenadores y en 2010 creó el videojuego social interactivo *TwinKomplex*.

Dirk Höfer (1956, Bendorf, Alemania) es escritor y traductor, editor de la revista cultural *Lettre International* y desarrollador de *TwinKomplex*.

OTROS TÍTULOS

Byung- Chul Han

La sociedad de la transparencia

En el enjambre

La agonía del eros

La salvación de lo bello

Fernando Broncano

La melancolía del ciborg

Sujetos en la niebla

Maurizio Ferraris

Movilización total

Antonio Diéguez

Transhumanismo

Albert Chillón y Lluís Duch

Un ser de mediaciones. Antropología de la comunicación. Vol. I

Sociedad mediática y totalismo. Antropología de la comunicación. Vol. II

**VIKTOR EL HOMBRE
FRANKL EN BUSCA
DE SENTIDO**



Herder

El hombre en busca de sentido

Frankl, Viktor

9788425432033

168 Páginas

[Cómpralo y empieza a leer](#)

* Nueva traducción*

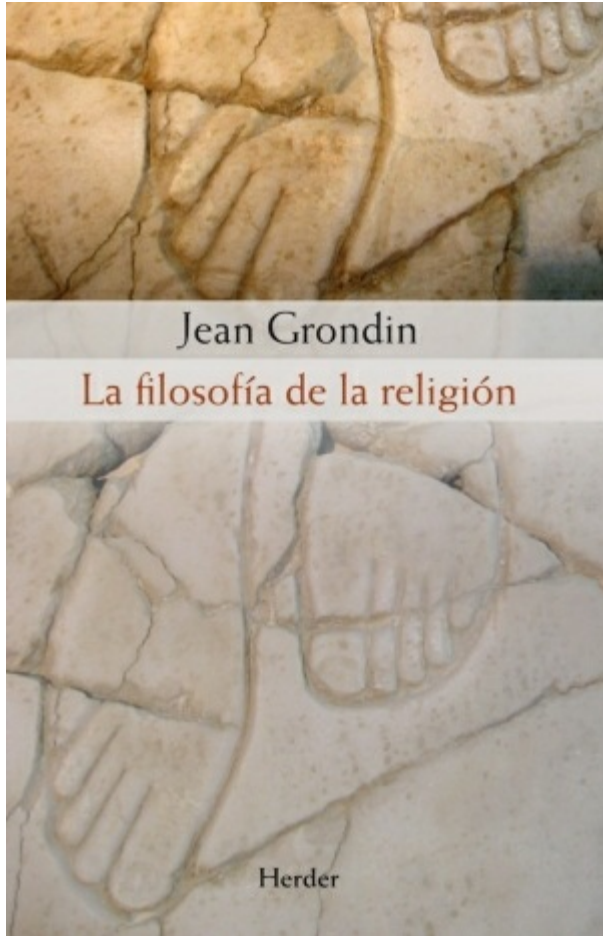
El hombre en busca de sentido es el estremecedor relato en el que Viktor Frankl nos narra su experiencia en los campos de concentración.

Durante todos esos años de sufrimiento, sintió en su propio ser lo que significaba una existencia desnuda, absolutamente desprovista de todo, salvo de la existencia misma. Él, que todo lo había perdido, que padeció hambre, frío y brutalidades, que tantas veces estuvo a punto de ser ejecutado, pudo reconocer que, pese a todo, la vida es digna de ser vivida y que la libertad interior y la dignidad humana son indestructibles. En su condición de psiquiatra y prisionero, Frankl reflexiona con palabras de sorprendente esperanza sobre la capacidad humana de trascender las dificultades y descubrir una verdad profunda que nos orienta y da sentido a nuestras vidas.

La logoterapia, método psicoterapéutico creado por el propio Frankl, se centra precisamente en el sentido de la existencia y en la búsqueda de ese sentido por parte del hombre, que asume la responsabilidad ante sí mismo, ante los demás y ante la vida. ¿Qué espera la vida de nosotros?

El hombre en busca de sentido es mucho más que el testimonio de un psiquiatra sobre los hechos y los acontecimientos vividos en un campo de concentración, es una lección existencial. Traducido a medio centenar de idiomas, se han vendido millones de ejemplares en todo el mundo. Según la Library of Congress de Washington, es uno de los diez libros de mayor influencia en Estados Unidos.

[Cómpralo y empieza a leer](#)



La filosofía de la religión

Grondin, Jean

9788425433511

168 Páginas

[Cómpralo y empieza a leer](#)

¿Para qué vivimos? La filosofía nace precisamente de este enigma y no ignora que la religión intenta darle respuesta. La tarea de la filosofía de la religión es meditar sobre el sentido de esta respuesta y el lugar que puede ocupar en la existencia humana, individual o colectiva.

La filosofía de la religión se configura así como una reflexión sobre la esencia olvidada de la religión y de sus razones, y hasta de sus sinrazones. ¿A qué se debe, en efecto, esa fuerza de lo religioso que la actualidad, lejos de desmentir, confirma?

[Cómpralo y empieza a leer](#)



La sociedad del cansancio

Han, Byung-Chul

9788425429101

80 Páginas

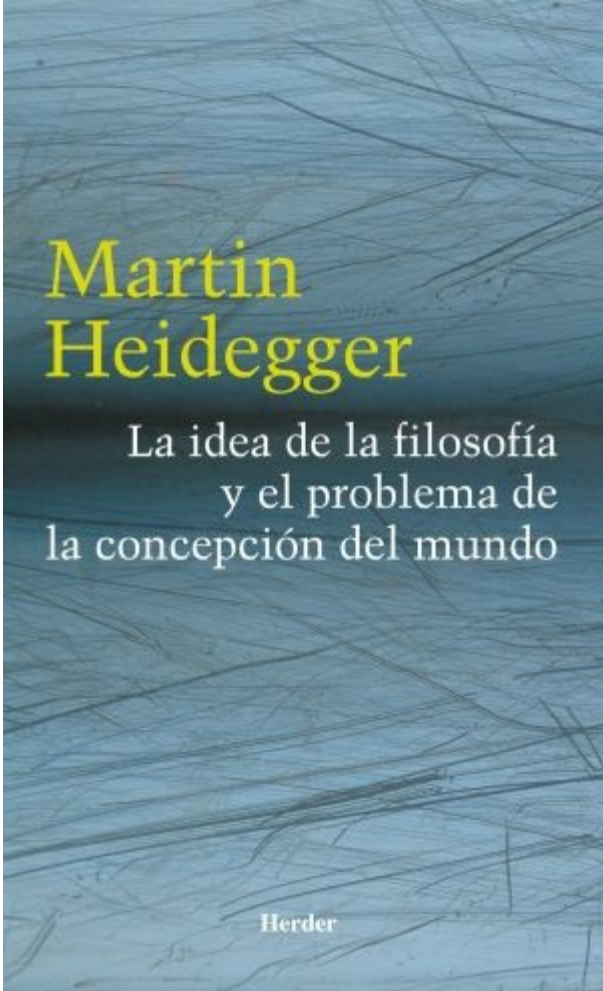
[Cómpralo y empieza a leer](#)

Byung-Chul Han, una de las voces filosóficas más innovadoras que ha surgido en Alemania recientemente, afirma en este inesperado best seller, cuya primera tirada se agotó en unas semanas, que la sociedad occidental está sufriendo un silencioso cambio de paradigma: el exceso de positividad está conduciendo a una sociedad del cansancio. Así como la sociedad disciplinaria foucaultiana producía criminales y locos, la sociedad que ha acuñado el eslogan Yes We Can produce individuos agotados, fracasados y depresivos.

Según el autor, la resistencia solo es posible en relación con la coacción externa. La explotación a la que uno mismo se somete es mucho peor que la externa, ya que se ayuda del sentimiento de libertad. Esta forma de explotación resulta, asimismo, mucho más eficiente y productiva debido a que el individuo decide voluntariamente explotarse a sí mismo hasta la extenuación. Hoy en día carecemos de un tirano o de un rey al que oponernos diciendo No. En este sentido, obras como Indignaos, de Stéphane Hessel, no son de gran ayuda, ya que el propio sistema hace desaparecer aquello a lo que uno podría enfrentarse. Resulta muy difícil rebelarse cuando víctima y verdugo, explotador y explotado, son la misma persona.

Han señala que la filosofía debería relajarse y convertirse en un juego productivo, lo que daría lugar a resultados completamente nuevos, que los occidentales deberíamos abandonar conceptos como originalidad, genialidad y creación de la nada y buscar una mayor flexibilidad en el pensamiento: "todos nosotros deberíamos jugar más y trabajar menos, entonces produciríamos más".

[Cómpralo y empieza a leer](#)



Martin Heidegger

La idea de la filosofía
y el problema de
la concepción del mundo

Herder

La idea de la filosofía y el problema de la concepción del mundo

Heidegger, Martin

9788425429880

165 Páginas

[Cómpralo y empieza a leer](#)

¿Cuál es la tarea de la filosofía?, se pregunta el joven Heidegger cuando todavía retumba el eco de los morteros de la I Guerra Mundial. ¿Qué novedades aporta en su diálogo con filósofos de la talla de Dilthey, Rickert, Natorp o Husserl? En otras palabras, ¿qué actitud adopta frente a la hermeneútica, al psicologismo, al neokantismo o a la fenomenología? He ahí algunas de las cuestiones fundamentales que se plantean en estas primeras lecciones de Heidegger, mientras éste inicia su prometedora carrera académica en la Universidad de Friburgo (1919- 1923) como asistente de Husserl.

[Cómpralo y empieza a leer](#)

JESPER JUUL



Decir no, por amor

Padres que hablan claro:
niños seguros de sí mismos

Herder

Decir no, por amor

Juul, Jesper

9788425428845

88 Páginas

[Cómpralo y empieza a leer](#)

El presente texto nace del profundo respeto hacia una generación de padres que trata de desarrollar su rol paterno de dentro hacia fuera, partiendo de sus propios pensamientos, sentimientos y valores, porque ya no hay ningún consenso cultural y objetivamente fundado al que recurrir; una generación que al mismo tiempo ha de crear una relación paritaria de pareja que tenga en cuenta tanto las necesidades de cada uno como las exigencias de la vida en común.

Jesper Juul nos muestra que, en beneficio de todos, debemos definirnos y delimitarnos a nosotros mismos, y nos indica cómo hacerlo sin ofender o herir a los demás, ya que debemos aprender a hacer todo esto con tranquilidad, sabiendo que así ofrecemos a nuestros hijos modelos válidos de comportamiento. La obra no trata de la necesidad de imponer límites a los hijos, sino que se propone explicar cuán importante es poder decir no, porque debemos decirnos sí a nosotros mismos.

[Cómpralo y empieza a leer](#)

Índice

Apocalipsis	6
Apocalipsis de los signos	19
En la sala de máquinas de lo digital	28
Plagas digitales	39
La nueva Jerusalén	53
Génesis 2.0	69
Expulsión al Paraíso	80
El mundo de los ángeles	91
Mundo sin más allá	101
Información adicional	108