* Agustín Di Salvo
* Facultad de Filosofía y Letras (UBA)
* [Agustin.disalvo@hotmail.com](mailto:Agustin.disalvo@hotmail.com)
* Estudiante de grado
* Tecnologías digitales y producciones estético-culturales: consumos, política, cultura y comunicación
* Del sueño a la simulación: El drama Real-Virtual a la luz de la metafísica
* Realidad – Virtualidad – Técnica – Metafísica - Ontología

Introducción

La técnica digital tiene un rol indiscutiblemente esencial para comprender nuestro presente. Su meteórico progreso, especialmente en las últimas décadas, ha abierto a la humanidad puertas nunca antes pensadas en términos económicos, culturales y políticos entre otros, transformando radicalmente el modo en que los individuos se relacionan entre sí y con el mundo. Ahora bien, la amplitud del fenómeno de la técnica digital debe leerse en distintos niveles para comprender genuinamente su impacto en nuestro presente, y esto debe hacerse aventurándonos incluso hasta aquellos tan fundamentales que parecieran no intervenir de modo alguno en la vivencia cotidiana. En este trabajo nos enfocaremos en el análisis del problema que, creemos, resume la tensión más originaria de nuestro tiempo, el Argumento de la Simulación. Si bien éste se encuentra en igual condición de flotación superficial junto con otras cuestiones que atañen a lo digital, mostraremos en nuestro estudio que, desde una perspectiva metafísica, emerge de un plexo de presupuestos en tensión como una consecuencia patológica. Esto nos abrirá una nueva comprensión del fenómeno de lo virtual en nuestro presente. Tomaremos a René Descartes como nuestro punto de acceso al problema por ser el primero en tematizar esta tensión esencial en términos similares a los de la actualidad, lo que prueba su vigencia y la necesidad urgente de reflexión para enfilar hacia una posición superadora. Aclaramos que estudiaremos al autor solamente en la medida en que analiza la interacción entre el sujeto y su mundo circundante.

El trabajo estará dividido en tres secciones principales. Una primera destinada a la reposición y análisis de ciertas partes de la obra cartesiana dentro de la cual definiremos en sucesivas sub-secciones las motivaciones de la empresa del autor, el hallazgo del cogito y el argumento del sueño. Luego, una segunda sección donde desarrollaremos los elementos básicos del argumento de la simulación analizando su funcionamiento y consecuencias, y finalmente una tercera destinada a extraer brevemente las conclusiones del trabajo.

**1 - La obra de René Descartes**

1.a - Contexto y motivaciones de la filosofía cartesiana

Antes de abordar la obra cartesiana reconstruiremos someramente el contexto en el que tiene origen para comprender las motivaciones que llevan al autor a desarrollar su filosofía. En principio, podemos hablar de una doble ruptura con el orden escolástico medieval imperante en la época, tanto en un aspecto histórico como científico. Con respecto al primero, fenómenos tales como el descubrimiento del Nuevo Mundo, el surgimiento de Luteranismo y los descubrimientos de Galileo disponen progresivamente las condiciones para el descentramiento de una lógica unívocamente ordenada por la Divinidad, y comienza a dar paso a la emergencia de un concepto de individuo capaz de determinarse a sí mismo con independencia de lo exterior. A la par, desarrollos proto-científicos a partir del uso incipiente de métodos experimentales demuestran ser infinitamente más efectivos para la predicción de resultados que la doctrina aristotélico-tomista medieval, la cual, basada en propiedades anímicas establecidas, solo podía dar cuenta del cambio en la medida en que encuadraba a todos los entes en el orden teológico universal. Estas cuestiones definen un contexto de crisis intelectual producto de las distintas tensiones que comienzan a hacerse presentes. Es en este ambiente que Descartes emprende, primero en el Discurso del Método y luego en las Meditaciones Metafísicas, la larga tarea de reconstruir el orden del mundo, el conocimiento y la verdad para crear una nueva representación capaz de dar respuesta a las incógnitas este momento particular.

1.b - De las cosas que se pueden poner en duda

Toda reconstrucción exige por fuerza la destrucción de lo previamente construido, de manera tal que el primer movimiento cartesiano será la crítica a todos sus conocimientos precedentes. En la Primera Meditación de las Meditaciones Metafísicas (2005) Descartes desplegará sucesivamente distintos argumentos para poner en duda todos sus conocimientos, tarea que se enfila en la dirección establecida por las reglas del Método (Descartes, 2004), y específicamente en relación a la primera de ellas, que establece el criterio de verdad a seguir. Descartes señala allí que “[…] puesto que la razón me convence, por lo pronto, de que a las cosas que no son enteramente ciertas e indudables debo negarles crédito con tanto cuidado como a aquellas que parecen manifiestamente falsas – bastará el menor motivo de duda que yo encuentre para hacer que las rechace a todas” (2005), exponiendo lo que será conocido como Duda Metódica. Ahora bien, el autor señala que la tarea de aplicarla a cada uno de sus conocimientos no solo sería ardua, sino imposible, de manera tal que opta por atacar directamente sus fundamentos. Aparece entonces una primera división entre facultades de conocimiento y sus respectivos objetos, que permitirá organizarlos en su totalidad y volverlos susceptibles de crítica. Descartes señalará la existencia de tres facultades: sensibilidad, imaginación y entendimiento, a las que les corresponderán las cualidades sensibles particulares, la composición de múltiples sensibles en objetos existentes y las esencias matemáticas y conceptuales, respectivamente. Vale remarcar que esta ordenación de conocimientos no es en absoluto ingenua, en la medida en que, desde el comienzo, prepara el terreno para la emergencia de un concepto de individuo que, por su intermediación, accederá a la experiencia de mundo en general. Antes de analizar el argumento del sueño, que interesa en forma central al tema de nuestro trabajo, tomaremos un breve rodeo adelantando ciertos conceptos de las meditaciones subsiguientes a fin de comprender la mecánica del conocimiento en el sistema cartesiano.

1.c - El hallazgo del cogito

Luego de desplegar los argumentos de duda correspondientes a cada facultad, Descartes concluye la Primera Meditación con perspectivas absolutamente pesimistas acerca del conocimiento. Esto cambiará en el discurrir de los primeros párrafos de la Segunda Meditación, donde el autor alcanzará su más famosa precisión, *pienso, existo*, como primera certeza sobre la cual poder erigir su sistema. A partir de aquí, Descartes podrá estar cierto de su propia existencia como una cosa que piensa, esto es: “[…] una cosa que duda, que concibe, que afirma, que niega, que quiere, que no quiere, que también imagina y siente.” (2005).

Vale remarcar que este punto arquimédico es obtenido en condiciones enteramente peculiares, que determinarán el desarrollo de los problemas y soluciones que el sistema deberá enfrentar. En primer lugar, como se adelantó previamente, el modo en que Descartes aborda el asunto del comienzo predispone la aparición de un concepto de individuo que, en segundo lugar, tomará conciencia de su propia existencia en un mundo habitado por dudas, fantasías y quimeras de las que incluso él mismo puede ser el autor. La afirmación del cogito no solo consiste en un ingenioso movimiento argumentativo, sino que debe comprenderse a la luz de su tiempo. Bajo esta óptica, vemos que coincide con el nacimiento del concepto de sujeto en los términos de un individuo autosuficiente capaz de tomar el lugar de ordenador en un mundo descentrado de la lógica divina, y por tanto, progresivamente carente de sentido. Adicionalmente, sobrevolando la obra cartesiana desde una perspectiva meta-filosófica comprendemos que consiste no solo en el despliegue las condiciones y características de este sujeto, sino también en la determinación de aquello que será su objeto y en los distintos modos a través de los que accederá a él. El concepto de “objeto” aparece entonces en las Meditaciones un supuesto pre-teórico que guía a Descartes en su búsqueda del conocimiento y lo lleva a reconstruir una relación ya existente en la tradición de un modo completamente novedoso, bajo sus propias condiciones. Podremos encontrar esta peculiar estructura de vinculación entre sujeto y objeto en distintos espacios del sistema cartesiano, sea por ejemplo en el dualismo sustancial y también en el proceder de la ciencia, según veremos más adelante.

Volviendo al párrafo anterior, esta recién descubierta *cosa que piensa* adquiere la capacidad de indagar sobre los contenidos de su propio pensar, integrado entre otros elementos por ideas. Descartes dice: “Entre mis pensamientos existen algunos que son como las imágenes de las cosas, y a estos únicamente conviene en propiedad el nombre de idea, como cuando me represento un hombre, una quimera, el cielo, un ángel o el mismo Dios” (2005). Las ideas aparecen como representaciones con referencia a entidades “exteriores”[[1]](#footnote-1) como representados independientemente de la facultad de origen: habrá ideas de sensación, de imaginación y de entendimiento, aunque no todas tendrán el mismo carácter de verdad. Esto se expone con mayor claridad cuando el autor expone, más adelante, la doctrina de la realidad formal y objetiva, a la cual nos referiremos solo superficialmente para profundizar en este punto. Según el autor, el primer tipo de realidad se refiere al hecho de que toda idea posee un estatus ontológico idéntico por pertenecer al cogito como sustancia y concebirse como sus modos de pensar, mientras que el segundo se refiere a ellas “[…] considerándolas como imágenes que representan unas una cosa y otras otra […]”, de modo tal que “[…] es evidente que son muy diferentes entre sí” (2005).

Queremos atender aquí al hecho de que la adopción por parte de Descartes de la matriz conceptual de sujeto y objeto condiciona en cierta medida el tipo de herramientas que deberá utilizar. Esto sencillamente porque impone límites concretos: Que el autor se reconozca como cogito tras anular mediante argumentos de duda todo conocimiento posible del mundo, determina necesariamente sus contenidos eidéticos a ser representaciones, es decir, meras imágenes que podrán (o no) estar referidas a sus correlatos exteriores. Expuesta la naturaleza representacionista del conocimiento en el sistema cartesiano a la luz de la relación sujeto – objeto accedemos a una comprensión más precisa de la tarea de reconstrucción del conocimiento: El proyecto cartesiano buscará refundar la adecuación entre las ideas y las cosas en lo que constituirá una nueva cosmovisión, una nueva “realidad”.

1.d - El Argumento del Sueño

Retomamos entonces el argumento que corresponde al tema del trabajo. La imaginación es, según Descartes, la facultad encargada de asociar las distintas cualidades sensibles recogidas por la sensación y componerlas en el múltiple sensorial de un objeto cualquiera. Está directamente relacionada con la forma en que percibimos la existencia de los objetos porque conviene a su constitución efectiva y temporalizada, con la peculiar denominación de “estar ahí afuera”, exterior al pensar. El autor inaugura el argumento señalando que, al ser un hombre, debe dormir y que por tanto ocasionalmente se representa en sueños cosas semejantes, e incluso idénticas, a las de la vigilia. Esta última posibilidad la que lleva a Descartes a establecer la siguiente afirmación radical: “[…] veo tan manifiestamente que no existen indicios concluyentes ni señales lo bastante ciertas por medio de las cuales pueda distinguir con nitidez la vigilia del sueño” (2005). El argumento tiene por alcance la forma en que concebimos todas las cosas sensibles, y por tanto, su existencia, la cual ya no podremos tomar por verdadera. Podemos comprender esto sencillamente apelando a la experiencia cotidiana de los sueños, donde concebimos diversas imágenes, pero en su mayoría profundamente deformadas. Empero, esto no siempre implica que no podamos comprender con qué objetos estamos lidiando, aún si se manifiestan de un modo completamente diferente. Esto coincide con la distinción cartesiana entre existencia y realidad, siendo la primera relativa al modo de aparición temporalizado de las cosas y la segunda más bien a la intelección de su esencia, para Descartes, intemporal. Trasladando esto a la experiencia de mundo cotidiana, el argumento del sueño nos enfrenta a la incapacidad de establecer si la forma en la que los objetos se manifiestan es la que se corresponde con lo que concebimos intelectualmente de ellos, o si consiste simplemente en una fantasía no relacionada que no tiene mayor razón suficiente para manifestarse que cualquier otra, más que el caprichoso devenir de los sueños.

Este último punto es crucial para comprender las consecuencias de no refutar el argumento. En principio desaparece la posibilidad de realizar cualquier tipo de ciencia relacionada con la constitución empírica de objetos: “Por eso quizá no concluiremos de allí erradamente si decimos que la física, la astronomía, la medicina y todas las demás ciencias que dependen de la consideración de las cosas compuestas son muy dudosas e inciertas; […]” (2005), ya que la duda impuesta obtura toda posibilidad de obtener una ciencia adecuada. Vale remarcar la aparición de la medicina, lo que nos lleva al hecho de que, entre los objetos del mundo, también se encuentran los cuerpos de otros seres vivos como animales y humanos. Allí también la posibilidad del sueño anula todo encuentro empático o de reconocimiento, ya que tales cuerpos no solo no remiten al ser del *otro*, sino que parecen condenados a perderlo irremediablemente. Finalmente, acaso la consecuencia más perturbadora sea la imposibilidad de sostenerse la consistencia de la realidad, entendiendo por ella la continuidad de las relaciones entre objetos y, mucho más importante, su coherencia. Podría ser que este mismo momento solo sea la última escena de un sueño perfectamente coherente de manera tal que, en un instante, todos los objetos comenzaran a manifestarse de modos enteramente diferentes, se comportaran en formas no causales o simplemente desaparecieran. Esto desencadena, junto con los puntos anteriores, un sentimiento de vértigo tal, un extrañamiento tan radical respecto a todos nuestros conocimientos previos del mundo que, al alcanzar la incapacidad de distinguir sueño de vigilia Descartes exclama: “[…] me siento realmente asombrado; y mi asombro es tal que casi llego a convencerme de que duermo” (2005). Nos referiremos a este sentimiento como el de inautenticidad.

El argumento del sueño tiene la capacidad de afectar de modo tan profundo las ideas por medio de las cuales concebimos al mundo porque conmueve estructuralmente los basamentos del sistema cartesiano. El argumento opera interponiendo una separación insoslayable entre los conceptos de representación y representado, volviéndolos irreconciliables e incapaces de referirse mutuamente, y es por esto que podemos hablar de una experiencia de extrañamiento radical: La experiencia de mundo se encuentra totalmente desconectada de lo que el mundo es en sí mismo, se tiene una representación y junto con ella la certeza de que no es adecuada a lo representado.

La solución cartesiana a este argumento se hace esperar hasta el final de la Sexta Meditación, donde la probada bondad de un Dios realmente existente tiene el papel principal: “Y no debo en modo alguno dudar de la verdad de estas cosas, si después de haber apelado a todos mis sentidos, mi memoria y mi entendimiento para examinarlas, ninguno de ellos me aporta nada que contradiga lo que aportan todas las demás. Pues, como Dios no es engañoso, se sigue necesariamente que en esto no estoy engañado” (2005). En este breve párrafo llegamos a atisbar brevemente lo que, en forma mucho más compleja y argumentada en otras partes del texto, configurará el rol de Dios como aquel que permite efectuar la unión entre el pensar y el ser, entre la conciencia y la experiencia de mundo, entre las representaciones y sus respectivos objetos representados definiendo en forma precisa y garantizando la forma de esta nuevo sentido de realidad. Dios se constituye como el garante y fundamento de la adecuación entre el conocimiento de las sustancias pensantes y sus objetos en el mundo exterior, parte de la sustancia extensa.

La jugada cartesiana consuma entonces la meta señalada al comienzo de este trabajo y, sin embargo, también revela una profunda debilidad en el sistema. El movimiento necesario para reconstruir en los términos cartesianos las distintas relaciones de conocimiento es, como se indicó, la crítica sistemática a cada una de las facultades. En cada caso, los argumentos de duda tienen por objetivo disociar las distintas representaciones de sus respectivos objetos, tornando la relación arbitraria y por tanto falsa. Esta arbitrariedad es la que le da a Descartes la libertad y el marco para reconfigurar el aparato de conocimiento desarrollado por la escolástica medieval. No obstante, al mismo tiempo vuelve a su sistema dependiente de la acción de un Dios exterior y trascendente para garantizar semejante adecuación. Esto se vuelve relevante si se considera que toda la estrategia solo puede concebirse a la luz de la estructura pre-teórica de sujeto – objeto, a la que el representacionismo brinda la posibilidad de enlazar sus heterogéneos términos. Creemos que este punto es fundamental en la medida en que las distintas corrientes intelectuales subsiguientes abrevan directa o indirectamente en esta matriz de pensamiento. En este sentido, no todos los autores que recojan este plexo de presupuestos contarán, o siquiera reconocerán la necesidad de contar, con un concepto tal que permita sostener esta adecuación. Efectivamente, la heterogeneidad inherente a la estructura sujeto – objeto configura una tensión irresuelta que acompañará de un modo u otro a todos los intelectuales de aquí en adelante. Distintas perspectivas de solución han sido esbozadas para conciliar los términos en cuestión, pero difícilmente han consistido en algo más que reduccionismos a uno u otro de ellos. Mencionamos brevemente el caso de David Hume (1988), quien erige su sistema a partir de las únicas determinaciones que cree susceptibles de ser conocidas con verdad, las ideas e impresiones. Conforme a su percepción de la religión y la metafísica como conocimientos abstrusos y oscuros, evita deliberadamente poner en juego el concepto de Dios en su sistema, rompiendo directamente con la estructuración cartesiana. Si bien por cuestiones de espacio no podemos desarrollar plenamente el caso, diremos que el mismo Hume reconoce la incapacidad de conocer aquello exterior que cause las impresiones, restringiéndose enteramente a las representaciones subjetivas internas. Con este ejemplo queremos señalar que, si bien los autores subsiguientes sostendrán en sentido general la matriz de pensamiento cartesiana, no necesariamente contarán con las mismas herramientas para atender a estas cuestiones, e incluso muchas veces ni siquiera las reconocerán como problemáticas.

Consideramos entonces que, si bien el argumento del sueño es refutado por Descartes, este análisis nos permite ilustrar que sin la voluntad de un Dios bueno, toda la estructura de relaciones de conocimiento en el sistema cartesiano caería en el más patente absurdo y arbitrariedad. Con esto queremos decir que el planteo mismo del problema por parte del autor prescribe sus propias condiciones y límites que deben ser tomados en cuenta a la hora de estudiar el desarrollo histórico de los presupuestos en juego, que según veremos continúan determinando las condiciones por fuera de las cuales es imposible construir una experiencia de mundo auténtica y real.

**2 - El Argumento de la Simulación**

2.a - Introducción

Una reflexión simple acerca de la noción de simulación puede identificarla como una fantasía razonable en nuestros tiempos. Desde el surgimiento de las técnicas de la información se ha vuelto posible reducir cualquier tipo de impresión sensorial a un conjunto de datos binarios que, en el soporte adecuado, pueden reproducirlas *casi* a la perfección. Este matiz ilustra las limitaciones de la técnica en términos de capacidad y velocidad de procesamiento, pero a la vez es auspicioso respecto a la posibilidad de superarlas. Desde el presente se estima, básicamente a partir de la regularidad empírica que hasta ahora se ha cumplido, que hay una relación exponencial entre el tiempo transcurrido y la potencia de la técnica en general, de manera tal que cuanto más avancemos encontraremos máquinas con mayor poder. Si bien la simulación es un término genérico para referirse a cualquier clase de emulación de datos virtuales, aquí nos referiremos a ella en la acepción de la realidad virtual, esto es, en la medida en la que refiere a la relación de un sujeto con su mundo circundante. Así entendida, la simulación de un entorno real es una composición de distintos estímulos sensibles: visuales, táctiles y auditivos, por ejemplo. Es difícil evadir el pensamiento de que progresivamente no solo aumentará la cantidad de estímulos reproducibles, sino también su precisión y complejidad hasta equiparar el modo en que percibimos la realidad. Desde este punto de vista surge naturalmente como una fantasía razonable, empero, creemos que esta es solo una visión superficial. En lo que resta del presente trabajo buscaremos demostrar que no solo consiste en eso, sino que corresponde en un sentido fundamental a la patológica deriva de un conjunto de presupuestos metafísicos determinados.

Si bien la cultura ha manifestado un creciente interés en el problema de la simulación, especialmente en las últimas décadas a partir de una profusión de productos de cultura masiva, nos enfocaremos para este análisis en el Argumento de la Simulación (Bostrom 2003). Este trabajo nos interesa solo en la medida en la que presenta la posibilidad de habitar una simulación delatando la posesión de un conjunto particular de presupuestos, por lo que no profundizaremos en los argumentos a través de los cuales alcanza sus conclusiones. Para tener una idea general del texto nos basta con citar el resumen inicial:

“En este trabajo se argumenta que al menos una de las siguientes proposiciones es correcta: (1) es muy posible que la especie humana se extinga antes de alcanzar una etapa ‘post-humana’; (2) es extremadamente improbable que cualquier civilización post-humana desarrolle un número significativo de simulaciones de su historia evolutiva (o variaciones); (3) estamos casi con certeza viviendo en una simulación de computadora”[[2]](#footnote-2) (2003)

Es interesante considerar que aunque el problema esté planteado en términos probabilísticos, lo mismo su solución, la hipótesis pareciera operar en un ámbito distinto al de la posibilidad. En simples palabras, las alternativas (1) y (2) parecen irrelevantes frente a la tercera. La contundencia de esta cita proviene del hecho de que las consecuencias de la verdad de la tercera opción son tan inquietantes que resulta imposible matizar su absoluta certeza. Aquí, la misma especulación de progresivo avance técnico que permite fantasear con la posibilidad de realizar simulaciones complejas es la que entra en juego para concretizar la posibilidad de que, efectivamente, en un futuro esto sea posible con nuestra civilización como objeto. Es por esta condición peculiar que el argumento se presenta con una condición particular: parece invulnerable a cualquier reflexión, casi irresoluble.

Independientemente de que luego de tomar conciencia de este argumento seamos arrastrados eventualmente hacia nuestra vida cotidiana, no podemos abstraernos de que el vértigo que produce sea real. Este sentimiento es central para comprender nuestro trabajo. Es difícil desde nuestro presente tomar plena conciencia de la profunda conmoción provocada por Descartes en sus contemporáneos a través del argumento del sueño. En la actualidad el sueño se encuentra significado desde múltiples disciplinas de conocimiento como manifestación del inconsciente, epifenómeno de la dinámica cerebral y demás, que nos alejan de la concepción cartesiana. El sueño ya no se manifiesta como una representación equiparable a la realidad, sino como su derivada, de manera que podemos decir que, aunque podamos analizarlo en toda su complejidad teórica, ha perdido vigencia como argumento para poner en entredicho la relación de los individuos con su mundo. No obstante creemos que, en la medida en que hay una tensión no resuelta en la matriz estructural de relación entre sujeto y objeto, será posible destilar el mismo sentimiento de extrañamiento e inautenticidad de aquellos argumentos que estén vigentes en nuestro presente. Lógicamente el Argumento de la Simulación pertenece a este grupo, fundamentalmente debido a que la especulación con la técnica del futuro permite vincularnos con esta posibilidad en forma directa. Para llegar al fondo de la cuestión relativa a la tensión irresuelta debemos servirnos de ambos argumentos, de manera tal que lo visible del argumento del sueño delate lo invisible en el argumento de la simulación, es decir, que el análisis teórico del primero revele los presupuestos del segundo en nuestro presente, delatando las consecuencias negativas que, evidentes a la distancia, son imperceptibles frente a nosotros.

2.b - Análisis del argumento

Según lo establecido previamente, las condiciones de posibilidad del argumento del sueño pueden generalizarse en tres principales: Matriz sujeto – objeto, representacionismo y extrañamiento. Analizaremos el Argumento de la simulación a la luz de estos supuestos para indagar en su naturaleza. En el segundo apartado de su trabajo, el autor repone el que da en llamar “Supuesto de independencia del sustrato” (Bostrom 2003) que refiere a la consideración de que no es una característica esencial de los procesos conscientes el darse sobre una base biológico-neuronal. En teoría, a partir de este supuesto, sería posible concebir funciones de orden consciente, por ejemplo, en los circuitos de un procesador. La conformidad con este supuesto es lógicamente fundamental para poder aceptar el resto del argumento. El primer movimiento del autor es disociar el pensamiento consciente de su base física, haciendo posible en principio que una ordenación material cualquiera pudiera reproducir sus funciones. Esta conciencia de sustrato indeterminado tendría además por contenido pensamientos, ideas, imágenes, percepciones, etc. que creería referidos a un mundo exterior a sí misma con existencia efectiva e independiente. Es inevitable asociar ambas características con las dispuestas en las Meditaciones Metafísicas; si Descartes afirmaba que por medio del cogito demostraba la inmaterialidad del alma, Bostrom, por medio del supuesto citado se sirve de la indeterminación material de la conciencia con propósitos extraordinariamente similares: Aislar el pensamiento (como sustancia en un caso y función en el otro) instanciando y reproduciendo respectivamente la matriz de sujeto y objeto. Vemos una transposición prácticamente isomórfica entre los planteos de ambos autores, por lo que podemos deducir del segundo el mismo problema presente en el primero, la inherente arbitrariedad de la relación de las representaciones con sus objetos. Al reconstruir Bostrom la experiencia de mundo de los sujetos como disociable en principio de la realidad efectiva, da por supuesta la inherente separabilidad de las representaciones de las cosas de sus objetos. El panorama en este caso es, sin embargo, mucho más desolador. Este autor no cuenta con ninguna clase de concepto o argumento para garantizar la adecuación de las representaciones, y tampoco reconoce esto como un punto problemático, simplemente recoge el guante dejado por la tradición precedente. En ausencia de esta garantía, la realidad bajo el argumento se desintegra irremediablemente arrojándonos a una experiencia de inautenticidad virtual.

Ahora bien, un análisis más profundo expone que, aún cuando a primera vista parece conspirar para disociar la relación entre representaciones y objetos, su acción acaba otorgándoles sentido en forma exterior y trascendente (en este caso en la posición del *simulador de una civilización post-humana*) exponiendo la razón de su adecuación. Se invierten entonces los términos de la argumentación cartesiana: en su tiempo, Descartes empuja las representaciones a la arbitrariedad para poder ser reconstruidas y garantizadas por Dios; en la actualidad, las representaciones dispersas y sumidas en la arbitrariedad encuentran su fundamento de adecuación en la figura de un Simulador. Pareciera ser que las mismas tensiones inherentes al conjunto de presupuestos descritos previamente exigen conformarse en esta figura; más vale *algún* fundamento, garantía, que ninguno.No obstante, este fundamento solamente lo es en forma artificial y patológica, entendiendo por este último término el producto del conflicto irresuelto de los presupuestos. Es entonces que el intento de re-adecuación está, a su vez, condenado a quedar trunco, ya que solo puede tomar ese lugar a través de un concepto que resigna la existencia exterior, lo representado. Es así que el argumento genera una sensación de extrañamiento e inautenticidad.

Ahora bien ¿qué puede decirnos este análisis acerca de nuestro presente? Cuando menos puede orientarnos en relación al lugar en el que debemos colocar el creciente ámbito de lo virtual dentro de la constelación de los presupuestos de nuestro tiempo. No caeremos en el facilismo de afirmar que lo virtual es el terreno de la arbitrariedad o el sin sentido, pero sí advertiremos que bajo las condiciones actuales, es inevitable que esto ocurra. Lo virtual queda atrapado en el fuego cruzado de un conjunto de presupuestos que parece incapaz de aprehenderlo en forma no patológica, generando hipótesis tan problemáticas como el Argumento de la Simulación. Esto se percibe directamente en el nivel concreto en, por ejemplo, la imposibilidad intrínseca de tener una certeza de aquello que conocemos por medio de la técnica digital. La posibilidad de un montaje de las imágenes, fuentes de información, noticias y demás es algo que acompaña en todo momento a una técnica desarrollada en el marco de los presupuestos ya citados. Asimismo, el rol de los sujetos en este espacio queda completamente desdibujado por la misma indeterminación esencial, donde la pregunta por el *otro* pasa a poder responderse no solo por un particular, sino genéricamente por cualquiera que pueda tomar su rol correctamente. Aparece incluso la posibilidad de que el otro sea una máquina, configurando un nuevo avatar de fantasía técnica semejante al de la simulación. Por último, en este repaso de consecuencias paralelo a los efectos del argumento cartesiano, el argumento de la simulación viene a trastocar incluso el orden de los fenómenos, su coherencia y consistencia con la misma profundidad que el sueño.

3 - Conclusiones

A partir de estas precisiones podemos hablar de una continuidad conceptual entre Descartes y nuestro presente, en tanto reconocemos en el Argumento de la Simulación un efecto, una deriva patológica de la tensión inconciliable entre sujeto y objeto. El conocimiento en el ámbito virtual se encuentra tan recusado como el del mundo real en la filosofía cartesiana frente a los argumentos de duda. Esto, en tanto se encuentre encorsetado en las mismas estructuras de pensamiento que han persistido en un continuo estado de conflicto desde el planteo cartesiano. Es remarcable considerar que bajo la condición de una gnoseología representacionista es imposible obtener un concepto de realidad semejante al cartesiano en la forma de una adecuación directa entre la experiencia de mundo y lo que este es[[3]](#footnote-3). Esto nos lleva a plantear la urgencia de un análisis sui generis de lo virtual que permita obtener conceptos adecuados a su desarrollo, independientemente de aquellos que lo llevan a constituirse en base a una faz patológica.

# Bibliografía

Descartes, R. (2004). *Discurso del Método.* Buenos Aires: Colihue.

Descartes, R. (2005). *Meditaciones metafísicas.* Madrid: Alianza.

Hume, D. (1988). *Investigación sobre el conocimiento humano.* Madrid: Alianza.

Niklas, B. (2003). Are you living in a computer simulation? *Philosophical Quarterly* *, 53* (211), 243-255.

1. Recordemos que, en este momento de la obra, solo se ha probado la existencia del *cogito*, de modo tal que sobre los objetos exteriores pesa la posibilidad de no existencia. [↑](#footnote-ref-1)
2. Traducción personal [↑](#footnote-ref-2)
3. Tanto es así que a Descartes se lo llama hoy un “realista ingenuo” [↑](#footnote-ref-3)