

# La memoria y el código\*

## Acceso y limitaciones de la producción de sentido en la era digital

Javier Toscano

\*Proyecto realizado a través del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.

Agradezco profundamente al Centro Multimedia, del Centro Nacional de las Artes, que me proporcionó durante 2007 una beca para la realización de este trabajo.

Agradezco también los comentarios hechos en el seminario del Dr. Crescenciano Grave, de Helena Chávez MacGregor, quien me acompañó en el proceso de pensar, y de Liliana Quintero, quien me sugirió correcciones finales.

# Introducción

Si antes era el hombre el que imponía su ritmo a los objetos, hoy en día son los objetos los que imponen sus ritmos discontinuos a los hombres, su manera discontinua de estar allí, de descomponerse o sustituirse unos a otros sin envejecer. El status de una civilización entera cambia, de tal manera, según el modo de presencia y de disfrute de los objetos cotidianos.

El sistema de los objetos  
Jean Baudrillard

Vivimos en una época en que, tan pronto se crea un nuevo artefacto tecnológico, olvidamos el uso que teníamos destinado para el anterior. Parece que nuestra memoria de las cosas es condicional a su presencia, y cada vez es más fugaz ese lapso entre el momento en que los *gadgets* aparecen y aquel en que comprendemos con mayor detalle todo lo que el artefacto implica para nuestro mundo. Como es de esperarse, este olvido es parte integral y calculada del mecanismo de consumo, pero al mismo tiempo, no opera desde un interés o una intención secreta, sino como una variable circunstancial que se deriva del cúmulo iterativo de lo cotidiano y los flujos saturados de la información. De manera muy práctica y conveniente, el olvido se efectúa como un velamiento de lo antecedente. En todo caso, para lo que aquí interesa, este mecanismo no resulta en sí significativo<sup>1</sup>. Lo que importa es que este olvido hace aparecer lo nuevo como lo nunca-antes-visto, cuando la mayor parte de las veces lo nuevo es una re-elaboración economizada en costo y espacio de lo conocido. Una de las formas explícitas en que lo nuevo se reviste de sensacionalismo y espectacularidad es con los sofisticados dispositivos de creación de neologismos. El lenguaje acompaña toda nueva creación tecnológica con una estrategia de conquista análoga sobre la expresividad de una época. Y es que en la sociedad contemporánea, que se basa sobre una economía de lo intangible, parece que hablar de algo es predestinar un deseo, y orientar específicamente un acto de consumo. Por ello, para pensar la tecnología en nuestro tiempo tenemos que pensar también en qué términos se habla de ella, cómo se comprenden con,

a partir de y a través de ella los agentes de su producción y consumo y de qué maneras se invocan sus capacidades, se programan sus efectos y se refieren sus alcances. El quehacer tecnológico comienza así como un acto de discurso.

De cualquier forma, sería una labor interminable tratar de entender casuísticamente todos los efectos de las distintas formas de la tecnología en nuestra época. Por eso nos concentramos en dos grandes estructuras cuya incidencia es drástica. Además, podríamos decir que a partir de ellos, de sus formas de interrelación y desdoblamiento conjunto, se juegan las operaciones culturales (y comerciales) más importantes para nuestro porvenir.

De una parte de esta diada tenemos la memoria, ese componente ya indispensable en todo dispositivo tecnológico contemporáneo. A estas alturas, parece hallarse ya normalizada la noción de que todo artefacto será más capaz cuanto más y más rápido pueda almacenar y procesar datos, y esto vale tanto para una computadora como para una licuadora o un automóvil. Pero eso no es todo. El discurso sobre la memoria maquina se ha venido montando sobre distintas formas de la capacidad humana de la memoria. Esto no es ninguna novedad, una vez más presenciamos aquí descripciones de lo nuevo por lo ya anteriormente conocido. El problema, sin embargo, es el fundamento erróneo de la analogía. A la vuelta de los años y con el transcurso de nuevas investigaciones nos hemos dado cuenta cada vez más y cada vez mejor de que la memoria humana no funciona como un mero receptáculo de datos, que ella es equívoca —y justo en esa característica reside su capacidad creadora— y que más que hablar de la posesión de una memoria en el hombre, deberíamos de hablar de que somos memorias vivientes y conscientes, asimiladoras y dinámicas, que proporcionamos materiales para los proyectos que acabarán por construir una memoria común y un entorno colectivo. En pocas palabras, podemos decir que, en toda la extensión de la palabra, somos *memorias perceptivas*: percibimos desde lo que sabemos, y esta descripción es la que mejor explica la experiencia mnemónica<sup>2</sup>.

La memoria de la máquina se comporta en cambio como un almacén. Pero hay investigaciones en curso que buscan tratarla y justificarla como una memoria humana mejorada. La tendencia más fuerte en esta dirección se abrió con las investigaciones de John McCarthy Gallagher, quien acuñó la expresión de "Inteligencia Artificial" (IA) en 1956, a partir de lo cual se empezó a constituir el campo de las ciencias cognitivas. Hoy en día existen una multitud de proyectos que se adscriben a los supuestos de la IA. Uno de los más fecundos y provocadores, a manera de ejemplo, es el proyecto POEtic, que implica el desarrollo de un circuito electrónico digital capaz de integrar tres modelos biológicos de

<sup>1</sup>Esto no desvirtúa la importancia del tema. Heidegger incluso lo atiende como el olvido más importante, el del olvido por la pregunta del ser del ente. Cf. *El ser y el tiempo*, tr. José Gaos, México, FCE, 2000.

<sup>2</sup>La hipótesis no es nueva. Es la base de la tesis de Henri Bergson en *Matière et Mémoire* (PUF, Paris, 1939), pero también de psicólogos cognitivos más recientes como Neisser, Norman, y otros, quienes explican la percepción por un proceso de análisis y síntesis, admitiendo en ello que en la memoria existen, de un lado, esquemas de asimilación que permiten analizar el estímulo, y de otro, algún tipo de mecanismo que emita hipótesis o anticipe lo que se va a percibir. (Cf. por ejemplo, Neisser, U; *Psicología cognitiva*, Trillas, México, 1979).

auto-organización: la filogénesis (P), la ontogénesis (O) y la epigénesis (E). Este circuito conformaría un tejido que se convertiría en el sustrato fundamental para la creación de nuevas máquinas basadas en este sistema, artefactos “capaces de evolución, crecimiento, auto-reparación, auto-replicación y aprendizaje”<sup>3</sup> según lo describen sus propios creadores. En otras palabras, hay en este proyecto, como en muchos otros, una suplantación de los términos que hace pensar siempre en una convergencia de las ciencias naturales –sobre todo de la biología— y las posibilidades tecnológicas de una autodenominada vanguardia. ¿Pero hasta qué punto es este un exceso del lenguaje metafórico? ¿Cuál es la medida justa de la comparación? ¿Pueden trasladarse indiscriminadamente los términos de una ciencia a otra, como si en el fondo, digamos, un virus humano (una forma de vida) fuera efectivamente el virus virtual que contagia apocalípticamente redes cada vez más grandes de servidores y computadoras? El peligro de la comparación es inminente, pero no para el desarrollo tecnológico, que de una forma u otra sigue su curso, alentado siempre por conquistas “eficientistas” en todos los campos. El peligro se ciñe sobre la manera en que entendemos la inteligencia y la memoria humana más allá de un fundamento computacional. De una manera breve, podríamos decir que la inteligencia y la memoria humana no son fenómenos descriptibles como una serie ordenada de operaciones, sino realidades siempre emergentes que pueden ser transformadas y afectadas por la emotividad y la autodeterminación. Por eso la riqueza de este campo es vasta, tanto como sus posibilidades de investigación. Nuestro primer capítulo busca discernir los usos indiscriminados de un término –la memoria— que se utiliza tanto para nombrar una facultad humana intrínseca como una capacidad de la máquina, y la manera como su omnipresencia difusa en el discurso tecnológico afecta nuestra comprensión y percepción cotidianas. Este apartado introduce además los problemas sustanciales que serán tratados en el resto del ensayo.

La noción de código ocupará el resto de nuestros esfuerzos. No sólo importa aquí su definición, sino también su caracterización particular a través de la historia. Y es que sería muy ingenua una visión que interpusiera la idea de un código como un asunto propio de nuestro tiempo. En cambio, el código se revela aquí como el objeto cultural por excelencia para toda época, incluyendo la nuestra. Ya sobre nuestro contexto, se trata de entender el código como el componente a través del cual se ordena la memoria maquina, se disponen los acontecimientos tecnológicos, se convocan procesos de inclusión y exclusión colectiva y se activan dispositivos de resonancia social. A pesar de la importancia del código como objeto cultural, no se han realizado hasta ahora suficientes análisis y reflexiones críticas sobre su impacto cultural. Tampoco se nos ha inculcado la importancia de la creación de nuevos algoritmos, de

códigos fuentes y nuevos programas que nos podrían facilitar la experiencia de otras relaciones, de nuevas posibilidades en la concepción y constitución de archivos (y su consecuente implicación para la historiografía, la narratividad y la memoria histórica), y en fin, de aptitudes distintas para la experiencia de la realidad tecnificada con las que podamos interpretar y explicarnos el mundo a nosotros mismos. En este sentido, este ensayo busca ser una contribución. Y aun cuando no se implique aquí un análisis específico en torno a las categorías de código y el *software* (algo cercano a una tipología de los sistemas operativos, los programas utilitarios y otras aplicaciones), lo que necesariamente debería incluir un examen detallado de las cadenas estructurales pre-definidas de sus algoritmos, sí nos abocaremos a estudiar con cuidado las formas en que estas cadenas pre-configuran nuestra relación con la información y el rango de operatividad que se establece a partir de ellas, lo que deriva en una comprensión epocal de las posibilidades concretas de pensamiento, percepción y conocimiento en nuestros intercambios cotidianos con el mundo.

El último apartado contiene a su vez la descripción y el análisis sintético de ciertas piezas de lo que se conoce como *software art*. Pensamos que, de varias maneras, este tipo de manifestación artística nos permite continuar el nivel de la reflexión crítica a través de las inquietudes de un discurso finamente elaborado, o también, de otra manera, en el punto en el que emergen sus limitaciones. La pregunta de base que guía la pesquisa en esta sección no es la usual de ¿qué es lo que muestran estas piezas?, sino una que ubique la complejidad de nuestro entorno, y nuestra completa inmersión en él; por tanto, nos preguntamos más bien ¿a través de qué imposibilidad han dicho las piezas lo que han podido decir? Tras esta pregunta, no vale la pena esconderlo, se esconde una esperanza, pero también una intuición sensata. El fenómeno tecnológico es un flujo esquivo, pero a estas alturas necesitamos pensarlo hasta sus últimas consecuencias para entender lo que en él se pone en juego. No podemos esperar a que el valor de ruina de los armatostes ya disfuncionales nos sugieran nostálgicamente el mundo que pudo ser. Necesitamos abocarnos a rescatar sus posibilidades en ese momento fugaz en que se nos muestran con una mínima apertura, justo antes de que las brechas en las que pudiéramos andar se vuelvan de nuevo irreconocibles, justo antes de que a los sueños sin destino posible se les asignen nuevos objetos de deseo para asegurar el ciclo siempre infinito de la consumación.

<sup>3</sup>www.poeticissue.org

# De la memoria al meta-archivo

## Para una memoria maquina como prótesis

Por mucho tiempo, la memoria ha sido fuente de diversos estudios que la ubican cercana a la historiografía, a la tradición psicoanalítica o a los experimentos neurocientíficos. Quizá hoy el tema resurge en nuevas direcciones porque nos maravillamos de la memoria maquina, de la capacidad de almacenamiento de los dispositivos portátiles, o simplemente porque su concreción en objetos de intercambio le posibilita adquirir un valor en tanto mercancía. Quizá éstas son todas razones simultáneas por las que se cautiva nuestra imaginación y fantasía, pero justo antes de que las memorias-para-llevar se agreguen al diluvio de gadgetsfetiches que inundan el mercado, se antoja indispensable la tarea de pensar lo que está en juego al contrastar la memoria externa de la maquina, una memoria protésica que resguarda datos, archivos, información variada, con la facultad humana de recordar.

No podemos pensar la relación (binaria por el momento) entre estas dos formas de memoria como una oposición precisa; tampoco encontramos necesariamente complementareidad. La memoria maquina sigue una lógica de acumulación. La memoria humana —comparada frente a ese rasgo—, una lógica de resguardo. Aunque acumular y resguardar aluden a acciones similares, la presunción de la acción es distinta. Si bien desde ambas situaciones puede haber una utilización productiva (y eso es lo que se tratará de mostrar en este primer apartado), la acumulación tiende hacia la homogeneización (la anulación de diferencias) y la neutralización de toda posibilidad de lo que se acumula: la memoria maquina es entonces formal y consecuente con una

economía que se sustenta en la relación materia-espacio. El resguardo en la memoria humana, en cambio, es tan sólo una de las múltiples funciones de la memoria, que está asociada a la temporalidad misma y a todo el mundo de lo humano. Por tanto, estas dos memorias en cuestión no sólo no son complementarias, sino que tampoco son intercambiables. ¿Por qué hablar entonces de una prótesis de la memoria al hablar de la memoria de la maquina? ¿No anuncia ello ya cierta sustituibilidad? Hay aquí una trampa a la que el lenguaje nos predispone. En cuanto producto tecnológico, la memoria maquina se monta sobre el mito de una sociedad tecnificada que espera el avance ininterrumpido de las técnicas y el atraso moral de los hombres respecto de estas técnicas. Hablar de una prótesis es aludir a este mito, a menos que reestablecamos el significado mismo del término. La prótesis (etimológicamente del griego *protithénai*) es lo que se coloca delante, el “además” que se “pone” ante<sup>4</sup>. Si hay una posibilidad en que la memoria tecnificada sea prótesis de la memoria humana es en cuanto que la primera, colocada delante, sea un apoyo para que se anuncie la segunda, más general e incommensurable. Si nos hemos acostumbrado a convivir con la memoria tecnificada, puede ser posible que a través de esta familiaridad de uso nos re-encontremos con algunos de los aspectos más ocultos de la memoria humana. Quizá cuando se explora de esta manera, como una especie de prótesis semasiológica con la cual se facilita la comprensión de otro sentido más difícil de elucidar, la memoria de la maquina puede escapar de su situación como paradigma funcional de la memoria en nuestra época y convertirse en una oportunidad para dilucidar lo que se nos ha vuelto ya inadvertido de la memoria humana, por ser de una inmediatez preponderante para nosotros. Así las cosas, avancemos entonces con cautela, con una advertencia mayor: no será aquí el espacio para examinar todas las posibilidades de la memoria humana, sino tan sólo aquellas funciones que se evocan desde la memoria tecnificada y que acaso en una comparación irreflexiva, de primera instancia, aparecen como análogos cuasiperfectos.

Hay distintas razones por las que la memoria tecnificada aparece como un análogo descorporeizado de la memoria humana. La primera de ellas es del orden del lenguaje. Una manera común de concebir la memoria de la maquina es hablar de una memoria artificial. No necesitamos enumerar las funciones de la memoria maquina para caracterizar el orden del artificio. Es más importante recordar que el término de memoria artificial fue alguna vez utilizado para hablar de una metodología que implicaba a la memoria humana misma. Como nos transmite Frances Yates en su obra *El arte de la memoria*<sup>5</sup>, los antiguos desarrollaron una técnica para memorizar que básicamente consistía en la transformación de las palabras en imágenes y en la colocación de éstas en lugares constituidos desde la imaginación para su resguardo. Las indicaciones para hacer uso de esta técnica fueron recogidas en obras de retórica escritas por Quintiliano

<sup>4</sup>Guido Gómez de Silva, *Diccionario etimológico de la lengua española*, ed. Fondo de Cultura Económica y Colegio de México, México 1995, s.v.

<sup>5</sup>Frances A. Yates, *El arte de la memoria*, tr. Ignacio Gómez de Liaño, ed. Siruela, Madrid, 2005.

y Cicerón, así como en el compilado anónimo *Ad Herennium* que sirvió como un manual pedagógico de iniciación hasta bien entrado el Renacimiento. Así, por ejemplo, Quintiliano escribe en su *Institución oratoria*:

[...] parece se ha venido en conocimiento de que la memoria se sirve de mucho de los sellos que tiene señalados en el alma, y esto puede creerlo cada uno por lo que en sí experimenta. Porque cuando volvemos a algunos lugares después de algún tiempo, no solamente los reconocemos, sino que también nos acordamos de lo que en ellos hicimos, se nos representan las personas y aun alguna vez nos vuelven a la memoria los ocultos pensamientos. Así que el arte ha tenido su principio de la experiencia.

[...] Es necesario, pues, echar mano de lugares que o se fingan o se toman de pinturas o de simulacros, los cuales también se han de fingir. Imágenes conocidas son aquellas con las cuales venimos en conocimiento de las cosas que vamos a aprender, como cuando dice Cicerón: Valgámonos de los lugares como de tablas enceradas y de las imágenes como de letras (Del orador, II, num. 354). También será muy del caso añadir a la letra aquello otro: Debe hacerse uso de muchos lugares ilustres, fáciles, de cortos intervalos, de imágenes que sean activas y de viveza, distinguidas, que puedan ocurrir pronto y herir el alma. (Ibíd., II, num. 358).<sup>6</sup>

La metodología que describe Quintiliano nos aparece así como un procedimiento sumamente sencillo. Podemos destacar sin embargo dos cosas de él: por una parte, la analogía con la experiencia en la construcción de la técnica. La técnica memorativa, como vemos, está cimentada sobre un modelo de la memoria que trasciende el ámbito puramente mental. Este rasgo tan evidente para los antiguos fue pasado por alto por la tradición del pensamiento occidental hasta el fin de la Modernidad<sup>7</sup>. Por otra parte, debemos subrayar una anotación que el autor señala como al paso sobre la cualidad de las imágenes que ayudarán con la memorización: éstas deben ser imágenes *activas*. En esto se funda la operatividad de toda la técnica. De acuerdo con Yates, aún más que en Quintiliano, es en el tratado del *Ad Herennium* donde se hace explícita la función de las *imágenes agentes* como elementos que gesticulan fantásticamente desde sus lugares y excitan la memoria con sus incitaciones emocionales. La inclusión de las imágenes agentes subraya el hecho de que esta técnica trabaja sobre todo con el lado activo de la memoria, con la voluntad del individuo y en la conformación libre y dinámica de una subjetividad en intercambio permanente con su entorno.

La memoria artificial que posibilita esta metodología se constituyó en aquellos trabajos en oposición a la memoria natural: donde ésta última se consideraba un don de la naturaleza que no requería de artificio alguno, la artificialidad (del latín *ars-* y *facere*: “hacer según las reglas del arte”) que daba la técnica (la *ars memoriae*) consistía en servir de auxilio y asistencia a la memoria natural valiéndose de argucias mentales. Encontramos en este método la vieja metáfora de la inscripción, donde las imágenes cobran el lugar de signos escritos sobre una tablilla de cera que vendrían a ser los lugares. Pero como *hupomn m*, esta tradición nacida en Grecia se opone a la *mn me* y a la *anamn sis*. Es decir, que mientras la tradición del *Teeteto* y el *Fedro* platónicos fundamenta el conocimiento en una rememoración (*anamn sis*) de una huella situada en el alma misma, la mnemotécnica encumbra la facultad de la imaginación en su posibilidad de construir parajes-en-imagen para que cumplan una función de resguardo y apoyo mnémico, y convierte a la memoria misma en su subalterna. Bajo este método, la espacialización por la imaginación del arte de la memoria delega la temporalidad, y el recordar, que aún para Aristóteles era del pasado<sup>8</sup>, pasa a ser en ella una operación organizativa de los saberes adquiridos, dispuestos en un espacio mental siempre presente. El arte de la memoria llegó a ser por ello una técnica muy sofisticada de resguardo y evocación de datos, nombres y configuraciones en fórmula, e incluso alcanzó hacia el Renacimiento la consideración de cimiento fundamental de prácticas mágicas. En todo caso, el origen de la memoria artificial siempre se concibió como el desarrollo de una capacidad de memorización intrínseca a la memoria humana misma, un esfuerzo de desarrollo de una facultad innata al hombre.

Tenemos entonces ya una razón importante para hacer una tregua y aplazar el uso irrestricto de un término como el de memoria artificial. Por sí no fuera suficiente, hay una conjetura suplementaria que es quizá de mayor peso. El problema de trasladar acriticamente la terminología de la memoria artificial al funcionamiento maquínico de la memoria pasa por dos inconvenientes. Por una parte, se ha asumido que la memoria de la máquina es de alguna manera una memoria externa que contiene información. Pero como contenedor, este tipo de memoria cuantifica y somete, incluso –siguiendo una lógica de economización del espacio— encripta y conforma los datos que contiene, aprestándolos para un reconocimiento y una utilización por los programas particulares que pueden acceder a ellos. De esta manera, el modelo del contenedor y su lenguaje de términos como “formateo”, “compresión”, “recuperación” y otros anglicismos intraducibles como el “input”, “forward”, “zipping”, entre otros, encubre las operaciones de la memoria artificial ancestral que contaba con la capacidad del hombre para construir matrices interconectadas entre sí, ligadas a la experiencia, al entorno o a la recursividad propia de la memoria, constituyendo entonces una delicada red de relaciones que resulta irreducible a una estructura diádica del tipo envase-contenido.

<sup>6</sup>Marco Fabio Quintiliano, *Institución oratoria*, tr. Ignacio Rodríguez, Pedro Sandier, CONACULTA, México, 1999, pp. 523-524.

<sup>7</sup>No haremos aquí una genealogía de este aspecto, que puede dar material para una investigación en sí misma, pero hablaremos más de él en la segunda parte de este capítulo.

<sup>8</sup>“La memoria es del pasado”. Aristóteles, “De memoria et reminiscencia”, 449b 15. En *Parva Naturalia*, tr. al inglés de J.I. Beare. The Basic Works of Aristotle, ed. Richard McKeon, 1970.

La metáfora del contenedor crea el tipo de imagen de una caja de conciencia de la cual queda excluido demasiado, incluyendo buena parte del pasado recordado que “adviene” a nosotros por nuestros encuentros involuntarios con los objetos del mundo.

Por otra parte, la continuidad del término podría hacer parecer que hay una continuidad en la práctica, lo que sería en muchos sentidos un exceso. La memoria artificial ancestral encontró un límite durante el Renacimiento, cuando algunos de sus practicantes (notoriamente Giulio Camillo y Giordano Bruno) buscaron que los lugares imaginarios (*loci*) que resguardaban las imágenes (*imagines*) tuvieran un referente en la realidad. Frente a ese intento que trataba de hacer una hipóstasis de ciertas formas imaginarias, el arte de la memoria evidenció el lindero de uno de sus recursos: “al romper el pacto de la memoria con el pasado en beneficio de una escritura íntima en un espacio imaginario, el *ars memoriae* pasó del triunfo atlético de una memoria ejercida a eso que Yates denomina la ‘alquimia de la imaginación.’”<sup>9</sup> La imaginación en esta práctica toma el lugar de la memoria, el evento que ésta transmite queda destituido, al igual que la sorpresa que produce, y el acceso al pasado —al menos bajo la forma de una narratividad de tipo historiográfico— queda vedado para este camino de conformación de conocimiento. Aunque la memoria artificial de la máquina comparte con esta antigua tradición la manera de organizar los datos como en “lugares” (el “fólder”, la “carpetas”, el “escritorio”, que en este caso recuerdan a la oficina, de ahí el “Office”, programa de la empresa *Microsoft*), e incluso el diseño de la informática contemporánea recuerde en los íconos de acceso rápido una forma de los signos y emblemas del Renacimiento y el Barroco, la incidencia concreta de la imaginación espontánea es en ella más bien vaga o nula. Por tanto, más que pensar en una genealogía de la memoria artificial, deberíamos poder pensar en una ruptura, una escisión que tiene el peligro de recubrirse bajo una analogía nominativa que no le hace justicia<sup>10</sup>.

## II.

El segundo rasgo que el contraste entre memoria maquina y memoria humana puede recluir es el del *afuera* de la memoria. Ya habíamos aludido implícitamente a este tema al hablar del modelo del contenedor. Y es que justo lo contenido es un sistema ordenado de exclusiones precisas. Pero este modelo no se instaura con el funcionamiento mnemónico de la máquina. Éste es, al contrario, un derivado de la ideología del progreso que sitúa en la máquina el cúlmen de un desarrollo cuyo origen se halla en ese paradigma cartesiano-lockiano que ve

a la mente como un ámbito exclusivamente privado. Para Descartes, la *res cogitans* es centro y fundamento. Para Locke, la identidad se funda en la mismidad de la conciencia, que sólo puede presuponer su continuidad por la memoria<sup>11</sup>. Pero la memoria lockeana es un repositorio de ideas<sup>12</sup> cuyos principales defectos son el olvido y la lentitud<sup>13</sup>. Bajo esta perspectiva, la mente siempre es tan sólo personal, autorecluida y delimitada en su propio espacio epistemológico. Las memorias sólo pueden ser propias de un solo individuo. Los límites de este modelo que tiende visiblemente hacia el solipsismo son claros, pero eso no ha evitado su persistencia. Para empezar, hay una perversión ulterior de la memoria que ha señalado Edward Casey<sup>14</sup>: por una parte, justo porque las memorias existen dentro de un ámbito contenido, se vuelven auto-defini

<sup>9</sup>Cf. Paul Ricoeur, *La mémoire, l'histoire, l'oublié*, Éditions du Seuil, París, 2000, p.80. (Traducción propia).

<sup>10</sup>El peligro no es menor. En su texto *Mal de archivo*, Derrida cae en la seducción de la memoria maquina guiado por su efervescencia psicoanalítica. Esto le hace decir que “Freud no se sigue preguntando por la posibilidad de esta máquina, que en el mundo ha comenzado al menos a asemejarse a la memoria y que se le asemeja cada vez más y cada vez mejor”. (Jacques Derrida, *Mal de Archivo*, tr. Paco Vidarte, edición digital en *Derrida en Castellano*, <http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/mal+de+archivo.htm>). El filósofo francés no analiza con detalle el paso de la memoria al archivo, el archivo de la máquina parece funcionar en su texto a semejanza de la memoria humana, pero el nivel de organización está en desequilibrio. Hablaremos más sobre ello en la tercera parte de este capítulo.

<sup>11</sup>Siendo ésas las premisas para encontrar en qué consiste la identidad personal, debemos ahora considerar qué significa persona. Pienso que ésta es un ser pensante e inteligente, provista de razón y de reflexión, y que puede considerarse asimismo como una misma cosa pensante en diferentes tiempos y lugares; lo que tan sólo hace porque tiene conciencia, porque es algo inseparable del pensamiento, y que para mí le es esencial, pues es imposible que uno perciba sin percibir lo que hace. Cuando vemos, oímos, olemos, gustamos, sentimos, meditamos o deseamos algo, sabemos que actuamos así. Así sucede siempre con nuestras sensaciones o percepciones actuales, y es precisamente por eso por lo que cada uno es para sí mismo lo que él llama él mismo [...]. Pues como el estar provisto de conciencia siempre va acompañado de pensamiento, y eso es lo que hace que cada uno sea lo que él llama sí mismo, y de ese modo se distingue de todas las demás cosas pensantes, en eso consiste únicamente la identidad personal, es decir, la identidad del ser racional, hasta el punto que ese tener conciencia puede alargarse hacia atrás, hacia cualquier parte de la acción o del pensamiento ya pasados, y alcanzar la identidad de esa persona: ya hasta el punto de que esa persona será tanto la misma ahora como entonces, y la misma acción pasada fue realizada por el mismo que reflexiona ahora sobre ella que sobre el que la realizó.” (John Locke, *An essay concerning human understanding* (1693), Prometheus Books, NY, 1995, Libro 2, cap. 27, n. 9, pp. 246-247, versión en español en Editora Nacional, Madrid 1980, vol.1, pp. 492-493).

<sup>12</sup>ibid. libro 2, cap. 10, n.2 p. 97.

<sup>13</sup>ibid. libro 2, cap. 10, n.8 p. 99.

<sup>14</sup>Cf. Edward Casey, *Remembering, A phenomenological study*, Indiana University Press, Bloomington, 2000, pp. 243 y 251. (Traducción propia).

tivas (*self-definitive*). Más que cualquier otro factor, determinan nuestra identidad personal, pero al costo de que *ser uno mismo es ser lo que podemos recordar*. Las memorias que poseemos se vuelven entonces nuestras poseedoras, y en lugar de facilitar la amplitud de nuestra experiencia, la limitan. Por otra parte, hay una traslación de esta lógica al terreno de lo público: así como las memorias que poseemos constituyen lo que somos, así también los objetos físicos que conforman nuestra propiedad privada determinan lo que somos socialmente, es decir, nuestro lugar en la sociedad. Este modelo se haya entonces en la base de un individualismo radical de repercusiones políticas concretas.

No fue sino hasta comienzos del siglo XX que se organizaron esquemas prototípicos de la memoria que desbordaron el modelo mentalista de estirpe lockiana. Para el psicoanálisis, por ejemplo, no sólo hay una dimensión inconsciente de la fantasía y la memoria, sino también un funcionamiento mental claramente intersubjetivo en origen y operación. La “conformación del yo”, la “identificación”, la “transferencia”, la “proyección” son procesos que aluden a esa sutil red de interrelaciones entre individuos. En esa red, la mente es justamente nosolipsista, la memoria no es fundamento de identidad alguna, sino la llave para distintas configuraciones del yo según los procesos de identificación que llevemos a cabo a lo largo de una vida. En otro sentido, para Maurice Halbwachs, la atribución del recuerdo a nosotros mismos es una mera ilusión. En su gran obra inacabada, pero aparecida en 1950 *La mémoire collective*, el sociólogo francés apunta que “nuestros recuerdos permanecen colectivos, y se nos recuerdan por otros, tanto si se trata de eventos a los cuales nos involucramos en solitario, como de objetos que sólo nosotros vimos. Pues en realidad nunca estamos solos.”<sup>15</sup> Halbwachs nos recuerda que no sólo el lenguaje es condición de la memoria (el lenguaje que siempre es de otro), sino también que el acto de recordar presume ya un empalme del punto de vista sobre el de uno o varios grupos, sobre una o varias corrientes de pensamiento. ¿No es esto evidente cuando por intermediaciones massmediáticas recordamos incluso parajes donde nunca hemos estado? ¿No hemos todos sido testigos del cielo de Bagdad bajo las bombas, de un crepúsculo interminable en el antártico, de un chalet suizo cuya chimenea prendida humea en el marco visual de un trasfondo nevado? Para Halbwachs, nuestra memoria aparece como constelada: recogemos restos que elevamos al nivel de una idea, luego aproximamos entre sí varias de ellas y constituimos un todo, olvidando después que éste no puede existir por sí mismo. En ese sentido, más que bajo la forma de una identidad continua, funcionamos como puntos de cruce de recuerdos, de imágenes, de territorios visuales. Nos hallamos tan acordados con los que nos rodean en nuestro entorno que vibramos al unísono con ellos, y luego somos incapaces de distinguir si el punto de partida de esas vibraciones se halla en nosotros o en los otros. A fin de cuentas, siguiendo a Halbwachs, somos

tan sólo un eco, una resonancia de otredad para la que el acto de recordar es el principio y fundamento de lo social.

En otro tenor, una fenomenología de la memoria como la de Casey adjudica al cuerpo un lugar central en el proyecto de concebir una memoria desplazada mental, psicológica e incluso neuronalmente. Para este autor, la memoria corporal subyace a todo hábito y performatividad en el mundo, es a la vez pre-reflexiva y presupuesta en toda experiencia de orden humano. La memoria corporal otorga una dimensión tácita, pre-articulada de la experiencia, incluso constituyendo su propia posibilidad y desarrollo. Casey la caracteriza por tanto como “una inmanencia activa del pasado en el cuerpo que informa las acciones corporales presentes de una manera eficaz, continua y orientadora.”<sup>16</sup> Pero la memoria corporal trasciende el cariz de utilitarismo que esta definición podría evocar, así como la noción de la intencionalidad del acto que profesara una fenomenología temprana como la de Husserl. El cuerpo es nuestro ambiente más inmediato, un lugar de experimentación directa del legado de un mundo anterior. Como cuerpo vivo, éste constituye un órgano integrado que funciona como un transmisor de la herencia de un mundo externo, así como un heredero de sí mismo para una percepción del presente. Si *sentimos el cuerpo sintiendo el mundo*, esto no quiere decir que haya jerarquía causal de las sensaciones, ni siquiera refractancia o representación del mundo en el cuerpo, más bien hay una interrelación que se describe mejor por el tropo del quiasmo, una anticipación y conformación mutua que deja su huella indeleble y eficiente para toda acción por-venir en eso que hemos denominado la memoria corporal.

Pero el *afuera* de la memoria no se restringe a la posibilidad de una memoria intersubjetiva, incluso cuando ésta implique una intercorporalidad que abra el recurso a una erótica en el seno del recordar. El mundo en sí está constituido por huellas y rastros mnémicos que muchas veces operan como fetiches y otras como signos de la nostalgia. Un objeto tan trivial como una madalena puede desencadenar para un escritor como Proust el proceso de restitución de una época y de una figura materna: *la memoria involuntaria* a la que se refería aquel escritor francés es una que se fragua no con la intención del acto mental del recordar, sino en medio del accidente y el encuentro fortuito de una cosa signada. Incluso podríamos llegar a preguntar: ¿quién es el que recuerda? O por qué no: ¿qué en nosotros recuerda?, donde este qué no indagaría por el contenido del recuerdo, sino por el órgano que reconstituye en un carácter de apropiación una huella mnémica aislada. Ya Walter Benjamin aludía a esta posibilidad cuando decía del flâneur: “sus suelas recuerdan”<sup>17</sup>: las cosas como extensión de nuestro espacio de percepción. Pues el espacio aquí también es recipiente y operador de la memoria, una calle puede precipitarnos en el extremo hacia un mito de origen, y “cuando menos lo hace hacia un pasado que puede ser fascinante en tanto no es propio, no es privado. Y sin embargo, siempre se mantiene como el de un tiempo de infancia.”<sup>18</sup> El

<sup>15</sup>Maurice Halbwachs, *La mémoire collective*, PUF, París, 1950, p.52. Traducción propia.

<sup>16</sup>Edward Casey, op. cit. p.149.

<sup>17</sup>Cf. Walter Benjamin, “Passagen Werk”, en *Gesammelte Schriften*, Suhrkamp Verlag, ed. Rolf Tiedemann y Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt, Alemania, 1991, V-1, p.524. (Traducción propia)

<sup>18</sup>*idem*.

afuera de la memoria que yace en los lugares y en las cosas, por tanto, implica dejar de lado la relación causal en la que el mundo afecta en una sola dirección la psique, para reconocer la posibilidad de encontrar signos aislados que construyen el mundo humano y que de vez en vez –para nuestra propia sorpresa— nos encontramos *decodificando*.

Frente a este esquema, es evidente que la memoria de la máquina palidece. Su exterioridad es meramente material y relativa a nuestro cuerpo. Pero ni siquiera por ello es descorporeizada en el sentido más preciso del término. Y es que la memoria exterior tecnificada es un receptáculo que puede inscribir, guardar, acumular y recuperar información, pero es incapaz de *rememorar*. Incluso si hay otros objetos que pueden ser soportes de memoria humana, las computadoras no se pueden contar entre ellos. Lo que éstas manejan son residuos y formatos, que sólo pueden tener sentido para un usuario que cuente con el saber necesario para su acceso. Las computadoras no pueden ni siquiera pensarse bajo el axioma de la responsabilidad, no son responsables ni irresponsables sobre las memorias que contienen, acaso indistintas e irresueltas, y aunque en efecto, constituyen una superación en el esquema lockiano por su velocidad y precisión de recuperación así como en la posibilidad pretendidamente ilimitada del almacenamiento de datos, la mecanicidad de sus procesos es incomparable con la variedad de caminos que sigue el recordar. ¿Es entonces el extremo optimismo social que aparece con el primer contacto sólo una fabulación hacia estas máquinas? ¿Necesitamos descubrir el fetiche detrás el objeto en que se han convertido? Hasta ahora sólo hemos tratado de desembrollar el camino que una analogía inocente parece haber confundido. Ahora veremos también las razones más precisas por las que la memoria maquina tiene una importancia que la memoria humana no está en función de sustituir.

### III.

La analogía de la memoria tecnificada con la memoria humana llega a un cortocircuito cuando al estatuto de los datos que se ingresan y el orden de lo recordado se refiere. Cuando una persona recuerda, siempre se activan una serie de interconexiones que implican afectividades, actitudes vitales y disposiciones epistemológicas diversas. La memoria humana es una memoria viva, y hay que hacer un esfuerzo mayor de discernimiento para llegar a identificar un “dato” que aparezca en el recuerdo como “sólo un dato”. (El re-encuentro cotidiano con un número o un detalle mínimo de percepción en el sitio de la actividad usual de una persona, y su evocación voluntaria por ella misma, es aquí un candidato conveniente para un ejemplo). Por el contrario, para la memoria tecnificada todas las entradas son datos simples. Por eso mismo, de hecho,

nunca llegan a adquirir el estatuto de un recuerdo: como dato simple, son siempre-ya elementos de un archivo. El dato simple de la máquina tiene un nombre que lo identifica, así como una extensión por el que se reconoce el programa que lo creó y sin el cuál no hay acceso al material en él dispuesto. Este método de identificación implica ya la estructura *estructurante* del archivo. La memoria maquina no es por ello una memoria descorporeizada ni una memoria externa, más bien es siempre-ya un archivo de archivos, un sistema que hace posible una entrada bajo una forma determinada por un programa (*software* o código) que permite desde él mismo su recuperación. Tenemos así que cuando se habla de la máquina como de un progreso tecnológico sobre el paradigma lockiano de la memoria, lo que se lleva a cabo no es una mejora de la memoria misma, sino su sustitución por el orden del archivo. Hay aquí un cambio de grado cuyas consecuencias es indispensable entender, pues no podemos pensar en la memoria de la máquina como forma ingenua de *hupomn m*, de simple hipermemotecnización.

El archivo tecnificado que contiene un espacio de almacenamiento *desubicado*<sup>19</sup> constituye un meta-archivo como sistema de producción y ordenamiento de entradas de acuerdo con leyes programáticas peculiares, matematizables y codificadas. Este meta-archivo constituye ya la primera ley de formación de la información que se produce y acumula. Como tal, el meta-archivo no es un lugar de resguardo de datos ni de conservación de elementos-signos para una memoria dada, es más bien una matriz integrada (con un espacio de almacenamiento incluido) que produce las propias condiciones de formación de los materiales que se ofrecen al tratamiento o la manipulación.

El meta-archivo tecnificado utiliza la memoria física (el disco duro) tan sólo como lugar de impresión. Esta memoria, por tanto, es inseparable en su dependencia funcional, es completamente pasiva y responsiva al estímulo del *software*. El conjunto del *software* establece además una técnica de repetición donde sólo el primer nivel corresponde a la nominación de cada dato. Como metaarchivo, el proceso maquina asume la tarea simbólica que encarna el deseo de memoria humana y se traduce en posibilidad de memorización, de reproducción, de re-impresión, pero también de repetición precisa. Y al menos aquí Derrida no se equivoca al acercar esta lógica de repetición a la compulsión a la repetición que en el planteamiento freudiano es indisoluble de la pulsión de muerte: evocando la posibilidad de su propia destrucción, el archivo trabaja siempre contra sí mismo. El formulismo del *software* que produce la repetición es entonces el síntoma de esa agonía de la memoria que el hombre ha querido trasladar a la máquina. Una noticia encarna fríamente esta delegación simbólica. En noviembre de 2007 el gobierno británico perdió un par de discos compactos que contenían la información fiscal y bancaria de 25 millones de individuos. La sorpresa del parlamento inglés ante el hecho de la pérdida de la memoria evoca sin matices esa angustia ante la destrucción, ante el olvido. El archivo hipomnémico, surgido del desfallecimiento originario de la memoria humana (que es la operación supuesta en el cambio de grado), se ve alcanzado por el principio de realidad y la insatisfacción punzante del deseo insatisfecho de memoria.

El meta-archivo alcanza con el internet y con la base de datos desplazada una nueva (i)limitación.

<sup>19</sup>Esta des-ubicación no se da porque no haya un sitio donde ese almacén se encuentre, sino porque el almacenamiento no opera desde ese sitio: el sitio no es referencia y lo almacenado es convocable desde cualquier punto, es ubicuo. Esta es una forma de operación distinta a lo virtual, que tiene un parentesco efectivo como lo posible y lo real del que no profundizaremos aquí.

## Pierde GB historiales bancarios

LONDRES.- El Gobierno de Gordon Brown se vio ayer sometido a la humillación política de convocar con urgencia al Parlamento para comunicar a la nación el embarazoso extravío de dos discos de computadora de Hacienda en los que se habían copiado los datos de las 7.2 millones de familias que han pedido ayudas fiscales por sus hijos.

En esos dos discos, que la Policía cree que han sido extraviados pero no robados, se incluyen datos confidenciales de 25 millones de individuos, incluida la totalidad de los niños del Reino Unido.

El Ministro del Tesoro, Alistair Darling, flanqueado por el gabinete en pleno con el Primer Ministro Brown a la cabeza, explicó en los Comunes que en esos dos discos se incluyen los receptores de ayudas y el nombre de sus niños, direcciones y fechas de nacimiento, los números de Ayudas a la Infancia, números de la Seguridad Social y, en los casos en los que es conveniente, los detalles de las cuentas en bancos y sociedades hipotecarias.

La clase política británica y la ciudadanía se han quedado perplejos al saber que esa información, maravilloso botín para las bandas especializadas en suplantar la personalidad de ciudadanos inocentes para cometer fraudes a su nombre, ha circulado arriba y abajo en dos simples CDs.

Aunque el paquete extraviado había salido de Hacienda el 18 de octubre, los altos cargos del departamento no tuvieron noticia del extravío hasta el 8 de noviembre.

El Canciller, Alistair Darling, no fue informado hasta el sábado 10 de noviembre.

La Policía británica inició un amplio operativo para localizar los importantes discos.

Walter Oppenheimer / El País

La red de interconectividad posibilita ya no sólo la acumulación de datos relativos a un pasado como es el caso en la memoria pasiva, sino la producción misma —y el registro— del acontecimiento. Esta es la condición de realidad de nuestra experiencia política de los medios de información. ¿Implica ello también la posibilidad de gestión de una nueva memoria activa? No necesariamente. El arte de la memoria de la antigüedad, basada en una hiperactivación de la memoria a través de la imaginación, posibilitaba el surgimiento de subjetividades resueltas, *des-alejadas* de su propio entorno, de hecho implicadas íntimamente con su mundo. La técnica archivadora de la que se sirve el meta-archivo no determina únicamente el momento del registro que ha de conservarse, sino que instituye también la forma misma del acontecimiento archivable. La interconectividad del internet sin más da paso a la interpasividad de las formas, no a una forma de emancipación por la memoria.

Con estas nuevas (i)limitaciones nos encontramos con dos consecuencias fundamentales derivadas de la dependencia tan marcada entre la memoria física de la máquina y su funcionamiento como meta-archivo. Por una parte, la configuración técnica del archivo va acompañada de un entretendido político y jurídico que no siempre resulta evidente, pero que siempre está presente: siempre hay un poder en juego. Y es que como nos recuerda Derrida, “nunca se renuncia – es el inconsciente mismo— a apropiarse de un poder sobre el documento, sobre su posesión, su retención o su interpretación.”<sup>20</sup> El archivo funciona como un aval, un garante de pasado que da cierto ac-

ceso al porvenir. Dos tipos de cosas encontramos siempre en un archivo: de un lado el conjunto de entradas, registros y huellas mnémicas meticulosamente ordenados en una estructura reconocible; de otro, la inscripción de la promesa. Todo orden que es el archivo se ve atravesado por una demanda promisorias que inquiere sobre las posibilidades (siempre futuras) que habrán de desprenderse de lo ordenado. A veces un asomo de verdad con influencia para el presente, a veces una interpretación que reconfigure incluso un proceso de identificaciones determinadas, lo cierto es que un archivo es siempre en potencia un momento fundador. Por ello el archivo no se cierra jamás: se abre siempre desde el porvenir. Este es la clave que instaura en él la promesa, lo que lo hace tan codiciado para toda fuerza que busque instaurar su versión distintiva de los hechos.

Por otra parte, la (i)limitación misma en la que ahora se basa el funcionamiento del meta-archivo conlleva la erosión de los límites nominales y categóricos, basados en las convenciones tradicionales de orden experiencial, de aquello que se acumula. La agregación continua conlleva el problema de la creación incesante de nuevos resquicios de orden, archivos más recientes que agrupan conjuntos de archivos, e incluso la innovación nominal de categorías para un solo elemento cuando hay apariciones importantes pero unitarias. Frente a la acumulación creciente podemos preguntarnos si la experiencia mnémica es aún posible, si incluso se puede continuar construyendo de esta manera. Más aún, ¿cómo incorporar texto e imagen en una archivística coherente? ¿Quién puede dar seguimiento a un orden determinado? ¿No los distintos elementos que se agregan al archivo constituyen un caos de contenidos que puede hacer explotar toda jurisprudencia archivística? El meta-archivo admite la acumulación arbitraria y entonces se vuelve banal desde su propia anomia. Esa constituye, de hecho, la característica central del meta-archivo: la manutención *des-ubicada* y a-nómica, es decir, *sin orden*, de lo contenido. Por ello en internet los algoritmos de búsqueda se han vuelto indispensables: es con ellos con los que se encara el hecho de construcción sucesiva e incesante de nuevos signos, de lenguajes que operan fuera de toda analogía empírica. Con los buscadores no se siguen ya categorías, sino la cosa misma, aun si su nombre puede regresar un resultado multiplicado de 140,000 entradas. ¿No hay aquí una sustitución de la presencia corporal, de una actitud emotiva, de la experiencia mnémica por un valor de cambio de los signos mismos? Pero la falta colectiva de la afectividad en aquello que se acumula trasciende la mera banalidad anómica, para introducir una banalidad en lo cotidiano que impone un obstáculo en las posibilidades sociales de identificación, una represión en la memoria colectiva que se trasmite a la memoria histórica, hasta llegar a una suerte de anestesia psíquica colectiva. Un nuevo *dictum* parece dominar nuestra época: ya no hay nada que recordar, porque en su *des-ubicación*, todo está virtualmente presente.

El meta-archivo hipermnemotécnico trabaja entonces contra su mismo principio de conservación. Toda nueva entrada en él es un obstáculo para encontrar la ruta de acceso hacia la anterior. El sistema de repeticiones sólo asegura la dominancia estadística, no la cualidad de lo conservado. ¿En qué términos queda entonces la posibilidad de la experiencia mnémica? Regresemos un poco a la repetibilidad de la téc-

<sup>20</sup>Derrida, op.cit.

<sup>21</sup>Cf. Freud, *Más allá del principio del placer*, en *Obras Completas*, Tomo III, tr. Luis López-Ballesteros y de Torres, Editorial Biblioteca Nueva, Madrid, 1996, p. 2519.

nica archivística que subyace al meta-archivo. ¿No decía ya Freud que tras la obsesión de repetición la conciencia forma un sistema anestésico contra toda excitación exterior que le impide ser susceptible de nuevas modificaciones?<sup>22</sup> Ya sin enfrentar resistencias frente a la inserción de un signo ambiguo o hasta desconocido, el meta-archivo impone sus formaciones codificadas sobre toda configuración cognoscitiva, en todo aquello en lo que rige su jurisprudencia, su articulación técnica. Por eso, en última instancia, el metaarchivo se produce a sí mismo, a su pesar. Por el mito de la técnica que esboza su perfectibilidad constante siempre confiamos en que haya algo que rebase la articulación técnica anterior, siempre un nuevo dispositivo, un nuevo código que dé acceso a lo acumulado. La acumulación parece estar con ello garantizada. No así la rememoración.

Sin embargo, hay un resquicio por el que se entromete un aire de promesa. Freud nos recuerda también que, frente al impulso obsesivo de la repetición, “la disposición a la angustia representa, con la sobrecarga de los sistemas receptores, la última línea de defensa de la protección contra las excitaciones.”<sup>22</sup> Y parece que, en efecto, hay una angustia constante con la que la memoria humana tiene que negociar, desde la que produce la posibilidad de la pérdida de los datos telefónicos en una agenda portátil hasta el extravío de millones de cifras de los ciudadanos para un gobierno tecnodemocrático. Y quizá es en esa angustia donde se localizan los últimos resabios de incomodidad para una época saturada de sí misma y de toda su tradición, incapaz de encontrar los elementos en que lo *massmediático* tenga sentido a nivel individual, y donde lo banal se convierte poco a poco en el cimiento de un destino constituido por inercias colectivas. Insospechadamente, la experiencia mnémica tiene una posibilidad en esta angustia, como un síntoma que se libera cuando “la repetición libera su imprevista novedad y lo nuevo se repite fielmente en la unión de lo grotesco, lo atroz y lo portentoso.”<sup>23</sup> Así, en última instancia, si bien no quedan dudas sobre las capacidades de acumulación informativa del meta-archivo, todavía están por verse sus posibilidades de afirmación para una experiencia *des-alejada* y resuelta del mundo que lo produjo.

<sup>22</sup>Ídem. p.2522.

<sup>23</sup>J. Burckhardt, *Historische Fragmente*, Benno Schwabe, Basel, 1942, p. 205, citado en Roberto Calasso, *La ruina de Kasch*, tr. Joaquín Jordá, Ed. Anagrama, Barcelona, 2000, p. 196.



# La traslación del código

## El código como acceso y delimitación del meta-archivo

Now that we are getting increasingly mediatized and digitized it becomes more and more important to be aware that code or software directly affects the virtual and actual spaces in which we are moving, communicating and living.

Arns Inke

En esta época de hiperproducción y almacenamiento masivo del excedente de signos culturales, es aún posible distinguir, aunque cada vez con mayor ambigüedad, ciertas formas para la organización de esas trazas significantes que conforman la experiencia cultural del mundo. Como una manera básica de estructurar estos signos podemos situar las formas narrativas. Hallamos narraciones en la organización por discursividades lógicas o cronológicas que siguen un patrón secuencial, en el despliegue semántico que funda un sentido en el discurrir, en la traslación mimética de la temporalidad humana que se puede ajustar desde una variedad de medios: un libro, un film, una pieza musical que se escucha en una variedad de soportes. Para entender estas formas se han ideado metodologías concisas de producción, análisis y apreciación. Desde ahí se entiende la necesidad de una poética, una retórica, una narratología, que son en sí intentos de adentrarse en la complejidad de esas grafías. Hay, sin embargo, al menos otra forma que había sido soslayada históricamente, aunque hoy en día se utiliza cada vez con mayor frecuencia: la organización que se funda en la estructura de la base de datos.

¿Qué es una base de datos? Para decirlo en breve, es una colección de objetos-signos individuales, en la que cada uno de los elementos posee una significación equivalente. Las bases de datos en la Modernidad se constituye-

ron por antonomasia a partir de los gabinetes de curiosidades y las colecciones privadas de objetos históricos construidas en el auge del colonialismo europeo. Pero ya la Antigüedad nos había mostrado de hecho que la forma básica de la base de datos es la biblioteca. Cada libro es aquí una entrada. Pero sólo podemos hablar de una biblioteca cuando los libros se ordenan de alguna manera, de tal suerte que se puedan recuperar o consultar. De otra forma ese conjunto inerte de papeles aparece tan sólo como un inerte “conjunto de papeles”. No es por eso difícil percatarse de que la metodología propia de esta forma de organización es la archivística. Toda base de datos se ve recorrida por el orden estructural del archivo para poder tener un sentido. No hay por eso posibilidad de referirse a una base de datos sin esa estructura estructurante que es el orden del *arché*, es decir, el orden que imprime al conjunto su principio constituyente. Otra manera de entender esta configuración es reconocer en el archivo esa dualidad indivisible de componentes que son la base de signos y el algoritmo que brinda la pauta de su significación o acceso. El algoritmo es un código<sup>24</sup>. Pero entonces, ¿qué es un código y cuál es su importancia?

La definición más inmediata del código es la que lo sitúa como una serie de instrucciones ejecutables. Esta caracterización del código lo hace parecer neutro y aséptico. Pero esto es tan sólo un efecto de percepción cultural, porque es así como intenta representarse el *software*, que es el código funcional por excelencia en nuestro tiempo. El problema radica en situar lo que esa serie de instrucciones “ejecuta” de manera fáctica. Pues ¿no es cierto que el código opera para conducir un proceso hacia un objetivo claro, determinado, repetible? Podemos aceptar que hay una funcionalidad del código que tiende a la precisión y a la consecución de tareas, pero en la época del meta-archivo nos enfrentamos de hecho a un fenómeno mucho más complejo. Bajo la configuración del meta-archivo, ambas formas tradicionales de la organización de los signos culturales –la narración y la base de datos— se funden en una sola: una nueva base de datos en la que toda narración es una entrada, y toda base de datos anterior se reinscribe también como una nueva entrada.

El nivel en que se desempeña el meta-archivo le confiere una dimensión social operativa. Pero no sólo eso. El meta-archivo está estructurado, como todo archivo, por un código de segundo orden (que para simplificar escribiremos como “c2digo”, aunque lo leamos de la misma manera). A esto se refiere Mathew Fuller cuando advierte, por ejemplo, que el *software* está integrado en prácticas sociales porque hay una dimensión de la cultura como campo social heterogéneo en el que el *software* se construye y se usa,

<sup>24</sup>De hecho, por su origen, un algoritmo y un código son operadores de nivel equivalente. La palabra algoritmo proviene de la voz “*al-Khw rizm*”, sobrenombre del célebre matemático árabe Mohamed ben Musa. *Khw rizm* quiere decir “de Khw rizm”, el estado donde nació este autor que vivió entre los años 780-840 dC. El uso de la palabra “algoritmo” se ha centrado cada vez más en procesos matemáticos, aunque su acepción más general sigue siendo la de una lista bien definida, ordenada y finita de operaciones que permite hallar la solución a un problema.

<sup>25</sup>Mathew Fuller, *Behind the Blip: Software as Culture*, Autonomedia, New York, 2003.

en el que opera y se desarrolla<sup>25</sup>. El *software* incide en el campo social como modelo de construcción simbólica. Influye en las formas en que se piensa y se interpreta, se concibe y se imagina, como si hubiera una transferencia filogenética en la que la forma de un proceso dictaminara las reglas de planeación y ejecución de todos los demás<sup>26</sup>. Este es el principio de la idea del código. Pero respecto del código tras el cual se modela, este código ha mutado. Aunque también busque la ejecución de una tarea, ya no tiene que escribirse como una serie de instrucciones. De hecho, este código opera más como una nueva narración, una narración que categoriza las entradas<sup>27</sup>. Pensémoslo así: se accede a las bases de datos, a los archivos que almacenan la información, a través de su algoritmo de ingreso; se indaga y al final se hace una selección de signos que se resaltan. La grafía de esta selección toma usualmente una forma narrativa. La narración revela a veces una poética sobre esos signos desde su manipulación, a veces simplemente una forma distintiva de pensar. En todo caso, esta narrativa deja traslucir un conjunto de ideas de fondo que guían la selección de los signos. Si esta narrativa se entiende como la forma de organización de lo ya seleccionado, tenemos la operación de un código. Y desde esta función, el código es ideológico<sup>28</sup>. Por eso lo que “ejecuta” es motivo de un análisis crítico. ¿Cómo llevar a cabo este examen? ¿De qué manera articular sus operaciones y discernir un momento funcional de un momento ideológico? Como primer paso necesitamos familiarizarnos con una comprensión del código como elemento cultural de una tradición ancestral. Sin llegar a una genealogía de las prácticas, esta dimensión histórica nos puede alejar de una visión ingenua que se centra en las características de claridad, constancia y repetibilidad del código, y a su vez nos acerca a esa fantasmagoría que habita su núcleo, esa vieja búsqueda que recorre la historia intelectual de Occidente en la que se intenta construir algo con vida propia, diseminable y sin control, que de alguna manera pueda –para bien o para mal— trascender el orden mismo de lo humano.

I.

La creación no es crear y descubrir de la nada, sino más bien infundir el entusiasmo del espíritu en la materia.

Thomas Mann

Al intentar rastrear la noción del código desde una perspectiva histórica, hay que convenir de principio la forma que se busca, la estructura que opera y se

imprime con repercusión cultural. Es decir, el código no se puede tomar como un signo cualquiera, es un signo excéntrico en todo caso. ¿Qué es lo que podemos entonces estar rastreando? Atendamos, en primera instancia, a su procedimiento más evidente. Si el código se *decodifica* es porque normalmente se inscribe como una clave, una logografía que necesita descifrarse y que se ubica como un enigma cuyo sentido sólo es abierto para aquellos que poseen la contraparte específica, la seña contra la cual el enigma deja escapar la amalgama tenaz de sus significados. Esto ya le da al decodificador un aire de iniciado. Pero también persigue al código con un aura de misterio que se fomenta hasta nuestros días, alimentando su fantasmagoría. Tenemos entonces, y por lo pronto, que el código es un signo disponible, pero no evidente. Por tanto, el código es un filtro frente al cual se generan exclusiones y se afirman voluntades de acceso. No es por ello extraño que el momento en el que es posible ver en la historia la emergencia de las primeras prácticas codificantes sea en las prácticas mágicas.

A lo largo de la historia temprana del hombre, la magia y la religión siempre se desarrollaron al unísono. Este hecho no fue distinto en los primeros años de la era cristiana<sup>29</sup>. Y así como ocurrió con la Cristianidad a partir de su escisión protestante, justo al inicio de la Modernidad, el pensamiento mágico también entró paulatinamente en un proceso de racionalización. En sus inicios, la magia no se consideraba una

<sup>26</sup>Lev Manovich hace una aseveración semejante en su ya clásica obra *The Language of New Media* cuando afirma que “como los nuevos medios se crean en computadoras, se distribuyen via computadoras, y se almacenan y archivan en computadoras, puede esperarse que la lógica de la computadora influya significativamente en la lógica cultural tradicional de los medios; esto es, podemos esperar que el estrato computacional afecte el estrato cultural. Las maneras en que la computadora modela el mundo, representa los datos y nos permite operar en él, las operaciones clave tras todos los programas de cómputo (tales como buscar, encontrar, ordenar y filtrar), las convenciones del HCI [*Human Computer Interface*]-en breve, lo que se puede llamar la ontología, epistemología y pragmática de la computadora—influencia el estrato cultural de los nuevos medios, su organización, sus géneros emergentes, sus contenidos.” *The Language of New Media*, MIT Press, 2001, p. 46 (traducción propia). Manovich, sin embargo, no toma en cuenta la importancia radical del software como modelo de prácticas ni su incidencia concreta en el desenvolvimiento de las actividades cotidianas, y su visión queda por tanto separada de una concepción crítica.

<sup>27</sup>Tomamos aquí la noción de narrativa más simple propuesta por Tzvetan Todorov: el pasaje de un equilibrio a otro. De una base de datos se puede pensar que está en equilibrio hasta que se ingresa una nueva entrada. Este ingreso altera el balance, reconstituye las relaciones de la base de datos. Cuando por su propia estructura de ordenamiento se alcanza un nuevo equilibrio para el conjunto, un nuevo estado, se completa la narrativa. El proceso *sucede*, por más inmediato que parezca su accionarse. El paso al código se daría hipotéticamente cuando es la narrativa la que dicta la necesidad de toda nueva entrada.

<sup>28</sup>Entendemos aquí por ideológico simplemente un conjunto de ideas que operan “normalizadas”, como si fueran “naturales”, y no producto de una estructura sociopolítica y epistemológica dada. En otras palabras, una ideología se instaura en el pasaje de un bien a la mayúscula del Bien, de los valores de un mundo a la norma del mundo.

<sup>29</sup>De hecho, podríamos admitir que hasta el Renacimiento, todo pensamiento religioso era una forma de magia. Esta era la opinión de un pensador como Giordano Bruno. Citado en Ioan P. Culianu, *Eros y magia en el Renacimiento*. Ed. Siruela, Madrid, 1999. p. 355.

práctica oculta. Fueron sin embargo la sofisticación del pensamiento religioso y luego la emergencia del método científico los que marginalizaron su metodología. Pero aún es posible ver una fuente común, y descubrir en el proceso técnico de la magia, que radica en el control de la materia a través de la manipulación de símbolos, una analogía con el principio técnico del *software* que opera también sobre la materialidad que es una computadora, una máquina cualquiera.

Los primeros magos en Occidente de cuyos procesos se tiene un registro más sistemático fueron los pitagóricos griegos. El pensamiento pitagórico se funda en la idea de que el mundo se organiza en proporciones numéricas codificadas en la música y las matemáticas. La sección áurea y el teorema pitagórico –uno de los cimientos de la geometría euclidea y la trigonometría clásica— son elementos de una estética que trata de apuntalarse alrededor de una idea de belleza de proporciones matemáticas. Igualmente, la segmentación de la música occidental en octavas (pues ocho son las notas de una escala), fue desarrollada con el objetivo de alinearse a la armonía del cosmos a través de una partición simétrica del sonido: una octava resultaba de dividir exactamente en dos una cuerda de monocordio. El proyecto pitagórico consiste entonces en “la extracción y aplicación de un código numérico que organiza tanto al arte como a la naturaleza.”<sup>30</sup> Este código permite la creación de una correspondencia entre el micro y el macrocosmos y describe el principio armónico del mundo. En este sentido, el pensamiento pitagórico funda en la noción de la armonía la posibilidad de describir y anticipar –computar, para usar un término reciente— los intercambios entre la naturaleza y la *praxis* del hombre.

Con su sistema, los pitagóricos fomentaron sobre todo la aparición de dos tipos de notaciones, que son en sí códigos para usos específicos<sup>31</sup>. Por una parte, su influencia fue notable para la aparición de una notación musical. En tiempos antiguos ninguna forma de escritura codificada pudo nunca llegar efectivamente a representar la armonía, pero los intentos se fueron sofisticando hacia la Edad Media, hasta que Guido D’Arezzo concibió alrededor del año 1000 d. C. una metodología funcional, antecedente del pentagrama actual. Con la invención de D’Arezzo una nueva figura cobra importancia en el panorama cultural de la época: el compositor, figura de autoridad y garante de la unidad identitaria de una obra. En consecuencia, la notación musical permitió la emergencia y el desarrollo de una *sociedad de músicos* –tal como la llama Maurice Halbwachs— basada en reglas que la vuelven más exclusiva, exigente y disciplinada<sup>32</sup>. El código, por tanto, aparece como un productor de funciones, un elemento determinante de un ámbito de la actividad humana, que a su vez lleva al establecimiento de proto-comunidades, ligando a individuos con intereses y conocimientos en común.

La otra notación importante de inspiración pitagórica es la notación matemática. Los antiguos utilizaron el alfabeto disponible como un código con el

que se representaba el juego infinito de la variabilidad matemática. Los árabes, según se dice, aportaron la numerografía. Pero ningún desarrollo notacional supera en este ámbito a las aportaciones de Leibniz. Inventor, simultáneamente con Newton, del cálculo infinitesimal, Leibniz edifica su sistema sobre una combinatoria de signos y caracteres significativos –a los que nombra una *característica*— que ya en su época era un descendiente histórico, aunque estructurada con una lógica visible, de aquellos esfuerzos renacentistas que trataban de situar un conocimiento entre sellos, empresas y emblemas mágicos. Lo que Leibniz buscaba con el conjunto de caracteres –como han buscado todos los matemáticos— era una certeza para el sistema, un parámetro de *objetividad*. Por sobre todas las configuraciones culturales del hombre, las matemáticas han logrado, establecerse como un sistema no ambiguo, estable y permanente, con el cual se construye un conocimiento determinado. El código que opera a través de la notación ha sido un elemento fundamental para la consecución de este fin. Pero además de este afán de objetividad, ¿qué vio Leibniz en los emblemas y sellos mágicos? ¿Por qué intentar replicar el funcionamiento de esas inscripciones?

El primer libro de emblemas del que se tiene registro lo recopiló el humanista italiano Andreas Alciatus hacia 1531<sup>33</sup>. El libro fue rápidamente traducido a una multiplicidad de lenguajes y ampliamente discutido. ¿Cuál era el origen de la fascinación que provocaban sus páginas? ¿Qué fuerza secreta recorría la estructura del emblema? Lo que este libro mostraba era que todo emblema consistía en la fusión de un epigrama poético con una imagen plástica para intentar acometer una proeza fundamental: la presentación simultánea de un conocimiento vasto. Esta era una promesa que concordaba con el pensamiento leibniziano, el cual dio con un desarrollo similar a través de la monadología. Decir lo más con el mínimo de medios y tiempos. La economía de la composición en el emblema era un portento plástico, pero la capacidad comunicativa rozaba el deseo de infinito. Pero eso no es todo. En la episteme de la época, los emblemas no sólo sintetizaban un conocimiento religioso o filosófico en un signo visual, un conglomerado de imagen y texto, sino que también facilitaban su interacción mediante procesos formales y ayudaban a la divulgación del conocimiento. Y con todo, quizá la característica más importante –y el motivo por el cual fueron elementos indispensables de la educación tanto pagana como religiosa— es que facilitaban la transmisión de la experiencia. En efecto, en las empresas y emblemas, las figuras y las imágenes se transforman con naturalidad en lenguaje. Y como todo lenguaje, quien lo habla tiene la posibilidad de expresarse en él. Los emblemas apuntan a la objetividad del conocimiento, pero abren una puerta por

<sup>30</sup>Florian Cramer, Words made Flesh, Piet Zwart Institute, descargable en: <http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/research/fcramer/wordsmadeflesh/>, p.25.

<sup>31</sup>De Definitivamente aquí tomamos en cuenta, si bien tangencialmente, la reflexión de Nelson Goodman, que en su clásica obra *Languages of Art* aborda las notaciones como sistemas de identificación de una obra. El énfasis en este ensayo, sin embargo, no está puesto en la signatura, la autoría o la función identitaria, que evidentemente se hace posible con la invención de la notación, sino en la posibilidad de que esa notación se convierta en un objeto cultural de sentido intersubjetivo.

<sup>32</sup>Cf. Maurice Halbwachs, op. cit. pp.40-41.

<sup>33</sup>Andreas Alciatus. *Emblematum Libellus*. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1991 [1542], citado en Robert Klein, *La Forme et l’intelligible (Pensée et symbole á la Renaissance)*, Gallimard, 1970.

donde la subjetividad se inserta en ellos, los posee para hacerse presente. La lógica es impecable: alguien en el pasado ha dejado una inscripción, un código que es dado actualizar con la propia vivencia para hacerse de un conocimiento, para hacerlo vigente. Por eso, en los emblemas barrocos “la subjetividad no sólo traza un pasaje entre lo visto y lo pensado, la imagen y la escritura, sino que al unirlos crea un ente nuevo, un verdadero monstruo, en el sentido que se daba en el siglo XVII a esta palabra: algo que rompe el orden natural y que nos maravilla o fascina.”<sup>34</sup>

Por eso es también que el emblema opera como un signo mágico: éste entra dentro de un parámetro de conocimiento que sólo se hace evidente en la práctica misma. Como dice Octavio Paz:

Lo específico de la magia consiste en concebir al universo como un todo en el que las partes están unidas por una corriente de secreta simpatía. El todo está animado y cada parte está en comunicación viviente con ese todo. O para decirlo con la fórmula de los estoicos: *Sympátheia tôn hóln*. De ahí que el objeto mágico sea siempre doble o triple y que alternativamente se cubra o desnude ante nuestros ojos, ofreciéndose como *lo nunca visto y lo ya visto*. Todo tiene afán de salir de sí mismo y transformarse en su próximo o en su contrario: esta silla puede convertirse en árbol, el árbol en pájaro, el pájaro en muchacha, la muchacha en grano de granada que picotea otro pájaro en el patio de un palacio persa. El objeto mágico abre ante nosotros su abismo relampagueante: *nos invita a cambiar y a ser otros sin dejar de ser nosotros mismos*.<sup>35</sup>

El emblema como objeto mágico se deja poseer por el mago —esa es la condición misma de su existencia— pero en esa misma acción, el mago no puede quedar inerte: el acto mágico es una metamorfosis que opera sobre todo en el cuerpo viviente de quien la practica. Y en este sentido, el emblema como un código es capaz de atravesar la estructura de la vida misma.

Esta lógica de la instrucción que incide sobre la experiencia es la misma que llevó a San Ignacio de Loyola a redactar en sus *Ejercicios Espirituales*, publicados hacia 1548, un manual para acercarse a la experiencia de lo divino. Para el fundador de la Compañía de Jesús, esta serie de pasos ordenados constituía el preámbulo para el acontecer de una epifanía, de una aproximación que, en tanto trata de disolver la distancia entre el hombre y su Creador, no puede pertenecersino al orden de lo místico. El código aquí dispuesto, claro

está, no es infalible —se toma en cuenta la disposición del adepto— pero sí es confiable. ¿De dónde le viene esta confiabilidad? Sobre todo de dos fuentes, que quizá pueden aún resumirse en una sola: la autoridad del Santo. Es decir, las instrucciones han operado en primer lugar para hacer de un hombre común un hombre excepcional. Ya en un segundo momento, hayamos la presunción de que al seguirse al pie de la letra, esas instrucciones producirán desenlaces parecidos para quien se ejercite en ellas. El código, tenemos entonces, supone la generación de resultados.

Una tradición distinta donde también hallamos una fuente de autoridad que avala el código es en la cábala judía. La cábala es un sistema místico que se desarrolla, no con el judaísmo primitivo, sino durante la alta Edad Media y el Renacimiento europeos. Uno de los libros más antiguos, el Sefer Yetzirah o Libro de la Creación, parece haberse publicado hacia finales del siglo IX d.C. Aquí, como en todo el sistema cabalístico, las letras del alfabeto hebreo aparecen como los elementos constructores del Cosmos. El lenguaje de Dios habría creado el universo por la palabra, y el lenguaje de los hombres sería la única manera de llegar a una reconstrucción de la intención originaria que tenga sentido. Por eso el lenguaje mismo es de inspiración divina. En un excelente análisis que vale la pena repetir aquí, Florian Cramer hace una traslación de la idea de la Creación divina expresada en palabras a un sistema lógico que muestra su consistencia y reafirma la noción del código cabalístico como algoritmo<sup>36</sup>. Cramer cita en primera instancia el importantísimo cuarto capítulo del Sefer Yetzirah:

1. Había formadas siete letras dobles, Beth, Gimel, Daleth, Kaph, Pe, Resh, Tau, cada una con dos voces, ya aspiradas, ya débiles. [...]
2. Luego estas siete letras dobles Él las formó, diseñó, creó y combinó en las estrellas del universo, los días de la semana, los orificios de la percepción en el hombre; y de ahí creó siete cielos, y siete planetas, todo a partir de la nada. [...]
3. A partir de dos letras o formas, Él compuso dos habitáculos; a partir de tres, seis; de cuatro, veinticuatro; de cinco, ciento veinte; de seis, setecientos veinte; de siete, cinco mil cuarenta; y de ahí sus números aumentan más allá de la posibilidad de contar, y son incomprensibles.<sup>37</sup>

15

<sup>34</sup>Octavio Paz, “Poemas mudos y objetos parlantes: André Breton”, en *Los privilegios de la vista*, tomo 6 de las *Obras Completas*, FCE, México, 1993, p.94.

<sup>35</sup>Octavio Paz, “Arte mágico”, en op. cit. pp.252-253.

<sup>36</sup>Florian Cramer, op. cit. pp. 31-32.

<sup>37</sup>Sefer Yetzirah o Libro de la Creación, traducción al inglés de W.Wescott (1887), en <http://www.sacred-texts.com/jud/yezirah.htm>. Traducción propia.

Cramer llama la atención en esta combinatoria sobre la ley matemática de la permutación. La permutación es un encadenamiento numérico, apunta por el signo (!) después del número al que afecta, que da un resultado específico, de tal manera que  $2! = 2*1 = 2$ ;  $3! = 3*2*1 = 6$  y  $7! = 7*6*5*4*3*2*1 = 5040$ . La permutación es la ley matemática sobre la que también se despliegan la composición musical dodecafónica y la serial que se desarrollaron hacia los inicios del siglo XX. Pero en el Sefer Yetzirah, la combinación de letras da a la Creación un carácter estrictamente formal y verificable, el alfabeto trasciende su valor metafórico-metonímico para inscribirse como un dispositivo mecánico de cómputo. No en vano la formalización de este pasaje y de otros que se hayan dispersos en el texto favoreció, por una analogía vehemente, lecturas de la Torah que la tomaban como un acróstico (notaricon), una permutación de letras (temurah) o un código numérico (gematria) del nombre YHWE. De esta manera, la cábala primitiva puede tomarse como la primera ciencia especulativa integral que tomaba como punto de apoyo herramientas de computación lingüística. Y en todos sus casos el resultado que se perseguía era el de acceder al secreto mismo de la Creación.

Ahora bien, la producción de un resultado que se asigna al código se valora por su factibilidad de ser reproducido, es decir, por su posibilidad intrínseca de repetición. ¿Qué es, en ese sentido, lo que podían querer repetir los místicos cabalistas? Simple y llanamente: el momento originario de la Creación. Aunque en verdad hay que entender por ello la *re-producción de un momento fundador*. Y es que la Creación en el sentido cabalista se acerca más a esa noción operativa para los griegos antiguos que era la *mimesis*. La *mimesis* griega instauraba un signo inaudito y auténtico en el flujo continuo del sentido; configuraba así una forma cultural cifrada capaz de ser evocada en todo momento posterior con un propósito práctico o simbólico. De esa manera, la *mimesis* se refiere a la inauguración de un momento originario, quizá de una tradición viviente, para las generaciones *por venir*. Los cabalistas perseguían, en efecto, y para reproducirlo, el misterio de la vida intrincado en la idea de la Creación, pero debían estar atentos de no caer en el pecado de la soberbia a lo largo de su búsqueda. Ese es justo el mensaje dual que, de manera sintética, nos recuerda la historia del Gólem. Como lo establece Gershom Scholem: “Una investigación de la idea del Gólem en cuanto hombre creado por artes mágicas tiene que recurrir a algunas de las concepciones sobre Adán, el primer hombre. Pues es, sin duda, de una evidencia fundamental que la creación del Gólem entra en competencia en algún punto con la creación de Adán y que el poder creador del hombre se perfila aquí sobre el horizonte del poder creador de Dios, sea con ánimo imitador o bien con espíritu de oposición.”<sup>38</sup> La tradición del Gólem es por ello elocuente en su sencillez. Recordemos aquí su estructura central en la variante del relato de Jakob Grimm del año 1808:

Los judíos polacos modelan, después de recitar ciertas oraciones y de guardar unos días de ayuno, la figura de un hombre de arcilla y cola, y una vez pronunciado el *šem hameforaš* [‘el nombre divino’] maravilloso sobre él, éste ha de cobrar vida. Ciertamente que no puede hablar, pero entiende bastante lo que se habla o se le ordena. Le dan el nombre de Gólem, y lo emplean como una especie de doméstico para ejecutar toda clase de trabajos caseros. Sin embargo, no debe salir nunca de casa. En su frente se encuentra escrito *emet* [‘verdad’], va engordando de día en día y se hace en seguida más grande y fuerte que todos los demás habitantes de la casa, a pesar de lo pequeño que era al principio. De ahí que, por miedo de él, éstos borren la primera letra, de forma que queda sólo *met* [‘está muerto’], y entonces el muñeco se deshace y e convierte en arcilla. Pero hubo una vez uno que, por descuido, dejó crecer tanto a su Gólem que ya no podía llegarle a la frente. Movidamente por un gran miedo, ordenó a su criado que le quitase las botas, pensando que, al doblarse, le podría llegar a la frente. Ocurrió tal como pensaba el dueño, y éste pudo felizmente borrar la primera letra, pero toda la carga de arcilla cayó sobre el judío y lo aplastó.<sup>39</sup>

El código que da vida al Gólem no sólo produce un resultado puntual y repetible, sino que se embiste él mismo de la más alta autoridad, de la verdad. La tradición golémica se despliega además con un valor teúrgico decisivo: el hombre que incide sobre la materia a partir de un objeto cultural, en este caso un código cuya funcionalidad se establece desde una operación mecánica del lenguaje.

La repetibilidad del código da lugar a dos problemas irrecusables para entender el orden de su operatividad. En primer lugar, la repetibilidad sólo puede pensarse dentro de un marco histórico-epistemológico dado. La serie de instrucciones que son decodificables y operables en una época pueden ser un enigma perdido para la siguiente. Eso es lo que de hecho ocurrió con muchas de las prácticas mágicas de las cuales hemos hecho una breve mención aquí. Es decir, que aunque las características del código que hemos subrayado en este texto siguen presentes en cada una de sus manifestaciones, el código es un objeto cultural que nace y vive en una época dada<sup>40</sup>, y que en cada época la función que se acentúa cambia de grado y adquiere matices característicos.

Por distintos caminos, literarios o artísticos, la operatividad del código fue haciéndose flexible y variable. Esto no es extraño si pensamos que los poetas y los artistas heredaron en la estructura cultural modernista la capacidad de entender el poder simbólico de las palabras y las imágenes. Y que a inicios del siglo XX,

16

<sup>38</sup>Gershom Scholem, *La cábala y su simbolismo*, tr. del alemán de José Antonio Pardo, ed. Siglo XXI, México, 2001, pp. 174-175.

<sup>39</sup>Citado en Scholem, op.cit. p. 174.

<sup>40</sup>Aunque, como veremos, también es capaz de producir los cimientos de toda época por venir. Cf. el tercer capítulo de esta investigación.

estos poetas y estos artistas estaban intentando dejar atrás un modelo estético y epistemológico para tratar de inaugurar un orden cultural alternativo. Para el poeta dadaísta Tristan Tzara, por ejemplo, que se enfrentaba a una tradición artística de estirpe romántica que valoraba la genialidad, el talento, la singularidad de la obra o la importancia de la contemplación pasiva, entre otros, un poema debía irrumpir no sólo en la vida de una persona, sino en el seno mismo de la tradición literaria. La generación de un código le permitía establecer procesos de cómputo a partir de entradas arbitrarias que no sólo hacían de todo lector un creador en sí mismo, sino que también devastaba la tradición de la genialidad individual en la literatura. Su texto *Para hacer un poema dadaísta* data de 1923:

Toma un periódico.

Toma unas tijeras.

Escoge del periódico un artículo que tenga la longitud que quieras para hacer tu poema.

Recorta el artículo.

Después recorta con cuidado cada una de las palabras que componen este artículo y colócalas todas en una bolsa.

Agita levemente.

Después saca cada recorte uno por uno.

Copia conscientemente en el orden en el que fueron dejando la bolsa.

El poema se parecerá a ti.

Y ahí lo tienes –un autor infinitamente original de sensibilidad sugerente, a pesar de no ser apreciado por la masa vulgar.<sup>41</sup>

Este proceso algorítmico para la producción de una pieza torna a la misma repetibilidad en una característica subversiva. Es decir, mientras que para los místicos cristianos o los cabalistas judíos la repetibilidad prometía la consecución de un orden y la formación de una totalidad, Tzara vuelve mecánico un proceso que se asume de inspiración personal y con ello mismo reinserta el caos y la dispersión en la producción del sentido. El código de Tzara prefigura la concepción estructuralista del mundo en la que no hay esencias ni verdades profundas, donde

un autor es una función del efecto de un conjunto de obra y no la expresión de una subjetividad definida. Otros artistas a lo largo del siglo XX también generaron piezas como instrucciones que podían ser repetibles por cualquiera. Ese fue el caso, por ejemplo, de los integrantes del movimiento Fluxus. Gustav Metzger, creador individual del movimiento del Arte Autodestructivo pero ligado también a Fluxus, pensó que desde la función del artista era posible minar las pretensiones tan desarraigadas y absurdas de la tradición artística más clásica de su tiempo. Sus piezas serían ejecutables, pero llevarían en sí el germen de su propia destrucción. Dos típicas piezas de Metzger serían desarrolladas por los siguientes algoritmos:

*Action painting ácido.* Altura 7 ft, largo 12'6", profundidad 6 ft. Materiales: nylon, ácido hidroclicórico, metal. Técnica. 3 lienzos de nylon pintados blanco negro rojo se acomodan uno detrás de otro, en este orden. El ácido se pinta, se arroja y se echa con spray hacia el nylon, lo que lo corroe en el punto de contacto en 15 segundos.

*Construcción con cristal.* Altura 13 ft. Ancho 9'6". Materiales. Cristal, metal, cinta adhesiva. Técnica. Las hojas de cristal se suspenden con cinta adhesiva y caen al suelo en una secuencia pre-ordenada.<sup>42</sup>

Estos algoritmos, así como el de Tzara, se entienden en el contexto cultural ya como obras, lo que plantea una diferencia fundamental con los códigos de las prácticas mágicas a nivel operativo: la autoridad es aquí autoría, no la referencia permanente a una entidad abstracta o suprahumana que garantice la pureza del resultado que se quiere lograr. El código se asume como producido por alguien, y no ya como un método objetivo para la consecución de un resultado. En todo caso, el código puede seguirse entendiéndolo bajo el parámetro de lo repetible. Eso nos da una oportunidad invaluable para entender el código como el reflejo o el síntoma cultural de una época. Ese es el segundo problema que abre la repetibilidad y que ahora nos abocaremos a analizar.

## II.

La repetibilidad es quizá la característica más propia del código. Justo ahí se asienta su operatividad peculiar y se distingue como un objeto cultural dado. ¿Pero qué es en realidad lo que esto quiere decir? ¿Qué síntoma anuncia el código a través de su repetibilidad? ¿Qué nos es dado entender desde ese rasgo sobre la misma cultura que lo produce? Estas preguntas ya nos dirigen a una hipó-

<sup>41</sup>Tristan Tzara, "Pour faire une poésie dadaïste", en *Oeuvres complètes*, Gallimard, París, 1975.

<sup>42</sup>Citado en Stewart Home, *The assault on culture, Utopian currents from lettrisme to class war*, AK Press, Stirling, 1991, p. 61.

tesis parcial: en la repetibilidad del código se encuentra el principio de placer (y la consecuente pulsión de muerte) de una época determinada. Ya lo hemos dicho: la repetición, como la postula Freud, es un impulso obsesivo por el que se hace surgir una y otra vez lo olvidado y lo reprimido. Siempre hay en este rasgo algo de ajeno, algo de no reconocido que se asoma obstinadamente, así que en lo que se repite no sólo se reitera una impresión reprimida, sino que también se muestra un cierto placer por dominar ese rasgo confinado que sale de la esfera de nuestro control. El dominio, lo sabemos ahora, siempre es más aparente que efectivo, pero en todo caso éste conduce a la estructuración de un sistema teleológico que insiste en la reconstrucción constante de algo anterior. Sí, como decía Freud, la civilización humana tiende a la continua represión de los instintos, el código como objeto cultural tiene un componente que es una manifestación excesiva respecto de la trama cultural existente. Metafóricamente hablando, el código porta un conjunto de instintos que buscan hacerse presentes por todos los medios a su alcance. Este “todos los medios a su alcance” es la traslación al lenguaje de una angustia específica. Y es que la angustia latente en toda presentación del código es dual. Por una parte, constituye un principio de esperanza: no hay porvenir sin una forma de repetición. De esta manera, que el código efectivamente logre repetir sus resultados, que logre reincidir sobre una experiencia determinada, es el afán más secreto de su instanciación como objeto cultural. Pero el código esconde también una angustia cultural más poderosa a través de éste su rasgo de repetibilidad: la búsqueda de un orden. El orden es una configuración por la que el hombre intenta sistematizar signos y sentidos, evitando así una producción semántica que caiga fuera de su campo cultural de acción. Así lo entendía Kant desde la primera edición de su *Crítica de la razón pura*: “Somos nosotros los que introducimos el orden y la regularidad de los fenómenos que llamamos naturaleza.”<sup>43</sup> Pero en ese intento, el orden se establece más bien como estructura de excepción, se desenvuelve como la expresión de una neurosis afanosa que opera desde la cultura. Para entenderlo así, podemos citar un pasaje explícito del *Malestar en la cultura*:

la observación de las grandes cronologías siderales no sólo dio al hombre la pauta, sino también las primeras referencias para introducir el orden en su vida. El orden es una especie de impulso de repetición que establece de una vez para todas cuándo, dónde y cómo debe efectuarse determinado acto, de modo que en toda situación correspondiente nos ahorraremos las dudas e indecisiones. El orden, cuyo beneficio es innegable, permite al hombre el máximo aprovechamiento de espacio y tiempo, economizado simultáneamente sus energías psíquicas.

Cabría esperar que se impusiera desde un principio y espontáneamente en la actividad humana; pero por extraño que parezca no sucedió así, sino que el hombre manifiesta más bien en su labor una tendencia natural al descuido, a la irregularidad y a la incoformidad, siendo necesarios arduos esfuerzos para conseguir encaminarlo a la imitación de aquellos modos celestes.<sup>44</sup>

El orden es así resultado del exceso interpretativo que intenta cubrir sistemáticamente ese “horrible” secreto que es la irregularidad humana y que podría emerger en cualquier momento. Pero además, el orden es un artilugio por el que el hombre, imitando a la naturaleza, pretende detener la interpretación de esos signos recurrentes pero no humanos. El orden del código como objeto cultural se convierte entonces en síntoma. ¿Y qué es entonces lo que deja entrever ese orden como un síntoma de nuestra época? ¿Cuál es la estructura que busca implantarse repetidamente –insertarse como excepción— dentro de la trama de lo irregular? La respuesta es aún esquiva, pero podemos intentar contestar en una dirección clara.

Para entender la asociación entre lo que se busca que el código repita y la afección que corresponde a esa búsqueda en términos sociales hay que vincular la repetibilidad con la variabilidad. Es decir, hay que entender la angustia por la activación de la diferencia en el seno de la hegemonía en nuestra época como un parámetro operativo, relativamente eficiente, por el cual la repetición no conlleva la mera reiteración de lo mismo. La sociedad de masas que correspondía al nacimiento de la sociedad industrial tenía la creencia de que era posible y deseable compartir los mismos bienes y, consecuentemente, las mismas creencias (a fin de cuentas, ese es el esquema más primitivo de formación de identidades socioculturales). La sociedad posmoderna, en cambio, valora más la diversidad y la individualidad que la búsqueda de una homogeneización. Mientras que el modernismo se vio seducido por formatos y patrones, fascinado por la formalidad maquínica, nuestro mundo goza en pensar las posibilidades vastas para conformarse un estilo de vida y las opciones incontables (aunque nunca infinitas) de entre las cuales “seleccionar” un conjunto determinado de valores e ideas. En vez de colocar los mismos objetos e información para un público homogéneo, la mercadotecnia de nuestros días fragmenta los mercados y lleva a cabo un cuantioso y complicado proceso de segmentación. Como objeto cultural, el código de nuestro tiempo recoge también ese afán idealista por el que la sociedad se compone de individuos autónomos, únicos e irrepetibles. Tal como las marcas de ropa de diseñador que prometen trajes a la medida (o modelos que se replican en pequeñas cantidades en el *prêt-à-porter*), las máquinas actuales también prometen un ajuste en su interfase para cada gusto. El código correspondiente suele asegurar a los usuarios que sus opciones y decisiones –y por tanto, sus correspondientes pensamientos y deseos— son exclusivos, y no pre-programados o compartidos por otros.

<sup>43</sup>Immanuel Kant, *Kritik der reinen Vernunft*, Insel Verlag, Frankfurt a. M., 1974, A125.

<sup>44</sup>Freud, “El malestar en la cultura”, op.cit. 3035.

Pero la variabilidad de lo que se repite afirma la fuerza de lo que subyace, justamente aquello que reconocemos como lo repetido. Sólo que la repetición se lleva a cabo a nivel de procesos formales y metodológicos y no de contenidos. ¿Cómo es que operan estos procesos formales? ¿Qué elementos implica? ¿Cómo queda aquí transpuesto el esquema diádico clásico –quizá ya inservible a estas alturas— entre forma y contenido? Expliquémonos más cautelosamente.

Si descomponemos los objetos culturales en sus unidades significantes más elementales, podríamos llamarlos datos o signos culturales primarios. No es aquí el lugar para desentrañar cómo es que se conforma la identidad unitaria de un signo. Pero llamemos por lo pronto dato cultural primario a aquellos elementos que a través de su repetición han logrado cierto grado de idealidad, de posibilidad de ser reconocido intersubjetivamente. Traigamos también a cuenta la imprescindible noticia de una transición epistémica epocal.

Se puede decir que el inicio del pensamiento y la cultura modernas, que se dio con el racionalismo europeo, implicó el cambio de un modelo epistemológico basado en un pensar metafórico (la magia, basada a su vez en correspondencias y las nociones de semejanza y simpatía) a uno de tipo metonímico (el dato empírico, obtenido de la experimentación y elevado en su repetición a grado de ley científica). Claro que la metáfora en la magia no se entendía cercana al *como* sí de nuestro simulacro. La magia implicaba una sustitución perfecta: la lanza del enemigo era también su carne y su nombre. La sustitución de la metonimia es en cambio siempre imperfecta: una rata se estudia en el laboratorio nunca como sustitución, sino como ejemplar de su especie. Pero es en esta sustitución trucada (en la que el sacrificio se nombra experimento, en la que no hay un Dios pero sí víctimas que mueren en nombre de una Ley, de un concepto) la que marca el inicio de la lógica discursiva. La metonimia como forma del conocer, la lógica discursiva que se hace traslaticia a la práctica, fue sustituyendo poco a poco a la metáfora. En la cultura de nuestro tiempo, éste es ya un hecho consumado, aunque sus implicaciones no han sido dilucidadas del todo. Sin embargo, si integramos este *factum* a nuestro argumento, podemos deducir que una prueba básica de que estamos frente a un dato cultural primario lo tenemos cuando atestiguamos que se ha logrado hacer de él ya un uso metonímico dentro de una cultura dada. La metonimia anuncia un alto grado de habilidad y destreza en el manejo del signo, lo que a su vez denota la incorporación profunda de éste en el *Zeitgeist* de una época, su ubicación dentro del complejo signico como un dato primario. Ejemplos de datos culturales primarios los tenemos en narrativas (Star Wars), figuras literarias (Lolita), personajes fantásticos (Mickey Mouse), íconos (el logo de Coca Cola), o estrellas de la moda, el cine y la música (Madonna). De cada uno de estos datos no sólo

se derivan distintos proyectos, sino también *versiones* –emulaciones o parodias, relecturas o ironías— que multiplican su aparición pero mantienen el vínculo con el referente, que siempre aparece reconocible por metonimia. La variabilidad sobre la que se asienta la efectividad de la repetición se puede descubrir en el paso del dato originario a la *versión*. ¿Qué es lo que ahí descubrimos?

La versión es la forma que adquiere la variabilidad operando en el conjunto de los objetos culturales. Si reinsertamos esta idea en el funcionamiento del código, podemos entenderla mejor bajo el formato del algoritmo matemático. La versión hace que el algoritmo opere con variables que toman el lugar de las constantes anteriores. Al nivel de un lenguaje operativo, de un código concreto como es el *software*, esto quiere decir que al usuario se le presentan diferentes opciones que pueden afectar el funcionamiento secundario, representacional, de una operación determinada, pero el funcionamiento primario siempre estará asegurado y preprogramado. El usuario puede así utilizar versiones que le hagan tener la ilusión de que está más cerca de un uso específico e individual de los objetos culturales, cuando lo que ocurre es que el programa mismo acepta y fomenta ciertos parámetros de variabilidad. Como dicen Adorno y Horkheimer, “cuando en el procedimiento matemático lo desconocido [i.e. la *variable*] se convierte en la incógnita de una ecuación, queda caracterizado con ello como archiconocido antes de que se le haya asignado un valor.”<sup>45</sup> La versión sacia la necesidad de la diferencia en la continuidad del programa, y de esta manera atraviesa la estructura de todo contenido para instituirse como forma primaria de intercambio.

En la posibilidad de saciamiento de otredad por la versión encontramos además dos indicios que denotan un cambio estatutario. Por una parte, podemos especular que la Modernidad encontró un límite en la agregación de lo mismo, ya fuera porque daba muy pronto con sistemas cerrados, totalitarios, en los que la aparente diversificación de los modelos operativos terminaban siendo indistinguibles uno de otro, ya porque hay una angustia que se genera cuando la reproducción de lo mismo no produce diferencias que aseguren distintas posibilidades de adaptación y supervivencia: es el encuentro con lo siniestro (lo *Unheimlich* freudiano) que produce lo archiconocido. Pero además, la Modernidad siempre estuvo bajo la sombra de la sentencia marxista sobre la crisis económica que produciría la acumulación creciente de las mercancías. Según esta visión, una vez saciadas las necesidades básicas de consumo, los mercados no resistirían la inundación por la oferta de lo producido. En una palabra, la satisfacción misma de los consumidores sería la ruina del sistema.<sup>46</sup> Esta visión no sólo se vio superada por la conversión de mercancías en intangibles (sobre todo con la transformación de la economía de servicios), capaces de ser acumulados

<sup>45</sup>Theodor W. Adorno y Max Horkheimer, *Dialéctica de la ilustración. Fragmentos filosóficos*. Tr. Juan José Sánchez, Ed. Trotta, Madrid, 2001, p.78

<sup>46</sup>Este problema se vio “solucionado” por el sistema casi tan pronto como se detectó. Un pasaje del libro *13,99 euros* del escritor francés Beigbeder sintetiza abrumadoramente el cinismo de la operación. Octave Parango, el publicista alter ego del autor es aquí punzante: “El glamour es el país al que nunca se consigue llegar. Los drogo con novedad y la ventaja de lo nuevo es que nunca lo es durante mucho tiempo. Siempre hay una nueva novedad para lograr que la anterior envejezca. Hacer que se les caiga la baba, ése es mi sacerdocio. En mi profesión, nadie desea su felicidad, porque la gente feliz no consume.” Frédéric Beigbeder, *13,99 euros*, Ed. Anagrama, Madrid, 2005.

indefinidamente, sino también porque la versión implica que nunca se tiene “la cosa en sí”, que el original o el dato primario siempre se escapa, lo que facilita –y produce endógenamente— la continuación del proceso de consumo. En este sentido, la versión reintroduce la posibilidad del consumo por la insatisfacción misma frente a lo consumido. El original se mantiene siempre como inaccesible, se desdobra como forma inasible del deseo, se vuelve una referencia que otorga sentido cultural pero que se activa más como una abstracción funcional en ese nivel tácito de una idealidad que la repetición constituye.

La versión acompaña así el hecho de repetición de todo código en nuestra época. No es por ello extraño que el meta-archivo mismo, que ya conforma una entidad *des-ubicada* de funcionamiento virtual paralelo, se vea a su vez atravesado por un código de segundo orden que abre las posibilidades de acceso al mismo tiempo que conforma el sentido ulterior de todo objeto cultural simple que en él se inserta. Por ello pasaremos ahora a hacer una descripción elemental de sus implicaciones más importantes.

### III.

Una vez descrita la funcionalidad del código y los síntomas epocales que en él se anuncian, podemos preguntarnos por algunos de los efectos que a través de él se han logrado instituir. Los dos más importantes son del orden de lo económico-político y del epistemológico.

Respecto al primero, hemos ya hablado de lo que la versión como componente del código aporta para el sistema de producción vigente en nuestra época. Queda sin embargo subrayar que si la forma del código se ha difundido ilimitadamente, ha sido en primera instancia en razón de su facilidad de transferencia, de sus posibilidades de adaptación a distintos contextos y culturas, y –lo que nunca se había vislumbrado en ninguna de sus formas históricas— de la habilidad con la que transforma los ingresos intangibles (información o conocimiento) en fuentes de inversión para la generación ulterior de capital. En este sentido, el código es un objeto cultural de explotación sin parangón en la historia. Pensemos tan sólo en Google –una de las empresas cuyo bien principal es la manutención de un algoritmo de búsqueda en el meta-archivo— como una de las compañías más grandes de nuestro siglo. El desarrollo del código ha permitido la translación del sistema de producción hacia una economía del conocimiento y un capitalismo financiero de intercambios intangibles e imperecederos<sup>47</sup>. Pero este desarrollo funcional no se ha visto equiparado con ningún cambio estructural: el código aún genera exclusiones tanto como forma grupos de exención. Su productividad es inminente, pero no compartida. Su notación todavía segrega un aire de objetividad y autoridad, que nunca

se reconoce como una simple visión del mundo. Incluso, al incorporar la idea de la versión, el código es tiránico en su aserción de generalidades. El área de incorporación disponible –el espacio de aparente variabilidad— siempre será inversamente proporcional a la cantidad de códigos que atraviesen el grueso de nuestras actividades cotidianas. El horizonte es aún más fatalista si pensamos que los códigos disponibles no compiten –en su mayoría— entre sí, sino que, al contrario, se vuelven ensamblables, se construyen por módulos que comparten una clave común, disminuyendo todavía más las posibilidades de discordia. Las consecuencias políticas de esta forma modular de ensamblado son evidentes, y llevan notoriamente hacia la homogeneización de todo el sistema.

Pero tenemos también las consecuencias en el orden epistemológico, que con todo, quizá sean las de mayor gravedad. Para entender la amplitud de sus implicaciones, retomemos la noción de código a la que antes habíamos hecho referencia. El código puede establecerse aquí como el conjunto de programas, algoritmos, instrucciones, conductas o secuencias que persiguen un resultado. Para el código valen los mismos análisis que hemos hecho hasta ahora para el código. Pero desde el punto de vista epistemológico, el alcance se ve multiplicado. El código opera desde la estructura de episteme, en el nivel general del sistema: éste es su mundo. Pero es un mundo matematizado y de creciente tecnificación. Por un momento consideremos una característica del código o *software* tal como le aparece visualmente al usuario general. Pues bien, si hacemos una abstracción elemental, encontramos que los códigos por los que accedemos a la información también van generando lecturas específicas de esa información, incluso la forma de almacenarla y difundirla, de articularla en ideas y pensamiento. Tenemos el caso documentado del programa de Microsoft, *Powerpoint*:

Al parecer, 400 millones de personas usan powerpoint, el programa de Microsoft para esquematizar información y proyectarla a un público. El instrumento se ha convertido en dispositivo indispensable para encarar a un auditorio. Todo conferenciante que se respete carga su archivo para que una computadora lo descifre y un proyector despliegue sucesivamente sus láminas a la pantalla. [...] El instrumento tiene su gracia. Permite ordenar información y jerarquizarla de manera gráfica. Ofrece espacio para imágenes de distinto tipo, sonidos e imágenes en movimiento. También entretiene con distintas formas de animación.

Powerpoint nació como un instrumento para vendedores. Una tecnología que permitía mostrar sintéticamente información

<sup>47</sup>Todos los elementos culturales están ahora al servicio de la reproducción e incentivación de estos códigos. En 1997, por ejemplo, el Premio Nóbel de Economía fue para los desarrolladores de un algoritmo que podía estimar el precio de las acciones hacia el futuro, los derivados, en el modelo Black & Scholes. Si antes era frecuente, a partir de entonces es generalizado el estudio, la elaboración y el análisis de los algoritmos para generar efectos productivistas, a veces incluso de poca relevancia en términos concretos, pero muy efectivos como componentes en la estructura funcional matemática del sistema.

para convencer a los clientes. Es entendible, por su origen, que su fuerza persuasiva no se acompañe de disposición al argumento. Todo lo contrario. El razonamiento apenas sobrevive las instrucciones de su código. Un especialista en la expresión gráfica de los datos ha advertido que powerpoint reduce la calidad analítica de los argumentos que se ofrecen en público. Sus plantillas normalmente debilitan el razonamiento verbal y casi siempre corrompen el análisis estadístico. [...] Powerpoint está generando un estilo de pensamiento esquemático que tiende a despreciar el detalle y la circunstancia, que rehúye la digresión y desatiende los reclamos de la idea. [...] Powerpoint sirve para enaltecer al presentador más que para comunicar ideas complejas. Acomoda la información de tal manera que la pervierte: su obsesión con las listas y las jerarquías; la tentación de acudir a gráficos innecesarios, la necesidad de romper la continuidad de un argumento con láminas herméticas, el estímulo de avivar al auditorio con gracejadas gráficas simplifica el conocimiento a extremos peligrosos. Y algunos críticos de la Casa Blanca advierten que Bush y los suyos manejan tan insistentemente powerpoint, que se han olvidado de pensar. Puede ser cierto: una mala arquitectura de los datos impide entender el mundo.

Powerpoint privilegia la forma y degrada el contenido. La síntesis que demandan las láminas puede ser un estupendo mecanismo mnemotécnico pero es un pésimo lazo comunicativo. En lugar de concebirse el entendimiento como un lento proceso argumentativo que aporta prueba y razón, que atiende los reflejos de un público y que presta atención al detalle, resulta una sucesión de estampas visualmente cautivantes pero intelectualmente huecas. La técnica estanca el pensamiento. Se piensa desde powerpoint, se "argumenta" desde powerpoint y, para desgracia de la humanidad, se escribe también con powerpoint.<sup>48</sup>

El caso de Powerpoint debe sernos suficiente como advertencia. Desde su forma específica de instruir, todo código modela el pensamiento. Pero no sólo eso. Los resultados que alcanza evidencian la forma del deseo de un grupo específico, sea éste el de los vendedores o el de los agentes de un régimen de saber específico. Esta forma de deseo que es asequible (en cuanto el código es efectivo) irradia una fantasmagoría activa, que a su vez desata un deseo ulterior de pertenencia<sup>49</sup>. Si permanecemos alejados e incapaces de decodificar la visión del mundo que implica todo código, éste continuará funcionando como un incentivo perverso que mantiene la irreversibilidad de un régimen, de un orden *naturalizado*. Y en conjunto, desde esa forma específica de operar que implica un ensamblaje de procesos, la

unidad de los códigos habilita un marco epistémico determinado con el que se construye nuestra cultura y nuestra forma de implicarnos con el mundo.

Bajo este marco epistémico para la vida actual, con flujos de información y distribución cuasi-irrestricta, resulta imprescindible conocer el funcionamiento de los códigos. El olvido de sus posibilidades, de su tradición, provoca monstruos de la razón y muestra una irresponsabilidad preocupante. Pues a final de cuentas nuestras formas de conocer, de generar conceptos, aptitudes críticas y disposiciones interpretativas del mundo, se esconden cada vez más tras la estandarización y la inercia de las formas. Por ello, hay que enfatizarlo: el código no da respiro: por desconocimiento, ingenuidad o impericia, nos insertamos cada vez más en sus urdimbres narrativas, las cuales construyen nuestra experiencia y restringen nuestras capacidades para la generación de sentido.

El trasfondo epistémico que subyace a la unidad de los códigos es consecuencia de una época, pero a la vez modela la siguiente. Es decir, el marco epistémico que produce el ensamblaje de los códigos estructura la relación del régimen con el saber, donde el saber que posibilita el régimen termina por sostener la realidad de ese mismo régimen. Pero también hay una incidencia persistente a través de la cual se asoman, como en una continuidad de síntomas, las posibilidades de una época para el porvenir. Si no logramos ubicar a tiempo y reconstituir estas formas de acceso, éstas terminarán constituyendo el propio límite de nuestras posibilidades, de nuestras aptitudes para co-implicarnos con el mundo. Y es que el código, por sí mismo, siempre parece un objeto neutro, pero a fin de cuentas posee esa extraña peculiaridad que atraviesa la experiencia de lo vivo para encarnarse en un cuerpo definido, lo que acentúa la jurisprudencia que posee sobre nuestro propio cotidiano. Delimitar su alcance sin perder su efectividad es el reto al que nos enfrentamos. Desde la breve relación histórica que hemos llevado a cabo, sabemos que ha habido casos en que el código mismo se muestra irreverente y subversivo. Pero para activar esa fase cada vez son menores los recursos a nuestro alcance.

<sup>48</sup>Jesús Silva-Herzog Márquez, "Andar y ver. Diatriba contra powerpoint", en *Reforma*, sección Cultura, 7 marzo 2007. El argumento completo (al que Silva-Herzog se refiere como el del "especialista en la expresión gráfica de los datos") se encuentra en Edward Tufte, *Beautiful Evidence*, Graphics Press LLC, 2006, pp.156-189.

<sup>49</sup>Esta característica es tan importante que constituirá el eje argumental del capítulo 3 de este ensayo.



# El código como *energeia*

La fantasmagoría y el sustrato del deseo Con una breve referencia a ciertas prácticas de activación política

- I. Todo este caos es como un vehículo que avanza interminablemente, en eterno movimiento. A nosotros nos está dado abordarlo o bajar de él (podemos incluso alterar su rumbo), pero de ninguna manera podemos detenerlo. Se podría suponer que este movimiento de la materia es por lo tanto ese fin definitivo, pero esto sería un error, pues el movimiento ha sido alcanzado desde el principio y por ende no es fin sino origen. Existe fuera de nuestra voluntad y nosotros somos solamente una de sus fantasías, una costra surgida en una fracción de la eternidad, una alteración de la superficie...

*El viaje*  
Juan Manuel Torres

Al código como síntoma de una época lo atraviesa una fuerza secreta. Esta es la fuerza de una fantasmagoría en ciernes, un halo de misterio que proviene de la extrañeza y el asombro frente a su poderosa eficacia. En ese sentido, el código es como un conjuro que convoca potestades. Sí, como hemos dicho, el código delimita accesos y forja identidades en su proceso peculiar de activación, entonces el código no sólo produce resultados claros y directos, sino que también engendra, como un producto paralelo, preámbulos indeterminados del deseo. Estos preámbulos (nombrados así porque no son el deseo mismo, sino su anticipación) recogen la esperanza de que el resultado siempre llegue, de que la instrucción consiga repetirse, pero también se constituyen desde una necesidad de pertenencia y de ingreso restringido, desde la exigencia de un reconocimiento en sociedad. Con este antecedente, los preámbulos se configuran desde la instauración transitoria del fantasma dentro de los sujetos que manipulan los signos o que se ven afectados por ellos. Y es que la efectividad del código también deslumbra y ciega. Su efectuarse conlleva un distenderse decisivo. Esto es lo que hace del código un objeto cultural excepcional.

Por una parte resultado intrínseco de una época, por otra síntesis de la misma y aun posibilidad de apertura para todo porvenir, la estructura del código permite el dinamismo de los flujos de intercambio en los que se inserta, y de hecho constituye la identidad estructurante de esos mismos flujos. Por eso, aunque como objeto cultural podríamos estar tentados a compararlo con una mercancía, y a detectar en él —al localizar en él los preámbulos de deseo que lo atraviesan— la función del fetiche a la manera marxista, quizá sería más consecuente develar esa fuerza no como un equívoco por el que los hombres se alienan, sino como una *energeia* que potencia ciertas aptitudes en la relaciones entre ellos. Exploremos este argumento con cuidado.

Cuando en *El Capital* Marx habla de la constitución de los objetos sociales, de su función, y de su operatividad en tanto mercancía, el filósofo precisa que:

El carácter misterioso de la forma mercancía estriba [...] en que proyecta ante los hombres el carácter social del trabajo de éstos como si fuese un carácter material de los propios productos de su trabajo, un don natural social de estos objetos y como si, por tanto, la relación social que media entre los productores y el trabajo colectivo de la sociedad fuese una relación social establecida entre los mismos objetos, al margen de sus productores.<sup>50</sup>

El *como si* es la marca de la apariencia y el simulacro. Y para Marx —lo sabemos— los trabajos privados aparecen y se configuran en la forma de una función social bajo la cual se subsume el carácter de lo producido. Las relaciones sociales se muestran, entonces, no como relaciones directamente sociales de las personas en sus trabajos, sino como *relaciones materiales entre personas y relaciones sociales entre cosas*.

Más aún, la forma como se establece el valor de lo producido es aquí el material del equívoco en el nivel social. Pues el valor no es la traslación racional de lo que podría equivaler el trabajo humano en un sistema de mercado. Es al revés. El intercambio que se lleva a cabo se da siempre en forma de valor, esta es su condición de inserción, pero al establecerlo así se terminan equiparando, en el fondo, los diversos trabajos entre sí, como modalidades de trabajo humano. El valor, según Marx, queda entonces dislocado de la operación que lo funda, y toma “vida propia”, se inserta en mercados de consumo en los que el deseo marca la pauta de la cotización. Por eso es que este dislocamiento abre la puerta para la fetichización de la mercancía. Si una mercancía puede situarse como fetiche es porque la forma de su valoración se ha vuelto enigmática, el valor se ha convertido en jeroglífico social. El proceso aparece como un secreto. Por eso Marx puede afirmar de los agentes sociales: *ellos no lo saben, pero lo hacen*. El secreto se mantiene como tal, pero a fin de cuentas el funcionamiento no depende de su conocimiento. Y así, el sistema persiste.

Tras esta forma de afirmar la estructura del sistema, subyace la idea de que si pudieran conocer lo que se oculta (v.g. lo que el valor en realidad representa), los individuos actuarían de otra manera. Es por

<sup>50</sup>Karl Marx, *El Capital*, Crítica de la economía política, tr. Wenceslao Roces, FCE, México, 2001, p.37. (Las itálicas son mías).

ello la noción más básica de la ideología como falsa conciencia. Una pregunta, sin embargo, queda en el aire: ¿es cierto que, contando con la información completa, los individuos en realidad operarían de otra manera? De acuerdo con Peter Sloterdijk, no necesariamente<sup>51</sup>. Su tesis expone que el modo de funcionamiento dominante de la ideología contemporánea es el cinismo. El nuevo sujeto cínico conoce la distancia entre la máscara ideológica y la realidad social, pero insiste en portar la máscara. La fórmula adaptada de Sloterdijk sería entonces: *ellos saben muy bien lo que hacen, pero aún así, lo hacen*. Slavoj Žižek, sin embargo, aunque no refuta la incidencia de una nueva cultura del cinismo, cuestiona el lugar que ésta toma en la ecuación. Para este pensador esloveno, los sujetos son materialistas pragmáticos que saben que los objetos no tienen nada de misteriosos, que de muchas maneras son expresión de las relaciones sociales. Según él, en el nivel cotidiano, el individuo sabe muy bien que hay relaciones entre la gente tras las relaciones entre las cosas. El problema es que en su propia actividad social, en lo que *hacen*, las personas *actúan* como si las cosas, en su realidad material, fueran la encarnación inmediata de los conceptos que se asocian a ellos (el dinero material, por ejemplo, se toma como encarnación de la noción abstracta de *Riqueza*). Son fetichistas en la práctica, no en teoría.<sup>52</sup> Los individuos pueden o no conocer las implicaciones del proceso, pero lo que desconocen en todo caso es que su *hacer* está siempre orientado por la fantasía. La ideología no sería ya entonces esta escisión entre un mundo verdadero y otro falso, sino el desconocimiento de que el mundo mismo está estructurado a partir de la fantasía. La sentencia marxista queda aquí construida de la forma: *ellos saben cómo funcionan las cosas, pero hacen como si no lo supieran*. No pueden hacer más, no saben hacer más. La pregunta central cambia de giro: ¿de qué sirve aquí una actitud crítica si no hay un hacer, una actividad sustitutiva posible? La imaginación parece cooptada. La fantasía, que en un acercamiento ingenuo podría parecer parte del terreno de la libertad, se muestra en cambio como recinto recluso del deseo. Y por tanto, como fantasía, como flujo libidinal ambiguo sin contenido definido, se ve encauzada por los administradores del consumo. El funcionamiento del fetiche bajo esta forma está asegurado: para conjurarlo no basta develar su estructura. El sistema capitalista lo sabe de sobra, por eso puede abrir las posibilidades del hacer, y clausurarlas al mismo tiempo sin imposiciones violentas al situar un número limitado de casos a los que reconoce, recompensa y eleva al grado de *modelo de hacer* social, de comportamiento colectivo.

A partir de la fantasmagoría que se desprende del código, ¿podemos decir que éste se puede caracterizar como una mercancía factible de ser fetichizada? No necesariamente. A pesar de que se puede decir que el código es un objeto cultural, hay que subrayar que éste se ve atravesado por un saber de

un cabo a otro: en él opera una *episteme* definida y se percibe una voluntad de saber en torno a la cual se estructura un discurso específico. El código da lugar a una formación discursiva desde la que se despliegan estrategias y relaciones sociales de poder. Como el código se emplaza sin embalajes desde un conocimiento dado, se parece más a un enunciado que a un objeto material cuya localización se pueda situar espaciotemporalmente. Y como el enunciado, el código surge en su materialidad a la vez que “aparece con un estatuto, entra en unas tramas, se sitúa en campos de utilización, se ofrece a traspasos y a modificaciones posibles, se integra en operaciones y en estrategias donde su identidad se mantiene o se pierde. Así, [...] circula, sirve, se sustrae, permite o impide realizar un deseo, es dócil o rebelde a unos intereses, entra en el orden de las contiendas y de las luchas, se convierte en tema de apropiación o de rivalidad.”<sup>53</sup>

Desde esta descripción polivalente de relaciones, ¿debemos entonces entender ahora el código como un tipo de enunciado? La tentación es amplia, y es indicio de la dificultad. Porque en todo caso, si entendemos el verdadero alcance y el nivel de profundidad estructural del código, tendríamos que aceptar más bien que el enunciado es producto de un código determinado. El enunciado se produce a partir del código intrínseco a una lengua, por medio de la instrucción transversal y abierta que se inscribe en la gramática y la sintaxis, y con la notación característica que es el alfabeto propio de esa lengua. En efecto, hay aquí ya una superposición de niveles que ha quedado fuera del análisis, y para el cual se necesitarían considerar, cuando menos, aspectos elementales y problemas de una gramática generativa (en Chomsky, por ejemplo<sup>54</sup>).

Ahora bien, en cuanto el código aparece como objeto cultural, cuando se materializa como un disponible, se abre una nueva posibilidad para el *hacer*. Si el fetiche, como objeto ideológico, escinde y colapsa con su presencia otras formas del hacer, y si el enunciado es elemento de un discurso ya enclavado en una episteme definida, el código que opera al nivel de un objeto cultural se asienta en cambio con una fuerza performativa peculiar. El código como *software*, por ejemplo, puede entenderse como una forma de engendrar una nueva subjetivación digital: “el *software* construye *sensoriums*, y cada pieza de *software* construye modos de ver, conocer y hacer en el mundo que a la vez contienen un modelo de esa parte del mundo a la que ostensiblemente pertenecen y que también conforman cada vez que se les utiliza.”<sup>55</sup> En este sentido, el código se engarza con la posibilidad de entrenarnos en ciertos laberintos estructurantes de la fantasía que al menos permiten imaginar otras formas de organizar, intervenir y conducirse en el mundo. Esa función no es una que aliene a los hombres, sino la de un operador como *energeia*, una movilidad ordenadora con incidencia concreta.

<sup>51</sup>Peter Sloterdijk, *Crítica de la razón cínica*, Siruela, Madrid, 2004.

<sup>52</sup>Cf. Slavoj Žižek, *El sublime objeto de la ideología*, Ed. Siglo XXI, México, 2001, p.59.

<sup>53</sup>Michel Foucault, *La arqueología del saber*, tr. Aurelio Garzón del Camino, Ed. Siglo XXI, México 2006, pp. 176-177.

<sup>54</sup>La gramática generativa de un lenguaje intenta situar una serie de reglas con las cuales predecir correctamente la combinación posible de palabras que formarán los enunciados para ese lenguaje. Estas reglas pronosticarían también la morfología del enunciado, pues funcionan como un algoritmo desde el cual se anticipa un resultado discreto en términos sintácticos. Cf. Noam Chomsky, *Aspects of the theory of syntax*. Cambridge, MA: MIT Press, 1965.

<sup>55</sup>Matthew Fuller, op. cit. p.19.

¿Pero qué es una *energeia*? Para entender esta noción a profundidad, necesitamos hacer un excursu en la fuente originaria de donde brota: el pensamiento aristotélico, y más precisamente, el libro *Theta* de aquel compendio conocido como la *Metafísica*. La *energeia* es un neologismo que Aristóteles inventa para complementar la noción de la *dynamis*. Con esta diáda, el filósofo forjó un mecanismo analítico con el que logra organizar la complejidad del movimiento, esa noción ubicua que atraviesa la consistencia epistemológica del mundo antiguo. La *dynamis* es una capacidad para producir o padecer un cambio o un movimiento. Por el contrario, la *energeia* es una actividad a la cual pertenece un fin intrínseco. Por eso otras palabras para designarlo pueden ser el acto, la actualización, o “loque- ha-llegado-a-ser”. En griego antiguo, Aristóteles acuñó también otro término para lograr esta descripción, la *entelecheia*, palabra que combina la noción de lo completo o maduro (*enteles*) y la de continuidad y persistencia (*echein*: mantener en una condición para seguir siendo lo que es). La *entelecheia*, sin embargo, denota una consumación, un estado en el que algo se alcanza, donde el fin último y más acabado se ve ya entreverado desde sus entrañas<sup>56</sup>. La *energeia*, en cambio, tiene algo de circunspecto, algo que se mantiene en tensión, en pausa, hasta que se le abre para que constituya un origen. Sabemos que Aristóteles define lo infinito de una manera poco común, como lo inacabado, lo incompleto, lo que se opone a lo “entero”, o en síntesis, “lo que siempre puede tener algo fuera”<sup>57</sup>. Y en ese sentido, la *energeia* tiene algo de infinito: es una fuerza cuya posibilidad siempre queda fuera. La *energeia* es un estado de actividad contenida, pero sólo se puede comprender del todo bajo la teoría de la finalidad (*telos*), la cual añade a la cosa lo que ésta apunta a ser o se esfuerza por ser. La *energeia* es una actividad como movimiento que tiene su fin presente; la *dynamis* es una fuerza que comanda un movimiento orientado hacia un fin (*telos*), es decir, en el que este fin es exógeno.

Ambos, por tanto, son modos del movimiento cuya diferencia se encuentra en la forma en que se implica el fin, el destino material de la cosa.

La traducción usual de *dynamis* por el de mera potencia no ha sido nunca del todo exacta y conlleva un peligro: la obliteración de la *energeia* como un movimiento con potencias también intrínsecas. El ver, por ejemplo, al que no le falta nada para estar completo, podría considerarse una *energeia*: una vez que uno ve, uno ha visto, ha completado la actividad del ver<sup>58</sup>. Lo mismo ocurre con el pensar o el comprender. La potencia de la *energeia* se muestra en su *hexis* (del mismo verbo *echein* del que se construye la *entelecheia*), es decir, en el hábito como re-*dundancia*, como reintegración repetitiva y continua, o en otras palabras, en la *persistencia del modo de ser de una capacidad*. El aprender, por ejemplo, es una de las posibilidades que se derivan de la *energeia* cuando ésta se entiende como un pensar o un comprender. La *dynamis* opera

de manera inversa. Ésta constituye una fuerza que puede actuar sobre algo para cambiarlo (como el arquitecto que dirige el cambio de los tabiques para construir una casa), o el potencial para ser cambiado (el bronce que termina siendo una estatua). Su movimiento, lo hemos ya dicho, está orientado hacia un *telos exógeno*: cuando algo está en marcha bajo este modo, necesita seguirse moviendo para completar el movimiento tal como se inició, y ese movimiento no es nunca sincrónico ni determinado intrínsecamente; siempre busca algo externo que lo detenga. En este sentido, el movimiento de la *dynamis* es suicida: se sigue hasta que se completa, y en ello se liquida. En la *energeia* en cambio, como actualización, algo recibe siempre una nueva cualidad. La *energeia* es por eso el punto en que el impulso de un movimiento toma forma, en que una posibilidad se cristaliza, pero guardando en sí el gen por el que el impulso inicial, aún codificado, aguarda su propagación, el vértice de su resonancia mundana.

¿Pero la estructura diádica de la *dynamis* y la *energeia* significa que siempre tienen estos términos una función de complemento? En principio sí. Pero en su acercamiento al orden de lo infinito, hay una forma en la que la *energeia* se muestra como una modalidad autárquica: cuando opera como una *energeia atelos*<sup>59</sup>, es decir, como una actualización cuya actualización misma es no estar nunca del todo actualizada. ¿Y no es ésta una característica del código? Pensémoslo bien: la estructura formal del código, su sintaxis y gramática, tienen un valor insignificante, casi tan sólo un valor estético para quienes pueden leerlo. Su fin está ya ahí inscrito, pero tan sólo como una ausencia evocada, una presencia difusa que sólo se alcanza en su puesta en marcha, en la activación de su mecanismo. Si el fin eficiente del código no se inscribe desde su propio soporte formal, si aparece como una fantasmagoría, un preámbulo del deseo que se inscribe sólo como promesa, pero aún no como realización, el código se comporta como una *energeia*, un objeto cultural con potencias intrínsecas, pero también, en ello mismo, por la necesidad previa de la operación de su programa, como una actualización nunca del todo actualizada.

Como *energeia*, el código es un operador que configura lo cotidiano. Su trabajo es siempre una función de diseminación, el espaciamento (como un hacerse espacio) del sentido, o para decirlo de una vez, una vía para la hipóstasis del sentido. El código encarna así un *hacer* que *hace posible*. No es casual que el sufijo *-energós* pertenezca a vocablos como cirugía (de *kheirourgós*, el que trabaja con las manos), o liturgia (servicio público dado por un *leitourgós*, un sacerdote que trabaja). La cirugía y la liturgia son formas rituales por las que los hombres intercambian saberes y prácticas sobre sí mismos, sobre sus cuerpos, en cuanto hombres. Y es que este *hacer* de la *energeia*, más que alienar a los hombres, de confundirlos por su producción, incide como un operador de fuerza vital: es propiamente un agente cosmoerótico.

Como el código es un objeto-flujo, en dispersión por sí mismo, prácticamente des-identificado, el *hacer* que éste conlleva es también des-ubicado. Por eso el código potencia un hacer que en cada frag-

<sup>56</sup>La definición de *entelecheia* se puede ubicar entonces como lo que se mantiene continuamente en la completud de ser lo que es y se esfuerza sincrónicamente por llegar a ser lo que es (el término expresa así el estadio en que se ha alcanzado un *fin*, un estadio fuera del cual no hay remanente).

<sup>57</sup>Aristóteles, *Física* tr. Ute Schmidt, UNAM, México, 2005, 207a1.

<sup>58</sup>Cf. Aristóteles, *Metafísica*, Gredos, Madrid, 1982. 9.8.1045b-1052<sup>o</sup>.

mento persigue el infinito, sin completarse nunca del todo. Claro que esta misma pretensión es una posibilidad y es un peligro. ¿Un código hegemónico? Un código. El código es energúmeno en su actividad, porque a través de ella, y de hecho *en ella misma*, se hace presente, a pesar de (o justo por) su inmaterialidad. El código como *energeia* se establece entonces como el despliegue de una potencia contenida, una forma de producción que une la eficiencia y la promesa, y que a fin de cuentas redundante en la producción simbólica de formas.

Para finalizar nuestro análisis en torno a la estructura y las implicaciones del código sólo haremos una digresión tangencial. Como se ha hecho evidente, la promesa inscrita en el código apunta siempre hacia el futuro. Pero hay una instancia en la que el código también puede incidir sobre una comprensión del pasado, una instancia abierta por la estructura del archivo que se monta sobre el soporte digital de la base de datos. Como estructura de ordenamiento, el código constituye una forma de acceso a materiales acumulados, bases de datos y archivos. Si el código es capaz de conformar los datos en el proceso mismo de su recuperación, podemos pensar que también puede afectar las narraciones derivadas de esos mismos materiales de archivo. Desde esta perspectiva, aunque no tiene sentido especular y afirmar que el código es capaz de interferir en la historia, sí podemos postular que hay una incidencia en la historiografía, una afección formal que al menos alcanza a la imaginación histórica a través de la producción de mediaciones simbólicas que se producen cuando la investigación halla un soporte por el que se puede infiltrar la productividad de un código. ¿Y a fin de cuentas, no es la historiografía uno de los principales garantes de la verdad histórica? Cuál es el grado de esta incidencia queda aún por verse. (Y esa posibilidad se abre sólo como una serie de interrogantes: ¿cómo se ubica un evento en un archivo? ¿Qué entradas le son pertinentes? ¿Cómo se conforma su identidad? ¿Puede un agregado diverso de entradas producir esa diversidad, ¿en qué consiste entonces su mismidad? ¿Cómo transita en esa intercesión de la diferencia la forma de la verdad histórica?). Responder estas preguntas está fuera del alcance de este ensayo, pues implica una investigación sobre una metodología historiográfica y su interconexión con los dispositivos tecnológicos. Sin embargo, el campo de estudio es extremadamente sugerente. Si por un momento hacemos una abstracción del método y pensamos que la forma en que se disponen los elementos afecta en buena medida el significado de una narrativa, entonces podemos pensar que el código tiene capacidad de reconstruir y re-producir ciertas historias en el curso de su operación misma. El código como *energeia* permitiría, en última instancia, una resignificación de nuestros pasados, de nuestras formas de comprender nuestras interrelaciones con los hombres, con otros tiempos. Aunque aquí no ha sido lugar para hacer ese examen sobre las formas historiográficas<sup>60</sup>, podemos investigar algunos de los códigos existentes que se han aventurado a mostrarnos este género de posibilidades.

Si algunas veces la historia se estructura como ficción para hacerse inteligible, los desarrollos actuales del *software* pueden indicarnos ya algunas direcciones por las que la creación de ciertas narrativas que han podido *llegar a ser* son convincentes para la comprensión de todo aquello que alguna vez hemos podido *haber sido*. Y es que es desde estos tratamientos, en el examen de los procesos actuales, en los que se juegan los linderos políticos de la representación, la performatividad, la utilización e incluso la incubación de la imaginación social, elementos indispensables para la conformación de todo tipo de narrativas, incluyendo aquellas con pretensión de verdad, las de tipo histórico. Pasemos entonces a analizar algunos trabajos recientes en código y *software* que pretenden afectar la intrincada trama de la configuración imaginaria y epistémica colectiva. Avancemos sin embargo con cautela, recordando en todo momento que el código genera un juego de exclusiones, y que aun si a veces encontramos un resquicio alentador, siempre parece quedar un residuo de misterio para quien no está coimplicado en las actividades de codificación. Siempre está al acecho el fantasma que impulsa la articulación de un discurso excluyente que afirme una visión hegemónica. El riesgo es grande, pero también lo es la posibilidad de encontrar en el seno del código un potencial de creación simbólica y de otras maneras de hacer, de imaginar, de conocer, de recrear y reproducir, que son a fin de cuentas formas que definen nuestro habitar temporalmente múltiple en el mundo.

- II. A aquellos que escriben para crear mundos solemos llamarlos escritores. Aunque, para ser justos, habría que considerar de la misma forma a aquellos que redactan leyes, quienes inventan y escriben recetas de cocina, los que componen manuales de instrucciones, etcétera..., ellos también crean mundos y transforman el mundo por medio de la escritura. E incluyo en la lista, para tocar por fin el tema al que esperaba llegar, a aquellos que escriben código, algoritmos, que por medio de una máquina y un proceso se convierten en una manifestación sensorial, textual y sensible.

Santiago Ortiz

25

## 1.

Sabemos que tras la aparente neutralidad de los navegadores (*browsers*) se esconde una complicada maquinaria de selectividad por la que accedemos a los distintos sitios del meta-archivo. Ya a finales de los 90 se llevaron a cabo intentos por desarrollar navegadores alternativos al duopolio generado en ese momento por *Netscape* y *Explorer*. Con un presupuesto mínimo, el colectivo I/O/D de Inglaterra, dirigido por Matthew Fuller, Simon Pope y Colin Green, desarrolló en 1997 *Web Stalker*, un navegador que tenía el cometido de apartarse del uso de internet tal como lo impulsaban las grandes corporaciones para esos

<sup>60</sup>Y remito para ello al excelente estudio de Paul Ricoeur, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Éditions du Seuil, París, 2000.

años, con un uso visual y mediático irrestricto que desde entonces saturaba ya de imágenes publicitarias el espacio de navegación. *Web Stalker* constituía una apuesta por la apertura alterna de un espacio social en la red que se iría conformando a través de las conductas mismas de los usuarios, para los cuales se proveía de una arquitectura de la información y un orden visual de otras proporciones y alcances. Así, el navegador de I/O/D se basaba en la creencia de que el usuario podría y querría definir las distintas funciones aplicables a un documento en línea (una página), en lugar de asistir a ella de manera estándar, tal como los navegadores principales la incorporan con la información provista desde la dirección del sitio. Cuando el usuario activaba *Web Stalker*, aparecía una página blanca y vacía en la que se necesitaba construir una ventana para ejecutar las distintas funciones. *Web Stalker* retenía textos y generaba mapas funcionales y dinámicos entre la información contenida en el sitio y otros enlaces en páginas de vinculación cercana, removiendo así la parafernalia visual y haciendo evidente la arquitectura formal que sólo se volvía útil mediante una estructura bi-dimensional de aptitud mnemotécnica. El usuario se convertía así en un generador y coordinador activo de contenidos predispuestos, que podía recuperar de toda entrada lo que parecía más importante: el texto. *Web Stalker* restablecía así al usuario como un lector que podía inscribir en el sustrato virtual del meta-archivo una interpretación posible. El internauta se convertía en hermeneuta por antonomasia, un navegante de sentidos dispersos frente al cual el meta-archivo era un lugar de encuentros atemporales y creativos. *Web Stalker* tenía, sin embargo, un punto débil en su activación *massmediática*: su carencia casi total de imágenes lo hacían sustraerse también de la visualidad propia del meta-archivo, esa característica tan peculiar que ha instituido a este último como un factor de entretenimiento consumado hasta nuestros días. En un entorno agresivo de productividad en boga, *Web Stalker* ha sobrevivido como un proyecto de arte en línea, y se mantiene como un recordatorio constante de las condiciones corporativas y comerciales que implica el ámbito actual del meta-archivo, y de las dificultades de instituir una utilización alterna, de implicaciones políticas y epistemológicas más amplias. (Descargas en <http://bak.spc.org/iod/iod4Winupdates.html>)

## 2.

La inducción proyectada desde los intereses particulares de los algoritmos de búsqueda también ha sido una fuente constante de disputa. El blanco más frecuente de las críticas de esta función ha sido el sorprendente rastreador de Google. Las acusaciones no son infundadas, pero ha sido extremadamente difícil ofrecer una alternativa eficiente que muestre algún tipo de oposición. Google es un algoritmo potentísimo que funciona con un mínimo de recursos para el

usuario. La página principal –todo internauta la conoce— es casi una pantalla en blanco que presenta el logo empresarial y un espacio mínimo para la búsqueda<sup>61</sup>. La aplicación es fácilmente incrustada en los navegadores, blogs, wikis y otros sitios particulares. El servicio de buscadores como el de Google es, además, una necesidad absoluta en el universo siempre creciente de los recursos que se disponen en el meta-archivo. Pero entonces, ¿cómo advertir y tratar de contrarrestar una visión sobre la representabilidad, el despliegue, la utilización y el funcionamiento del metaarchivo tal como Google la propone?

Hay proyectos que ni siquiera se atreven a proponer una rivalidad, y se conforman con sugerir una utilización más eficiente de este algoritmo de uso tan extendido. Es el caso, por ejemplo, del proyecto Blackle ([www.blackle.com](http://www.blackle.com)), cuyo creador, la empresa australiana *Heap Media*, afirma que utilizar la plataforma de Google con un simple fondo negro provoca un ahorro significativo de energía. De acuerdo con una teoría más bien anónima que citan de algún blog incierto, el uso de una página tan difundida como la de Google con un trasfondo oscuro procuraría un ahorro anual de energía de 750 Megawatt/hora al año. La cifra no ha sido corroborada, pero los creadores de Blackle afirman que al menos el uso de su página como portal recuerda al usuario de la necesidad del ahorro energético en la vida diaria. Sin pruebas efectivas que lo respalden y ligado en cambio con una colección de proyectos en línea que siempre, de nuevo, utilizan un fondo blanco, el proyecto se antoja más como una campaña mediática que utiliza valores de creación de conciencia social para consolidar la continuidad de las prácticas. En otras palabras, este es un ejemplo más de una generación de publicidad por autoatribución de valores sociales. Y es que con todo, Blackle no hace una incidencia o estimación en el nivel del código, no desmonta ninguna estructura programática y más bien confina sus dispositivos críticos en el nivel de la representación y la futilidad del simulacro.

## 3.

Algo distinto sucede con el proyecto Shmoogle ([www.shmoogle.org](http://www.shmoogle.org)), la propuesta de Tsila Hassine que, si bien no confronta al coloso con un dispositivo antagónico, lo utiliza agregando un conjunto de pasos en la instrucción que develan su vocación corporativa. Shmoogle es un algoritmo que vuelve erráticos los resultados de Google para cualquier búsqueda. Esto quiere decir que cuando el usuario busca desde Shmoogle, obtiene entradas del mismo Google pero en un orden azaroso. Shmoogle desmonta así, sobre todo, el funcionamiento de la máquina de búsqueda optimizada (Search Engine Optimization SEO), pues neutraliza el ranking de las páginas (el conocido PageRank) y toda la industria ligada a su estructuración. Pero también aporta elementos para discutir el tema de la visibilidad de los sitios frente a la posibilidad de la obtención de resultados. Es decir, que mientras todos los sitios en el meta-archivo son igualmente asequibles, no todos resultan visibles de la misma manera.

<sup>61</sup>“Esta página tan frecuentada no contiene, no, no, publicidad, y ésa es su publicidad más extrema, *ars celare artem*, bien conocido en retórica.” Barbara Cassin, *Googléame, La segunda misión de los Estados Unidos*, tr. Víctor Goldstein, FCE Argentina, 2008, p. 38.

Y es que si bien es cierto que toda página es accesible directamente al convocar desde el navegador su URL particular, la búsqueda a través de Google, que es ya la búsqueda estándar para quien no conoce un lugar específico, jerarquiza el registro y concentra las entradas. Claro que esto no es del todo evidente, pues ¿cómo jerarquizar un caos lleno de fugas y desplazamientos, cómo ordenar lo que no tiene una arista reconocible para asirse? Como nos recuerda Barbara Cassin.

La jerarquía no proviene del afuera, como una jerarquía platónica por deber ser, con un filósofo-rey para imponerla a la masa, no es tampoco una jerarquía democrática por agón, discusión abierta y disenso-consenso. Es inmanente, porque nadie más que "nosotros" la hace, al tiempo que permanece opaca por mecánica y robótica, matemática y sistemática.

Es la importancia en la opinión lo que mide la importancia en la opinión. Para decirlo en griego, se eleva la doxa al cuadrado, y, para decirlo en marxista, el dinero llama al dinero (el capital crea el capital). La originalidad, la atipia, el genio, la índole singular e intempestiva de la verdad no entran en el sistema mientras no estén generalizados: lo único que hay es la doxa. Es la "opinión" la que sirve de punto de partida y de llegada, de unidad de medida y de criterio. Ella define el estatus ontológico de los objetos que están en la red y de la clasificación que de ellos hace Google.

Así, en oposición a Google, Shmoogle es un proyecto que trata de romper las jerarquías que la misma opinión ha impuesto, y democratizar los accesos para los no-conocedores, al costo de llevar al usuario por los bordes de lo impráctico y lo ambiguo. Shmoogle sacrifica la precisión de Google por la posibilidad de apertura y visibilidad. Un ejemplo se obtiene al examinar los resultados de búsqueda con la palabra "arte". En Google, los resultados privilegian a las grandes instituciones o los portales que han podido conseguir la palabra para su dominio. En Shmoogle, las primeras páginas le dan visibilidad a lugares marginales, escuelas de arte u otros sitios dispersos. La diversidad y la inclusión de una variable de azar estocástico provoca una práctica lúdica que no deja de ser crítica, si bien limitada, frente las operaciones habituales del sistema.

#### 4.

Google, es bien sabido, tiene una operatividad como empresa a partir de la publicidad que logra colocar en el mercado, que en este caso se constituye por los flujos de usuarios en el meta-archivo. Por eso es que, cada vez con más frecuencia, las primeras entradas para toda búsqueda suelen ser sitios que pagan por estar situados a la cabeza de cualquier lista que las implique, incluso si a veces esto es sólo tangencialmente.

Pero dentro de su programa AdSense, la empresa también hace una administración de publicidad de sitios privados por el cual coloca miles de pequeños anuncios de texto en sitios des-ubicados por todo el mundo. Aprovechando este desvío de su marco usual de acción, los artistas austriacos de UBERMORGEN.COM, junto con Paolo Cirio, han montado el proyecto Google will eat itself (GWEI, en [www.gwei.org](http://www.gwei.org)). La idea es ingeniosa y simple, pero no deja de ser controvertida. Los anuncios en el programa AdSense generan ingresos para los propietarios de los sitios cada vez que alguien hace un clic sobre ellos. Los artistas han generado un algoritmo para que, cada vez que un usuario visite alguno de los sitios que les pertenecen y donde han colocado un anuncio dentro del programa en cuestión, se desencadene un mecanismo que simula la visita de un usuario sobre el anuncio, pues provee información verosímil sobre su dirección con una IP particular. Con cada clic, Google hace una microtransferencia monetaria a la cuenta de los artistas. Estos creadores han desarrollado además un dispositivo para que el juego permanezca encubierto: este otro algoritmo se asegura de que la razón entre las visitas al sitio y los clics a los anuncios se mantengan en el límite del 3%, con el fin de no despertar sospechas ante el efectivo detector de fraudes. Con los micropagos, los artistas han ido comprando acciones del mismo Google, que van transfiriendo a la cuenta pública denominada GTTP Ltd (Google To The People Public Company). De acuerdo con los autores del proyecto, cuando el objetivo de adquisición total de la empresa se cumpla, estas acciones se distribuirían entre el conjunto de los usuarios mismos. El costo actual de cada acción según el índice NASDAQ se sitúa en alrededor de 460 dólares, y los artistas dicen poseer un total de 32. Evidentemente, la publicidad del proyecto los ha puesto en la mira de los administradores de la compañía. Pero al haber operado dentro de los límites de lo artístico y sin fines evidentes de lucro, la situación parece haberse mantenido estable. Sin una estridente narración, y más bien poniendo en operación un conjunto de códigos específicos, este proyecto ha aprovechado las transacciones que lleva a cabo el sistema para acentuar las fisuras y la forma de los intercambios, e insertar una tensión entre los límites de lo corporativo, lo legal y la producción de sentido desde el ámbito que se facilita desde la industria de lo artístico

#### 5

Iniciado por el estadounidense Dan Phiffer y el israelí Mushon Zer-Aviv, Shiftspace ([www.shiftspace.org](http://www.shiftspace.org)) es un ambicioso proyecto que trata de crear un espacio social fuera del alcance de los espacios corporativos privados que predominan en el meta-archivo. Shiftspace consiste en una interface que se "sitúa" sobre cualquier página de la red, para marcar sus contenidos, dejar algún rastro o incluso dislocar algún elemento del código original sin que los propietarios puedan percibirlo. Todas las marcas y las incisiones se hacen sobre esta plantilla, y sólo son visibles para la comunidad de usuarios que comparta el mismo ejecutable de fuente abierta (open source).

63 Cassin, op. cit. pp. 70-71.

Convocando con las teclas [Shift]+[BarraEspacio] la interfaz como un metaestrato de instrucciones precisas, la comunidad de Shiftspace puede generar contextos de vinculación, multiplicar interpretaciones posibles, sugerir intervenciones o crear espacios sociales de discusión e intercambio en la red que utilice los recursos ya disponibles ahí para la producción ulterior de sentidos y significados simbólicos. Desde el principio se han anulado las restricciones por el uso criptográfico del código, por lo que todas las aplicaciones resultan gramáticamente fáciles de utilizar y difundir. Hasta el momento, sin embargo, no hay nada que garantice que el desarrollo actual del proyecto no se transmute hacia un nuevo espacio de vinculación reglamentada y dentro de la jurisprudencia de algún nuevo mercado de meta-navegadores. Los usuarios de Shiftspace aumentan poco a poco, lo que desde otros enfoques quiere decir que un mercado potencial empieza a activarse, a su pesar.

## 6.

En el proyecto Art Statement Markup Language (ASML, disponible en <http://www.espaciosinaire.net>) del artista Iván Abreu, convergen dos campos operativos que no siempre se reconocen por completo entre sí: por un lado el sistema artístico, ese territorio de prácticas simbólicas que van acompañadas de una estructura generadora de valoraciones estéticas —a veces esquivas y a veces confusa para los no iniciados— y por otro, ese ámbito que también en ocasiones redundante en solipsismo y autarquía: el de los productores de códigos. El proceso que Abreu pone en marcha en este proyecto, que es más un performance crítico que una escenificación estética, posibilita un análisis discursivo de los sistemas que involucra. Su afán es claro: llevar al espectador a una inspección del discurso artístico en su límite, que es decir: mostrarle sus entrañas, la manera en que la sintaxis se vuelve semántica y la estructura teórica que enuncia y hace visible se construye desde una reiteración gramatical que organiza, analiza, clasifica, compara, articula lecturas y produce, en fin, operaciones del sentido que llevan a una comprensión amplia de las mismas prácticas de las cuales se deriva.

Pero el proyecto de Abreu es también una búsqueda por las posibilidades generativas del código mismo. ASML es un software que dota de visualidad a una argumentación cuya construcción es verbal. Pero no sólo eso, la función oral-lingüística del discurso puesto a examen (en este caso específico, reseñas y artículos de reconocidos críticos del medio) también se transfigura, se convierte en búsqueda sonora. Esta transcodificación del texto lo hace funcionar de pronto como una notación musical. Los significantes sintácticos se convierten así en indicadores de un orden audiovisual que traducen la reiteración

de conceptos y adjetivos en un panorama sonoro en el cual se reconocen las tramas, las obsesiones, las configuraciones significantes desde un orden imprevisto. Pero el ASML no es una herramienta de conocimiento, a pesar de la mejor intención de su autor. Aunque ello no lo demerita en ningún momento. Y es que la creación de un lenguaje de marcaje para construir una analítica del texto no clarifica del todo la ambigüedad sobre la que se construye el sentido a partir de la sofisticación del gusto, pero interpreta estéticamente las recurrencias, traslapa cada dato en inscripción para un orden sonoro, les adjudica a las cifras sintácticas valores musicales que permiten una experiencia concreta de lo incierto. Por ello, lo que ASML sí logra es dual. Por una parte, consigue una mayéutica para un medio: literalmente hace cantar a los textos, abre su código funcional y terminológico en un sentido sorpresivo. Pero además, el proyecto de Abreu consigue la multiplicación de las posibilidades de la experiencia a partir de los elementos textuales que asumen su propia codificación: el sentido que se articula desde la razón se fuga aquí en una especie de desdén por esa búsqueda neurótica por un orden, por un principio visible de articulación momentánea que siempre llega desde una jerarquía en la producción del saber.

## 7.

Muchos son los códigos alternos que acceden a las entradas de una base de datos para configurar lecturas insospechadas, a veces inhóspitas, siempre involuntarias. Estos programas hacen evidentes al menos dos cosas. Por una parte, que no hay un código neutro, la instrucción que se persigue invariablemente está inscrito en una convención valorativa sobre el espacio de intercambios, los estatutos relacionales o las formas instituidas de producción o multiplicación de nuevos sentidos y discursos. Pero también, su implementación comprueba que los códigos pueden abrir significaciones distintas sobre nuestros usos y obsesiones, sobre nuestros encuentros y nuestros augurios. Un código incide de manera lúdica e imprevista para mostrar, desde un punto de vista relegado, lo que almacenamos compulsivamente, para comentar sobre el estatismo de nuestros paradigmas creativos o para reubicar el conjunto ya instituido de algunas de nuestras costumbres en el mundo. Un algoritmo como el que hace posible a El cerebro de Edgardo (el inventor de historias) de Santiago Ortiz (en <http://moebio.com/cerebro/>), muestra al neófito que las narrativas pueden ser ilimitadas desde un conjunto de anécdotas, incluso de frases en resguardo. De manera parecida, el Flickeur de Mario Klingemann (derivado del Voyeur, utilizable desde <http://incubator.quasimondo.com/flash/flickeur.php>) reconfigura una colección disponible y pública de imágenes en un sitio de intercambio social (Flickr.com) para generar ambientes, crónicas posibles, abismos visuales en vigilia. Los códigos de Ortiz y Klingemann seducen desde un núcleo perverso: hacen que un dato cumpla una función distinta de la que se espera de él. Pero se mantienen en el límite en el que lo nuevo es aún creativo y experimental. ¿Podría un código acceder a un conjunto de datos y remodelarlo para siempre? Sin duda. Pero esa reconversión raya en la deconstrucción permanente, y quizá no estamos listos para perder nuestros referentes primarios, nuestros signos base. Los programas que tienen esa capacidad se nombran “virus” y tienen una connotación destructiva. ¿Podríamos sin embargo pensar en un virus silencioso que sin destruir lo que tan afanosamente almacenamos, lo reconfigurara poco a poco, para cambiar sutilmente las formas en que nos relatamos a nosotros mismos, o aquellas en las que construimos las narrativas de lo que conocemos como sociedad? Ciencia ficción: técnicamente posible, pero culturalmente aterrador. La angustia

nos previene también contra ese exceso, sólo porque es hermenéuticamente ininterpretable. La episteme sobre la que se fundamentan estos programas no es capaz de concebirlo. Y este régimen de saber es el marco único sobre el que se construyen los parámetros de enunciación y visibilidad que pueden ser significativos. En todo caso, y a pesar de los problemas valorativos que pueda implicar, el resquicio está abierto, y no tiene aún un signo definido.

## Bibliografía

- Adorno, Theodor W. y Horkheimer, Max, *Dialéctica de la ilustración. Fragmentos filosóficos*. Tr. Juan José Sánchez, Ed. Trotta, Madrid, 2001.
- Aristóteles, "De memoria et reminiscencia", 449b 15. En *Parva Naturalia*, tr. al inglés de J.I.Beare. *The Basic Works of Aristotle*, ed. Richard McKeon, 1970.
- Aristóteles, *Física* tr. Ute Schmidt, UNAM, México, 2005.
- Aristóteles, *Metafísica*, Gredos, Madrid, 1982
- Beigbeder, Frédéric, 13,99 euros, Ed. Anagrama, Madrid, 2005.
- Benjamin, Walter, "Passagen Werk", en *Gesammelte Schriften*, Suhrkamp Verlag, ed. Rolf Tiedemann y Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt, Alemania, 1991.
- Bergson, Henri, *Matière et Mémoire*, PUF, Paris, 1939.
- Calasso, Roberto, *La ruina de Kasch*, tr. Joaquín Jordá, Ed. Anagrama, Barcelona, 2000.
- Casey, Edward, *Remembering, A phenomenological study*, Indiana University Press, Bloomington, 2000.
- Cassin, Barbara, *Googléame, La segunda misión de los Estados Unidos*, tr. Víctor Goldstein, FCE Argentina, 2008.
- Chomsky, Noam, *Aspects of the theory of syntax*. Cambridge, MA: MIT Press, 1965.
- Cramer, Florian, *Words made Flesh*, Piet Zwart Institute, descargable en <http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/research/fcramer/wordsmadeflesh/>
- Culianu, Ioan P., *Eros y magia en el Renacimiento*. Ed. Siruela, Madrid, 1999.
- Derrida, J., *Mal de archivo*, tr. Paco Vidarte, edición digital en *Derrida en Castellano*, <http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/mal+de+archivo.htm>
- Foucault, Michel *La arqueología del saber*, tr. Aurelio Garzón del Camino, ed. Siglo XXI, México 2006.
- Fuller, Mathew, *Behind the Blip: Software as Culture*, Autonomedia, New York, 2003.
- Freud, S., "Más allá del principio del placer", y "El malestar en la cultura", en *Obras Completas*, ed. Biblioteca Nueva, Madrid, 1996.
- Gómez de Silva, Guido, *Diccionario etimológico de la lengua española*, ed. Fondo de Cultura Económica y Colegio de México, México 1995.
- Goodman, Nelson, *Languages of art*, Hackett Publishing Company, Inc. Indianapolis/Cambridge, 1976.
- Halbwachs, Maurice, *La mémoire collective*, PUF, París, 1950.
- Home, Stewart, *The assault on culture, Utopian currents from lettrisme to class war*, AK Press, Stirling, 1991.
- Klein, Robert, *La Forme et l'intelligible (Pensée et symbole á la Renaissance)*, Gallimard, 1970.
- Locke, John, *An essay concerning human understanding (1693)*, Prometheus Books, NY, 1995.
- Manovich, Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, 2001.
- Marx, Karl, *El Capital, Crítica de la economía política*, tr. Wenceslao Roces, FCE, México, 2001.
- Neisser, U; *Psicología cognitiva*, Trillas, México, 1979.
- Paz, Octavio, "Poemas mudos y objetos parlantes: André Breton", y "Arte mágico" en *Los privilegios de la vista*, tomo 6 de las *Obras Completas*, FCE, México, 1993.
- Quintiliano, Marco Fabio, *Institución oratoria*, tr. Ignacio Rodríguez, Pedro Sandier, CONACULTA, México, 1999.
- Ricœur, Paul, *La mémoire, l'histoire, l'oublie*, Éditions du Seuil, París, 2000.
- Scholem, Gershom, *La cábala y su simbolismo*, tr. del alemán de José Antonio Pardo, ed. Siglo XXI, México, 2001.
- Silva-Herzog Márquez, Jesús, "Andar y ver. Diatriba contra powerpoint", en *Reforma*, sección Cultura, 7 marzo 2007.
- Sefer Yetzirah o Libro de la Creación, tr. al inglés de W.Wescott (1887), en <http://www.sacred-texts.com/jud/yezirah.htm>.

Sloterdijk, Peter, *Crítica de la razón cínica*, ed. Siruela, Madrid, 2002.

Tzara, Tristan, "Pour faire une poésie dadaïste", en *Œuvres complètes*, Gallimard, París, 1975.

Tufte, Edward, *Beautiful Evidence*, Graphics Press LLC, 2006.

Yates, Frances A., *El arte de la memoria*, tr. Ignacio Gómez de Liaño, ed. Siruela, Madrid, 2005.

Žižek, Slavoj, *El sublime objeto de la ideología*, ed. Siglo XXI, México, 2001.

Piezas y proyectos en red

Art statement markup language: [www.espaciosinaire.net](http://www.espaciosinaire.net)

Blackle: [www.blackle.com](http://www.blackle.com)

Cerebro de Edgardo: [moebio.com/cerebro/](http://moebio.com/cerebro/)

Flickeur: [incubator.quasimondo.com/flash/flickeur.php](http://incubator.quasimondo.com/flash/flickeur.php)

Google will eat itself: [www.gwei.org](http://www.gwei.org)

POEtic: [www.poetictissue.org](http://www.poetictissue.org)

Shiftspace: [www.shiftspace.org](http://www.shiftspace.org)

Shmoogle: [www.shmoogle.org](http://www.shmoogle.org)

Web Stalker: [bak.spc.org/iod/iod4Winupdates.html](http://bak.spc.org/iod/iod4Winupdates.html)

## Índice

Introducción .....	3
I. De la memoria al meta-archivo Para una memoria maquina como prótesis.....	5
II. La traslación del código El código como acceso y delimitación del meta-archivo.....	12
III. El código como energía La fantasmagoría y el sustrato del deseo Con una breve referencia a ciertas prácticas de activación política.....	22
Bibliografía.....	30

## Créditos

Benjamín Juárez Echenique  
Dirección General del Centro Nacional de las Artes

Cuauhtémoc Sentíes Rascón  
Subdirección de Talleres

Omar Sánchez Arreguín  
Subdirección académica

Xóchitl Córdova  
Subdirección de proyectos de videoarte

Liliana Quintero  
Taller de investigación y documentación

Amanda Lemus Cano  
Taller de Experimentación en Diseño

Daniela Carrilo Rivera  
Diseño Editorial



### Atribución 2.5 México

#### Eres libre de:

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- Hacer cosas derivadas.

#### Bajo las condiciones siguientes:

**Atribución.** Debes reconocer la autoría de la obra en los términos especificados por el propio autor o licenciante

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

#### Advertencia.

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocida por la ley no se ven afectados por lo anterior.

\*Proyecto realizado a través del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.