

## Aparato Digital e Ideología de Estado. Usos Políticos de la E-image

Ignacio Libretti (Chile)

Fundación para el Estudio de la Imagen y la Visualidad Contemporáneas, iViCON

Contacto: libretti@noimagen.net

**RESUMEN:** el presente artículo trata sobre la relación de complicidad entre el aparato digital y la Ideología de Estado. Lo anterior, a partir del análisis del funcionamiento material de la e-image. Por su modalidad operativa, ella promueve prácticas sociales y conductas intersubjetivas que atentan contra todo proyecto histórico ajeno a su programa. *La e-image induce un modelo mental donde el pensamiento conceptual es relegado por el pensamiento mágico, obstruyendo toda ruptura con la ideología dominante.* Esto implicó una transformación en el régimen escópico. Dicha transformación reforzó las posiciones de la Ideología de Estado capitalista, dada la situación histórica posterior a la desintegración de la URSS. El aparato digital promueve la hegemonía de lo imaginario sobre lo conceptual. Su motor político es la clausura de todo horizonte histórico alternativo al capitalismo contemporáneo. La realidad virtual procura abolir la Historia para garantizar la reproducción de las relaciones de producción dadas. Para lograrlo, se apropia de la realidad fáctica, desecha sus referentes, anula sus axiomas y reorganiza sus discursos mediante el simulacro digital. De esa manera impone las directrices fundamentales de la Ideología de Estado, inhabilitando toda proyección política alternativa al metacódigo de origen inscrito en la programación basal de la e-image.

**PALABRAS CLAVES:** aparato, Estado, práctica, ideología, modalidad.

**ABSTRACT:** this article deals with the relationship of complicity between the digital apparatus and State Ideology. For do it, he analyzes the material functioning of the e-image. Because of its operational modality, it promotes social practices and intersubjective behaviors that undermine any historical project outside its program. *The e-image induces a mental model*

*where conceptual thinking is relegated by magical thinking, obstructing any rupture with the dominant ideology.* This implied a transformation in the scopic regime. This transformation reinforced the positions of the Capitalist State Ideology, given the historical situation after the disintegration of the USSR. The digital apparatus promotes the hegemony of the imaginary over the conceptual. Its political engine is the closure of any historical horizon alternative to contemporary capitalism. Virtual reality seeks to abolish History to guarantee the reproduction of production relations. To achieve this, he appropriates factual reality, discards his referents, annuls his axioms and reorganizes his discourses through the digital simulation. In this way it imposes the fundamental guidelines of State Ideology, disabling any alternative political projection to the metacode of origin inscribed in the basal programming of the e-image.

**KEYWORDS:** apparatus, State, practice, ideology, modality.

## Aparato Digital e Ideología de Estado. Usos Políticos de la E-image

Ignacio Libretti

### Introducción

La inserción mercantil de la cibernética acarreó la digitalización de las imágenes. Esto último se tradujo en un cambio en el régimen escópico dominante: *del inconsciente óptico a la e-image*. Dicho cambio impulsó el tránsito desde un régimen de visibilidad articulado por un punto ciego, hacia uno constituido por la saturación virtual. Tal proceso obedeció fundamentalmente a las transformaciones del modo de producción capitalista en las últimas décadas del siglo XX; transformaciones que repercutieron en las modalidades del ver, hacer y saber contemporáneos. Tales prácticas cambiaron no bien el *hacer-mundo* digital se hizo parte integrante del proceso general de la reproducción del capital. Cuando la cibernética pasó del monopolio industrial-militar al consumo masivo, su temporalidad diferencial se instaló en el seno de las formaciones sociales occidentales. Esto implicó una reconfiguración de la sensibilidad epocal. O sea, una transformación radical de sus prácticas cotidianas. Así nació el aparato digital: *el hacer-aparecer codificado y modulado por dispositivos electrónicos programados*.

“El aparato es lo que pone en relación la singularidad y el ser-común con la ley bajo la condición de las normas de legitimidad” (Déotte, 2012: 124). A la dimensión fáctica de la realidad se le agregó una nueva dimensión virtual, mutando los modos del efecto-realidad. Mientras que la realidad fáctica depende de las relaciones efectivas entre referentes físicos, la realidad virtual solamente requiere de programas aptos para simularlas. Esta última es operativa. Por esa razón, su régimen escópico también. *El aparato digital es simulación informática de imágenes sin referente exterior al código de origen*. Según Baudrillard, en él (Baudrillard, 2001: 254): [...] lo real se produce a partir de unidades miniaturizadas, de matrices, de bancos de memoria y de modelos de órdenes –de este modo puede reproducirse un número infinito de veces. Ya no tiene porqué ser racional, puesto que ya no se mide en función de instancia ideal o negativa alguna. No es más que algo operativo.

El hacer-mundo digital consagra lo siempre ya-dado mediante la negación estructural de todo elemento exógeno al código-matriz. Todo aquello utilizado para su programación será necesariamente reproducido a través de sus algoritmos, rechazando así cualquier elemento que exceda su proyecto fundacional. Sus artefactos técnicos no son más que las herramientas políticas del proyecto al cual respondió la programación inicial del aparato digital. Los dispositivos digitales reproducen la ideología inscrita en su interfaz a través de la imposición totalitaria de su forma operativa específica. Todo contenido virtual no es más que la excusa para el funcionamiento de sus formas; estas últimas, encargadas de la preservación y reproducción del proyecto político que motivó la programación inicial. La realidad virtual es intolerante con todo aquello que exceda sus modalidades operativas.

Por efecto de la simulación digital, todos los contenidos procedentes de la realidad fáctica son apropiados y transformados por los programas que animan la realidad virtual. Esto implicó una reorganización formal de la realidad. Lo que antes aparecía consignado en soportes estables de los cuales no podían desprenderse para existir –libros, cuadros, fotografías, etcétera–, ahora flota como espectro virtual fragmentado. Fue así como se impuso el *régimen escópico de las 1000 pantallas interconectadas en red mundial*, donde todo circula como imagen-tiempo sin consignación alguna. Toda aparición electrónica es a su vez una *desaparición* que rechaza estructuralmente la persistencia de los contenidos vehiculados en la sucesión de imágenes electrónicas. “En buena medida, las electrónicas poseen la cualidad de las imágenes mentales, puro fantasma. Aparecen en lugares –de los que inmediatamente se esfuman–. Son espectros, puros espectros, ajenos a todo principio de realidad” (Brea, 2010: 67). La e-image es inmediatez e inmanencia sin retención consignataria posible. “Nada de consigna ni preservación: puros operadores relacionales de datos” (Brea, 2010: 83). Inclusive sus pausas responden a la lógica del tránsito ininterrumpido entre nodos electrónicos. No hay giro reflexivo posible.

Toda información digital circula mediante imágenes-tiempo que aparecen y desaparecen en el acto. La temporalidad del aparato digital las vuelve destellos sin trascendencia alguna. Lo único persistente son los códigos presentes en la simulación informática. En el aparato digital, se produce un fenómeno informacional de *repetición por diferencia*. El metacódigo

político a cargo de la fundación del programa asegura su hegemonía virtual a través de la inyección de su ideología en las formas del aparato digital. Dicha ideología no corresponde a sus ideas ni tampoco a sus conceptos, sino a las prácticas operativas que induce. Por efecto de su interfaz visual, el aparato digital convierte *lo aparente* en una totalidad hermética de sentido, reduciendo la representación de lo informado a mera relación algorítmica entre código y residuo. Así, el despliegue nodal de imágenes-tiempo garantiza la dominación del metacódigo de origen – con todo lo que ello implica –, aun cuando lo haga a través de la desaparición de sus productos.

A partir de lo anterior, nos preguntamos por la relación entre el aparato digital y el desarrollo ideológico de cada formación social. Lo anterior, teniendo en cuenta tanto la condición esencialmente práctica y material de toda ideología (Althusser, 2015b: 297 y ss), como los efectos de la e-image sobre las conductas sociales. Siguiendo las evidencias expuestas anteriormente, proponemos la siguiente tesis: *el aparato digital fortalece las posiciones de la Ideología de Estado en el seno de cada formación social*. Ello, a través de la inducción de un modelo mental de corte mágico inspirado en la interfaz visual de la pantalla digital. Dicho modelo mental opera mediante la totalización de las superficies vehiculadas en red, anulando el ejercicio del pensamiento conceptual mediante la promoción del pensamiento mágico. Además, fragmenta los discursos políticos y científicos, rehúye toda axiomática ajena al código, fomenta la heterodoxia hiperliberal, rechaza toda alternativa proyectual de largo alcance y reduce la Historia a mera historicidad simulada. Todo lo anterior, sirviéndose de las directrices siempre-ya dadas de la ideología dominante; ideología que, por principio, está inscrita en los aparatos ideológicos del Estado. Por esa razón, afirmamos que el aparato digital se articula con la Ideología de Estado con el objetivo de reforzarla.

El aparato digital asegura la sujeción ideológica necesaria para que los agentes de la producción cumplan sus funciones asignadas en la división del trabajo a partir de la clausura de todo horizonte político alternativo al proyecto capitalista contemporáneo. Dicha clausura corresponde a la imposibilidad de imaginar una formación social organizada sobre bases diferentes a las simuladas digitalmente. La transparencia virtual tiene por objeto saturar los imaginarios políticos, volviendo al usuario un navegador pasivo inmerso en la

lógica RAM del ciberespacio. De esa manera, solo es apto para imaginar las informaciones siempre-ya simuladas, frente a las cuales no puede más que mostrar simpatía o rechazo. *La modalidad operatoria de la e-image obstruye el giro reflexivo necesario para cualquier ruptura con la ideología.* Su régimen escópico promueve una inmersión automatizada y a-conceptual: absorbe al individuo transformándolo en *sujeto-usuario* simulado en un perfil electrónico; inhabilitado para realizar cualquier movimiento ajeno a la operatividad del sistema. De hacerlo, el mismísimo programa se encarga de eyectarlo mediante la falla operativa. El aparato digital responde a la subversión operativa yéndose a negro.

La relación entre modelo mental mágico e Ideología de Estado nos permite vislumbrar las funciones políticas que cumple la e-image en las formaciones sociales capitalistas contemporáneas. En las páginas que siguen, nos referiremos a ellas. Para hacerlo, dividiremos nuestra exposición en los siguientes puntos: 1) *El Estado: aparato-madre*; 2) *inmersión, inmanencia, inmediatez, transparencia y saturación*; 3) *ética del fragmento y pensamiento mágico*; 4) *el modelo mental mágico y la clausura de la Historia.*

## **1. El Estado: aparato-madre**

Todo *hacer-mundo* en las formaciones sociales de clase responde al Estado. El Estado establece la invariable histórica con la cual dialogará necesariamente el conjunto de las prácticas sociales que engloba; prácticas que, a su vez, influirán reactivamente sobre su desarrollo. De esa manera, el Estado encarna la Ley a través del poder de Estado. Sin embargo, dicha Ley no se reduce al ámbito jurídico, aunque lo incluye. *La Ley que traza el Estado es la del Orden dominante que define la normalidad en cada formación social.* El Estado es un aparato: sustantiva el *hacer-aparecer* epocal de las prácticas sociales, mediante su codificación como Ley y Orden invariables. El poder de Estado resulta ser, entonces, la axiomática basal de cada formación social de clase. Ya sea para defenderlo o para atacarlo, toda práctica social deberá dialogar con la Ley y el Orden del Estado. Tal normativa designa el sentido de las acciones humanas. *El Estado es el aparato del estadio histórico.*

Siendo el aparato responsable de la Ley y del Orden, el Estado no se limita al ámbito de

la represión. Aun cuando sea parte de sus funciones, la represión no es la esencia del Estado moderno. Dicho reduccionismo lo limita al ámbito descriptivo que lo define en términos puramente negativos. Para comprenderlo en términos positivos, es necesario comprender al Estado como la piedra angular de cada formación social. Visto así, el aparato de Estado se define como aquello que constituye la particularidad histórica diferencial de cada comunidad humana, siendo el poder de Estado, su principal herramienta constituyente. Para complementar nuestra definición, citemos la de Althusser (Althusser, 2015c: 176):

Definición: el Estado es, pues, bajo el poder de Estado, el Aparato represivo de Estado, por una parte, y los Aparatos ideológicos de Estado, por otra. La unidad del Aparato de Estado y los Aparatos ideológicos de Estado la asegura la política de clase de los detentadores del poder de Estado, que actúan en la lucha de clases directamente mediante el Aparato represivo de Estado e indirectamente mediante la materialización de la Ideología de Estado en los Aparatos ideológicos de Estado.

El Estado se compone del aparato represivo de Estado y de los aparatos ideológicos del Estado. La unidad de ambos sub-aparatos viene dada por la Ideología de Estado. El Estado equivale al *poder de Estado*, siendo este último, un monopolio de la clase dominante. La política del Estado es la política de la clase dominante. Lo mismo sucede con la ideología. La Ideología de Estado es la ideología de la clase dominante. *La Ley y el Orden vienen determinados por los intereses de la clase en posesión del Estado*. En ese sentido, todo hacer-aparecer le rinde cuentas a la clase dominante, ya sea para reforzar sus posiciones políticas, o para incitar la subversión contra ellas. El Estado es el *aparato-madre* de todos los demás aparatos. Hace posible todo aparecer histórico en el lugar y momento preciso del cual es su aparato-de-estado. Tanto así, que incluso traza la distinción entre lo público y lo privado, de la cual es su condición angular. Nuevamente, en palabras de Althusser (Althusser, 2015b: 283):

La distinción entre lo público y lo privado es una distinción interior al derecho burgués, y válida en los dominios (subordinados) en los que el derecho burgués ejerce sus <<poderes>>.

El dominio del Estado se le escapa, pues está <<más allá del Derecho>>: el Estado, que es el Estado de la clase dominante, no es ni público ni privado; es, por el contrario, la condición de toda distinción entre público y privado.

La condición de aparato-madre característica del aparato de Estado, nos permite comprender las relaciones estructurales entre la Ideología de Estado y los aparatos epocales. Siendo la Ideología de Estado quien unifica el aparato represivo con los aparatos ideológicos de Estado, resulta evidente que aquella es también la responsable de dotar de sustancia a la Ley y el Orden. *La Ley y el Orden son ideológicos, y por tanto, inconscientes*. Están más-acá de todo conocimiento racional. Viabilizan la interacción fenoménica entre los individuos y la mundanidad. Por su condición de invariables históricas, hacen posibles todo aparecer epocal mediante la constitución del campo de visibilidad. De esa manera, la Ley y el Orden codifican el régimen escópico, dirigiendo los actos de ver y saber según las directrices de la Ideología de Estado. “La constitución del campo escópico es cultural” (Brea, 2007: 181). Ella viene determinada por las modalidades particulares de visibilidad que promueve cada Ideología de Estado.

Como vemos, la Ley y el Orden gobiernan la visibilidad. Para hacerlo, se alimentan de la Ideología de Estado. Esto nos parece de gran interés, pues da cuenta del carácter necesariamente ideológico de toda visualización. “El ver no es neutro ni, por así decir, una actividad dada y cumplida en el propio acto biológico, sensorial o puramente fenomenológico” (Brea, 2007: 181-182). Es una práctica subordinada a los preceptos ideológicos que determinan tanto el campo escópico como las modalidades de visualidad idóneas a cada fenómeno. *En la experiencia escópica, quien ve no es el individuo, sino la ideología que lo transformó en sujeto de su discurso ideológico*. La visión proviene siempre del *otro*. Funciona como un discurso: interpela al individuo en cuanto sujeto concreto de la experiencia visual, apropiándose de ella a través de su organización escópica. Así como “el inconsciente es el discurso del Otro” (Lacan, 2009: 360), *la visión es el ver del otro*. En ambos casos se trata de la efectividad de lo ideológico sobre las prácticas de los sujetos.



A partir del trazo de la Ley y el Orden, el aparato de Estado demarca las condiciones de emergencia de los demás aparatos. Su invariable histórica signa las posibilidades epocales para el desarrollo de cada uno. He allí su función como *aparato-madre*. Esto último cuenta inclusive para el nivel técnico de la producción. El primado de las relaciones de producción sobre el desarrollo de las fuerzas productivas –determinantes solamente en última instancia (Althusser, 2015a: 247)– , implica que la Ley y el Orden representados por el aparato de Estado guíen el desarrollo concreto del proceso de producción, definiendo sus particularidades históricas. De esa manera, las condiciones materiales de los aparatos epocales estarán siempre prefiguradas en la Ideología de Estado.

La producción de plusvalía estructura el proceso de trabajo en su conjunto, orientando su desarrollo. “El motivo propulsor y el fin determinante del proceso de producción capitalista es la mayor autovalorización posible del capital, es decir, la mayor producción posible de plusvalía, esto es, la mayor explotación de la fuerza de trabajo por el capitalista” (Marx, 2000: 28-29). Siendo la apropiación privada de los productos del trabajo el motor del proceso, su desarrollo debe responder al beneficio exclusivo de la clase dominante. La hipertrofia productiva atenta contra dichos intereses, pues acelera vertiginosamente la caída de la tasa de ganancia. Por esa razón, la regulación técnica del desarrollo productivo debe asegurar la reproducción de las relaciones sociales capitalistas, impidiendo que la contradicción entre capital y trabajo se convierta en un antagonismo letal.

Como vemos, todo aparato epocal surge a partir de las condiciones dadas por el aparato de Estado. Sin embargo, esto no implica la existencia de un automatismo expresivo entre aparato de Estado y aparatos epocales, sino más bien una dialéctica donde la Ley y el Orden enfrentan el desafío de absorber la nueva temporalidad emergente. Aunque reciban del Estado su signo histórico, los aparatos transforman la sensibilidad epocal siempre-ya dada, promoviendo el nacimiento de una nueva. Por supuesto, eso no significa que posean el privilegio de subvertir el carácter de clase de la Ley y el Orden dados. Su efectividad se limita al ámbito de la sensibilidad. Ella posee efectos políticos marginales. Aun así, es necesario indicar el vínculo de la sensibilidad con el desarrollo de lo político, pues la relación entre aparato epocal y aparato de Estado reviste características específicas y sobredeterminadas que son de

gran interés para comprender la inserción de los aparatos en el seno de cada formación social.

Los aparatos guardan una estrecha relación con todos aquellos proyectos políticos en disputa durante su irrupción. Al respecto, los aparatos operan como una materialización en segundo grado de las estrategias políticas que los circundan. Aunque no sea parte de sus presupuestos conscientes, los aparatos promueven prácticas sociales que se articulan necesariamente con tales horizontes políticos, asumiendo así algunas de sus posiciones concretas. Por lo tanto, establecen una relación de complicidad efectiva mediante el despliegue de su sensibilidad particular. Esto último se explica a través del análisis del vínculo entre aparato e ideología. “Una ideología siempre existe en un aparato y su práctica o prácticas. Esta existencia es material” (Althusser, 2015b: 298). La relación dialéctica del aparato con la Ley y el Orden se realiza a través de la ideología y dentro de los márgenes dados por la política. Benjamin lo comprendió al momento de analizar los efectos políticos de la radio y el cine (Benjamin, 1989a: 38-39):

Con las innovaciones en los mecanismos de transmisión, que permiten que el orador sea escuchado durante su discurso por un número también ilimitado de espectadores, se convierte en primordial la presentación del hombre político ante esos aparatos. Los Parlamentos quedan desiertos, así como los teatros. La radio y el cine no solo modifican la función del actor profesional, sino que cambian también la de quienes, como los gobernantes, se presentan ante sus mecanismos. Sin prejuicio de los diversos cometidos específicos de ambos, la dirección de dicho cambio es la misma en lo que respecta al actor de cine y al gobernante. Aspira, bajo determinadas condiciones sociales, a exhibir sus actuaciones de manera más comprobable e incluso más asumible. De lo que resulta una nueva selección, una selección ante esos aparatos, y de ella salen vencedores el dictador y la estrella de cine.

Cada aparato epocal establece alguna relación específica con la Ideología de Estado a través de las prácticas sociales que promueven sus dispositivos operativos. Los dispositivos modulan el hacer-aparecer del aparato epocal, materializando su temporalidad diferencial. El dispositivo funciona como mediador entre el aparato y la comunidad humana. Vehicula

la mundanidad organizada por su respectivo aparato, permitiendo la manifestación epocal diferencial. En la relación divergente entre los distintos dispositivos se baten los conflictos de la Ideología de Estado y la sensibilidad de los aparatos. La relación del aparato con la Ideología de Estado mediante sus dispositivos puede revestir características conservadoras –el museo respecto a la revolución francesa–, reaccionarias –la radio en el fascismo– o revolucionarias –el cine durante la construcción del socialismo en la URSS–. Lo anterior dependerá de la articulación del aparato con el poder de Estado. Dicha relación excede los aspectos técnicos que hicieron posible la emergencia de cada aparato. Se relacionan directamente con los intereses políticos coyunturales en la disputa histórica. *Así como no hay arte por el arte, tampoco hay aparato por el aparecer.*

Una vez esclarecida la relación general entre aparato epocal e Ideología de Estado, es momento de referirnos a relación específica entre el aparato digital y la Ideología de Estado contemporánea. Para hacerlo, comenzaremos por abordar las características principales de la e-image: *inmersión, inmanencia, inmediatez, transparencia y saturación*. Así, nos sumergiremos en la relación política entre el aparato digital y la ideología dominante.

## **2. Inmersión, inmanencia, inmediatez, transparencia y saturación**

“Inmersión, inmanencia, inmediatez: he aquí las características de lo Virtual” (Baudrillard, 2008: 26). Ellas distinguen la experiencia digital de todas las demás modalidades del aparecer epocal que aún siguen vigentes hasta nuestros días (fotografía, cinematografía, etcétera). Baudrillard lo comprendió, indicándolas como las principales características del aparato digital. Sin embargo, omitió dos de sus axiomas. Nos referimos a la *transparencia* y a la *saturación*. En ellas se juega la efectividad ideológica totalizadora del régimen escópico de la e-image; aquello que convirtió al aparato digital en el hacer-aparecer epocal dominante. Veamos los efectos de cada una de las características antes mencionadas a partir de su encadenamiento fenoménico.

Que la e-image opere a través de la *inmersión*, resulta evidente. Su interfaz así lo exige. Para navegar en la realidad virtual el sujeto debe convertirse en usuario del sistema. Sus movimientos son guiados según los comandos del servidor. El usuario transita entre los nodos del ciberespacio, siendo este último quien suministra y administra los estímulos electrónicos que constituirán su experiencia digital. *La fase superior de la inmersión electrónica es la transformación del usuario en avatar*. Una vez consumada, el sujeto ya no es más un visitante provisorio de la red, sino una parte integrante de ella. De esa manera, la inmersión se completa. Durante el desarrollo de esta fase, “la realidad ha pasado a ser la presa de la Realidad Virtual” (Baudrillard, 2008: 21). Creado el avatar, este último se apropia del sujeto a través de su *codificación*. De allí en adelante, lo virtual se transforma en una dimensión más de su existencia, subordinándola a sus modalidades operatorias particulares.

En este punto es donde podemos notar de manera ejemplar los efectos de la *inmanencia* digital. “El modelo de acceso matricial permite la puesta en encuentro de cualquier clúster o escena con cualquier otra – sin la restricción de la economía de lectura longitudinal, secuenciada y sucesiva, que pesa en los procedimientos del libro o film” (Brea, 2010: 85). La navegación entre los nodos que componen el ciberespacio responde al discurso inscrito en el código de origen. *La lógica del sentido que acompaña la experiencia digital es una simulación programada*. Corresponde a la interacción algorítmica entre matrices virtuales siempre-ya dadas. El código traza la invariable electrónica que viabiliza todo aparecer-virtual. Nada puede excederle, pues su sistema operativo excluye desde su constitución a todo elemento exógeno a sus ordenadas binarias. Todo lo que ocurre en la realidad virtual responde a la lógica simulada por sus programas. El sentido es inmanente al software.

Los espectros electrónicos que recorren el ciberespacio están programados para aparecer y des-aparecer en la más absoluta *inmediatez* durante la experiencia nodal. *Siendo la fugacidad el signo de las imágenes-tiempo, todo fenómeno digital aparece des-apareciendo*. Los estímulos electrónicos están hechos para transitar entre sí. Inmanencia e inmediatez se complementan desde la materialidad del aparato digital, asegurando así el cumplimiento del programa de la e-image. De esa manera, lo único que pervive en el ciberespacio es el código operativo de origen. La matriz electrónica despliega sus productos mediante la repetición

por diferencia. El contacto entre usuario-avatar y campo digital solo puede realizarse por parpadeos. La instantaneidad de las imágenes-tiempo es la condición de posibilidad que asegura el despliegue efectivo de las informaciones imaginarias repartidas en la red.

En el aparato digital, todo giro reflexivo atenta contra el funcionamiento diferencial del sistema operativo. Para prevenir tal disfunción, el aparato digital opera mediante una *interfaz visual mágica* que proyecta innumerables posibilidades de navegación, sin retención conceptual alguna. Dicha característica particular de la interfaz digital obstruye el desarrollo de las prácticas conceptuales asociadas a la retención crítica y analítica de los contenidos visualizados, promoviendo hábitos hiperliberales de navegación. Aquí, todo es tránsito entre imágenes que seducen la imaginación del usuario atrapado por el señuelo hiperreal de la omnipotencia programática del deseo. La interfaz visual del aparato digital simula realidades que usurpan la mundanidad. La sensibilidad que induce el aparato digital está en directa correspondencia con la reproducción de la ideología liberal del sujeto. Eso sí, la diferencia estriba en que, por su carácter programático, el aparato digital la promueve en cuanto ideología técnica del sujeto. *La realidad virtual reproduce la ideología liberal del sujeto mediante su transformación en ideología técnica del sujeto simulado.* Del humanismo al tecnocratismo.

Decir que la realidad virtual procura igualarse con la realidad fáctica no es gran novedad. Sin embargo, analizarlo a partir del proceso ideológico que la motiva, sí. El efecto-realidad que promueve la interfaz digital corresponde a la economía de la *transparencia*. El carácter simulado de la realidad virtual implica la producción de una hiperrealidad operativa. Ella es capaz de articularse con la realidad fáctica de manera funcional. Lo anterior, con el objetivo de apropiársela. *La transparencia hiperrealista de la e-image corresponde a la administración de lo visible mediante su codificación.* “La transparencia es también un modo de legislar sobre lo visible y lo invisible” (Comeron, 2007: 25). Regula las modalidades y niveles de visibilidad, siguiendo las directrices impuestas por el discurso ideológico de turno. No hay pureza visual posible. El ver fenomenológico no es más que un mito empirista revisitado que resulta incapaz de comprender las determinaciones ideológicas de la transparencia.

El simulacro digital recurre a la transparencia programada de la e-image para

garantizar el funcionamiento operativo de la realidad virtual. Dicho simulacro responde a un doble requerimiento. Primero, estructurar el efecto-realidad que hará posible su apropiación codificada de la realidad fáctica, sin la necesidad de un referente extra-programático que respalde la experiencia. Segundo, desplegar la ideología inscrita en la organización basal del metacódigo, conduciendo la inmersión virtual según las directrices inmanentes a su ideología motriz. Toda organización técnica del aparato digital responde a los presupuestos de su ideología basal. Lo anterior, a partir de la imposición de su forma particular. Los *mass media* ejemplifican cómo la ideología opera a través de la formalización operativa, independientemente de los contenidos que excusen su despliegue. “La ideología de los media está al nivel de la forma, de la separación que instituyen, y que es una división social” (Baudrillard, 1974: 202). Toda técnica responde a una estrategia política.

*La transparencia visual del aparato digital es la opacidad conceptual del campo escópico.* La transparencia virtual de la e-image atrofia al pensamiento conceptual. Mientras más vemos, menos sabemos qué vemos. “La transparencia ha devorado el mundo hasta hacerlo opaco a sus habitantes. La opacidad no está ya en <<las cosas>> sino en nuestra capacidad de ver, o en los límites que surgen en nuestra conciencia saturada por el modo constante con el que las cosas invaden nuestra visión” (Comeron, 2007: 72). Se trata de una visión técnicamente programada, que regula las modalidades de intelección visual a través de la promoción del pensamiento mágico y la censura del pensamiento conceptual. Por lo tanto, una visión que solo es capaz de ver imágenes simuladas, sin preguntarse por las condiciones constitutivas de su campo escópico. O sea, una práctica ideológica directamente política materializada por el automatismo visual de la pantalla digital.

Toda transparencia es la transparencia de la ideología dominante. El ver-desnudo es un ver ideológico. *La transparencia es siempre una proyección simulada de las evidencias.* Produce el sentido visual a partir de la simulación hiperrealista de los fenómenos. En la transparencia, la superficie proyectada totaliza lo aparente presente en la pantalla, guiando la experiencia interactiva hacia la *saturación* imaginaria. Aquí, no hay fingimiento posible. La transparencia excluye la posibilidad de disimulación. Su forma de ocultación ideológica se realiza a través de la *saturación por evidencia simulada*. “Disimular es fingir no tener lo

que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo primero implica una presencia, lo segundo una ausencia” (Baudrillard, 2001: 254). En la realidad virtual, la transparencia simula la veracidad de los fenómenos, saturando así la imaginación del usuario. Este último es absorbido por la inmanencia programática. Sus movimientos se encuentran siempre-ya supeditados a los movimientos inscritos en el sistema operativo.

La simulación digital produce el efecto-realidad mediante la saturación electrónica. La realidad virtual consigue apropiarse de la realidad fáctica a través de la gestión económica de la transparencia. Las evidencias simuladas programáticamente se imponen como depositarias de la verdad, reduciendo los fenómenos que proyectan a sus posibilidades algorítmicas. Lo anterior resulta posible gracias a la función informacional de la cibernética en la producción de materia. Esto último obedece a factores históricos precisos. “Desde el comienzo de la posguerra, a la materia, que hasta entonces era considerada desde el punto de vista de la masa y la energía, se le agrega, para completarla, la noción de información” (Virilio, 1996: 148-149). El lugar de la verdad ya no es más un privilegio mitológico del ser. Ahora, la información es responsable de su producción; producción que realiza mediante la saturación electrónica. *El aparato digital demuestra que la verdad es efectiva y no ontológica.*

El flujo informacional en red satura las 1000 pantallas de la e-image, simulando la realidad mediante su virtualización. De esa manera, se apropia del efecto-realidad absorbiendo todos aquellos productos temáticos concebidos a través de otros regímenes escópicos. *El aparato digital monopoliza la verdad transformándola en un simulacro informacional imaginario.* Totaliza lo aparente de cada imagen-tiempo en la pantalla, imponiendo las superficies temáticas como transparencias hiperreales. La distribución de imágenes-tiempo a lo largo del ciberespacio bajo la modalidad del aparecer des-apareciendo, convierte a la obsolescencia en una de las principales características del aparato digital.

Las 1000 pantallas son el reino del *Primer Género de Conocimiento* (Spinoza, 2013: 181). La saturación por apariencias, efecto particular de la transparencia hiperreal, encuentra en la obsolescencia digital a su mejor aliado. *La repetición por diferencia prescribe la muerte de cada impulso electrónico en el instante mismo de su emergencia.* En la realidad virtual, todo

es tránsito inmanente. De esa manera, lo único persistentes es el código de origen, y con él, la intelección programa. Dicha programación corresponde a la Ideología de Estado que metacodifica su funcionamiento. Las dimensiones políticas del aparato digital se vuelven prístinas no bien analizamos la relación entre código e Ideología de Estado.

Inmersión, inmanencia, inmediatez, transparencia y saturación confluyen en una sola invariable ideológica: *la Ideología de Estado*. Inmersión, pues la atracción hacia la realidad virtual responde a las prácticas ideológicas dominantes, quienes organizan la aparición del deseo según las pautas del proyecto político de base. Inmanencia, dado que la codificación de los programas digitales responde a un metacódigo político de clase que encuentra en la Ideología de Estado su principal modalidad operativa. Inmediatez, porque todo conocimiento apriorístico es un conocimiento falseado que responde a los prejuicios ideológicos dominantes, siendo el Primer Género de Conocimiento, la síntesis de sus posibilidades. Transparencia, puesto que la hiperrealidad virtual es la transparencia de la ideología dominante, quien organiza las modalidades de lo visible a partir del trazado del campo escópico. Saturación, ya que los productos concebidos por el aparato digital se apropian de la realidad fáctica mediante su codificación, imponiéndoles las premisas inscritas en su programación y obstruyendo toda emergencia alternativa al código-matriz.

Como vemos, la realidad virtual no es la duplicación de la realidad fáctica. Toda semejanza entre ambas obedece a los esfuerzos del aparato digital por simular una realidad operativa que no requiera de *lo Real* para existir<sup>1</sup>. Entre ambas realidades se produce un fenómeno de paralelismo signado por la disputa del principio de realidad. Dado el carácter efectivo de este último, la e-image lucha por apropiárselo mediante la imposición de sus productos simulados. El carácter productivo de sus operaciones promovió el surgimiento de una nueva ética inspirada en los principios angulares de la Ideología de Estado, aunque diferente a sus

<sup>1</sup> Cabe mencionar el carácter provisorio de esta tesis. Ella responde al análisis del *ideal-Virtual* inscrito en la materialidad del aparato digital. En este último, el estatuto de lo Real requiere de un análisis particular que, por su extensión, excede los propósitos de este artículo. Preliminarmente, podemos señalar que, a partir de su virtualización cibernética, lo Real cambió, *pero no desapareció*. Que los sistemas operativos procuren simularlo para volverlo dispensable, no es más que un ideal de la informática. Esperamos abordar dicha problemática en otra investigación.



expresiones precedentes. Dicha diferencia pasa por su correspondencia con la lógica RAM, siendo las prácticas fragmentarias que promueve, aquello que la distingue de toda ética liberal anterior.

### 3. Ética del fragmento y pensamiento mágico

El aparato digital opera mediante una interfaz visual de acceso matricial. En ella, toda representación es información electrónica e imaginaria simulada mediante programas virtuales. Esto significa que las imágenes-tiempo son *imágenes técnicas*. En el aparato digital, el campo escópico corresponde a las posibilidades visuales del código-matriz. Se trata de una visión programa que se despliega en los juegos algorítmicos del flujo electrónico. Su principal singularidad es su carácter *mágico*. La e-image amplía las funciones sociales que cumplen las imágenes en la producción del efecto-realidad. “El significado de las imágenes es mágico” (Flusser, 2001: 11). En ellas, toda potencia intelectual se subordina a su *proyección imaginal*. Aparato digital y Primer Género de Conocimiento se complementan en la promoción de una nueva *superstición técnica*. Dicha superstición implica una fe absoluta en la veracidad de las imágenes-tiempo. Lo anterior, en desmedro de las prácticas conceptuales abocadas al esclarecimiento de las condiciones políticas de cada fenómeno visual e informacional.

En la realidad virtual, todo discurso histórico se vuelve residual y manipulable. Su reconstrucción solo es posible a través de la simulación técnica de su sentido. Cada discurso o relato se convierte en un simulacro de sí mismo, perdiendo así sus propiedades históricas diferenciales. Por su condición programática, la realidad virtual promueve la *heterodoxia operativa*. La lógica RAM implica la inducción de hábitos sociales de producción y consumo fragmentarios, según los cuales toda relación temática es posible mientras se realice dentro de los márgenes funcionales del software. Ello, a expensas de toda raigambre extra-programática. Siendo la verdad un monopolio de lo efectivo que posee una estructura idéntica a la ficción, no es de sorprender que la producción discursiva se imponga mediante la simulación de sentido. Aquí, el influjo de las imágenes técnicas es clave. A partir de su distribución en red, moldean

las prácticas imaginarias con el fin de incrustarse en la realidad fáctica. El avatar electrónico se transforma en el individuo, obligándole a responder por sus imágenes. Brea lo comprendió (Brea, 2007: 193):

Las nuevas comunidades ya no se constituyen tanto en la adhesión fidelizada a una narrativa específica, que hacen objeto de su fe compartida, sino sobre todo en la relación puntual y dinámica con una constelación de imágenes en circulación con las que se produce una relación de identificación y reconocimiento que poco a poco las va sedimentando como memoria compartida, imaginario colectivo.

El simulacro digital se apropia de la realidad fáctica a través de la producción técnica de una realidad virtual. Dicha apropiación obedece al proceso de codificación al cual responde la nueva modalidad informática de la materia que introdujo la cibernética. La relación de complicidad entre la e-image y la Ideología de Estado garantiza el éxito del proceso. Encontrándose inscrita en el metacódigo de la realidad virtual, la Ideología de Estado se difunde a través de las imágenes-tiempo distribuidas en el ciberespacio, reforzando así sus posiciones en el seno del Estado. Pero no lo logra gracias a los contenidos virtuales, sino por efecto de la imposición de sus formas operatorias. La inducción de hábitos digitales está en directa correspondencia con los intereses políticos estratégicos de las Ideologías de Estado burguesas contemporáneas. Aquellas ya no son las burguesías progresistas de antaño. Por esa razón, solamente velan por la mantención del poder a través de la prolongación del status quo. La ética del fragmento anula los intentos por articular e imaginar horizontes de sentido ajenos al inscrito en los programas virtuales. Esto explica los intereses estatales referidos a la democratización del acceso a internet. No se trata solamente de cuestiones comerciales, sino también ideológicas.

El aparato digital promueve el pensamiento mágico. Su interfaz operativa redefine las modalidades contemporáneas de la intersubjetividad, imponiéndoles su temporalidad y carácter diferenciales. Las transformaciones acarreadas por la emergencia de la realidad virtual no se limitaron al ámbito técnico de la comunicación. Al contrario, fueron las mismísimas

prácticas informacionales –en el sentido del *dar-su-forma*– las que cambiaron. *El simulacro digital promovió el surgimiento de la ética del fragmento*. A partir de su inserción comercial, la cibernética transformó la sensibilidad epocal redefiniendo las prácticas sociales. Su ética resulta idónea al tránsito escópico desde el inconsciente óptico a la e-image.

Por efecto del cambio en el régimen escópico dominante, los actos de ver y saber ya no responden más a las suspicacias conceptuales del punto ciego organizador de la experiencia fenoménica moderna, sino a las evidencias electrónicas simuladas. Dichas evidencias se imponen como transparencias informacionales. El sentido de los discursos electrónicos se produce a partir de la relación algorítmica entre el código y los residuos referenciales; estos últimos, ya previamente simulados desde el momento de su digitalización. De esa manera, la lógica RAM engendró la cultura\_RAM, imponiéndole a su vez la ética fragmentaria del aparato digital. “Cultura\_RAM significa: que la energía simbólica que moviliza la cultura está empezando a dejar de tener un carácter primordialmente rememorante, recuperador, para derivarse a una dirección productiva, relacional” (Brea, 2007: 13). Para la ética del fragmento, toda relación temática es posible mientras el sistema operativo así lo disponga y soporte. En ella, los discursos o relatos históricos no son más que referencias producidas *retroproyectivamente* por los operadores relacionales de datos. El carácter siempre-ya simulado de los residuos referenciales obstruye toda proyección extra-programática.

En la red, “no hay una producción de lógicas exactas: sino el despliegue de mareas semánticas que trazan nubes de interacción, para el que los conceptos funcionan como meros operadores borrosos gestores del potencial de movimiento en el espacio público de cada signo o efecto allí lanzado” (Brea, 2010: 88). El cambio en el régimen escópico dominante implicó que las propiedades materiales de la e-image permearan al conjunto de las relaciones sociales e intersubjetivas, promoviendo un nuevo modelo mental. Dicho modelo es el de la interfaz visual mágica, modalidad contemporánea del Primer Género de Conocimiento. Catalá lo definió así (Catalá, 2010: 278):

La interfaz no es una máquina de pensar, ni una máquina de escribir, ni una máquina de

simbolizar. La interfaz es, por el contrario, una forma de pensar, un dispositivo que, por sus características sintomáticas (es decir, que se hallan en relación con funcionamientos profundos de la realidad social que les es contemporánea) se convierte en el modelo mental que articula los modos de exposición de los procesos comunicativos actuales.

*La ética de la cultura\_RAM es la del fragmento.* Para ella, todo es posible mientras resulte operativo, e imposible cuando exceda las determinaciones programáticas prefijas. El sentido ya no es más un relato histórico, sino un simulacro. Los grandes discursos pierden su cadena referencial, siendo codificados al momento mismo de su asimilación virtual. *El modelo mental mágico abole la historia a partir de su simulación como historicidad programada.* En el aparato digital, toda práctica social es absorbida por la inmanencia del software. Las relaciones intersubjetivas se subordinan a las relaciones algorítmicas de base. La lógica RAM rechaza toda integridad discursiva. La pragmática de los dispositivos digitales redefine los discursos por la vía de la práctica, imponiéndoles un nuevo ordenamiento hecho a la medida del programa. Toda axiomática pierde su validez angular. Se impone así la heterodoxia de las imágenes-tiempo.

El entramado-link vehicula los postulados angulares de la Ideología de Estado desde el momento mismo de la inmersión virtual. Aquí, no se trata de la regulación de los contenidos electrónicos, sino de las formas materiales que acompañan su distribución. La cuestión ideológica no está ligada al campo de las ideas que circulan en la pantalla, sino a las prácticas materiales que el aparato digital propicia. “La ideología está ligada a la forma, y no al contenido, es la pasión del código (Baudrillard, 1974: 186). *La interfaz mágica implica por sí misma una transformación ideológica de los individuos, pues virtualiza las formas de consecución de las prácticas sociales e intersubjetivas.* Por eso hablamos del surgimiento de una nueva ética: la del fragmento. La interfaz visual y el pensamiento mágico conspiran con la Ideología de Estado, convirtiendo a la realidad virtual en monopolizadora del efecto-realidad según las pautas ideológicas de aquella. A continuación, nos referiremos a la relación entre dicha tendencia y el problema de la Historia.

#### 4. El modelo mental mágico y la clausura de la Historia

Como vimos anteriormente, el aparato digital induce un modelo mental hecho a la medida del simulacro virtual. Aquí, todo horizonte histórico ajeno a la repetición por diferencia del código-matriz está clausurado. Esto resulta particularmente inquietante al momento de analizar sus modalidades de asimilación y transmisión de la Historia. La Historia responde a la inscripción de los acontecimientos históricos en un presente siempre-ya temporalizado. El encadenamiento de los sucesos dependerá entonces de su articulación con la contingencia. “Articular históricamente lo pasado no significa conocerlo <<tal y como verdaderamente ha sido>>. Significa adueñarse de un recuerdo tal y como relumbra en el instante de un peligro” (Benjamin, 1989b: 180). El carácter coyuntural de lo histórico lo vuelve un campo de disputa política. A través de su reducción a superficie transparente y saturada, el aparato digital procura zanjar esa disputa mediante la simulación del relato histórico. De esa manera, convierte a la Historia en parte de su inmanencia.

Dados sus mecanismos operatorios, el aparato digital simula la Historia mediante su producción virtual de sentido. Los acontecimientos históricos quedan reducidos a huellas residuales; referentes en segundo grado siempre subordinados a la lógica RAM y al modelo mental mágico. *Por su paralelismo a la realidad fáctica, la realidad virtual puede integrarla sin la necesidad de responder por sus especificidades coyunturales.* Solo le basta con representarla como algo operativo. De esa manera, la pregunta por la veracidad de los contenidos históricos desplegados en el entramado-link resulta superflua. Todo estímulo electrónico responde al criterio de producción programática de sentido y no de adecuación objetual. Mientras resulte operativo, se sostiene. En el aparato digital la Historia está signada por la temporalidad del hacer-mundo virtual. “La verdadera imagen del pasado transcurre rápidamente. Al pasado sólo puede retenérsele en cuanto imagen que relampaguea, para nunca más ser vista, en el instante de su cognoscibilidad” (Benjamin, 1989b: 180). El aparato digital reescribe el pasado mediante su simulación programática, interviniendo su proyección futura y subordinándolo al proyecto político del metacódigo. La asimilación de la Historia por parte del aparato digital implica su codificación como e-image, y con ella, su simulación operativa.

Al simulacro digital corresponde la inoculación ideológica de la cultura\_RAM. En ella, la Historia no es más que una referencia de segundo grado; algo así como la materia bruta que animó los primeros encadenamientos relacionales de la lógica RAM. No se trata de que el entramado-link no vehicule contenidos subversivos. Por el contrario, la apertura de lo virtual resulta de gran utilidad para la difusión de las más diversas temáticas –entre ellas, las revolucionarias–. De lo que se trata es de cómo la interfaz digital se apropia de todos los contenidos distribuidos a lo largo del ciberespacio, imponiéndoles su forma específica. Así, los reduce a meros testimonios estéticos. Lo anterior, a través de la organización de las prácticas sociales e intersubjetivas que les acompañan. La Historia se convierte en un *recuerdo programado*. Ya no es más la chispa del futuro, dotada de proyección y sentido propio, sino solamente un vehículo de la nostalgia. Se produce así un fenómeno de abolición de la Historia y refuerzo de la Ideología de Estado mediante la censura de toda proyección extra-programática.

El aparato digital induce hábitos de intolerancia hacia los proyectos históricos de largo alcance que procuren desafiar la estabilidad del metacódigo. Su temporalidad diferencial se traduce en un *culto a la instantaneidad*. Todo aquello que no tenga la capacidad de mantener seducido al imaginario del usuario mediante la repetición por diferencia de sus estímulos resulta obsoleto. La materialidad de la realidad virtual rechaza toda persistencia proyectual, pues su naturaleza es el tránsito nodal inmanente e ininterrumpido entre los simulacros relacionados algorítmicamente por sus programas. *La e-image aparece des-apareciendo*. No hay raigambre posible más que la repetición por diferencia del código-matriz. Su proyecto político angular es la anulación de toda proyección histórica ajena al simulacro. “Lo que con la imagen-tiempo comparece es algo mucho más decisivo e inquietante: en sus escenarios ya no cabe ni la historia –el relato unificado, unidimensional de un lo mismo –ni la Historia” (Brea, 2010: 74). *La abolición de la Historia está inscrita en la materialidad misma del hacer-aparecer digital y del hacer-mundo virtual*. Nos encontramos ante un eterno-presente programado que anula todo horizonte histórico alternativo al metacódigo.

La cultura\_RAM absorbe todo antagonismo social a partir de su inoculación ideológica. Por más ásperos que resulten los discursos que vehicula, el modelo mental de la interfaz mágica reducirá su efectividad a una pose visual. Apariencia y nostalgia conspiran para garantizar la

reproducción de la Ley y el Orden dados. La realidad virtual es una caricatura de democracia: *a mayor libertad de expresión, menor capacidad de influencia sobre las relaciones sociales*. La materialidad del aparato digital refuerza las posiciones de la Ideología de Estado a partir de la *censura de hecho*. Todo está permitido en tanto resulte viable para el sistema operativo. Por lo tanto, quedan excluidos todos aquellos horizontes históricos alternativos al metacódigo. *El aparato digital demuestra la banalidad del derecho*.

La e-image promueve un régimen escópico donde la simulación programática en red inviabiliza toda proyección política ajena al código-matriz, clausurando los horizontes históricos de las clases sociales dominadas. La organización de las relaciones sociales al interior de la cultura\_RAM encuentra su garantía en las prácticas ideológicas promovidas por el modelo mental mágico. La Historia es reinscrita y asimilada siguiendo las directrices informacionales e imaginarias del metacódigo de modo tal que sus efectos sean programables. Tal racionalización no es técnica, sino política. La reproducción de las relaciones de producción capitalistas contemporáneas va de la mano con la hegemonía epocal del aparato digital. Inmersión, inmanencia, inmediatez, transparencia y saturación, conspiran para el triunfo de la Ideología de Estado; ideología dominante que refuerza el proyecto político de la burguesía contemporánea mediante la gestión técnica de lo imaginario.

El modelo mental de interfaz mágica impide concebir horizontes históricos alternativos al del metacódigo. Censura las prácticas conceptuales necesarias para toda ruptura ideológica. Promueve comportamientos incompatibles con cualquier articulación política que procure desarrollarse en función de proyectos históricos de largo alcance. Por su efecto, toda oposición política queda enfrascada en las invariables angulares del proyecto burgués contemporáneo. El malestar se dispersa, volviéndose materia bruta para los ajustes políticos funcionales al modelo económico-social dado. Se produce así un fenómeno de sacralización democrático-burguesa donde la división de clase se oculta en la transparencia de un nuevo humanismo ciudadanista y tecnocrático. Aquel vela por conciliar los antagonismos sociales en lugar de hacerlos estallar, pues carece de un horizonte histórico alternativo al dominante. Aquí, no hay proyección revolucionaria posible, pues no resulta imaginable un mundo erigido sobre bases sociales diferentes a las del metacódigo de la e-image.

El aparato digital usurpa la realidad fáctica a través de su transformación en realidad virtual. Esa es la razón por la cual su presencia resulta tan importante para el capitalismo contemporáneo. Todas las operaciones sociales del aparato digital no son técnicas, sino políticas. El simulacro digital impone las premisas de la Ideología de Estado al momento mismo de la virtualización. La e-image posee una forma que, por su sola constitución, responde a los intereses fundamentales del capital. El aparato digital complota con la Ideología de Estado para promover el nacimiento de una nueva oposición funcional al modelo económico-social dado, que no hace más que otorgar la materia bruta necesaria para sus ajustes funcionales. De esa manera, se produce un fenómeno de control político preventivo, que tiene por objeto la clausura conceptual de toda estrategia revolucionaria que atente contra la organización de las relaciones sociales dadas. Un buen ejemplo de lo anterior son los movimentismos sociales contemporáneos. Estos últimos nacieron a partir de la clausura temporal del horizonte histórico proletario luego de la desintegración de la URSS. Sus exigencias refrescan al proyecto liberal-burgués a través de las “demandas ciudadanas”, otorgándole vigencia histórica a las relaciones capitalistas de producción. En síntesis, promueven ideales sociales endógenos al régimen capitalista, obstruyendo cualquier intervención política alineada con algún horizonte histórico alternativo. En estricto rigor, resultan mucho más antagónicos de la dictadura del proletario que de la dictadura del capital.

Occupy Wall Street ejemplifica vivamente la relación entre el aparato digital y los movimentismos sociales contemporáneos. Aquel se definió como una ocupación pacífica del terreno con fines recreativos y sin un programa estratégico contra el capital. “Nos preguntan cuál es nuestro programa. No tenemos programa. Estamos aquí para pasarlo bien” (Zizek, 2013: 109). *La incapacidad de imaginar un horizonte político alternativo al orden burgués incluso cuando se lo desafía, es el principal logro del aparato digital en su cruzada por la reproducción de las relaciones sociales de clase mediante la promoción de la Ideología de Estado como e-image.* “Los carnavales son baratos; la auténtica prueba de su importancia es lo que ocurre al día siguiente, al comprobar cómo ha cambiado o cambiará nuestra vida cotidiana” (Zizek, 2013: 109). Sin la existencia de un horizonte histórico alternativo, toda protesta social se limitará a un mero ejercicio de civilidad que refrescará la esperanza dogmática en las potestades de



la democracia burguesa. Esto es precisamente lo que consigue la alianza estratégica entre el aparato digital y la Ideología de Estado; alianza que tiene en la imposición del modelo mental mágico y la ética del fragmento, dos de sus mejores productos.

Noviembre del 2017.

## Referencias:

· ALTHUSSER, Louis (2015a). "De la Primacía de las Relaciones de Producción sobre las Fuerzas Productivas". En: Althusser, Louis. *Sobre la Reproducción*. Madrid: Ediciones Akal, S.A., pp. 247-255.

\_\_\_\_\_. (2015b). Ideología y Aparatos Ideológicos de Estado (Notas para una Investigación). En: Althusser, Louis. *Sobre la Reproducción*. Madrid: Ediciones Akal, S.A., pp. 271-311.

\_\_\_\_\_. (2015c). "La Reproducción de las Relaciones de Producción". En: Althusser, Louis. *Sobre la Reproducción*. Madrid: Ediciones Akal, S.A., pp. 31-245.

· BENJAMIN, Walter (1989a). "La Obra de Arte en la Época de su Reproductibilidad Técnica". En: Benjamin, Walter. *Discursos Interrumpidos I. Filosofía del Arte y de la Historia*. Buenos Aires: Taurus S.A., pp. 15-57.

\_\_\_\_\_. (1989b). "Tesis de Filosofía de la Historia". En: Benjamin, Walter. *Discursos Interrumpidos I. Filosofía del Arte y de la Historia*. Buenos Aires: Taurus S.A., pp. 175-191.

· BAUDRILLARD, Jean (1974). *Crítica de la Economía Política del Signo*. México D.F.: Siglo XXI Editores, S.A. de C.V.

\_\_\_\_\_. (2001). "La Precesión de los Simulacros". En: Walles, Brian (ed.). *Arte Después de la Modernidad. Nuevos Planteamientos en Torno a la Representación*. Madrid: Ediciones Akal, S.A., pp. 253-281.

\_\_\_\_\_. (2008). *El Pacto de Lucidez o la Inteligencia del Mal*. Buenos Aires: Amorrortu.

· BREA, José Luís (2007). *Cultura\_RAM. Mutaciones de la Cultura en la Era de su Distribución Electrónica*. Barcelona: Gedisa S.A.

\_\_\_\_\_. (2010). *Las Tres Eras de la Imagen. Imagen-Materia, Film, e-Image*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.

- CATALÁ, Josep M (2010). *La Imagen Interfaz. Representación Audiovisual en la Era de la Complejidad*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- COMERON, Octavi (2007). *Arte y Postfordismo. Notas desde la Fábrica Transparente*. Madrid: Trama Editorial y Fundación Arte y Derecho.
  - DÉOTTE, Jean-Louis (2012). *¿Qué es un Aparato Estético? Benjamin, Lyotard, Rancière*. Santiago de Chile: Ediciones/ Metales Pesados.
- MARX, Carlos (2000). *El Capital. Crítica de la Economía Política*. Libro I, Tomo II. Madrid: Ediciones Akal S.A.
- LACAN, Jacques (2009). "Introducción al Comentario de Jean Hyppolite sobre la Verneinung de Freud". En: Lacan, Jacques. *Escritos 1*. México D.F: Siglo XXI Editores, S.A, pp. 351-361.
- SPINOZA, Baruch (2013). *Ética Demostrada Según el Orden Geométrico*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- VIRILIO, Paul (1996). *El Arte del Motor. Aceleración y Realidad Virtual*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- ZIZEK, Slavoj (2013). *El Año que Soñamos Peligrosamente*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.