



EL TERCER LABERINTO

MÁSCARAS DE DEBILIDAD Y FUERZA EN LOS MODOS DISCURSIVOS DE SIMULACIÓN Y SIMULACRO

Por :

Andrés Reina Gutiérrez

Profesor auxiliar Departamento de Diseño
Facultad de Artes Integradas de la Universidad del Valle
Estudiante de Maestría en Filosofía
Facultad de Humanidades de la Universidad del Valle
salomonreina@gmail.com

Resumen:

Los modos discursivos de simulación y simulacro son formas de representación propios del diseño de objetos y del diseño de experiencias, cuya complejidad puede estudiarse, desde la perspectiva de la función o el uso. En este artículo se revisan los criterios de funcionalidad, con base en el discurso representacional que se lleva a cabo según las dinámicas de simulación (cuando emula condiciones de realidad) o de simulacro (cuando se rearticulan instancias de lo verdadero en formas narrativas y simbólicas). El estudio de su discurso se hace aquí bajo una mirada hermenéutica débil, basado en el riguroso análisis que hace Umberto Eco, de la misma manera, sobre dos modelos de representación del lenguaje: el diccionario y la enciclopedia. El pensamiento débil, noción acuñada por Gianni Vattimo, hace referencia a la otredad, a la alteridad, la postura o la concepción de un camino que no se impone bajo las discursividades de turno, ni se opone frontalmente al pensamiento fuerte, legítimo y paradigmático.

A continuación se propone, por lo tanto, relacionar las categorías de estos dos modelos con la simulación y el simulacro de los sistemas objetuales, teniendo en cuenta que la simulación tiende por sus propiedades a tornarse en pensamiento fuerte y el simulacro en pensamiento débil. La simulación es equiparable, entonces, con el diccionario y el simulacro con la enciclopedia. Sin embargo, más adelante se expondrán dos variantes que permitirán abrir el espectro hacia lo que denomino máscaras, que procuran determinar el estatus de fuerza o debilidad de un sistema y las posibles subversiones que puedan hallarse.

Palabras clave:

Pensamiento débil, alteridad y red, simulación y simulacro, máscaras de fuerza y debilidad.

Introducción

En su participación con *El antiporfirio*, en la colección de ensayos titulada *El pensamiento débil*¹, editada por Gianni Vattimo y Pier Aldo Rovatti, Umberto Eco argumenta que la enciclopedia, de función laberíntica rizomática², es un sistema de modelado del lenguaje de carácter débil, por sus propiedades de localidad y valoración contextual, y también ha presentado la idea de que el diccionario, a pesar de la extrema fuerza que produce su carácter definitorio, no es tan fuerte como parece. A partir de estas condiciones, considero que se puede establecer, respectivamente, la misma relación con el discurso³ de los sistemas visuales de simulacro y simulación. La debilidad de la enciclopedia es equiparable con los sistemas de simulacro, como, por ejemplo, las estrategias de narración y simbolización de objetos “tooltoy”⁴, constituyéndose en eficaces posibilitadores de la imaginación humana (de índole cualitativa-asociativa, no lineal), y la fuerza del diccionario con los sistemas de simulación, como la realidad virtual computacional, presentando, de modo semejante, afortunadas debilidades, a pesar de su propiedad cuantitativa-lineal de estos sistemas.



La debilidad en el pensamiento débil

A propósito de *El antiporfirio*, Eco realiza una importante aclaración 24 años después en *El pensamiento débil* y los límites de la interpretación: “(...) en mi contribución (*L’antiporfirio*) oponía las posiciones (digamos) del fuerte pensamiento débil (por ejemplo, la línea hermenéutica de Nietzsche-Heidegger) a la filosofía peirciana de la conjetura y el fabilismo. Sin embargo, ciertos lectores (en general, aquellos que no leen los libros sino sólo sus títulos) tomaron la antología de Vattimo-Rovatti como un manifiesto, y me di cuenta más tarde de que definitivamente me habían puesto en la lista de los teóricos del pensamiento débil”.

Eco planteaba en *El antiporfirio* el carácter débil, en el sentido de Vattimo, de la enciclopedia, como modelo representacional del lenguaje, contrario al del diccionario⁵: “El pensamiento de laberinto, y el de la enciclopedia, es débil en cuanto se compone de conjeturas y atiende al contexto; pero es razonable, pues consiente un control intersubjetivo, y no desemboca ni en la renuncia ni en el solipsismo. Es razonable porque no aspira a la glogalidad; es débil como débil es el luchador oriental, que hace suyo el ímpetu del adversario y parece ceder a él, para después encontrar, en la situación que el otro ha creado, los modos (siempre sólo probables) de responder victoriosamente. El luchador oriental no tiene una regla establecida de antemano; posee matrices de conjeturas que le sirven para regular, de

forma provisional, cualquier evento que proceda del exterior. Y goza también de la capacidad de transformarlo en una propia propuesta resolutoria. Es “débil” frente a quien cree que la lucha depende de un diccionario fuerte. Es fuerte y vence, en ocasiones, porque se contenta con ser razonable”.

Umberto Eco explica, con la metáfora del luchador oriental, cómo el pensamiento débil encuentra su fortaleza en el aprovechamiento de la fuerza de su oponente. Yo le agregaría un elemento: la máscara. Este guerrero es fuerte, pero aparenta ser débil... y eso incrementa su fuerza, por lo tanto, la metáfora de Eco no es del todo equivalente a lo que Vattimo se refiere como pensamiento débil; pues no se configura retóricamente la debilidad, sino la apariencia de debilidad. De la misma manera, se podría decir que quien aparenta ser fuerte, sin serlo, no se hace fuerte sólo por aparentarlo. Clásico ejemplo de lo contrario al luchador oriental es el “macancán” que ostenta altura, musculatura y agresividad, y, sin embargo, es inepto e ineficaz. No es el caso, por supuesto, del modelo sistemático del lenguaje representado en el diccionario, que aparenta ser más fuerte de lo que es, pero no es débil. Digamos que tiende a debilitarse en la medida en que no logra ser tan determinado, como lo expone Eco en su excelente antítesis del árbol de Porfirio. El modelo sólo pierde fuerza en la medida en que el nuevo árbol logra ser más flexible.

Dentro de este marco al que Umberto Eco se afilia cuando exalta del luchador oriental que “no tiene una regla establecida de antemano; posee matrices de conjeturas que le sirven para regular, de forma provisional, cualquier evento que proceda del exterior”, podemos concluir que una característica fundamental en el pensamiento fuerte es la conformación de reglas rigurosas, que no permiten las consideraciones contextuales y particulares. Otra propiedad fundamental del pensamiento fuerte es el estatus de legalidad, pues se ha fundado en un poder de turno o en un ancestral paradigma cultural. Por lo tanto, dos nociones son fundamentales en el pensamiento fuerte: la rigidez normativa y la legitimidad.

Por otra parte, la debilidad de un pensamiento débil es una entidad sin rostro; cuando lo adquiere es temporal, pues cada vez que se vuelve fuerte, se abre nuevamente un espacio para la alteridad. El pensamiento débil es una casilla vacía, un traje por vestir, un lugar por ocupar. Cuando vemos que nos mueve a establecer nuevas reglas, éstas ya no son territorio débil... son resultados, tal vez necesarios, de lo que podía producir, pero al adquirir un estatus determinista debe darle paso a un sucesor. El pensamiento débil es un “cargo”, un “rol” que asume quien se proyecta a la alteridad; una terceridad peirciana que produce semiosis ilimitada, en la medida en la que elude permanentemente las posiciones extremas y maniqueas, validando lo opcional. Un pensamiento débil, por lo tanto, no debe ser siempre asociado con lo correcto o lo bueno, sino con lo pertinente. Así, dos nociones resultan esenciales en la delimitación conceptual del pensamiento débil: la alteridad y la red.

La alteridad

La alteridad, como subversión, es una aproximación hermenéutica que no sesga ni aprueba de entrada. El pensamiento débil es subversivo porque no se coloca en estados oficiales y absolutos, como blanco o negro, sino que recorre los matices que se difuminan en las fronteras. Lo subversivo implica avanzar a través de los estados de transición, no en versiones del todo o nada, que serían propiamente “inversiones”, características de los discursos de oposición recios y frontales hacia un sistema de pensamiento fuerte legitimado. De modo que se relativiza de acuerdo con el tipo de discurso, pues en aquellas ideas de aparente debilidad que se legitiman con rapidez se pueden advertir “emergencias”, que no son propias del levantamiento paulatino y esforzado del pensamiento débil: las subversiones son intrincadas y esforzadas comprensiones.

Un pensamiento fuerte puede aparentar ser débil. Cuando se abordan conflictos que procuran ser resueltos por medio de conciliaciones superficiales y se intenta diluir la diferencia. La diferencia posibilita la forma, produce la definición de algo⁶. La diferencia no sólo se reconoce clara y explícitamente como razón de desacuerdo, es el modo en el que se visibilizan los límites... La diferencia es lo que permite discernir los territorios; no es apropiado eliminarla, sino por el contrario, reconocerla como condición de la naturaleza del asunto en conflicto. El pensamiento fuerte puede, en su discursividad, aparentar la armonía de las diferencias (lo cual tiende, por supuesto, a desconfigurarlas), pero su pretensión será, seguramente, un mecanismo de legitimidad. El pensamiento fuerte se camufla cuando pretende ser débil, por lo tanto, el método del pensamiento débil es hacer una adecuada lectura del pensamiento fuerte, develarlo, traspasar la apariencia para volverlo visible y a partir de ahí consolidarse también bajo el atributo de la invisibilidad, dado su carácter subversivo e ilegítimo... El pensamiento débil, como lo expresa Eco en su antiporfirio, “se contenta con ser razonable”, diferenciando los distintos territorios epistemológicos, pero con el ánimo de ponerlos a dialogar. Es plausible, entonces, considerar que la metáfora del luchador oriental de Eco no sea pertinente para el caso de la enciclopedia, pues ésta no es realmente fuerte, es débil porque es un rizoma y una alteridad que no se ha vuelto fuerte. La metáfora del luchador oriental es propia de los pensamientos fuertes que aparentan ser débiles, como los discursos de reclamación o las ideologías que por no estar legitimadas, se presentan como subversiones, sin serlo. Son sistemas débiles en apariencia, pero fuertes en su condición real.

La red

El carácter rizomático de la red, como tercer tipo de laberinto⁷, es la segunda gran condición que instituye la naturaleza del pensamiento débil. Eco fusiona las propiedades posibilitadoras y asociativas de la red con el rizoma de Deleuze/Guattari, en la enciclopedia como modelo representativo del pensamiento débil, conformando unos atributos primordiales, como la multiplicidad de caminos, la ex-centricidad, la multidimensionalidad y multidireccionalidad, y uno fundamental: ser ilimitado. Eco destaca que “este laberinto será siempre ilimitado, puesto que su estructura, en cada momento, resultará distinta de la que tenía en el instante anterior, y cada vez podrá ser recorrido siguiendo líneas diversas”. Según Eco, otras facultades sustanciales de la red (y la enciclopedia, como caso) son: no es definitiva, es abierta y atiende a la localidad.

En síntesis, el carácter subversivo y rizomático aporta al pensamiento débil unas condiciones claves definitorias de su naturaleza y colabora en la consolidación de su metodología hermenéutica porque se edifica sobre la base de la diferencia como recurso vital y avanza en los segmentos de transición en múltiples direcciones (sentidos), posibilitando así relaciones ilimitadas de circulación asociativa (no lineal). Este término proviene del pensamiento asociativo, que caracteriza una de las funciones cognitivas del cerebro en el establecimiento de relaciones, diferente al sistema modal visuo-espacial. La analogía con el sistema de red consiste en que lo que importa en las derivaciones del tercer laberinto como rizoma, son precisamente los recorridos y no los puntos nodales. Las secuencias por lo tanto se establecen por las probables conformaciones estructurales de las relaciones y no por una graduación de niveles; de ahí que su mayor virtud sea la secuencialidad asociativa conceptual y no la linealidad progresiva. Las transiciones van constituyendo, por lo tanto, el marco interpretativo del pensamiento débil, limitado, tan solo, por las fronteras de la diferencia.

Ante una inadecuada suspicacia que pueda llevar a discernir una falsa contradicción, Eco aclara en el ensayo *El pensamiento débil* y los límites de la interpretación su posición frente a la noción ilimitada de la enciclopedia expresada en *El antiporfirio*, así: “En aquel momento tenía que reconciliar mis ideas en lo tocante a los límites de la interpretación con la noción de enciclopedia, como opuesta a la estructura jerárquica y al modo de árbol de diccionario.

A comienzos de los ochenta, en *La semiótica y la Filosofía del lenguaje*, había estructurado mi crítica del diccionario como un árbol de Porfirio mediante la oposición de la enciclopedia como una alternativa, entendida como una estructura rizomática y laberíntica. Ahora bien, se podría decir que en un laberinto no hay direcciones privilegiadas y por lo tanto no hay un límite. Pero si queremos seguir fieles a la metáfora del laberinto, debemos recordar que un laberinto siempre es algo preconstruido donde la libertad del huésped está limitada en un sentido por las rutas posibles y, en segundo lugar, que el laberinto de la enciclopedia no es un hecho natural sino un producto social y por tanto el resultado de una serie de negociaciones, de reglas puestas por una comunidad”. Esta aclaración es indispensable para comprender que la red representa un modelo hermenéutico débil, entre otras facultades, por la de ser ilimitado en términos de recorrido por asociaciones, pero limitado en cuanto a los vínculos de pertinencia que establece “lo dado” en la demarcación de las fronteras de la diferencia que permite identificar territorios y en cuanto al marco de relaciones plausibles de la interpretación en tanto las rutas de lo interpretable.

Con base en lo que he presentado hasta ahora, se pueden categorizar cuatro formas de pensamiento débil o fuerte, según su apariencia:

Lo que aparenta ser débil y es débil (como la enciclopedia, la hermenéutica de Vattimo o el Partido Verde).

Lo que aparenta ser fuerte y es débil (como la hermenéutica de Nietzsche).

Lo que aparenta ser débil y es fuerte (como los discursos de reclamación feministas o de los LGTB).

Lo que aparenta ser fuerte y es fuerte (como el modelo tipo diccionario o los gobiernos hegemónicos).

La apariencia aquí adquiere relevancia hermenéutica, porque los asuntos de la apariencia son variables necesarias de discernir. Como ya se ha expuesto, la hermenéutica débil procura con intensa devoción, el escudriñamiento, en primer lugar, de lo que hay detrás de la apariencia fuerte (y, por lo tanto, también de la débil). La exploración hermenéutica contempla las condiciones que hemos mencionado (alteridad, flexibilidad, multidireccionalidad, etc.) para penetrar hacia el territorio protegido y una vez que ha ingresado en él, proceder a recorrerlo con el rigor minucioso de quien busca una aguja en un pajar; los recorridos siempre vinculantes de conceptos dentro de los límites de la interpretación.



Sistemas de simulación multimediales e interactivos como pensamiento fuerte

Los sistemas multimediales interactivos como la Internet, los videojuegos o los robots sociales son formas complejas de relación sujeto-objeto en las que se simula la interacción. El sistema reacciona de formas muy diferentes de acuerdo con cada clase de estímulo que opera en él un usuario (obturaciones, preguntas, activaciones por voz, etc.). El sistema codifica y decodifica estos estímulos a través de una IGU -Interfaz Gráfica de Usuario- (como la apariencia de la pantalla del computador o la fachada del robot) en el lenguaje binario de un software que produce respuestas seleccionadas de un banco de datos que constituyen un número muy elevado de posibilidades. La interacción es una simulación porque el usuario actúa, pero el sistema no. El sistema parece actuar ante las acciones del usuario, pero son sencillamente reacciones operacionalizadas. El primer contacto entre el usuario y el software se produce en el envío de información del usuario a través de la IGU, que el sistema moviliza por los medios involucrados (gráfica, audio, procesador de texto, video, etc.) y los traduce al código binario del software. Una vez que el programa ha rastreado las coincidencias e incompatibilidades, produce la respuesta más ajustada y la devuelve al código de bits que genera una respuesta visual, auditiva o mecánica. Este rastreo que realiza el programa es, aparentemente, asociativo, pero el programa consulta los datos cuantitativamente, de manera lineal y progresiva, y no cualitativamente, de manera asociativa y alternada. El funcionamiento en forma de red es aparente, simulado.

La vinculación de conceptos e imágenes que establece un programa es de secuencia lineal. Realiza las debidas exploraciones en forma sistemáticamente ordenada, con base en progresiones numéricas y alfabéticas, nunca por mecanismos comparativos de cualidades. Un buscador de Internet para encontrar imágenes de mujeres, por ejemplo, realizará búsquedas alfabéticas a partir de la palabra “mujer”, pero no puede realizar comparaciones icónicas y seleccionar las opciones por medio de diferenciaciones visuales. De la misma manera, el más desarrollado software de captura de imágenes codificará la información lumínica del scanner o la cámara digital en el sistema binario y luego en píxeles, pero sin tener la habilidad de reconocer los atributos de la imagen. Para que un programa produjera vínculos asociativos tendría que resolver la inmensa dificultad de identificar tales atributos, realizar comparaciones icónicas de forma, cromatismo, tamaño, posición o dirección, y poder valorarlas cualitativamente. Estos sistemas artificiales son resultados positivistas, manifestaciones eficaces del paradigma científico: pensamiento fuerte erigido sobre la promesa benefactora de la ciencia y la tecnología.

¿Cuál es entonces la subversión en el uso de los sistemas multimediales interactivos?... El pensamiento débil se posibilita aquí en la colaboración epistemológica entre los sistemas simuladores y la inteligencia humana. Los videojuegos y los CD-ROMs enciclopédicos son un ejemplo de esta colaboración; ambos pueden posibilitar al usuario en algún tipo de aprendizaje, pero abandonando la idea de que el sistema es autónomo o, la idea opuesta, que el usuario sea absolutamente dependiente y permeable. El sistema presenta múltiples respuestas posibles y múltiples formas de navegación cuantitativas, pero las asociaciones cualitativas las realiza el usuario, no el programa. El sistema está dispuesto para que el usuario proceda en su autonomía a seguir los derroteros que él considere. El asomo de inteligencia del sistema aparenta tomar decisiones por asociación⁸, pero realmente ejecuta veloces y millonarias operaciones probabilísticas cuantitativas y lineales. El ajedrez, por ejemplo, considerado un juego analítico de inteligencia, puede ser jugado por la computadora con excelencia y superar al más experto jugador humano, como ocurrió cuando Deep Blue derrotó a Kasparov, el campeón más sobresaliente en la historia del ajedrez, porque las opciones son reducibles a lo cuantitativo en razón de las fuertes reglas de movimiento de las fichas y las casillas de desplazamiento.



No se puede negar la efectiva contribución que realizan las mediatizaciones computacionales a los procesos de aprendizaje y de creación de conocimiento, pero la trampa de este pensamiento fuerte radica en su sobrevalorada facultad participativa y resolutoria de problemas. Un sistema es capaz de enunciar la respuesta que el usuario requiere porque existen unas rutas indiciarias que le permiten seleccionar la más probable... ¿Le apuesta a un objetivo? ¿El sistema ofrece un número enorme, pero limitado de interpretaciones porque es capaz de calcular un territorio delimitado de ellas? ¿El sistema aparenta ser fuerte o es fuerte?... Si es fuerte, es porque las dimensiones cuantitativas pueden vencer, dada la inmensa cantidad y altísima velocidad de procesamiento, las posibilidades cualitativas del pensamiento humano. Si es débil, es porque no sería suficiente que el sistema tuviera la capacidad de sustituir los qualias perceptivos de la mente humana, en sucesivas codificaciones y decodificaciones... El sólo fenómeno de la sustitución sería por su naturaleza sígnica, la condición de su debilidad. Es débil porque nunca podría dejar de ser una imitación, una reproducción tendiente al infinito de revisión de operaciones previas, almacenadas en código binario. Si es débil, no puede prescindir de la inteligencia humana y por lo tanto es solo útil... Es tan solo un instrumento para el saber, como lo es un lápiz en manos de un filósofo, un ingeniero, un dibujante o un literato.



Simulación y simulacro: ¿máscaras de realidad y verdad?

Los sistemas interactivos nos llevan a pensar inmediatamente en la sustitución de los desempeños humanos (como la Inteligencia Artificial), pero para no ir tan lejos, las dinámicas de simulación y simulacro están arraigadas a nuestros diversos afectos culturales, abarcando la historia de la humanidad y el curso de nuestras vidas. En *Cultura y simulacro* Jean Baudrillard expresa: “Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia. Pero la cuestión es más complicada, puesto que simular no es fingir: «Aquel que finge una enfermedad puede sencillamente meterse en cama y hacer creer que está enfermo. Aquel que simula una enfermedad aparenta tener algunos síntomas de ella» (Littré)”. Ahora, según Baudrillard, el conjunto de simulaciones se construyen en el edificio del simulacro, como el caso de la imagen sagrada: Dios es puro simulacro, imagen sin referente; fue más verdadera para los iconoclastas que comprendían su poder, que para los iconólatras que las adoraban superficialmente. La simulación es representación fingida, imitación de lo que no es. El fingimiento se basa, en este caso, en emular las condiciones que se asemejan. El simulacro también constituye un fingimiento, una falsificación, pero como ficción, como idea que forma la fantasía, como acción fingida. El primero sustituye la realidad o lo verdadero gracias a la semejanza de la apariencia, mientras que el segundo lo hace por la semejanza de las acciones, por un procedimiento dramático. De allí se generan dos consideraciones fundamentales: el realismo y la verosimilitud. El juego de la simulación pretende parecer real. Los robots sociales o los videojuegos avanzan cada vez más en la sustitución de lo real, con el propósito de sustituir las condiciones físicas de diversos contextos y los desempeños de humanos o animales, como las emociones o la inteligencia, entre otros. Por otra parte, los juegos de simulacro emulan la verdad, porque la sustituyen por la verosimilitud. Implican una condición narrativa, de secuencialidad de acciones que constituyen una historia, ficciones... Cuando son verosímiles respondemos emocionalmente ante ellas o incluso intelectualmente, a pesar de que sabemos que no son ciertas. Los juegos de simulacro pueden permitirnos conocer verdades sin ser testigos de ellas.

El realismo y la verosimilitud o, dicho de otra manera, la relación entre apariencia y realidad y apariencia y verdad (pero específicamente aquella en la que la una implica la ausencia de la otra), es decir, lo que aparenta ser real sin serlo y lo que aparenta ser verdadero sin serlo, son dos formas de pensamiento fuerte. La fuerza de las apariencias han tenido implicaciones severas en el ser. Baudrillard ha dicho que la simulación implica la sustitución de la imitación por su referencia al punto de que ésta puede morir y que, por lo tanto, la imagen es signo sin referente, obteniendo en sí misma la facultad de ser verdadera. Nuestra realidad se configura por nuestra percepción y se articula por nuestras concepciones. Somos imágenes, seres simbólicos, traducimos lo virtual en real por medio de las emociones y desencadenamos reacciones concretas a partir de acciones abstractas. Así ha sido en la evolución de la humanidad y así es en el desarrollo de nuestras vidas... En el alba nos impacta más Disneylandia: las simulaciones, las réplicas sensoriales y los diversos deleites artificiales. Pero a medida que declinamos, nuestro mundo se va concentrando en el Museo: la virtualidad de nuestros apegos y saberes, tejemos un manto de virtualidades, de imaginarios y de imaginaciones... El teorema de Pitágoras, La Inmortalidad de Kundera o la Novena sinfonia de Beethoven, son ejemplos de un elevado nivel de realismo simbólico. Por supuesto, cada componente de este mundo virtual tiene su asidero en la realidad, su conexión ontológica vital. Por lo tanto, existe una relación simbiótica y circular entre la virtualidad y la realidad. Entre la apariencia y la realidad, y entre la apariencia y la verdad. En el caso de lo verosímil, ¿quién podrá negar que es indispensable creer en ciertas cosas, así no se haya demostrado su veracidad?... Por ejemplo, ¿qué se puede ofrecer en sustitución al simulacro del amor?



Esa fuerte fascinación del ser humano por las simulaciones y los simulacros lo llevan a caer fácilmente en las ideologías y los fundamentalismos. Una celebración, por ejemplo, tiene una poderosa fuerza evocadora... Se producen nuevos eventos o se discute enérgicamente sobre la forma en que debe abordarse una celebración (o por omisión, como cuando en un matrimonio alguno de los dos olvida la fecha de aniversario del ritual). En este sentido, son situaciones lamentables las conmemoraciones de tragedias que se vuelven trágicas. Cuando la relevancia que se le asigna a un evento histórico como el 9 de junio, por ejemplo, en el que se conmemora el asesinato de un estudiante universitario, origina la replicación de la tragedia en diversos niveles, a lo largo de sus agitadas celebraciones. El estatuto simbólico ocasiona la revitalización del evento óntico múltiples veces y aunque pueda ser superado en las consecuencias de las renovadas celebraciones, no será así en la magnitud simbólica que lo origina. Esa es la extrema capacidad movilizadora de lo virtual, de lo abstracto, de lo aparente, y allí radica su fuerza.

La alteridad y la red son, por lo tanto, las posibilidades debilitadoras de todo simulacro y toda simulación que se instituye culturalmente. El pensamiento débil nos permite sortear las trampas de los paradigmas, las ideologías y las costumbres, atendiendo a la sensatez de no creer en absolutos ni confiar en las evidencias ontológicas o fenomenológicas (que son inversiones de la dogmática fe ciega -y casi tan peligrosas-). La evasión que permite un juego interpretativo de sentidos solapados y cambiantes nos permite encontrar salidas ilimitadas al control (moderno o posmoderno), pero siempre limitado por las fronteras de la interpretación que estén dados. El asunto es tomarse el tiempo necesario para realizar la pesquisa suficiente que permita reconocer las fronteras en las particularidades de cada contexto.

¹El pensamiento débil no es tampoco una antítesis ni una oposición al pensamiento fuerte, que se caracteriza por ser legítimo como voz del paradigma. Vattimo analiza el caso de la dialéctica como un sistema fuerte, a pesar de que es viable pensar que una discusión no es impositiva, pero es fuerte de todos modos, en la medida en que se sostiene bajo “la fuerza” de los argumentos.

²Umberto Eco recupera la figura del rizoma, desarrollado por Gilles Deleuze y Félix Guattari en *Rizoma - Introducción*, como un sistema que permite comprender el lenguaje como algo mucho más libre y complejo que los modos de relación definitoria de las categorías y predicables de Aristóteles y, posteriormente, Porfirio, y cuyo mejor ejemplo se presenta apropiadamente en el modelo de la enciclopedia.

³Es tentadora la opción de utilizar la palabra lenguaje, sin embargo, importantes teóricos de la semiótica y la filosofía analítica no avalan tan fácilmente dicha designación a modos de operación de codificación que aparentemente son equivalentes. Umberto Eco ha argumentado que para que una codificación discursiva visual pueda ser considerada lenguaje debe “disponer de un conjunto infinito de signos, que sean susceptibles de ser integrados en un repertorio léxico; y que pueda ser diseñado un conjunto de reglas al que debe atenerse cualquier configuración discursiva. Las imágenes no cumplen ninguna de estas reglas y por tanto no conforman un lenguaje”.

⁴Tooltoy es la noción de Alexander Manu que hace referencia al diseño de objetos, como configuración lúdica que posibilita la imaginación del ser humano en sus maneras de uso, demandando una mayor participación del usuario en la interacción con el objeto. Por ejemplo la muñeca de trapo; es un elemento absolutamente inoperante, no automático, pero es efectivo como recurso de inmersión de la niña y su estimulación creativa. Replanteando la sentencia moderna de Louis Sullivan: “la forma sigue la función”, Manu propone: “la forma sigue la posibilidad”.

⁵Aunque acerca del diccionario, también argumenta eficazmente su debilidad.

⁶Precisamente, el nuevo árbol que plantea Umberto Eco a partir del de Porfirio, es eficaz y pertinente porque flexibiliza las relaciones, posibilita nuevos conceptos, re-articula las jerarquías y es sensible a los contextos. La base conceptual del antiporfirio es la modalidad de integrar los esquemas definitorios sólo por diferencias (que dividen y constituyen), obviando la jerarquización rígida que Aristóteles y Porfirio habían considerado según Categorías y Predicables.

⁷En *El antiporfirio*, Umberto Eco categoriza tres tipos de laberintos para explicar metafóricamente el funcionamiento de la enciclopedia como modelo de lenguaje. El primer laberinto es el de Cnosos, de tipo unidireccional, un solo camino que es confuso por su intrincamiento. El, segundo, el manierista o Irweg, que presenta muchos caminos, pero sólo uno conduce a la salida. Y el tercero, es el de tipo red, donde los recorridos se solapan y se conectan unos con otros.

⁸Un ejemplo cotidiano de esta ilusión se evidencia en la expresión “está pensando” cuando nos referimos a que un programa está procesando los datos de un requerimiento que realiza el usuario.

Bibliografía

- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós, Barcelona, 1978
- Eco, Umberto. *El pensamiento débil y los límites de la interpretación*. En *Debilitando la filosofía, ensayos en honor a Gianni Vattimo*. Anthropos Editorial, Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa, México, 2009.
- Eco, Umberto. *El antiporfirio*. En *El pensamiento débil*. Manu, Alexander. Tooltoy,
- Quebradas, David y Gabriel Arteaga, *Funciones ejecutivas y marcadores somáticos: Apuestas, razón y emociones*. En *Revista EL hombre y la máquina, N°34*, Universidad Autónoma de Occidente, Cali, 2010.
- Schedroff, Nathan. *Experience Design 1.0*.
- Sennett, Richard. *O artífice*. Editorial Record, Sao Paulo, 2009. p. 101: La herramienta espejo.

