

¿TEORÍA O TECNOCIENCIA? **Rosa Martínez (Universidad de Zaragoza)**

1. Definición de conceptos y delimitación del problema

Soy consciente de que plantear una comunicación en un congreso de filosofía política, desde su mismo título, como una disyuntiva entre la actividad filosófica, la Teoría, y la dimensión más relevante hoy por hoy de la praxis científica, cultural y económica de los países desarrollados, la llamada Tecnociencia, es cuando menos un poco radical y bastante arriesgado. Pido disculpas por ello de antemano. En cualquier caso y precisamente por la radicalidad con la que se plantea esta disyuntiva, me gustaría comenzar realizando algunas puntualizaciones acerca de cómo se entienden desde esta comunicación ambos conceptos.

Comencemos por el concepto de “Teoría”. Entiendo que la “teoría” es -o debería ser- una actividad de pensamiento crítico que puede ser ejercida desde cualquier ámbito cultural (la filosofía, la ciencia, el arte y la literatura) y que debería mantener una distancia con toda clase de poder económico o político, público o privado que pretenda una deriva pragmática del pensamiento con fines de legitimación o apología del estado actual de las democracias liberales y de la economía neoliberal. Dicho en palabras de Foucault y, en primer lugar, en esta comunicación se defenderá que «la théorie par nature est contre le pouvoir» (Foucault, 1994: 1177) En segundo lugar, en esta comunicación se hará nuestro también el concepto decididamente político de teoría deleuziano, como máquina de guerra contra las totalizaciones del poder. En tercer lugar, la teoría no expresa, no aplica, ni mucho menos legitima una práctica, sino que ella misma es una práctica. (Foucault, 1994: 1176). Una práctica que, sin embargo, trataría de evitar aquella deriva ya mencionada, hacia el pragmatismo político. La dualidad que quisiera plantear aquí tiene su anclaje, nuevamente en el pensamiento de Foucault, en concreto en los dos conceptos de crítica que Foucault, en sus análisis del concepto de Ilustración Kantiano, consiguió identificar –como contrapuestos- y que determinarían las dos vertientes modernas de la actividad teórica –ahora en sentido amplio-: una de ellas relacionada con lo que en esta comunicación se entiende como indeseable para el pensamiento, esto es, la limitación del pensamiento –su moderación también- en función del poder, y la otra asociada con la crítica y con el impulso emancipativo de la Ilustración. Esta doble cara de Kant, según Foucault, constituiría el punto de arranque de dos modos contrarios de comprender la actividad filosófica: en primer lugar, una

línea que conduciría desde la Analítica de la verdad kantiana (Foucault, 2003 :68-69) y la Filosofía analítica posterior, hasta el pragmatismo y que aquí me atrevo a extender hasta las teorías que legitiman el estado de la tecnociencia asociado a la cultura global y a la economía neoliberal y, en segundo lugar, la que él mismo y Deleuze llamaban teoría o crítica. Así, a esa “Analítica de la verdad” que partiría del interés kantiano sobre las condiciones de posibilidad y los límites del conocimiento (Foucault, 2003 :12-13) y que conduciría al retroceso del coraje de la verdad, a favor del “obedece” de la gubernamentalización de la sociedad, a esa falsa autonomía ilustrada que terminaría poniendo límites al conocimiento y a la experiencia, Foucault opondría una “Ontología del presente” que partiría del segundo sentido de crítica kantiano y que, lejos de terminar en un “Obedece”, conduciría a lo que será el sentido de la Aufklärung en Kant: el “sapere aude”, que Foucault traduce como “el coraje de la verdad”. Aquí se procede de forma contraria: se parte del coraje de la verdad y se termina poniendo límites, no al conocimiento, sino al poder. Esta línea de la “crítica” traduciría por tanto, las aspiraciones emancipativas derivadas de la Ilustración que podrían traducirse hoy, cuando menos, como un ejercicio de resistencia. En este sentido, la crítica se pregunta por las condiciones de posibilidad, no del conocimiento –siguiendo las querencias del poder-, sino de la experiencia –frente al poder-.

Situarnos en esta Crítica (que incluiría según las definiciones del propio Foucault, de Blanchot, de Barthes, no sólo a la filosofía sino al arte, la literatura, la escritura..), en esta Ontología del presente, implica, por otra parte, la sospecha sobre aquellos planteamientos pragmáticos que, como ocurre en Rorty, sitúan la filosofía, implícita o explícitamente, en el obedece, en el límite de un “nosotros” liberal que no permitiría tomar en serio, ni dialogar en absoluto, con posturas reacias a aceptar ese modelo político y económico como el único compatible con la democracia:

«La primera [cuestión] es la de si, en algún sentido, la democracia liberal necesita justificación filosófica alguna. Quienes comparten el pragmatismo de Dewey dirán que, aunque puede necesitar una articulación filosófica, no necesita un respaldo filosófico. Según ésta concepción, el filósofo de la democracia liberal [...] primero pone la política y luego crea una filosofía adaptada a ella (Rorty, 1996: 243)

Y no lo aceptaremos porque no es un “nosotros” crítico e integrador, sino excluyente y pragmático, que cierra el campo de la posibilidad, del coraje de la verdad, a favor de un planteamiento político al que el conocimiento debe amoldarse: es decir sería la teoría, si se quiere, pero poniendo límites al conocimiento para dejar paso al “obedece”. En esta comunicación sólo se considerará teoría a la crítica en el segundo sentido: aquella que

limita el poder. En ese sentido, decía Foucault, que él no era filósofo, sino apenas crítico.

Por lo que respecta a la Tecnociencia cabría preguntarse si esa crítica en el primer sentido, la del obedece, pasaría por el trinomio ciencia tecnología y sociedad, y de ser así, si realmente podría límites y hasta qué punto, al conocimiento y a la experiencia. Dicho de otra forma: ¿Tiene que ver el progreso de la tecnociencia con el poder y el retroceso paralelo del coraje de la verdad?.

Comencemos por la definición misma de Tecnociencia. Se entiende por Tecnociencia

un sistema de acciones regladas, informacionales y vinculadas con la ciencia, la ingeniería, la política, la empresa, los ejércitos, etc. Dichas acciones son llevadas a cabo por agentes con ayuda de instrumentos y están intencionalmente orientados a la transformación de otros sistemas con el fin de conseguir resultados valiosos evitando consecuencias y riesgos desfavorables.¹

Esta definición no desprovista de optimismo en cuanto a los resultados de su acción, no incluye algunos de los rasgos centrales de la tecnociencia, como que se alimenta de la financiación privada fundamentalmente y de investigaciones complementarias financiadas, a su vez, por intereses privados unidos al mercado en un porcentaje muy elevado y a la empresa privada, especialmente a las grandes multinacionales de la comunicación y de la información y a la empresa militar, donde se encuentran más incentivos, parece ser, a la hora de aplicar la investigación, que en encontrar la vía de que los llamados *Objetivos del milenio*, proclamados por la ONU -erradicación del hambre, de la pobreza y de la desigualdad en el mundo-, se cumplan.

2-Tecnociencia y Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC): el control de la representación de la realidad.

Dado el poder creciente de las llamadas TIC y de los medios de información y comunicación asociados y financiados generosamente por los popes de la economía neoliberal, cabe preguntarse, al menos, si la teoría en sentido crítico tiene cabida en esta cultura globalizada que sigue la marcha de la economía neoliberal, una marcha que se nos hace cada vez más invisible. Las tecnologías y las grandes multinacionales de la información y la comunicación, aliadas a un sector político concreto, y unidas en su totalidad al modelo político-económico vigente en Norteamérica, se alían en la cruzada mercantil por una globalización cultural silenciosa, que dominada y regida por una misma representación del mundo, parece expulsar del sistema de representación y, por

¹ Definición extraída de Javier Echevarria, *La Revolución tecnocientífica*, 2003.

tanto de la inteligibilidad social y de la racionalidad política, a aquellas otras representaciones que provocan su cuestionamiento ético y político radical. En el curso ininterrumpido de estas formas de expulsión de la teoría, las “democracias” liberales, desde Norteamérica parecen, desde hace décadas, solucionar el problema de combinar un estado totalitario e imperialista con las proclamas sociales heredadas del discurso ilustrado, mediante la creación de una realidad virtual que substituye –absorbiéndolo- el viejo concepto de representación y que se nutre de la investigación y el progreso de las tecnologías de la información y de la comunicación. Este universo, mediatizado por lo audiovisual, ha encontrado en las técnicas digitales su panacea, no sólo porque extienden las posibilidades a la hora de maquillar, borrar o manipular la realidad, algo que no es nuevo y que siempre ha ido de la mano de las estrategias de manipulación de la opinión pública mediante los medios de comunicación; no sólo porque pueden generarse imágenes desde el ordenador sin referente real; no sólo porque la ilusión que puede generarse desde los medios de comunicación y de información con la actual tecnología informática es infinitamente mayor a la que hasta ahora podía generarse con el cine y la televisión, sino porque además es fácil, desde allí, hacer invisibles las manos que dirigen y controlan su marcha, como se comprueba en la cada vez más extendida hipótesis del fatalismo y determinismo tecnológicos que ayudaría a generar en el ciudadano la impresión, absolutamente falsa, de que este desarrollo es imparable y no está dirigido por ningún poder, que la tecnología tienen su propia evolución natural, su propia selección natural, independiente de la dirección humana:

La tecnología –todos y cada uno de sus artefactos- no actúan *per se*, existen intereses que se manifiestan en recursos y financiamiento para darle expresión y sentido, es la contraposición de intereses entre actores sociales la que puede explicar por qué determinada cantidad de recursos se destina a armamento y no al desarrollo de medicamentos». (Jijena Infante, 2002:7).

¿Podemos decir, parafraseando el dicho de Deleuze sobre la verdad que “cada sociedad” tiene la tecnología “que merece”? ¿Estamos lo suficientemente informados sobre quién y con qué fines controla la marcha de las TIC?²

² Eduard Aibar Puentes, *Fatalismo y tecnología: ¿es autónomo el desarrollo tecnológico?*, p. 7, junio 2001. Ver el documento completo en : <http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/0107026/aibar.html>

⁵ No entraremos aquí en los debates posteriores acerca de las intertextualidades, híbridos, fusiones y desfundamentación de las barreras entre cine documental y cine de ficción. Para un estudio detallado de este tema central en el cine de las últimas décadas y su unión con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, remito al excelente trabajo de Jordi Sánchez Navarro “ (Re)construcción y (re)presentación. Mentira hiperconsciente y falso documental” (Torreiro y Cerdán, 2005: 85-107). Por otra parte, la aparición de un género de no ficción en el cine parece un hecho evidente si observamos el impulso naturalista inicial del cine

Epistemológica y estéticamente la crisis de la representación realista y naturalista es un hecho desde finales del siglo XIX. Mientras desde Marx y Benjamín se alerta de la conversión del arte en mercancía, Adorno, iba más allá, conectando la exigencia naturalista y de verosimilitud de las técnicas culturales con la constitución de un lenguaje codificado con fines industriales y nacionales (1988:165-212). Sabemos ya que la idea de que se ha generado a nuestro alrededor una pantalla ideológica que representa falazmente la realidad, no es nueva. Los medios de comunicación de masas, primero el cine y luego la televisión, han sido casi desde sus inicios los medios ideales para que una cierta forma de la falacia naturalista aplicada a la representación del mundo, actuara sobre nuestra concepción de la realidad. Las posibilidades, sin embargo, se han multiplicado en las últimas décadas con la tecnología digital e Internet, que consiguen extender el grado de la manipulación representativa así, como permiten que tenga un alcance global.

El universo de lo audiovisual (la televisión, la publicidad, la radio, el mercado videográfico, Internet y la industria multimedia), pertenece a un mismo mercado donde cada manifestación particular pierde su especificidad y parecen formar una única rama no sólo de la industria, sino de la cultura. Cultura que hemos llamado desde el comienzo tecnocientífica. Así, si ponemos el ejemplo del cine, los grandes estudios de la industria cinematográfica fueron absorbidos por las grandes multinacionales de la información y la comunicación en los años 80, empresas ajenas al mundo del cine y a las que tanto daba invertir su capital en un anuncio de coca-cola que en un film de arte. Estas empresas relacionadas con partidos en el poder y en contacto con las empresas de la tecnología audiovisual y con las distribuidoras terminaron controlando y monopolizado el mercado de lo audiovisual. (Ruiz, 2005: 92) Actualmente las mismas multinacionales han impuesto la tecnología digital como un imperativo para las televisiones, y salas de exhibición cinematográfica, tecnología que, sin la ayuda de esas mismas multinacionales, no se podría costear. Lo verdaderamente grave de esta conexión entre las TIC y las grandes multinacionales de la información y la comunicación es que, por una parte, la nueva tecnología permite la manipulación de la imagen registrada en los procesos de postproducción con el ordenador, llegando a recrear escenarios de forma virtual, borrando partes de una imagen, maquillando la imagen de diversos modos y experimentando con la recreación del mundo mediante imágenes sintéticas, algo que

hasta ahora sólo ha dado buenos resultados en el cine de animación pero que se pretende aplicar a la realidad humana (Lara, 2005: 195-257) y, por otra, lo sospechoso es que, siendo así, sin embargo, la aspiración naturalista en el tratamiento de la imagen y de la información se mantiene intacta. ¿Estamos ante un engaño con fines político-económicos?

3- ¿Mediatez o Inmediatez? La cuestión del simulacro.

La constante reflexión de los pensadores antihumanistas sobre la representación y de alguno de ellos –Deleuze, Blanchot, Barthes- sobre esa autonomía de la imagen frente al objeto referido, llamada simulacro, ha conducido a que circule por los medios académicos y de divulgación, cada vez más insistentemente, la idea -completamente falsa- de que la realidad virtual generada por los TIC cumple todas las esperanzas antihumanistas de la filosofía postestructuralista. Esta idea contribuiría a desprestigiar política y críticamente a pensadores como los ya citados Deleuze y Foucault, haciendo de ellos según se quiere los apólogos póstumos de un cultura del simulacro, del mismo modo que, en su día, se hiciera de Nietzsche el apólogo -también póstumo- del nazismo. Eliminada ya, casi por completo, la segunda de las falsedades cabe introducir aquí una defensa de estos pensadores que, ni legitimaron el liberalismo por hablar del capitalismo (Deleuze) o de la política neoliberal (Foucault), ni veían en los cyborgs, el fin del ser humano. Más bien, se trataba de devolver al simulacro su condición legítima de realidad y eliminar con una nueva navaja okhamiana la realidad inexistente, del lado del referente platonizante. Se trataba de invertir el platonismo y acabar con la dialéctica del modelo/copia y de tomar por real o primigenio, la experiencia inmediata, en lugar de la experiencia mediatizada por la abstracción y, en el peor de los casos por la falacia naturalista. Pues bien, nos encontramos hoy, al contrario de aquella opinión tan divulgada, con la pesadilla de estos pensadores: un mundo virtual y una experiencia mediatizada por el poder.

El ejemplo del cine nos ha conducido a una reflexión más amplia acerca de la ilusión representativa. Si nos centramos ahora en la naturaleza de las llamadas realidades virtuales, cuyas investigaciones y financiamiento pertenecen al capital privado, en aras de que la ilusión comunitaria de realidad que llamamos ya hoy Realidad Virtual se amplíe, podríamos acuñar el término, un poco en broma, de *realismo digital/ virtual*³, para referirnos a su lógica interna que dictaría más o menos lo siguiente: es mejor <<una

³ Quizás sería mejor decir: “Hiperrealismo virtual”.

simulación correcta y bien percibida» que «la presencia del original con un instrumento perceptivo deficiente» (Gómez Pin, 2006: 91). Como vemos se trata de un axioma, cuando menos afín, al idealismo platónico.

Según Víctor Gómez Pin en su sugerente ensayo *Entre lobos y autómatas. La causa del hombre*, se trataría de un nuevo naturalismo, cuyos defensores, miembros del mercado, aplicarían la lógica neoliberal a la creación de cultura mediante los principales medios de comunicación, en especial, Internet. Para ello –seguimos con la teoría de Gómez Pin- estos “mecenas” trabajarían desde hace décadas en ampliar los límites de la ilusión representativa, en aras de generar en el receptor una mayor sensación de realidad⁴. Así, las TIC y, en especial, la red de Internet contarían con una “filosofía implícita”:

La buena adecuación a los rasgos de la simulación excelente (es decir, integrada por representación de todos los atributos sensibles) nos depararía, de hecho, un equivalente de la cosa misma, tal es la «Filosofía implícita» en dichos entusiastas.(Gómez Pin, 2006: 92)

Por otra parte, -y aquí nos desmarcamos de Gómez Pin- ese *realismo digital/virtual* estaría relacionado, según la opinión común, con una especie de post-humanismo filosófico cuyo axioma central abogaría por la disolución de la identidad y corporalidad del ser humano, algo que se haría realidad con las nuevas tecnologías digitales e Internet ya que «el ser humano puede ser digitalizado y flotar en la red de internautas como un ser anónimo y sin sustancia propia fuera de las señales del ordenador».

Por supuesto, esta realidad virtual está lejos de la filosofía antihumanista. El hecho incomprensible de que se asocie una y otra es para mí un misterio que, en cualquier caso, enlazaría con dos hechos bien sospechosos: en primer lugar, con la política de ignorancia o derribo que se ha aplicado siempre a estos pensadores -políticamente incorrectos- en tiempos conservadores; en segundo lugar y, mucho más concluyente, porque se trata de nublar la ideología en sentido amplio que esconde este *realismo*

⁴ Extensión de la experiencia sensorial en las tecnologías multimedia, especialmente Internet que comenzó, según Víctor Gómez Pin, en 1982 cuando Perraud y Rodd proyectó la llamada “nariz electrónica” y cuya investigación asociada a la práctica de estrategias publicitarias que aúnen experiencias perceptivas y conexión a Internet llevó en Francia a desarrollar el proyecto *Exhalia* conducido por la iniciativa privada, por el mercado de la perfumería primero y luego del vino y, en España, existen diversos proyectos de información e investigación más modestos que reciben la financiación privada de Freixenet, marca que sponsoriza una página de divulgación en español sobre estas investigaciones acerca de la extensión de la experiencia sensorial en Internet. Sin embargo el olfato no parece que sea ni el único de los sentidos que se integran en la experiencia virtual de Internet, ni el más neutro: «No es de extrañar la focalización en el olfato por parte de los que buscan un ERSATZ virtual de la percepción sensible, pues es bien sabido que las sensaciones olfativas determinan hasta la deformación a todas las demás, llegando a generar fobias o filias que afectan a la totalidad del objeto... Señalemos que el interés por los sentidos digitalizados o, con mayor generalidad, virtuales no han hecho más que encender la reflexión sobre las condiciones generales del hecho perceptivo» (Gómez Pin, 2006:94)

virtual, comenzando por el hecho de que es un realismo o un naturalismo encubierto y forjado como una ideología de poder. Es decir, que el *realismo virtual* defiende implícitamente, lo que los autores antihumanistas y post-estructuralistas siempre tuvieron como su caballo de combate. Pongamos algunos ejemplos de manera más sistemática:

1-Deleuze se opuso firmemente, en su empeño por subvertir el platonismo, empeño nietzscheano, por otra parte, a la dialéctica platónica del original y la copia –el simulacro- El *realismo virtual*, a pesar de afirmar el imperio del simulacro lo hace manteniendo dicha dialéctica. (véase el axioma central del *realismo virtual*) En *Diferencia y repetición*⁵, Deleuze, define el simulacro del siguiente modo:

Todo se ha convertido en simulacro. Pues por simulacro no debemos entender una simple imitación, sino más bien el acto por el cual la idea misma de un modelo o de una posición privilegiada resulta cuestionada, invertido. El simulacro es la instancia que comprende una diferencia en sí, como (al menos) dos series divergentes sobre las cuales juega, una vez abolida toda semejanza, sin que pueda entonces indicarse la existencia de un original ni de una copia. Es en esta dirección por donde hace falta buscar las condiciones, no ya de la experiencia posible, sino de la experiencia real. (Deleuze, 1968: 136)

Para el antihumanismo sólo existiría lo artificial siguiendo, en el fondo la línea kantiana de que el ser humano no puede acceder a la intuición intelectual que le daría acceso a la “cosa en sí”. El *realismo virtual* mantiene dicha dialéctica sólo que quieren generar en el espectador-ciudadano una ilusión de realidad, de naturalidad, que arranca de los ejemplos del cine y la televisión pero que pretenden ir aún más lejos, incorporando más sentidos en la experiencia perceptiva de esas realidades virtuales. La búsqueda incesante por ampliar la experiencia sensorial individual mediante las tecnologías de la comunicación y la información trataría de superar la limitación esencial de estos medios: la bidimensionalidad frente a las tres dimensiones de la experiencia inmediata. Para ello se ven conducidos por lo que hemos llamado ya la “falacia naturalista” impresa en la alegoría de la caverna: la reducción de nuestra concepción de la realidad a dos sentidos, la vista y el oído, aquellos que desde el principio se asocian con las ideas y el conocimiento. La realidad virtual, generada por las nuevas tecnologías digitales parece dedicar muchos recursos e investigaciones para conseguir paliar, en la medida de lo posible, esta limitación, por ejemplo, con la ya citada extensión de la experiencia perceptiva, haciendo así más rica la experiencia sensorial pero, añadiendo un peligro: la alegoría del prisionero cada vez se parece más a una realidad. Las posibilidades de control y manipulación de las acciones y pensamientos, -objeto de análisis de otros

pensadores antihumanistas, como Foucault- de los ciudadanos, la manipulación también de su experiencia vital y su relación con los otros –y con lo otro-se amplían también con las posibilidades que brinda Internet para la mediación electrónica de la experiencia sensorial mediata e inmediata. Control que dificultaría la puesta en marcha de aquellas posibilidades democráticas que todavía algunos ven en la participación de la sociedad civil en el espacio público a través de la repercusión o la presencia de sus disensos mediante los medios de comunicación y de la información.

El Antihumanismo, en suma, sólo rechaza la dialéctica sin más: todo es artificial. Lo natural es lo ideal.

2- La idea aristotélica, impresa en todos los naturalismos y realismos, de que las cosas tienen una relación de similitud con la realidad representada. Esto es lo que más diferencia a los forofos racionalistas virtuales del antihumanismo filosófico y, especialmente, de la línea antihumanista de la filosofía contemporánea reciente: Deleuze, por ejemplo, que su defensa de los simulacros pretendía acabar con el idealismo platonizante. Lo mismo ocurre con Blanchot que, cuando determinaba que la imagen está antes del objeto, se refería a una relación de temporalidad, es decir, es más inmediata la imagen que la cosa, sencillamente, porque la cosa es idea, abstracción y por consiguiente mediatez (Blanchot,1992:27). La representación naturalista y la falacia que conlleva se halla siempre inserta en la dialéctica copia original y la relación de similitud que perpetúa, conduce a mantener la idea de verdad como adecuación, la fábula de la representación centrada en la presencia y en Ego.

Por lo tanto, el naturalismo inserto en dicho *realismo digital virtual* dicta que una simulación de la realidad si es perfectamente percibida es preferible a la realidad limitada -y triste, podríamos decir (la ideología de Matrix)-. El antihumanismo, al contrario de lo que dice Víctor Gómez Pin, no sigue, ni apoya ese otro tipo de simulacro que mantiene la metafísica de la presencia y el idealismo platonizante. Para ellos la Realidad no existe, se denuncia como una falsificación, como la falsificación de todo Idealismo, la falacia naturalista: dar a experiencias ideales, fabricadas conceptualmente, mediatizadas y controladas por el poder, el estatuto de naturales. Para Víctor Gómez Pin la percepción sensorial directa llegará a unirse, gracias a esas tecnologías aplicadas a Internet, con la percepción sensorial mediatizada, borrándose así la barrera entre lo natural y lo artificial, pero para conseguir naturalizar la representación mediatizada del mundo.

4- ¿Manos invisibles? Conclusiones

Las consecuencias más evidentes de esta naturalización de lo virtual pueden resumirse en dos ideas generales, a saber: en la fabricación de una realidad virtual, en primer lugar, se pierde la inmediatez de la experiencia individual y, en segundo lugar, las representaciones pueden ser fabricadas con diversos fines pero, en general, contribuyen a generar una experiencia mediata normalizada institucionalmente según un patrón que se pretende hace universal y global, siguiendo la corriente de la falacia naturalista. La confusión entre el imperio del simulacro y las proclamas antihumanistas procede fundamentalmente, como acabamos de ver, de que el funcionamiento de esta recreación globalizada del mundo mediante los medios de la comunicación y de la información, se ha llevado a cabo absorbiendo en parte la idea postestructuralista de la falta de referente de la imagen y puede parecer –al que no ha profundizado lo suficiente en la filosofía antihumanista- que la llamada “muerte del hombre”, es un ideal que refleja la actual constitución de los medios citados sin percatarse de que la unidad del sujeto, el ego, era el ídolo que caía en esta línea post-nietzscheana del pensamiento, mientras que en el que hemos llamado aquí *realismo virtual*, no sólo se mantenía sino que parecía fortalecer su función falsificadora y de mediatización de la realidad.

Ya hemos visto como la tecnología digital y sus procesos de postproducción (tratamiento digital de la imagen por ordenador) toman su legitimación teórica en la crítica “post-estructuralista” al referente de la imagen. Sin embargo, veíamos como -al contrario de lo que ocurría en el antihumanismo- en el mundo de lo audiovisual, la imagen que se fabrica sigue los dictados de la representación clásica, creando en el espectador una perfecta ilusión de realidad. Es decir, a las técnicas de reproducción de la imagen, que según Benjamín formaban parte de un proceso de emancipación de la imagen, y de una pérdida de su valor expresivo -del aura-, a favor de la conversión de la obra en mercancía o fetiche, parecen venir a sumarse hoy, las técnicas de conversión del mundo audiovisual al mercado de la representación ideológica del mundo, ya entrevista por el propio Benjamín (1936: 10-11).

El artista y el pensador crítico, se vuelven problemáticos para aquellos que manejan los hilos invisibles del mercado ¿Estamos ante una nueva Ilustración convertida en

ideología del poder? ¿Es el mercado neoliberal esa gigantesca mano invisible que parece afectar a nuestra experiencia cotidiana de realidad?:

Se trata de multiplicar el modelo económico de la oferta y la demanda, el modelo innovación-coste-provecho para hacer de ello un modelo de relaciones sociales, un modelo de la existencia misma, una forma de relación del individuo consigo mismo, con el tiempo, con su entorno, con el futuro, con la familia. (Foucault, 2004: 247).

Dada la situación puede que la conclusión de Aumont acerca de la muerte, ya no del cine, sino de la teoría en general, no sea tan apocalíptica como parece:

Cabe la posibilidad de que la teoría como el arte, fuera un fenómeno propio del siglo XX. ¿Qué hacer con la teoría en el siglo de la comunicación y la información? (Aumont, 2002: 187)

Pregunta que os transmito sin más a todos vosotros.

BIBLIOGRAFÍA

ADORNO, Theodor: (1988) "La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas". Incluido en : *Dialéctica del Iluminismo*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 1988.

AIBAR PUENTES, Eduardo: (2001) "Fatalismo y tecnología: ¿es autónomo el desarrollo tecnológico?", junio 2001, <http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/0107026/aibar.html>

AUMONT, Jacques: (2002) *Las teorías del cine*. Traducción de Carles Roche, Barcelona, Paidós, 2004.

BLANCHOT, Maurice: (1992) *El espacio literario*, tr. Vicky Palant y Jorge Jinkis. Barcelona, Paidós, 1992.

BENJAMIN, Walter:(1936) "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" Incluido en: *Discursos Interrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1973. [Traducción de Jesús Aguirre].

BRESCHAND, Jean:(2002) *El documental. La otra cara del cine. Cahiers du Cinéma*, de la traducción de Carles Roche, Barcelona, Paidós, "Los pequeños cuadernos de Cahiers du Cinéma", 2004.

COLLI, Giorgio: (1969) *Filosofía de la expresión*. De la traducción de Miguel Morey, Madrid, Siruela, 1996.

DELEUZE, Gilles: (1968) *Diferencia y repetición*, tr., Alberto Cardín, Madrid, Júcar, 1968.

ECHEVARRÍA, Javier (2003) *La Revolución tecnocientífica*, FCE, 2003.

FOUCAULT, Michel:

-(1994) *Dits et écrits, I*, (1954-1975)

-(2003) *Sobre la Ilustración*, Madrid, Tecnos, 2003.

-(2004) *Naissance de la biopolitique*, Gallimard, París, 2004.

GÓMEZ PIN, Victor : (2006), *Entre lobos y autómatas. La causa del hombre*, Espasa Calpe, Madrid, 2006.

HEIDEGGER, Martin: (1995) *Caminos del bosque*, Madrid, Alianza.

JIJENA INFANTE, Roberto: (2002) "Noble y Winner. ¿Elección social o determinismo tecnológico?", noviembre 2002. ([http://weblogs.udp.cl/rjijena/archivos/\(242\)Noble_y_Winner.pdf](http://weblogs.udp.cl/rjijena/archivos/(242)Noble_y_Winner.pdf))

LARA, Antonio: (2005) *El cine ha muerto. Larga vida al cine*. Madrid, T68 Editores.

RUIZ GIMÉNEZ, Antonio Gabriel: (2005) *El cine ¿muerte o transfiguración?*, Sevilla, Comunicación social ediciones y comunicaciones.

RORTY, Richard: (1996), *Contingencia, ironía y solidaridad*, Paidós, Barcelona, 1996.

TORREIRO, C. Y CERDÁN, J. (eds): (2005) *Documental y vanguardia*, Madrid, Cátedra.

WINNER, Langdon: (1983) "Do Artifacts Have Politics?" Incluido en: D. Mackenzie et al (eds.), *The Social Shaping of Technology*, Philadelphia, Open University Press, 1985.