

ÍNDICE

ABREVIATURAS UTILIZADAS	9
PREFACIO	11
INTRODUCCIÓN	19
I. LA FENOMENOLOGÍA EN EL UMBRAL DE LA TÉCNICA	
I. TÉCNICA Y RACIONALIDAD	27
A. Técnica y crisis de las ciencias	28
B. Realidad virtual y actitud natural	29
C. Primera descalificación	32
II. TÉCNICA Y FENOMENOLOGÍA	35
A. Técnica e intencionalidad	35
B. Segunda descalificación	39
C. Una “nueva dimensión del sentido”	44
II. TÉCNICA Y “TELETECNOLOGÍA” EN DERRIDA	
I. LA TÉCNICA DECONSTRUIDA	49
A. “La percepción no existe”	49
B. Escritura	55
C. Telecomunicación	59
D. “Teletecnología”	61

II.	<i>TELETECNOLOGÍA Y FANTASMA</i>	64
A.	El fantasma, de Husserl a Derrida	64
B.	¿En qué piensa el fantasma?	68
C.	¿Una deconstrucción inconclusa?	71
D.	¿Es posible un pensamiento fenomenológico de la técnica?	76
III.	BERNARD STIEGLER, LA FENOMENOLOGÍA A PRUEBA DE LA TÉCNICA	
I.	CONDICIONES “TECNO-LÓGICAS” Y RETENCIÓN TERCIARIA	79
A.	Subjetividad, temporalidad, objeto técnico	79
B.	Las potencialidades de la “finitud retencional”	82
C.	Una nueva escucha	84
II.	DE LA EXTERIORIDAD A LA EXTERIORIZACIÓN	88
A.	Una virtualización aumentada	88
B.	Esto no es “monstruoso”	91
C.	El medio del espíritu: un montaje entre Derrida y Simondon	93
III.	LA EXTERIORIZACIÓN, ¿Y DESPUÉS?	95
A.	De la unidad de la conciencia a las conciencias mundiales	95
B.	De un flujo al otro	99
IV.	UNIFICAR LA CONCIENCIA, SINCRONIZAR LAS CONCIENCIAS	102
A.	Una forma exclusiva de síntesis	102
B.	Fusión, transparencia y pasaje del presente	105
C.	El caso del videojuego <i>America’s Army</i>	109
V.	IMÁGENES EN MOVIMIENTO: ABRIR LA SINCRONIZACIÓN HACIA LA COEXISTENCIA	112
A.	Los “juegos serios” <i>Virtual Irak</i> y <i>Snowworld</i>	112

B. Harun Farocki, imágenes animadas y tiempos heterogéneos	117
C. “Immersion” en la materia de las imágenes	121

IV. COEXISTENCIA Y SIMULTANEIDAD

I. ¿QUÉ CONFLICTO PARA LA SINCRONIZACIÓN?	127
A. El privilegio de la ilusión	127
B. Competencia entre percepciones	131
C. “Presente paralelo”, “infinitud de vías”	135
II. RECUERDO Y COEXISTENCIA	137
A. El desdoblamiento	137
B. La vivencia actual	141
C. El recuerdo olvidadizo	143

V. LAS COMPLICACIONES DE LA IMAGINACIÓN

I. LOS CAMPOS PERCEPTIVOS EXTRANJEROS	149
A. El rol de las cinestesis	149
B. Conciencia de imagen libre (<i>phantasia</i>)	152
C. Mundo de marte	157
D. <i>Phantasia</i> y desplazamientos fenomenológicos (Derrida, Stiegler, Richir)	161
II. LOS CASOS LÍMITE DE LA CONCIENCIA DE IMAGEN	165
A. Señuelo y museo de cera	165
B. El caso del teatro	168
C. Ilusión artística	171
III. LA ALUCINACIÓN CONSTRUIDA	173
A. Alucinación, ilusión y <i>phantasia</i>	173
B. Las aventuras del estereoscopio	176
C. Las dos variantes de la alucinación	180

D. Videjuego y “apariencia ilusoria”	185
E. Videjuego y montaje espacial	189
CONCLUSIÓN	193
Un uso local y constructivo de la fenomenología	194
La pista subterránea de la percepción artificial	196
Videjuego, estímulos, realidad y ficción	198
AGRADECIMIENTOS	205