

PREFACIO

Catherine Malabou

LA APUESTA

Jacques Derrida sabía perfectamente que deconstruir no hace más que preparar el retorno de las instancias deconstruidas. Sería ingenuo, por no decir más, pensar que se puede simplemente borrar las cosas que se desmantela. Siempre retornan. Sin embargo, y ese es el problema, aunque sepamos que todo retorna, siempre nos encuentra desprevenidos, desconcertados, estupefactos por el espectro y el retorno. No nos acostumbramos a ello. El pánico, aunque esperado, es siempre intempestivo.

En este sentido, ¿quién habría podido decir cuándo y cómo el fantasma de Husserl, a fin de cuentas, iba a visitar a Derrida? ¿Quién habría podido decir cuándo y cómo Husserl, primera víctima de la deconstrucción, iba a atormentar las noches del autor de *La voz y el fenómeno*?

Es Elsa Boyer quien lo dice, en un libro que no parece anunciarlo; un libro de título prudente —*El conflicto de las percepciones*—; un libro que oculta, como el sudario que viste la ausencia del cuerpo de los fantasmas, una de las aventuras filosóficas más arriesgadas y apasionantes de nuestro tiempo. Elsa Boyer describe y a la vez hace advenir el retorno de Husserl a lo que ya no es la voz de un maestro, a lo que no es ya propiamente hablando una escena filosófica: el retorno de Husserl en un espacio que se encuentra muy alejado de la École Normale

Supérieure, de todas esas tesis bien pensantes que, aunque técnicas, no entienden nada de tecnología. ¿Adónde, entonces? Nada menos que a esto: el retorno de Husserl –su llegada– a los videojuegos.

Se dirá: ¡ah! ¡De nuevo la “filosofía pop”! Pero no, el libro no es para nada “pop”, ya que su mayor interés no radica en el uso de un estilo resplandeciente para hablar de la subcultura ni en la construcción de efectos demagógicos a partir de objetos cotidianos.

Se trata de examinar con seriedad el concepto de *percepción artificial* inducida por los videojuegos o por la realidad virtual en general. Los “dispositivos de realidad virtual” permiten navegar en las imágenes 3D generadas por una computadora y forman un entorno en el que el usuario, gracias a un periférico de entrada y de salida, pasea, se mueve, circula y hace que las imágenes mismas reaccionen a estos movimientos. Mientras que habitualmente –nos recuerda la autora– la percepción supone un ver, un tocar, un escuchar, un sentir, en una palabra, una presencia del y al mundo, la percepción artificial se constituye, o reconstituye, incluso si (sobre todo, quizás) debe serlo *del modo más natural posible*.

Inmediatamente, el lector reaccionará diciendo que este terreno es el de la deconstrucción misma, no el de la fenomenología husserliana. En efecto, para Husserl es de máxima importancia distinguir con total claridad entre “percepción originaria o presentación (*Gegenwärtigung*), que constituye el presente, la realidad efectiva actualmente presente”, y percepción no originaria o presentificación (*Vergegenwärtigung*), es decir, la aparición de un “no-ahora en el ahora, como en el caso de un recuerdo o de la imaginación”. Si nos circunscribimos al sentido estricto de tal distinción, parece evidente que la percepción *artificial* reenvía al segundo tipo y no constituye entonces una idealidad fenomenológica pura. Una vez más nos sorprenderemos de ver a Husserl, y no a Derrida, convocado aquí en primer lugar. ¿Acaso no afirma Derrida *sin rodeos* que la percepción es ya siempre artificial, que “la percepción no existe o que aquello que llamamos percepción no es originario y, de

cierta forma, todo *comienza* por la representación (proposición que no puede sostenerse, por cierto, más que en la tachadura de estos dos últimos conceptos: significa que no hay *comienzo* y que la *representación* de la que hablamos no es la modificación de un re- que sobreviene a una presentación originaria)”?

La voz y el fenómeno insiste en la necesidad de volver a cuestionar la existencia de una percepción originaria con respecto a la cual la percepción artificial sería derivada y esperaría ser reconducida a la primera como a su verdad o a su referente. Esa es precisamente la suerte que Husserl reserva a la percepción de los objetos técnicos, simple modificación de la percepción *en carne y hueso*. Según Derrida, un primer movimiento de puesta fuera de sí, de proyección de la subjetividad hacia su afuera, su exteriorización está en marcha, e interrumpe desde el origen, como huella, la coincidencia de la conciencia con ella misma. El fantasma precede al viviente, como lo revela justamente la realidad virtual. Por lo tanto y nuevamente, ¿qué viene a hacer Husserl a la sala de juegos, lugar anti-fenomenológico por excelencia?

Elsa Boyer tiene esta expresión admirable: el fantasma de Derrida “deja sin embargo una impresión de inconclusión”. Y es Husserl quien retorna para concluirlo.

¿Qué significa esto? Para Derrida, la preeminencia de la huella sobre la presencia está siempre ya ahí. De hecho, todas las producciones técnicas, desde la aparición de la escritura hasta las teletecnologías actuales, son interpretadas como modalidades de la *différance*. Si hay percepción artificial, se la debe analizar a partir de la estructura originariamente deconstruida de la conciencia, no de la invención de nuevos dispositivos tecnológicos, los cuales no pueden nunca modificar la *différance* en profundidad. Las modalidades de la percepción artificial están unidas a la imposibilidad de la presencia, más antigua que los objetos técnicos. Por lo tanto, y esta es la paradoja, la *différance* no tiene historia porque nada viene a interrumpirla, ninguna realidad técnica viene a modificar la movilidad. La huella está ya siempre ahí y los sistemas técnicos de alguna manera solo la acompañan sin metamorfosarla. “La ruptura

en los sistemas técnicos, declara Boyer, no es [en Derrida] sino cuantitativa, (...) no afecta la virtualización de la huella (...)"'. Sin embargo, la realidad virtual provoca sin lugar a dudas, con la emergencia de la percepción artificial que la acompaña, una verdadera transformación –y no una simple confirmación– de la *différance*. Y curiosamente, otra vez, es Husserl quien permite concluir aquí la falta de historicidad del espectro.

¿Cómo? A fin de cuentas y a pesar de las apariencias, ¿hay que considerar a Husserl como un pensador de la técnica? Esta pregunta constituye una de las mayores direcciones de pensamiento del libro, lo que conduce a la autora a dar luego la palabra a Bernard Stiegler y a organizar en el resto de su desarrollo un diálogo a varias voces.

Al oponer la noción de exterioridad de la conciencia a la de exteriorización de la conciencia, al elaborar un concepto de síntesis terciario propio de la aprehensión protésica de lo real, Stiegler le objeta a Derrida, partiendo de Husserl, que las nuevas tecnologías de la información, así como los múltiples dispositivos de la realidad virtual, no son simplemente modalidades ni ocurrencias de la *différance* concebida como alteración primera de la conciencia. Hablar así implica negar la potencia del impacto material y objetivo de la técnica, su poder de creación del universo. La realidad técnica viene de afuera, crea el afuera, ubica a la conciencia delante de una realidad artificial autónoma. La prueba es el poder de la sincronización.

Las industrias de la información, muestra Stiegler, fabrican tiempo, inventan nuevos dispositivos de percepción que consisten en sustituir lo que Kant llamó la unidad sintética de la conciencia por una conciencia artificialmente sincronizada. La sincronización de las percepciones borra su conflicto. Aparece como “la fusión perfecta, transparente, entre la realidad y la ficción”. Delante de la computadora, el jugador puede sincronizar a la perfección el universo del juego y el de lo real, la percepción natural y la percepción artificial. Hay “coincidencia entre los flujos de la conciencia y la circulación de un objeto temporal”, creación de un *medio técnico*. Para el autor de *La técnica y el tiempo*, de lo que se trata hoy en día

es de deconstruir esta sincronización. No como presencia en general sino como simulación o ilusión de presencia, lo que exige también un nuevo tipo de deconstrucción: la de las industrias de la conciencia, que nivelan las diacronías y las culturas y permiten pensar que se puede nivelar globalmente la inteligencia y sintetizar, según un mismo modelo, todas las percepciones, asimilar la percepción artificial *al pasaje de una imagen al presente*.

Sin embargo, ¿es esta la manera correcta de hacer retornar a Husserl, en una crítica que, para distanciarse de la deconstrucción derrideana, corre el riesgo de volver a un estadio pre-derrideano de lamento y demonización de la técnica como *agotamiento de los recursos de la conciencia*, un agotamiento organizado, producido por las industrias capitalistas de la fabricación de flujos?

No, no es así, no es aquí que Husserl retornará. Decididamente no será invitado para defender la plenitud. A la inversa, es precisamente del lado del conflicto que su fantasma va a aparecer, como figura de una desmaterialización más radical incluso que la intentada, sobre él y contra él, por la deconstrucción.

El increíble e inesperado giro que prepara *El conflicto de las percepciones* es la lectura final de la selección de textos de Husserl titulada *Phantasia, conciencia de imagen, recuerdo*, para defender la idea de una deconstrucción de la sincronización que sea otra cosa que una melancolía por la pérdida de lo real. Increíble vuelco. Hay que lograr conciliar los dos puntos de vista, conciencia y autonomía de lo real, si se quiere tomar la medida exacta de lo que sobreviene con la percepción artificial. Y es Husserl quien nos lo permite. *Phantasia, conciencia de imagen, recuerdo* prevalece ahora sobre las *Ideas* o las *Meditaciones cartesianas*. En efecto, en este texto, hablando de la *conciencia de imagen libre* (traducción de *Phantasia*), es decir, del antepasado de la percepción artificial (las imágenes *libres* son introducciones de instancias no reales gracias, por ejemplo, al estereoscopio, a los anteojos de color o a la santonina), Husserl piensa la diferencia entre sincronización, coexisten-

cia y simultaneidad. Debe haber en la ilusión perceptiva un *al mismo tiempo* –coincidencia de lo real y de la ficción sobre todo– pero esto no es necesariamente un supresor de diacronía. En consonancia con un análisis cuidadoso, en el momento más intenso del libro, Elsa Boyer va a reintroducir el conflicto perceptivo en el corazón de la fenomenología, consciente de la transgresión que opera, consciente también de su necesidad imperativa. Un conflicto, es decir, un desfasaje, una disyunción, una separación en la unidad perceptiva, entre campo de la realidad sensible y campo de la *phantasia*, “eso es lo que la fenomenología debe ser capaz de pensar”, es decir, de hacer-nos pensar la esencia de la percepción artificial. Ahora toda la cuestión es saber si el artificio tiene una esencia.

Esta pregunta fundamental es sostenida a lo largo de una exploración de juegos que precisamente no se dejan reducir a una operación de sincronización. Se trata por un lado de “juegos serios”, como *Virtual Irak* o *Snow World*, destinados a la terapia de estrés post-traumático. En estos juegos, “el acento no está puesto en la sincronización entre realidad y ficción sino en una forma de conflicto que, probablemente, no se limite a la ilusión producida por los estímulos sensoriales y su acción sobre las señales del dolor (...). Sugerir otro campo perceptivo a través del videojuego [los pacientes miran una imagen de nieve mientras se les curan las quemaduras] permite complicar la atención y disminuir el sentimiento doloroso. ‘Gracias al hecho de que estamos en parte convencidos de habitar el cuerpo del avatar y no el nuestro, olvidamos el dolor sentido’. El problema que se dibuja aquí no es tanto aquel de la sincronización sino el de la percepción artificial, es decir, un tipo particular de percepción no originaria o de conflicto en la percepción”.

¿Por dónde pasa la economía del artificio perceptual? ¿Es el resultado de una modificación de la conciencia? ¿Una modificación que sería el fruto de una forma nueva de intencionalidad? ¿Es más bien mi cuerpo que se desdobra y tendría así dos cuerpos para un solo espíritu? ¿Mi cuerpo se aumenta viéndose equipado de miembros protésicos virtuales (la mano artificial

de Husserl, la referencia a la conexión de la vaina al biopuerto en *Existenz*)? Pensar la esencia de la percepción artificial requiere la elaboración filosófica de nuevas formas de síntesis a la vez conscientes y somáticas. Estas formas –aquí reside todo su enigma– resultan de una operación que tiene lugar *en la realidad virtual misma*. Como lo dice significativamente la autora respecto de las películas de Farocki –*Deep Play*, *Immersion* o *Three Dead* por ejemplo–, “no estamos más en la cabeza de la gente sino en los componentes de la imagen misma”.

En consecuencia, la percepción artificial es una elaboración cuyo análisis fenomenológico solo puede revelar las diferentes capas y niveles de intención permitiendo salir de los dualismos muy simples entre presencia y simulacro, conciencia y exterioridad o realidad y ficción. En efecto, hay una definición posible de esencia de la percepción artificial que, para finalizar, nos entrega la autora: *la percepción artificial es la experiencia construida de la alucinación*.

Este es el fantasma concluido.

De manera general, Elsa Boyer es constructora de fantasmas, esa es su deconstrucción, su juego. No se contenta con regenerar y rejuvenecer una fenomenología que bien lo necesita, no se satisface solamente con virtualizar la filosofía, también cuenta historias. De manera sorprendente, *El conflicto de las percepciones* resuena con sus dos novelas *Holly Louis* y *Heures Creuses*: ambas colisionan los tiempos y vuelven a dar una juventud inquietante a los “viejos”. Describiendo un “caso híbrido, mezcla entre conciencia de imagen física y *phantasia*”, Elsa Boyer se describe a sí misma, recordando sobre pantallas numeradas esa frase de Louis Althusser según la cual “el pensamiento no tiene objetos sino apuestas”.