

Sobre las anticipaciones analógicas del mundo digital.

Ottonello, Rodrigo Oscar.

Cita:

Ottonello, Rodrigo Oscar (2024). *Sobre las anticipaciones analógicas del mundo digital*. III Congreso Internacional de Ciencias Humanas. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/3.congreso.eh.unsam/367>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/esz9/e82>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:
<https://www.aacademica.org>.

Sobre las anticipaciones analógicas del mundo digital

Rodrigo Oscar Ottonello

LICH-EH/CONICET/UNSAM

ottonellorodrigo@gmail.com

El gran salto tecnológico que hay entre las máquinas analógicas y las máquinas digitales desdibuja las continuidades técnicas. Contra esa apariencia novedosa y sui generis del mundo digital, aunque sin descuidar su singularidad, presentaré algunos aspectos generales de un estudio sobre la anticipación de experiencias digitales en tecnologías mecánico-eléctricas. En los movimientos de la vida de los nativos digitales se reconoce el pathos de los antiguos usuarios de embarcaciones, ábacos, balanzas, rosarios, astrolabios, menologios, gabinetes de curiosidades, mapas, galerías, atlas, emblematas, automóviles, cámaras fotográficas y revistas de papel barato; los internautas no navegan *Mare Incognitum*. Esta paleontología del presente (que de momento he avanzado en trabajos dedicados a los atlas, a los automóviles y a las historietas) será ocasión para discutir: primero, qué aspectos califican a ciertos elementos como precursores del presente digital: segundo, qué más les queda por revelar; tercero, qué tipo de relación causal hay entre esos precursores y el presente; cuarto, cuál es la singularidad que el presente digital presenta respecto a esos elementos; quinto, en qué medida un orden tecnológico puede expresar a otro (en este caso, en qué medida puede lo analógico decir lo digital y viceversa); y sexto, dónde buscar y cuáles pueden ser los precursores del futuro próximo.

Máquinas; tecnología; Grecia antigua; experiencia; guerra.

El salto tecnológico entre las máquinas analógicas y las máquinas digitales, innegable, tiende a eclipsar un orden de continuidades técnicas. Contra esa apariencia novedosa y sui generis del fenómeno, y sin descuidar su singularidad, pueden verificarse anticipaciones de ciertas experiencias digitales en tecnologías mecánico-eléctricas: en los movimientos de los cibernautas se reconocen los de siglos de usuarios de embarcaciones, ábacos, balanzas, rosarios, astrolabios, menologios, gabinetes de curiosidades, mapas, galerías, atlas, emblematas, automóviles, cámaras fotográficas y revistas de papel barato; la digitalidad no es un *Mare Incognitum*. Esto no significa que todo ya esté hecho, sino que la producción, especialmente en sus mayores escalas, así como explota tierras, aguas y cielos,

explota también recursos históricos que concentran el trabajo de numerosas generaciones. Entre las novedades de la digitalidad está su técnica para la extracción histórica.

En el orden analógico, como el de lo que nos pesa, las diferencias de grado corresponden a distancias físicas, mientras en la digitalidad las distancias son algebraicas, es decir pertenecen a un lenguaje formal y no guardan ninguna equivalencia de orden con las propiedades físicas del sistema en que se expresan (1 y 9 *pesan* lo mismo en el orden digital). En la balanza del carnicero la aguja recorre, del 0 a 2, todas las posiciones intermedias de la escala; en cambio, los valores digitales no son continuos y están siempre separados por un salto o abismo. La digitalidad, por ese hiato, es una escala en la que se puede pasar de un valor a otro sin pasar por ninguno de los valores intermedios; la distancia se independiza de las nociones de magnitud y recorrido: todas las medidas pueden estar a la misma distancia. Bajo esos términos el pasado se convierte en un recurso homogéneo donde el tiempo no tiene fuerza y no existen cosas más lejanas; se accede a descomunales volúmenes de información sin atravesar ninguna experiencia; todo puede estar al lado de cualquier cosa, porque la distancia algebraica entre 1 y 2 es la misma que entre 2 y 99. En lo ínfimo, como en el aleph de Argentino Daneri, se ve todo. Todas las secuencias quedan rotas, todo puede decirse y todo se vuelve a la vez predecible y *random*. Por economía no me detendré en las fuentes de este diagnóstico que me parece inapelable, pero asumo que son claros los rastros de Walter Benjamin, Simone Weil, Aby Warburg, Martin Heidegger, Marshall McLuhan, William Burroughs y Roberto Calasso.

Este descolocamiento del curso de la experiencia, considerado característico de la civilización de las máquinas contemporánea, es conocido desde las máquinas antiguas, sólo que mediante otras formas y con otro alcance. Comparar entre las máquinas de vanguardia y las máquinas más antiguas es una herramienta básica para establecer sus aspectos elementales y pensarlas en términos que siendo concretos vayan más allá de las nociones comunes que hoy dividen entre los adoradores de máquinas y, de otra parte, los escépticos respecto a la gran singularidad a la que aspira la cibernética.

En un libro reciente que describe este paisaje e intenta su superación, titulado *Imperium technologicum*, volumen tercero de la serie *Ontología analéptica*. Fabián Ludueña Romandini ha ofrecido una imprescindible ultra-historia del nacimiento de la nueva religión tecnológica; siguiendo esa línea, esta es una contribución al estudio de las máquinas como sacramento.

En la literatura griega antigua las *teknés*, técnicas o artes, designan acciones en las que se despliega el virtuosismo de sus artífices; en la maquinación (*meikanáoo*), en cambio, el uso técnico está ligado a una valoración negativa, o al menos sospechosa. En la *Odisea* el término maquinación se aplica a planes pérfidos como los de los galanes que esperan por Penélope (III.207 y XX.370); ese mismo uso se repite siglos después en las tragedias de Eurípides, donde significa tretas (*Andrómaca* 66, *Ion* 1216 y *Reso* 129) o donde la máquina (*mekanè*) siempre es un recurso terrible (*Andrómaca* 995 y *Medea* 260); lo mismo ocurre en las comedias de Aristófanes (*Acarnienses* 392 y *Nubes* 479), así como en Platón, donde se aplica a los engaños en general (*República* 548a) y, en especial, a las acciones repudiables de los sofistas (*Leyes* 908d) o del tirano Dionisio (*Carta VII*), aunque el filósofo también lo usa para los recursos demoníacos de Eros (*Banquete* 203d); se ve así que esa valoración negativa es un rasgo general. Ahora bien, la maquinación no está constituida por una mala voluntad, sino por una ingeniería tramposa que cristaliza en un tipo de objeto distinto a utensilios como las herramientas o las armas; sin embargo no es un disfraz, algo que distrae sobre lo oculto que guarda, sino que funciona a plena luz y con independencia de si sus víctimas conocen la mala voluntad que las dispone. Me detendré un instante en ese funcionamiento.

En la *Ilíada* (VIII.177) el muro *maquinado* por los dánaos, que enfurece a Héctor dispuesto a pasarle por encima, estaba emplazado para frenar las fuerzas de los troyanos. En la *Teogonía* (139-146) Hesíodo escribió sobre los cíclopes —“en todo semejantes a los dioses” pero con un único ojo—, que “la fuerza, la violencia y la maquinación daban curso a sus actos”; ellos también fabricaron el rayo para Zeus, el Olímpico que se diferenciaba de los titanes como la gracia de las artes se distingue de la pesadez de las máquinas. Estos dos ejemplos antiguos muestran que la máquina estaba destinada o bien a detener el curso de una fuerza o bien a la expresión de una fuerza violentísima. Cuando Platón usó la noción sin un trato abiertamente negativa lo hizo para referir a cosas imposibles, como un *mecanismo* que impidiera que todas las cosas se consuman en la muerte (*Fedón* 72d), o uno que hiciera existir una ciudad o un ejército de amantes (*Banquete* 178e), o uno que hiciera que lo semejante no se asemeje a lo semejante (*Parménides* 132d), o uno que permitiera un color determinado a una cosa en movimiento (*Teeteto* 182d); son todas cosas contrarias a la naturaleza (mientras las artes y técnicas se valen de ellas como un barco de las olas). La maquinación está destinada al máximo golpe de efecto, da lugar a lo completamente inesperado. En *Las suplicantes* (459-465) de Esquilo las mujeres, sosteniendo los lazos que ciñen sus vestidos, dicen al rey: “De esto se seguirá, sábelo, un hermoso mecanismo... Inesperadas ofrendas adornarán

estas imágenes... Súbitamente nos ahorcaremos colgando de estos dioses.” El efecto de la máquina, al revés que el de los oráculos, es algo que no se ve venir.

Hasta aquí he soslayado algo fundamental pero bien sabido: el ámbito por excelencia del uso de máquinas en el mundo griego era la guerra, como máquinas de asalto y asedio; así lo testimoniaron Heródoto (*Historia* III.152), Tucídides (*Guerra del Peloponeso* II.58 y 76), Jenofonote (*Helénicas* 2.4.27) y Aristóteles (*Política* 1331a), entre otros. Mientras las artes dan vida a las cosas, las máquinas traen muerte a los hombres. En la *Vida de Marcelo* (15) de Plutarco se narra que los siracusanos, asediados por los romanos, pusieron en funcionamiento las máquinas construidas por Arquímedes, unas que lanzaban con estruendo y velocidades increíbles proyectiles que rompían las formaciones de infantería, otras usadas contra las naves, que con manos de hierro y cables las enganchaban para hundirlas o golpearlas contra los escollos, causando gran matanza. Ellas hacían que el combate ya no fuera la acción de hombres, sino un estallido de fuerza que les hacía imposible reaccionar, pasando completamente por encima de ellos. Esto era lo terrible de las máquinas. El efecto de las máquinas, en definitiva, aparece en esta muestra de casos como algo imposible de convertirse en experiencia, tal como Benjamin y Freud describieron que les ocurrió a los soldados de la Primera Guerra Mundial, que volvían del campo de batalla mudos y en shock. Sus operaciones, incluso si dejan sobrevivientes, no dejan vida vivida.

En *Crátilo* (415a) Sócrates expone una etimología de *meikanèi* que, como todas las de esta obra, tiene tono irónico (porque las palabras no se pueden explicar por las palabras, ya que habría que explicar a esas otras, y así): ella se compone de *mékos*, extenso, y *ánein*, lograr, de modo que es la realización de un largo recorrido. Según cuanto vimos, se trataría de un recorrido tan largo que en realidad nadie puede hacer. La máquina opera un tránsito imposible para la vida humana.

También en *Crátilo* (425d) Platón escribió “los poetas trágicos, cuando no saben cómo seguir, se refugian en dioses levantados con máquinas”. Ante la máquina no hay recursos posibles porque ella es el último recurso. Se abre el camino imposible.

A diferencia de las antiguas máquinas que levantaban a los dioses teatrales, las máquinas digitales, tal como señalan sus profetas (de vuelta me apoyo en *Imperium technologicum* de Ludueña Romandini), son los propios dioses. Esto viene junto a la impresión de que el tránsito de la gran extensión puede ser logrado por los hombres, aunque no la recorren, sino que se encuentran con los efectos de la máquina como teletransportados a cualquier distancia. Sin embargo, si atendemos a las maquinarias precursoras de las actuales y asumimos que el tránsito que ellas operaban no era posible de vivirse, cabe preguntarse si este efecto ha desaparecido

bajo la digitalidad o si, más bien, ha cambiado de apariencia: si del otro lado de la fuerza de las viejas máquinas estaban los cadáveres, tal vez el tránsito digital no sea menos terrible, y los que se encuentran del otro lado de las operaciones digitales son, como los llama Ludueña Romandini, Póstumos, vida que sobrevive sin ya poder ser vivida.