

FABIO CAPRIO LEITE DE CASTRO  
MARCELO S. NORBERTO  
ORG.

**ALÂN Patrício Savignano ARTURO Alberio  
Cardozo Beltrán ALEXANDRE Carrasco  
DANILÁ Suárez Tome ENÁN Enriqué Arrieta  
BURGOS FERNANDA AIT LUCRECIA Corbella  
SIMIÃO SASS**

# PARADOXOS DA VIRTUALIDADE

SARTRE E A CONTEMPORANEIDADE

O livro reúne em seus oito artigos as contribuições oriundas do *I Ciclo Internacional de Debates Sartrianos – Paradoxos da Virtualidade*, organizado através do *Programa de Pós-graduação em Filosofia da PUCRS*, de 23 a 28 de novembro de 2020. Da estética à ontologia, do problema de gênero ao colonialismo, da política à ética, passando por temas como a sociabilidade, o confinamento, as redes sociais, psicopatologia crítica, questões de gênero, feminismo e violência na América Latina, os artigos fomentam o debate acerca da contemporaneidade a partir do pensamento sartriano, em um período marcado pela pandemia.



Editora Fundação Fênix



**Paradoxos da virtualidade –  
Sartre e a Contemporaneidade**

# *Série Filosofia*

## **Conselho Editorial**

---

### **Editor**

Agemir Bavaresco

### **Conselho Científico**

Agemir Bavaresco – Evandro Pontel  
Jair Inácio Tauchen – Nuno Pereira Castanheira

### **Conselho Editorial**

Augusto Jobim do Amaral  
Cleide Calgaro  
Draiton Gonzaga de Souza  
Evandro Pontel  
Everton Miguel Maciel  
Fabián Ludueña Romandini  
Fabio Caprio Leite de Castro  
Fábio Caires Coreia  
Gabriela Lafetá  
Ingo Wolfgang Sarlet  
Isis Hochmann de Freitas  
Jardel de Carvalho Costa  
Jair Inácio Tauchen  
Jozivan Guedes

Lucio Alvaro Marques  
Nelson Costa Fossatti  
Norman Roland Madarasz  
Nuno Pereira Castanheira  
Nythamar de Oliveira  
Orci Paulino Bretanha Teixeira  
Oneide Perius  
Raimundo Rajobac  
Renata Guadagnin  
Ricardo Timm de Souza  
Rosana Pizzatto  
Rosalvo Schütz  
Rosemary Sadami Arai Shinkai  
Sandro Chignola

**Fabio Caprio Leite de Castro**  
**Marcelo S. Norberto**  
**(Organizadores)**

**Paradoxos da virtualidade –**  
**Sartre e a Contemporaneidade**



Editora Fundação Fênix

Porto Alegre, 2021

Direção editorial: Agemir Bavaresco  
Diagramação: Editora Fundação Fênix  
Concepção da Capa: Marcelo S. Norberto  
Tela original por Lautir  
Disponível em: <https://www.etsy.com/shop/LAUTIR>

O padrão ortográfico, o sistema de citações, as referências bibliográficas, o conteúdo e a revisão de cada capítulo são de inteira responsabilidade de seu respectivo autor.

Todas as obras publicadas pela Editora Fundação Fênix estão sob os direitos da Creative Commons 4.0 –  
[http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt\\_BR](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR)

Este livro foi editado com o apoio financeiro do Ministério das Relações Exteriores da República Federal da Alemanha através do Serviço Alemão de Intercâmbio Acadêmico (DAAD).



*Série Filosofia – 77*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

---

CASTRO, Fabio Caprio Leite de; NORBERTO, Marcelo S. (Orgs).

CASTRO, Fabio Caprio Leite de; NORBERTO, Marcelo S. (Orgs). *Paradoxos da virtualidade* - Sartre e a Contemporaneidade. Porto Alegre, RS: Editora Fundação Fênix, 2021.

151p.

ISBN – 978-65-81110-29-1



<https://doi.org/10.36592/9786581110291>

Disponível em: <https://www.fundarfenix.com.br>

CDD-100

---

1. Sartre. 2. Pandemia. 3. Virtualidade. 4. América Latina.

Índice para catálogo sistemático – Filosofia e disciplinas relacionadas – 100

## SUMÁRIO

### APRESENTAÇÃO

*Os Organizadores* ..... 9

### 1. ALGUNAS PROPUESTAS PARA PENSAR LA VIRTUALIDAD Y SUS PARADOJAS EN LA FILOSOFÍA DE JEAN-PAUL SARTRE: LA ANTIFISIS, LO IMAGINARIO Y LA OTREDAD

*Alan Savignano* ..... 11

### 2. EL ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DE LA MUJER EN LA FENOMENOLOGÍA EXISTENCIAL DE SIMONE DE BEAUVOIR Y SU INTERÉS CONTEMPORÁNEO

*Danila Suárez Tomé*..... 25

### 3. IPSEIDADE, ALTERIDADE E GRUPO: A FILOSOFIA CONCRETA DE SARTRE

*Simeão Sass*..... 45

### 4. A COMPREENSÃO DO SER HUMANO PARA ALÉM DO DIAGNÓSTICO PSIQUIÁTRICO

*Lucrecia Corbella* ..... 65

### 5. A PUERTA CERRADA: UN PRETEXTO PARA HABLAR DEL CONFINAMIENTO Y LA OTREDAD

*Arturo A. Cardozo Beltrán*..... 83

### 6. CONSCIÊNCIA DE SI, CONHECIMENTO DE SI: O QUE OU QUEM DIZ: EU PENSO?

*Alexandre De Oliveira Torres Carrasco*..... 97

### 7. LINGUAGEM E COLONIALIDADE NA RELAÇÃO SARTRE E FANON

*Fernanda Alt*..... 113

### 8. JEAN-PAUL SARTRE Y BYUNG-CHUL HAN: REFLEXIONES SOBRE LOS PARADIGMAS DE LO CONTEMPORÁNEO

*Enán Arrieta-Burgos* ..... 125





# 1. ALGUNAS PROPUESTAS PARA PENSAR LA VIRTUALIDAD Y SUS PARADOJAS EN LA FILOSOFÍA DE JEAN-PAUL SARTRE: LA ANTIFISIS, LO IMAGINARIO Y LA OTREDAD



<https://doi.org/10.36592/9786581110291-01>

*Alan Savignano*<sup>1</sup>

## **Agradecimientos**

Antes que nada, quisiera agradecer a Sylvia Mara Pires de Freitas y Fabio Caprio Leite de Casto por la cordial invitación que me hicieron para participar en el "I Ciclo Internacional de Debates Sartrianos: paradojos de virtualidade" en el mes de noviembre de 2020. También extendo mi agradecimiento al resto del grupo de colegas brasileros que estuvieron a cargo de la organización del evento. El siguiente texto es una versión escrita de la ponencia que dicté en el evento aludido, cuyo título original era "Nunca estamos solos: la virtualidad es el modo principal del ser-para-otro en la filosofía de Sartre". He decidido cambiarlo en esta versión escrita, debido a que en la exposición oral y la redacción de este capítulo el tema fue ampliándose y hallando nuevos rumbos. Primero, estaba consagrado a la cuestión de la alteridad y su naturaleza virtual; luego, la cuestión de la virtualidad ganó más importancia y pasó a ocupar al primer plano, tal como comprobarán los lectores a continuación.

## **Introducción**

No es una tarea fácil hallar una relación entre la consigna del evento, a saber, "paradojas de la virtualidad", y la filosofía de Jean-Paul Sartre. Empecemos por reconocer que no hay estrictamente un concepto sartriano de virtualidad, como sí lo hay quizás en otros pensadores. Los ejemplos que primero se me vienen a la mente son Henri Bergson y Gilles Deleuze, quienes hacen de este término un concepto filosófico. Recientemente mis colegas Gonzalo Santaya e Iván Paz publicaron un

---

<sup>1</sup> (UBA -ANCBA-CONICET – Buenos Aires)

excelente artículo titulado "La actualidad de la virtualidad, o ¿para qué Deleuze aquí y ahora", donde entroniza al autor de *Diferencia y repetición* como el filósofo de "lo virtual" (Santaya y Paz, 2020). No se podría decir eso de Sartre. Sin embargo, esto no quiere decir que él no haya reflexionado de manera indirecta sobre el fenómeno de lo virtual. Descubrir una virtualidad sartriana es inventarla, encontrarla en ciernes en sus reflexiones sobre otras cuestiones. Y esto es precisamente lo que intentaré hacer en esta ponencia. El punto de partida es una indagación de los sentidos etimológicos de la palabra *virtualidad*, que nos ofrecerán una brújula para adentrarnos al pensamiento sartriano en busca de este fenómeno. Propondré aquí pensar sobre dos posibles figuras de la virtualidad en Sartre: a saber, la virtualidad digital como nueva dimensión de lo práctico-inerte y la alteridad en el ser-para-otro. Cada una de estas figuras, veremos, nos plantean paradojas específicas. La primera está vinculada con el problema de una tecnología que, mientras potencia nuestro campo práctico de acción, al mismo tiempo es el origen de una alienación de la *praxis* humana. La segunda tiene que ver con la cuestión de que la vivencia original del Otro nos lo ofrece como un ser extramundano y transfenoménico que escapa a todo intento de aprehensión intuitiva, y, por ello mismo, se mantiene siempre en una dimensión de virtualidad.

### **Breve análisis etimológico de la virtualidad**

Por sí mismo el sentido del término *virtualidad* es polisémico y difícilmente definible. Previamente a la generalización del uso de tecnologías digitales e informáticas, la palabra estaba principalmente asociada en el lenguaje coloquial con los caracteres de la potencialidad, la ausencia, la ineficacia, la falsedad y la irrealidad. Estos rasgos representan el lado negativo de una serie de duplas lexicales antinómicas: actual/potencial, presente/ausente, eficaz/ineficaz, verdadero/falso y real/irreal. En un artículo de 1972 titulado "What is Virtuality?", Richard Norton definía la virtualidad como "*something is not totally in effect*" en comparación a una cosa actual establecida previamente al punto de comparación (Norton, 1972). El primer ejemplo que analiza Norton es una reunión de un comité de diez miembros en la que se presentan sólo nueve o un número algo menor. Pese a la ausencia de varios

participantes, el comité opera *virtualmente* como si estuviese completo. De este modo, se comprende la virtualidad en términos de una instancia relativa y dependiente de otra real y actual que claramente goza de cierta primacía ontológica. Esta acepción de Norton, no obstante, está alejada tanto de su significado etimológico original como de su significado más común y recurrente en la actualidad.

El origen etimológico de *virtualidad* se remonta a la filosofía escolástica de la Baja Edad Media donde aparece como neologismo filosófico creado a partir del vocablo latino *uirtus*. En efecto, tenemos registros en textos del siglo XII de apariciones del adjetivo *uirtualis*, y posteriormente del sustantivo *uirtualitas* y el adverbio *uirtualiter*. La raíz común de estos vocablos nos remite evidentemente a la *uirtus* del latín clásico (fortaleza, valentía, justeza moral, etc.), que a su vez está asociada a *uir* (varón) y *uis* (fuerza). El sinuoso camino que conecta los términos clásicos con los medievales es reconstruido por Antoni Biosca i Bas en su artículo "Mil años de virtualidad", a quien seguimos en este trabajo (Bas, 2009, p. 21). Allí el profesor catalán afirma que "[e]l adjetivo *uirtualis* es, por tanto, un tecnicismo, un adjetivo creado por el lenguaje escolástico para referirse a lo relacionado con la *uirtus*, entendida como característica del alma humana o de sus formas de relacionarse" (Bas, 2009, p. 22). Por ejemplo, Jean de Salisbury señalaba que el alma es algo totalmente virtual (*uirtuale totum*) y Radulfus Ardens afirmaba que la misericordia y la justicia son *uirtuales* en el alma. Posteriormente, la filosofía de Tomás de Aquino representa un punto de inflexión en la historia del término al aproximar la *uirtualitas* a la dicotomía aristotélica de la *δύναμις* (*dýnamis*) y de la *ἐνέργεια* (*enérgeia*), que tradicionalmente suele traducirse al latín como *potentia* y *actus*, y al castellano como *potencia* y *acto*. El filósofo beato afirmaba que el cuerpo humano está *uirtualiter*, en decir, en *potencialmente*, en el semen, y el árbol en la raíz. En realidad, el uso tomista es un poco más complejo, pues no estamos teniendo en cuenta su configuración teleológica; no obstante, no cabe entrar en detalle en nuestro trabajo.

En la época moderna podemos identificar nuevos usos de la palabra de *virtual* que se asientan en sus antecedentes escolásticos. La acepción principal que ofrece la última edición del *Diccionario de la Real Academia Española* del adjetivo *virtual* es la siguiente: "Que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de

presente, frecuentemente en oposición a *efectivo* o *real*" (RAE s. f.). La primera parte de esta definición cuadra con la manera en que Ferdinand Saussure en su *Curso de lingüística general* hace uso del término, cuando dice que la lengua es un tesoro *virtualmente* almacenado en los cerebros de los hablantes de una comunidad lingüística. La lengua es *virtual* en el doble sentido de que no está presente en su totalidad en ninguno de los usuarios y tiene la virtud de condicionar la práctica del hablar según leyes sintagmáticas y asociativas. La definición de la RAE también comprende la denotación de lo virtual como algo no real, artificial, aparente e incluso falso. En esta dirección, Jean Baudrillard en *Crítica de la economía política del signo* sostiene que el consumo de mercadería de moda en las sociedades capitalistas actuales representa movildades *virtuales* del estatus socioeconómico de los consumidores: es decir, a falta de un ascenso real en la escala social, consumimos productos que simbólicamente representan un avance en los escalafones. Asimismo, ya hemos dicho que Bergson y, siguiendo los pasos de este, Deleuze hicieron de la virtualidad un concepto central de sus sistemas de pensamiento. Para ellos, lo virtual y lo actual son ambos elementos constituyentes y coexistentes de la realidad, por lo cual el primer término es liberado de las connotaciones negativas de ineficacia e ilusión.

En la Era Digital de la Informática en la que vivimos, el principal significado de la *virtualidad* está vinculado sin duda alguna al campo de las nuevas tecnologías computacionales. Estas vienen revolucionando nuestro estilo de vida desde su invención durante el siglo pasado y han acaparado la semántica de la palabra absorbiendo de cierta manera los sentidos previos. En nuestro contexto histórico actual, el adjetivo *virtual* se usa habitualmente para referirse a todo aquello producido por un dispositivo computacional a causa de su *hardware* (i.e. la estructura física de la máquina y su mecanismo de funcionamiento) y su *software* (i.e. los programas de instrucciones para el procesamiento de datos). Hoy en día la virtualidad para la mayoría de las personas es ese universo etéreo soportado físicamente por dispositivos digitales de uso diario como las computadoras, los teléfonos móviles inteligentes, las tabletas, etc., cuya estructura básica fue ideada por Alan Turing en la década de 1930. Estos artefactos generan sobre una pantalla las interfaces por medio de las cuales participamos diariamente de las redes sociales, el comercio

electrónico, el periodismo digital, la enseñanza a distancia, la construcción del saber, los videojuegos, etc. Es precisamente en este sentido particular que hoy hablamos de realidad *virtual*, bibliotecas *virtuales* y jornadas académicas *virtuales*. Supongo que los organizadores del evento tenían en mente esta acepción a la hora de planificar el evento, dado que en el 2020 la pandemia del virus SARS-Cov-19 nos obligó a mudar gran parte de nuestras actividades laborales y sociales al espacio virtual. Esta migración no es un hecho excepcional, una desviación del desarrollo social a nivel mundial, sino más bien la precipitación de un proceso que avanza y cuyo fin aún no conocemos, y hasta me atrevo a decir que ni siquiera estamos en condiciones de predecir.

### **La virtualidad entendida desde los conceptos sartrianos de la *praxis* y la *antifísis***

La filosofía sartriana nada nos dice directamente sobre el fenómeno de la virtualidad digital. Piénsese que Sartre nunca tuvo una computadora. No sé si alguna vez vio de cerca una. A nadie le sorprende este hecho puesto que él muere en 1980, justamente un año antes de la comercialización del exitoso modelo 5150 de la empresa IBM, que muchos historiadores toman como el inicio de la generalización del uso de computadoras personales. Con anterioridad a ese momento los ordenadores consistían en inmensas máquinas que uno sólo podía hallar en laboratorios de informática de universidades de Estados Unidos, Gran Bretaña y algunos otros países. Ahora, ¿esto significa que el pensamiento del pensador francés no tenga nada que aportar a la reflexión sobre el universo virtual de los dispositivos computacionales? En absoluto. Veremos a continuación que sus ideas sobre la relación dialéctica que existe entre la *praxis* y la materia trabajada ofrecen un invaluable punto de partida para pensar algunos problemas actuales asociados a la virtualidad.

Hay una constelación de conceptos de la filosofía sartriana, desarrollados principalmente en la *Crítica de la razón dialéctica* y otros textos contemporáneos del autor, que considero indispensables para reflexionar hoy en día sobre la virtualidad. Me refiero a las categorías de la materia trabajada, la *antifísis* y lo práctico-inerte. Las nuevas tecnologías computacionales que soportan el universo de la virtualidad

son el producto de la *praxis* laboriosa de ingenieros, técnicos, programadores y demás trabajadores profesionales. Ellos han sido capaces de manipular la materia inorgánica según los conocimientos científicos disponibles sobre fisicoquímica, electrónica, matemática, algoritmia, incluso hoy cuántica, para crear artefactos instrumentales por medio de los cuales una incontable cantidad de usuarios satisfacen diariamente una innumerable variedad de necesidades y deseos. Por ejemplo, una persona en Buenos Aires puede a través de su computadora trabajar en conjunto con alguien en Sao Paulo; un agente de la bolsa de valores es capaz de vender y comprar acciones desde su celular; un deportista nadador tiene la posibilidad de llevar un seguimiento de su rendimiento físico con su reloj inteligente. Notemos que una de las características principales del siglo XXI es la sobreutilización en el ámbito privado y el público de dispositivos digitales en detrimento de otras tecnologías que han pasado a ser obsoletas. Así, ante la disponibilidad generalizada del correo electrónico y las plataformas de mensajería instantánea, el uso del correo por carta ha decaído estrepitosamente en las últimas décadas. Siguiendo a Marx, Sartre considera que la materia trabajada cumple la función del motor fundamental de la Historia. Las computadoras son herramientas que componen un sistema social y económico que podríamos denominarlo sin entrar en detalle el *capitalismo globalizado*. Una *praxis* individual puede hacer uso de ellas en la superación totalizadora de una situación presente con vistas a una situación futura que representa para ella la satisfacción de una necesidad o la compleción de una falta. Por ejemplo, para la confección de mi tesis doctoral necesito leer un reciente artículo académico redactado en portugués por un especialista brasileño. Tengo la posibilidad de acceder por Internet a una versión digital de la publicación hospedada en un sistema de información académica y utilizar un programa de traducción automática para convertir el texto al español.

Hasta aquí pareciera que abonamos una visión idílica de las nuevas tecnologías, muy divulgada en los medios de comunicación, según la cual las computadoras han venido a solucionar todos nuestros grandes problemas y facilitarnos los quehaceres de nuestra vida cotidiana. Sin embargo, Sartre objetaría con justa razón que esta interpretación de la historia deja de lado toda una instancia del proceso dialéctico histórico entre la *praxis* y la materia: a saber, el momento en

que la praxis humana es alienada por sus propias herramientas e instrumentos, pues queda absorbida según un proceso pasivo e involuntario en la inercia de la materia trabajada, es decir, en el encadenamiento determinista de las cosas que usa en su empresa totalizadora. En el primer tomo de la *Crítica*, afirma lo anterior con las siguientes palabras:

Las prácticas materializadas, deslizadas en la exterioridad de las cosas, imponen un destino común a hombres que se ignoran, y, al mismo tiempo, reflejan y refuerzan con su ser la separación de los individuos. En una palabra, la alteridad les llega a las cosas por los hombres y vuelve a las cosas hacia el hombre en forma de atomización [...]. (Sartre, 2012, p. 346).

La cita describe el origen del reino de la *antifisis* y de lo práctico-inerte. En el trabajo la materia inorgánica pasa a ocupar el papel de significante y produce una alienación en la *praxis* humana. Esta alienación puede representar una contra-finalidad, esto es, el surgimiento de un futuro no buscado por la acción de la persona o del grupo humano. En las sociedades europeas de los siglos XVIII y XIX, por ejemplo, la revolución tecnológica inaugurada con la máquina de vapor, del ferrocarril y el uso del carbón como combustible significó el nacimiento de la industria y la ampliación del comercio mercantil. Sin embargo, también fue responsable de la aparición de un nuevo tipo de hombre que Sartre denomina el *hombre-carbón*. Pues, la explotación del mineral del carbón delimita por sus mismas propiedades físicas un tipo de labor determinado (métodos de extracción y de combustión) que el trabajador experimenta como pretensiones de la materia inorgánica. Asimismo, la industrialización significó una contra-finalidad para las clases rurales que se proletarizaron al abandonar sus campos y migrar hacia las ciudades en busca de empleo.

En su ensayo póstumo e inconcluso de *Cahiers pour une morale*, Sartre afirmaba que el ser humano para actuar sobre el objeto debe volverse él mismo inercia y pasividad:

La négativité dans le travail n'est pas simple. Elle suppose que l'homme agisse sur l'objet et il ne peut agir sur la chose que par son inertie et sa passivité. Mais plus encore, il faut qu'il se fasse passivité. Il faut que son bras devienne levier, etc. Il faut en outre qu'il pense l'identique comme identique et que l'enchaînement de ses pensées imite l'enchaînement de l'inertie (mathématiques, physiques)... Ce qu'on a appelé la dictature du machinisme (ou subjectivement la dictature des techniciens) revient à établir un ordre de l'extériorité au sein de l'ordre humain. Il y a des machines parce que l'homme se fait machine. (Sartre, 1983, p. 69).

En el contexto de una fábrica donde se produce objetos manufacturados en serie, el operario encargado de accionar una palanca convierte su brazo en palanca. Actúa sobre la materia inerte porque él mismo es materia que puede adoptar un comportamiento inerte. Y así sufre la alienación del retorno cosificado de su trascendencia. Cabe preguntarse en relación con nuestro tema inicial si las nuevas tecnologías computacionales y nuestra actividad dentro de entornos virtuales también conlleva la emergencia de una alienación de la *praxis* por la materia trabajada. ¿Hay acaso una *antifisis* de la virtualidad? Richard Stallman, fundador del movimiento del software libre y creador del sistema operativo del sistema GNU, viene advirtiéndolo en las últimas décadas que el modelo de negocios en informática fomenta el control del programa sobre el usuario. A propósito de esto, en septiembre de 2020 se estrenó en Netflix el documental *The Social Dilemma* de Jeff Orlowski, que trasladó la preocupación de Stallman a los medios de comunicación y en la opinión pública. Gracias a este documental muchas personas se informaron acerca de que el uso de las redes sociales no es ni un ejercicio libre ni un consumo gratuito como se pensaba. Nuestras interacciones en las redes están siendo constantemente registradas, monitoreadas y manipuladas para fines que no buscamos y que incluso van en contra de nuestro bienestar. El *big data*, que es el nombre genérico para el proceso de obtención, almacenamiento, administración y aprovechamiento de colosales bases de datos, es aprovechado por empresas para marketing y por los Estados nacionales para vigilancia de la ciudadanía. Hoy en día Byung-Chul Han, con su concepto de psicopolítica inspirado en las ideas de Heidegger sobre la era de la técnica y las de Foucault sobre dispositivos sociales de subjetivación, es uno de los



filósofos que advierte sobre las consecuencias negativas de este tipo de organización social basado en las nuevas tecnologías:

El *Big Data* es un instrumento psicopolítica muy eficiente que permite adquirir un conocimiento integral de la dinámica inherente a la sociedad de la comunidad. Se trata de un *conocimiento de dominación* que permite intervenir en la psique y condicionarla a un nivel prerreflexivo. (Han, 2016, 25).

Bajo el mismo espíritu, nosotros podríamos decir, sartrianamente, que el mundo virtual de las redes contribuye a la *serialización* de los individuos. La serie denota un agrupamiento de individuos que gana su unidad del exterior, o sea, el vínculo es provisto por las demandas técnicas de lo práctico-inerte. Los miembros que conforman la entidad colectiva seriada no comparten una finalidad común; por ello, cada uno es para los demás meramente *Otro que los otros*. Recordarán los ejemplos de la fila de una parada de bus y la audiencia de una emisión de radio en la *Crítica de la razón dialéctica*. La serialización sucede sin lugar a duda también en el mundo virtual, y quizás de una manera destacable. Para hacer uso de algoritmos y datos, el ser humano se convierte en un conjunto de datos algoritmizados. Cada uno de nosotros tiene un doble, o quizás varios de ellos. Se trata de un *yo virtual* o *avatar*, que no es constituido principalmente por la mirada de los Otros, sino por la mirada de las máquinas, de los avanzados sistemas de inteligencia artificial con *machine learning* que controlan excesivamente esta versión digital de nosotros. La cuestión de la relación que hay entre nuestro *yo "real"* y nuestro *yo virtual* es un interesantísimo tema de investigación de nuestro tiempo.

### **Lo virtual en los análisis de Sartre acerca de la imaginación y la otredad**

Ahora bien, por fuera de la virtualidad de orden computacional, cabe preguntarse si la obra filosófica de Sartre se conecta con otro sentido de lo virtual más general y menos específico. Daniel O'Shiel en su artículo "Phenomenology and the challenge of virtuality" justamente encuentra en la teoría de la imaginación que Sartre expone en *Lo imaginario* un intento de dar cuenta de un tipo de virtualidad, que

sigue los pasos de la distinción husserliana entre presentación (*Gegenwärtigung*) y presentificación (*Vergegenwärtigung*), así como la distinción entre la conciencia de imagen (*Bildbewusstsein*) y la fantasía (O'Shiel, 2019). No creo que O'Shiel esté equivocado. En *Lo imaginario*, Sartre define la imagen como "un acto que trata de alcanzar [vise] en su corporalidad a un objeto ausente o inexistente, a través de un contenido físico o psíquico que no se da propiamente, sino a título de *representante* analógico del objeto considerado [*l'objet visé*]" (Sartre, 1964, 36). De ahí que, cuando yo imagino el Minotauro de Creta o Pedro que se encuentra de viaje, mi conciencia los aprehende intencionalmente como el correlato de un acto imaginante bajo el modo de la inexistencia o de la ausencia. Ambos objetos no se captan por una intuición sensitiva (no son vistos o tocados); no son tampoco percepciones renacentes, como proponía la psicología positivista. Pese a todo lo anterior, las imágenes *son* y tienen la capacidad de producir en nosotros ciertos efectos corporales por una fuerza misma del acto imaginante. Podríamos definir las como *entidades virtuales*, si desde ahora entendemos lo *virtual* como un modo de ser de fenómenos que no se dan intuitivamente en el aquí y ahora, que no tienen un contenido sensitivo ni una materialidad física, pero que igualmente gozan de cierta consistencia y eficacia ontológicas propias. A partir de esta definición, uno podría repensar también el mundo mágico de las emociones y del ego psíquico desde la clave de la virtualidad.

Confieso que hay un alto nivel de vaguedad en esta definición que propongo, lo que termina convirtiéndola en una suerte de concepto vago que se amolda a un gran número de situaciones diversas. A mi favor puedo señalar que el mismo término *virtual* posee una ambigüedad de base. Pero, permitámonos sólo por hoy ser pocos estrictos a nivel semántico y saquemos provecho de este concepto ambiguo y vago para tratar el tema del título de mi ponencia: la virtualidad de los otros.

Otra de las posibles figuras en Sartre de lo virtual en el sentido recién delimitado sería el Otro. En *El ser y la nada*, nuestro filósofo deja en claro que la experiencia intersubjetiva original no es el encuentro corporal cara a cara con otra persona, sino la vivencia del fenómeno de la mirada. En la mirada, el Otro ocupa un espacio transmundano, *virtual* diremos hoy.

[E]l prójimo es ante todo para mí el ser par el cual soy objeto, es decir, el ser *por el cual* gano mi objetividad. Solamente para poder concebir alguna de mis posibilidades en el modo objetivo, ya está dado el prójimo. Y está dado no como un ser de mi universo, sino como sujeto puro. Así, este sujeto puro que, por definición, no puedo *conocer*, es decir, poner como objeto, está siempre *ahí*, fuera de alcance y sin distancia, cuando trato de captarme como objeto" (Sartre, 1993, p. 298).

Recordemos fugazmente los análisis fenomenológicos de la vergüenza y del ejemplo del fisgón en la Tercera Parte del ensayo. Yo espío clandestinamente por el ojo de la cerradura qué sucede en una habitación contigua. De pronto, escucho ruidos, indicios de que alguien se acerca por detrás de mí. Siento vergüenza. Pero, al final, era una falsa alarma: nadie venía. Este ejemplo es usado por Sartre –un poco de manera forzosa a mi parecer– para demostrar que la mirada es algo que sucede en ausencia de la presencia física de otro sujeto. La mirada, recordemos, es la alienación de uno mismo a causa de la existencia de otros para-sí en el mundo. Por ello, Sartre dice que la mirada no son tales y cuales ojos que me miran, no es este cuerpo ajeno que tengo en frente, sino la presencia prenumérica, indiferenciada, transmudana y antehistórica del Otro. Por eso, es legítimo decir que nunca estamos solos, puesto que incluso en la soledad somos víctimas de la mirada del Otro. Subjetivamente, vivencio la trascendencia ajena como una caída abrupta de mi conciencia hacia la objetividad. Mi versión objetiva y degradada es un Yo constituido por el Otro con ciertas cualidades físicas, psíquicas y sociales. El Yo no sólo es otro, como dice la sentencia de Rimbaud, sino que también es *de los otros*.

La virtualidad de la mirada del otro es sin duda paradójica. Merleau-Ponty señalaba al respecto que en Sartre la mirada del Otro hace de la alteridad una entidad hipostasiada y trascendental que parece no tener nada que ver con los otros de carne y hueso, pues la antinomia del otro-sujeto y el otro-objeto es irreconciliable. Les comento brevemente que en mi trabajo doctoral sostengo la hipótesis de que esta concepción ontológico-trascendental del otro es reemplazada posteriormente en Sartre por una visión histórica, social y psicológica. Esta está particularmente presente en las biografías existenciales del pensador. En los libros sobre Baudelaire,

Genet, Flaubert, etc., se explica que la naturaleza virtual e hipostática de la mirada se origina en la interiorización en la infancia por parte del sujeto de los juicios de sus padres y de la sociedad en la que le tocó vivir. Esta interiorización es un proceso de alienación social y psíquico, donde un sistema de creencias y valores es impuesto a la libertad del individuo. Lo sorprendente de esta imposición es que necesita de la complicidad de la libertad, es decir, que esta debe apropiarse de la ideología y de la moral dadas por los otros como un valor libremente elegido. Ahí es cuando la mirada es hipostasiada en otro dentro del sí mismo en un proceso de escisión del sujeto.

### Cierre

En suma, espero haber cumplido con mi propósito de ofrecer algunas líneas para pensar las virtualidades y sus paradojas dentro del pensamiento sartriano. Hay un problema que va a quedar pendiente y quizás podamos retomar en la discusión. ¿Hay alguna relación entre la virtualidad computacional y la virtualidad de la alteridad? ¿Son posibles de asimilar? ¿La mirada de una inteligencia artificial es comparable a la mirada de otros sujetos humanos? Yo creo que sartrianamente deberíamos comenzar por señalar que los complejos sistemas algorítmicos no son simplemente materia inerte, sino praxis reificada, es decir, intenciones humanas materializadas y pasivizadas en lo inorgánico. Tienen una fuerza humana, aunque dependiente e hipostasiada, que les otorga la capacidad de poder ser opresivas o liberadoras.

### Bibliografía

BAS, Antoni Biosca i. (2009). «Mil años de virtualidad: origen y evolución de un concepto contemporáneo». *Eikasia: revista de filosofía*, n.º 28: 1-40.

HAN, Byung-Chul. (2016). *Psicopolítica*. Traducido por Alfredo Bergués. Barcelona: Herder.

NORTON, Richard. (1972). «What Is Virtuality?» *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 30 (4): 499-505. <https://doi.org/10.2307/429465>.

O'SHIEL, Daniel. (2019). «Phenomenology and the Challenge of Virtuality». En *Conceiving Virtuality: From Art To Technology*, editado por Joaquim Braga, 21-43.

Numanities - Arts and Humanities in Progress. Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-24751-5\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-030-24751-5_2).

RAE. s. f. «virtual». Diccionario de la lengua española. 23.<sup>a</sup> ed. Accedido 15 de marzo de 2021. <https://dle.rae.es/virtual>.

SANTAYA, Gonzalo; PAZ, Iván. (2020). «La actualidad de la virtualidad, o ¿para qué Deleuze aquí y ahora?» *Código y Frontera* (blog). 16 de noviembre de 2020.

<http://www.codigoyfrontera.space/2020/11/16/la-actualidad-de-la-virtualidad-o-para-que-deleuze-aqui-y-ahora/>.

SARTRE, Jean-Paul. (1964). *Lo imaginario: Psicología fenomenológica de la imaginación*. Traducido por Manuel Lamana. Buenos Aires: Losada.

\_\_\_\_\_. (1983). *Cahiers pour une morale*. Paris: Gallimard.

\_\_\_\_\_. (1993). *El ser y la nada: ensayo de ontología fenomenológica*. Traducido por Juan Valmar. Barcelona: Altaya.

\_\_\_\_\_. (2012). *Crítica de la razón dialéctica precedida de cuestiones de método. Tomo I: Teoría de los conjuntos prácticos. Libro I: De la «praxis» individual a lo práctico inerte*. Traducido por Manuel Lamana. Buenos Aires: Losada.

