

LA SIMULACIÓN ES UN JUEGO PELIGROSO: MUJERES, MÁQUINAS Y SIMULACROS EN EL CIBERFEMINISMO DE SADIE PLANT

SIMULATION IS A DANGEROUS GAME: WOMEN,
MACHINES, AND SIMULACRUMS IN SADIE PLANT'S
CYBERFEMINISM

*Aldana D'Andrea*¹
UNRC; IDH-CONICET-UNC

Resumen:

El ciberfeminismo es descrito por Sadie Plant como una emergencia dispersa y distribuida de vínculos entre mujeres y máquinas, fundamentalmente máquinas computacionales. En este escrito nos proponemos explorar la construcción de estos vínculos en la narrativa ciberfeminista de Plant, visualizando ciertas tensiones fundamentales en torno a las concepciones tecnológicas que la autora pone en juego y recuperando sentidos diversos, y sin embargo convergentes, de la noción de simulación.

Nos ocupamos primero de reconstruir, a partir del relato de Plant, la tesis según la cual la concepción instrumental de máquinas

¹ Docente e investigadora del Departamento de Filosofía de la UNRC y actualmente es becaria posdoctoral de CONICET con lugar de trabajo en el Instituto de Humanidades de la UNC. Ha desarrollado sus investigaciones en la intersección de las áreas de la lógica, la filosofía de la técnica y la filosofía de la computación, desde donde ha incursionado en la filosofía feminista de la tecnología en general y del primer ciberfeminismo en particular.

y mujeres y los relatos falocéntricos que han definido la feminidad como carencia y simulacro, han actuado como refuerzo simbólico de un humanismo excluyente y de una economía patriarcal. Por otra parte, observamos que la teoría de máquinas de Turing, leída desde la perspectiva crítica que construimos con Plant, constituye una apuesta no solo lógica y tecnológica, sino también una apuesta posthumana fértil para el imaginario ciberfeminista. Centrándonos en el concepto de máquina universal y revisando el llamado que hace Turing para que este concepto de máquina sea vinculado con su juego de la imitación –presentado como un juego de engaños, reemplazos y simulaciones–, resignificamos la insistencia de Plant en vincular feminidad con nuevas tecnologías: en un mundo con tecnologías cuya potencia se halla en su capacidad para simular, la jerarquía original/simulacro pierde su fuerza opresiva y la simulación, se presenta, en cambio, como un juego peligroso para todos los que pretendieron originalidad.

Palabras clave: Ciberfeminismo – Máquinas – Mujeres - Simulación

Abstract:

Cyberfeminism is described by Sadie Plant as a dispersed and distributed emergence of links between women and machines, fundamentally computer machines. In this paper we intend to explore the construction of these links in Plant's cyberfeminist narrative, visualizing certain fundamental tensions around the technological conceptions that the author puts into play and recovering diverse, yet convergent, meanings of the notion of simulation.

We are concerned first with reconstructing, from Plant's account, the thesis according to which the instrumental conception of machines and women and the phallogentric account that have defined femininity as a lack and simulacrum, have acted as a symbolic reinforcement of a exclusionary humanism and a patriarchal economy. On the other hand, we observe that Turing's theory of machines, read from the critical perspective that we construct with Plant, constitutes not only a logical and technological proposal, but also a fertile posthuman proposal for the

La simulación es un juego peligroso: mujeres, máquinas y simulacros en el ciberfeminismo de Sadie Plant

cyberfeminist imaginary. Focusing on the concept of the universal machine and reviewing Turing's call for this concept of machine to be linked to his imitation game –presented as a game of deception, replacement and simulation–, we resignify Plant's insistence on linking femininity with new technologies: in a world with technologies whose power lies in their ability to simulate, the original/simulation hierarchy loses its oppressive force and simulation, instead, is presented as a dangerous game for all those who claimed originality.

Keywords: Cyberfeminism – Machines – Women – Simulation

La imitación es un juego peligroso para los que se consideran seres originales

Sadie Plant

El ciberfeminismo es descrito por Sadie Plant como una emergencia dispersa y distribuida de vínculos entre mujeres y máquinas, fundamentalmente máquinas computacionales (Plant, 2000: 335). Esta definición se ubica en la década de 1990, un contexto de cambio tecnológico, cultural y epistémico que queda bien ilustrado por la recurrente apelación al término *nuevas tecnologías* que hace el ciberfeminismo de aquella época y que parece suscitar, con su sola pronunciación, el llamado a un imaginario futurista, tecnológico y posthumano en el que se empiezan a vislumbrar vínculos novedosos. En este escrito nos proponemos explorar la construcción de estos vínculos en la narrativa ciberfeminista de Plant, visualizando ciertas tensiones fundamentales en torno a las concepciones tecnológicas que la autora pone en juego y recuperando sentidos diversos, y sin embargo convergentes, de la noción de simulación.

El objetivo final de nuestro recorrido consiste en aportar elementos que nos permitan ensayar la potencia especulativa, simbólica y creativa que todavía tiene el ciberfeminismo de Plant. Para ello creemos necesario volver a identificar e interpretar las redes de sentido que la autora ha tejido –ninguna lectura de su obra

debe ser la correcta ni definitiva- y que pueden ser recuperadas con el objetivo de pensar en una política ciberfeminista actual que dispute los sentidos y la materialidad de la tecnología y que aporte imaginarios posthumanos para rediseñar los modos hegemónicos en los que se piensa y proyecta la interdependencia entre lo vivo, lo inerte, lo natural, lo artificial, lo real y lo simulado.

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL CIBERFEMINISMO

El contexto de la década de 1990, en el que emerge el planteo ciberfeminista, es un contexto de cambio cultural que Sadie Plant (1997) describe como *sísmico*, pues, ella observa *profundas y sutiles fallas* en el orden y jerarquía de la diferencia sexual y de género que posiblemente tengan repercusiones a gran escala. Como un agente fundamental de este sismo-de-género [*genderquake*] ella ubica a la tecnología: “las nuevas máquinas (...), las nuevas tecnologías que han surgido en las últimas dos décadas, han jugado un rol enorme y fascinante en la emergencia de esta nueva cultura”, pero sabe que debe aclarar: “Esto está muy lejos de la cuestión del determinismo tecnológico o de cualquier otro” (Plant, 1997: 38).²

Todas las facciones del ciberfeminismo de los noventa elaboran sus diagnósticos, teorías y propuestas de acción a la luz del desarrollo y extensión del constructo tecnológico, epistémico y cultural que se llamó –y aún se llama, aunque la connotación es algo distinta- *nuevas tecnologías*. En el concepto de nuevas tecnologías confluyen distintas materialidades, simbologías y discursos del saber. Evidentemente, resultan cruciales el desarrollo y la extensión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), fundamentalmente, las máquinas cibernéticas –autorreguladas, interconectadas y abiertas al contexto– la microelectrónica, la computadora personal y la Internet. Pero también resulta relevante la paulatina cimentación teórica y especulativa de un imaginario futurista vinculado con la novedad cultural que suponen las *nuevas máquinas*, la posibilidad abierta de acoplamientos e intercambios

² Las traducciones al español de citas de obras referenciadas en el idioma inglés, nos pertenecen.

entre máquina y organismo y la alucinación ante la virtualidad del ciberespacio y la comunicación sin límites. Todo ello conforma una *episteme posmoderna* (Rodríguez, 2019)³ que había empezado a gestarse a partir del surgimiento de la cibernética y el planteo de una ontología informacional en los años de posguerra, que se fortaleció con la *muerte del hombre* planteada por la crítica filosófica antihumanista en las décadas de 1960 y 1970 y que se consolidó con la constatación de lo posthumano y la implosión de las categorías binarias que rigieron el pensamiento moderno antropo-, andro- y euro-centrado (Braidotti, 2015).

Las *nuevas tecnologías* configuran, así, un complejo vital y estimulante para la formación de una nueva ola de feminismos posthumanos –no naturalistas, biologicistas ni esencialistas– y una nueva concepción de la tecnología en los feminismos –no instrumentalista, sustancialista ni determinista.

Observamos con especial interés que el ciberfeminismo articulara su propuesta a partir de esta conceptualización amplia y compleja de las nuevas tecnologías, ya que ello hace que en sus relatos se revele la potencia no solo material, sino también simbólica y especulativa, que tiene la tecnología para el desarrollo de un nuevo imaginario feminista en un contexto signado por los cambios. El fantasma del determinismo tecnológico siempre ronda a este tipo planteos en donde la estrategia política es ampliamente dependiente de la tecnología, pero entender que la tecnología no constituye tan solo un conjunto de sistemas físicos artificiales, sino también una episteme y una cultura es fundamental para no apresurarse en la evaluación.

Efectivamente, el ciberfeminismo de Plant encuentra en la tecnología una potencia emancipadora particularmente relevante para la política feminista y participa con ello de un optimismo epocal con base en la tecnología. Pero tal potencia emancipadora no está en la tecnología misma, ni en la naturaleza de las máquinas,

³ Rodríguez (2019) emplea el término *episteme posmoderna* para referir a estos discursos del saber y la verdad que operan desde las últimas décadas del siglo XX y hasta nuestro tiempo. La expresión hace una clara referencia a la *episteme moderna* de Michel Foucault.

sino en lo que ellas suscitan o habilitan al estar inscriptas en una red de sentidos construida por siglos de pensamiento dualista, naturalista, humanista, patriarcal y antitecnológico. Entonces, la tensión elaborada en torno a nuevas tecnologías y tecnologías clásicas no alude tanto a una discontinuidad propiamente tecnológica, como al cambio cultural y epistémico del que las tecnologías son un agente fundamental.

Para entender mejor lo que estamos planteando, veamos a continuación cómo se conforman esas redes de sentido a partir de las cuales la tecnología adquiere potencial político en el relato ciberfeminista de Plant.

MUJERES Y MÁQUINAS

Para Plant, la tecnología es un agente fundamental de la historia y la cultura y gran parte de la historia en occidente está marcada por una concepción instrumental e intencionalista de la tecnología: “Durante mucho tiempo se ha asumido en el mundo occidental que las tecnologías son básicamente herramientas, medios para fines decididos de antemano por quienes las fabrican y las ponen en uso” (Plant, 1997: 77). Pronto advierte que tal concepción es solidaria de un cierto humanismo que ha justificado la dialéctica amo/esclavo en el modo artefactual usuario/usado y, así, ha instituido una lógica de dominio del Hombre –animal humano, varón, hetero-cis, blanco y propietario- sobre lo no-Hombre:

Cualesquiera que sean los propósitos particulares para los que están diseñadas y empleadas [las tecnologías], la razón fundamental siempre ha sido el esfuerzo por asegurar y ampliar los poderes de aquellos cuyos intereses se supone que sirven. Y sus intereses, a su vez, han sido definidos como el ejercicio del control sobre algo definido diversamente como la naturaleza, lo natural, el resto del mundo. Este crudo modelo del usuario y de lo usado ha legitimado los proyectos científicos, las aventuras coloniales, las relaciones sexuales y hasta los emprendimientos artísticos del mundo

La simulación es un juego peligroso: mujeres, máquinas y simulacros en el ciberfeminismo de Sadie Plant

moderno. Continúa informando la implementación de, incluso, las máquinas más complejas (77).

Este modo de concebir la tecnología parece situar a Plant dentro de la tradición de los feminismos que han denunciado, bajo la categoría de tecnología patriarcal, la ligazón intrínseca entre patriarcado, capitalismo, colonialismo, progreso y tecnología (Fischetti, 2022). Desde esta perspectiva, la tecnología y el progreso tecnológico se visualizan como un polo de disvalor ante el cual hay que resistir, pues de lo que se trata en estos feminismos es de poner un freno a la lógica del dominio, control, apropiación y explotación de todo lo existente, pero fundamentalmente, de la naturaleza y del cuerpo de las mujeres. La actitud promovida desde esta tradición ha sido predominantemente antitecnológica.

Decididamente, Plant se nutre de esta tradición en su denuncia ante las culturas tecnológicas que se han puesto en marcha material e históricamente, pero se diferencia de ella al discutir que éstas sean las únicas posibles. La denuncia de Plant sobre el vínculo entre tecnología y patriarcado no deviene en otro modo de humanismo o naturalismo, sino que, mediada por la construcción de un nuevo sentido de la técnica y de la máquina, se inscribe en las culturas posthumanas iniciadas por la episteme postmoderna de fin de siglo XX.

Ahora bien, ¿cuál es el objeto de la denuncia que efectúa Plant? Primeramente, insistimos, la autora da cuenta de la concepción instrumental e intencionalista de la tecnología que ha dominado en Occidente y en la cual se ha revelado y cimentado el sueño moderno, humanista, masculinista y capitalista de dominio, control, apropiación y explotación de lo real; luego, muestra que la noción clásica de máquina es un eje fundamental de aquella concepción tecnológica. Podemos entender por máquina clásica un sistema físico y causal, en el que el mecanismo –en cuanto organización de las partes- explica el funcionamiento del todo y está dispuesto de tal modo que la máquina cumpla con una función asignada por quien

la diseña y la usa.⁴ Esta máquina es un sistema de propósito particular o restringido y, en la propuesta de Plant, es un artefacto que en cuanto condensación de la cultura tecnológica instrumental e intencionalista se espera que sea la expresión del poder, la voluntad y el deseo del Hombre: hecha por el Hombre y para el Hombre.

A partir de estas constataciones, Plant evidencia que el constructo *tecnologías clásicas* contribuyó a generalizar la dialéctica amo/esclavo del humanismo tradicional, colocando al Hombre como referencia de todo y a sus alteridades como inferiores, secundarias y subalternas. A Plant le interesa señalar, en particular, cómo mujeres y máquinas comparten el mismo escalón en la jerarquía ontológica, política y económica del humanismo. Muestra así que en el ideal humanista moderno las máquinas, en tanto creaturas y propiedades del hombre, han sido concebidas como sus esclavas, ellas serían quienes realizaran todas aquellas tareas que los representantes de la humanidad ya no querían realizar, tareas sucias, desdeñables o inferiores respecto de las tareas que realiza la Razón humana, tareas meramente físicas, mundanas, insignificantes, repetitivas y tediosas. Las máquinas estuvieron, entonces, al servicio de los deseos y la voluntad de sus amos, cuya identidad se definió invariablemente a partir de la intersección de largos procesos históricos de racialización, generización y naturalización, de donde resulta que los que controlan son los mismos de siempre: “los amos del viejo mundo blanco” (44).

Lo que revela Plant es que las mujeres y todas las identidades femeninas y feminizadas en la historia de la cultura occidental han sido ubicadas en el mismo lugar servil e instrumental que las máquinas. Concebidas también como creaturas y propiedad del Hombre –del padre, del marido, del patrón, del dios masculino y misógino-, las mujeres fueron instrumentalizadas, fueron usadas para satisfacer las necesidades, deseos e intereses de la humanidad;

⁴ Las nociones de máquina y mecanismo son reconstruidas a partir de la lectura de Georges Canguilhem (1976). Para una aproximación a la tensión de la noción de máquina clásica de Canguilhem con la noción actual de máquina computacional –o máquina monstruo, en términos del autor ver (D'Andrea, 2020).

han realizado aquellas tareas que aparecen como secundarias, pequeñas, sin aparente relevancia para la vida social, política y económica: microprocesos necesarios pero invisibilizados. Tan *micro* han sido esos procesos que aparecen como uno solo o unos pocos *deberes femeninos* que han definido el lugar de la feminidad en la cultura y, fundamentalmente, en la economía: engendrar, criar, cuidar, limpiar, tejer, coser, registrar, calcular, listar, teclear, empaquetar, ensamblar, programar, cablear, todo es un único trabajo, trabajo femenino al servicio de la voluntad masculina. Tal como la máquina clásica, las mujeres han sido concebidas como instrumentos de propósito restringido, cuyo comportamiento está determinado por quien las diseña, posee y usa:

Con “todas las principales avenidas de la vida marcadas como ‘masculinas’, y lo femenino, como femenino y nada más” los hombres fueron los únicos que podían hacer cualquier cosa. Se suponía que las mujeres debían ser sistemas de propósito único, sistemas altamente programados, predeterminados, fabricados y adecuados para solo una cosa (36).

Sin embargo, más allá de los altos grados de determinación que se pretendieron, Plant observa que las mujeres parecían siempre rebasar impertinentemente el diseño para un fin acotado, es como si ellas mismas fueran el objeto de su autoapropiación tecnológica, poniendo su mecanismo al servicio de otros fines, de los suyos propios. “¿Qué otra cosa podían hacer los amos del viejo mundo blanco sino redoblar sus esfuerzos, intensificar sus deseos de seguridad, aumentar y perfeccionar sus poderes?” (44). La cultura artefactual consideró la posibilidad de construir *mejores máquinas*: “¿Por qué no construir una mujer que debería ser justo lo que queríamos que fuera?” (Villiers de l’Isle-Adam citado por Plant, 1997: 86). Una parte importante de la historia de la ideación y construcción de muñecas mecánicas, androides, robots e inteligencias artificiales feminizadas recorre este deseo patriarcal. El diseño de máquinas con cuerpos y *mentes* sexualizados y racializados y la imposición de la sumisión a partir de la definición

de lo que el cuerpo-mente-mecanismo puede y no puede hacer, señala la incansable búsqueda del diseño de una feminidad bajo la lógica de la racionalidad masculina: que sea atractiva y que haga siempre lo que su amo le indica, sin voluntad ni agencia autónoma, que no piense *de verdad*, que no sienta *de verdad*, que no aprenda *de verdad*. Si es una muñeca mecánica que sus movimientos parezcan naturales, pero que en verdad estén absolutamente controlados por el mecanismo. Si es una inteligencia artificial que la inteligencia no haga referencia más que a un atributo de quien la creó, para la máquina, que se trate más bien de una *estupidez artificial*, o mejor aún, de una *esclavitud artificial* (89). Esta búsqueda de la mujer ideal parece ser la búsqueda de la piedra filosofal del patriarcado tecnológico: una simulación que sea mejor que el original, hasta tal punto que el modelo a imitar sea por fin completamente el artefacto del hombre y la mujer *real* su simulación: “Ciertamente, y lo que es más, la reproducción será más idéntica que la mujer misma...” (Villiers de l’Isle-Adam citado por Plant, 1997: 87).

Atravesando una red de relatos y agencias híbridas, *cyborgs*, Plant nos conduce a advertir la relación de identidad económica y política entre mujeres y máquinas; identidad que ha sido primero asignada a partir de la marca de la diferencia en sentido peyorativo y que luego, entendemos que será la base de su ciberfeminismo. Podemos concluir pues en que las máquinas puestas a simular a las mujeres de la cultura androcentrada resultan ser la expresión más cabal de la concepción intencionalista e instrumentalista de la técnica; por su parte, las mujeres simulando ser máquinas son el sueño patriarcal más peligroso para quienes han confiado en su control sobre sus creaturas. Esclarecer ahora el camino de la relación entre mujeres y simulación arrojará nueva luz para comprender la apuesta ciberfeminista en una cultura definida a partir de la centralidad de máquinas computadoras.

MUJERES, CARENCIAS Y SIMULACIONES

En sentido corriente, simular es “representar algo, fingiendo o imitando lo que no es” (Real Academia Española, 2022). Un simulacro es, en consecuencia, lo que resulta del engaño o la

imitación. La definición actual del término que recoge la RAE recuerda a la teoría platónica de la participación y, a través de ella, al viejo problema ontológico y epistemológico del pretendiente –lo que pretende pasar por algo que no es- y, con ello, a gran parte de la filosofía occidental esencialista y binaria (Deleuze, 1994). La historia se une, ya desde Platón, y con una fuerte e influyente presencia de Descartes (Vaccari, 2017), al problema del artificio, aquello que resulta del arte o *techné* humana y que es diferente ontológicamente, aunque se semeja estética y funcionalmente, a lo que resulta de la naturaleza –o de dios. Así, hay una contraposición creada y eficientemente sostenida a través de los siglos, entre lo verdadero y lo que pretende parecersele, entre lo real-natural y lo creado-imitado. La simulación es, pues, ficción, falsificación, duplicado y duplicidad; opuesto a realidad, originalidad, unicidad y sinceridad.

Es lastimosamente esperable que lo femenino, como opuesto a lo masculino, haya estado vinculado con la simulación en estos términos. Ya vimos que Plant da cuenta de cómo el humanismo patriarcal se ha favorecido de este vínculo y lo ha acentuado a través de ciertos ideales tecnológicos con consecuencias claras y visibles en la construcción de la diferencia sexual y genérica. Ahora exploraremos cómo Plant evalúa la relación que se ha establecido entre mujer y simulación a partir del psicoanálisis freudiano, fundamentalmente a partir de la lectura feminista que hace Luce Irigaray (2007 y 2009) de un texto en donde Freud se ocuparía de *resolver el enigma de la feminidad* (Freud, 1976).

Plant reconoce, a través de Irigaray, que el patriarcado es una economía y que la diferencia sexual es un fenómeno económico en donde las mujeres son las mercancías primeras y fundadoras (Plant, 2019: 266). Desde esta perspectiva el psicoanálisis freudiano es visto como un discurso que justifica, con pretensiones científicas, tal estado de cosas y lo hace, primero, a través de la construcción de la sexualidad femenina a partir de la ausencia y la carencia y, luego, deduciendo de ello la aparente naturaleza mimética del ser mujer.

Irigaray denuncia que la sexualidad femenina es pensada a partir de parámetros masculinos y reducida a una genitalidad que

no-es, “Comprendemos que aparezca entonces como ‘carente de’, ‘desprovista de’, ‘envidiosa de’, ‘celosa de’... ¿De qué?” (Irigaray, 2007: 18). Del falo, el Uno, el original, lo que verdaderamente es. Es un movimiento clásico en la filosofía sustancialista, Irigaray refiere a él como el *apriori de lo mismo*, a partir del cual observa que Freud define la diferencia sexual y justifica, a su vez, una economía de la diferencia sexual: lo que es, es lo mismo, lo idéntico a sí mismo, incluso lo semejante del hombre, lo que redundaba en el deseo de su repetición-representación-reproducción. Así como Freud (1976) dice sin tapujos que la niña pequeña es como un varón, un varón desfavorecido –pasa por el *mismo* estadio fálico bajo las *mismas* leyes, pero no tiene propiamente falo, sino un clítoris que *se asemeja a un falo*, pero es *más pequeño*, *menos potente* y no proporciona *el mismo placer*-, la mujer adulta será en consecuencia como un hombre, pero carente, desprovisto, inferior. La consecuencia es que la mujer es despojada de una identidad propia y debe ser una representación especular, y siempre inferior, del hombre: “Un hombre menos la posibilidad de (re)presentarse como hombre = una mujer normal” (Irigaray, 2007: 19).

Irigaray muestra así que Freud aprendió bien los mandatos del mundo patriarcal, la identidad femenina en su perspectiva es vaciada de contenido y sustancia; Plant se vale de esta evidencia para mostrar, ahora por la vía psicoanalítica, que es claro que en la cultura patriarcal la mujer debe ser naturalmente –ontológica, biológica y fisiológicamente- subalterna en la economía especular; su devenir mujer es un agónico proceso de imitación –repetición-representación-reproducción- que nunca deja de ser ficción, copia y duplicación del hombre verdadero, original y Uno. La feminidad es entonces colocada en la trampa del *eidós* platónico, es tan solo simulacro: “Entregada al *vacío*, a la *carencia* de toda representación, y rigurosamente también de *mímesis*” (34).

ALAN TURING Y LAS MÁQUINAS IMITADORAS

En 1936 Alan Turing, un lógico-matemático con apenas 24 años, resuelve lo que se concebía como el problema fundamental de la lógica matemática. Se trataba del *Entscheidungsproblem*, uno de los

23 problemas que el siglo XX *debía* resolver. De una manera precisa y sorprendente, resolviendo un problema absolutamente formal, Turing presenta una teoría de máquinas que inauguraré la teoría de la computabilidad y, con ella, la ciencia de la computación. Releyendo el trabajo de Turing (1967) a partir de Plant, vemos que en unas pocas páginas el joven Turing logra vincular la tradición de la lógica matemática formal con la tradición ingenieril de construcción de mecanismos de cálculo y, a su vez, con la historia conjunta de mujeres y máquinas. Cabe recordar que el término computadora primero se aplicó a mujeres que realizaban cálculos y solo luego fue aplicado a las máquinas; literalmente, aquellas mujeres fueron *reemplazadas* por máquinas que hacían lo mismo – ¿sus simulacros?

Como parte fundamental de la resolución del *Entscheidungsproblem*, Turing presenta su noción de máquina de Turing particular y como una consecuencia teórica de esta noción presenta el concepto de máquina universal; se trata, de una consecuencia bastante implausible y, sin embargo, constituye uno de los hitos intelectuales más relevantes del siglo XX (Boolos, Burgess y Jeffrey, 2007). Una máquina de Turing particular es una máquina de cálculo que está descrita por una tabla de instrucciones, la cual define de un modo determinista y teleológico el comportamiento de la máquina, todo lo que la máquina pueda hacer. Una máquina de Turing universal es también una máquina de cálculo, pero sin una tabla de instrucciones que le indique qué hacer, por lo que no tiene un comportamiento definido de antemano. La especificidad de la máquina universal se halla en que toma la descripción de cualquier otra máquina de Turing particular e *imita* su comportamiento. En un sentido preciso podemos decir que la máquina universal no tiene una identidad particular, sino que su identidad está dada por aquella máquina a la que imita; es ciertamente una máquina, pero es virtualmente todas las máquinas. En tanto mecanismo de cálculo, la máquina universal de Turing tiene un sentido o finalidad que explica su funcionamiento, pero no es una finalidad rígida y unívoca sino potencialmente infinita, el fin de la máquina universal es precisamente simular la finalidad de

cualquier otra máquina particular. Esta flexibilidad imitativa es lo que la convierte en Turing-completa.⁵

Desde la perspectiva que estamos desarrollando, la máquina particular de Turing es análoga, en el alto grado de determinación de su comportamiento, a la noción de máquina clásica que hemos reconstruido más arriba en los términos de una concepción instrumental e intencionalista de la técnica. En ambos casos se trata de artefactos que poseen una finalidad acotada y definida por quien diseña el mecanismo físico o escribe la tabla de instrucciones –o el programa. En cuanto a la máquina universal, se reconoce ampliamente que es la base teórica detrás de las computadoras actuales de programa almacenado y de propósito general,⁶ lo cual entra en oposición con la caracterización de las máquinas clásicas como mecanismos de propósito restringido. La máquina universal “anuncia el arribo de la era de la computación” (Boolos, Burgess y Jeffrey, 2007: 95), en nuestros términos, anuncia el arribo del constructo tecnológico, epistémico y cultural que llamamos *nuevas tecnologías*. En cuanto tal, entendemos el vínculo de identidad o filiación política que Plant está interesada en construir entre la máquina universal y las mujeres.

Como revisamos más arriba, la sexualidad de las mujeres fue descrita por el psicoanálisis en términos absolutamente falocéntricos como carencia, déficit o vacío –el cero de la cultura occidental-, en este relato la constitución biológica hizo de ellas una mera imitación o representación del hombre: un eterno simulacro, sin identidad propia. Cuando Plant revisa la propuesta de Turing sobre la máquina universal encuentra mucha similitud y muchas sugerencias potentes para el relato ciberfeminista. Ciertamente, la máquina universal, como la identidad femenina, es pura imitación, no tiene una identidad particular, es un gran cero potente que puede ser todos los ceros y los unos de cualquier código de máquina. Ser

⁵ En la teoría de la computabilidad se dice que un sistema es Turing-completo cuando tiene una capacidad computacional equivalente a la de una máquina universal: computa todo lo computable. Otro modo de decir lo mismo es que un sistema es Turing-completo si puede simular a la máquina universal y viceversa.

⁶ Más precisamente, la noción de programa intérprete o compilador es, en esencia, la noción de máquina universal expresada en términos del lenguaje de la ciencia de la computación actual (Jones, 1997).

un simulacro, en la era computacional, ya no es ser inferior ni implica carencia, es, precisamente lo contrario, simular es poseer el más alto grado de poder, es ser universal, es ser versátil, ser cualquier cosa, es hacer cualquier cosa, es, por fin, ser –Turing– completa. Claramente, Plant reclamó esta potencialidad simbólica para el ciberfeminismo cuando en su propio manifiesto ciberfeminista llama a pensar la digitalización como feminización (Plant, 1996).

UN JUEGO PELIGROSO

Algunos años después de que Turing presentara la máquina universal, surge el debate acerca de si las máquinas pueden o no ser inteligentes,⁷ ante lo cual Turing (1950) presenta su juego de la imitación, lo que hoy solemos llamar el *test de Turing*. No es casualidad que la máquina que Turing elige para jugar sea la máquina universal. Y tampoco, desde la perspectiva que estamos desarrollando, resulta ser casualidad que la máquina universal reemplace a la mujer en la primera presentación del juego.

Clásicamente el juego se ha presentado en la versión presuntamente desgenerizada, en donde hay una máquina (A), cuyo objetivo es engañar, un hombre (B) que dice la verdad y un preguntador (C) que, en base al comportamiento lingüístico de A y B, debe determinar quién es la máquina y quién el hombre. Katherine Hayles (1999) ha advertido sobre otros dos casos que presenta previamente Turing en el mismo artículo, los cuales han sido sistemáticamente ignorados. En estos casos, el género es fundamental. Primero Turing presenta una versión en donde hay una mujer (A), cuyo objetivo es engañar simulando ser hombre, un hombre (B) que dice la verdad y un preguntador (C) que debe determinar quién es la mujer y quién el hombre. Luego Turing pregunta “¿qué sucede cuando una máquina sustituye a A en el juego?” (Turing, 1950: 434). Y entonces el escenario es el siguiente:

⁷ No cabe duda de que podría reconstruirse, a este respecto, la historia de la negación de inteligencia a las mujeres, piénsese en el reclamo de Wollstonecraft (Wollstonecraft, 2018), por ejemplo.

una computadora (A) cuyo objetivo es imitar a la mujer, un hombre (B) que dice la verdad y un preguntador (C) que debe adivinar quién es el hombre y quién la mujer. Es decir, el preguntador ignora que la mujer ha sido reemplazada por una máquina y entonces el desafío consiste en evaluar si el preguntador advierte el cambio.

Los movimientos que efectúa Turing son sugerentes para la línea que venimos desarrollando: en primer lugar, hay que notar que Turing imagina una máquina que simula ser mujer; en segundo lugar, que esa máquina no es otra que la máquina universal; y en tercer lugar, que mujer y máquina deben simular –la mujer al hombre y la máquina a la mujer– y ambas deben engañar al preguntador masculino. El juego adquiere una nueva dimensión si se aborda desde el marco de significados construidos a partir de Plant y se evidencia que en ningún caso el juego está desgenerizado.

Hayles, pregunta: “Si tu fracaso al distinguir correctamente entre humane y máquina prueba que la máquina puede pensar, ¿qué prueba si fracasas al distinguir mujer de hombre?” (Hayles, 1999: xii) y así suscita una nueva pregunta en nosotros ¿qué prueba fallar al advertir que la mujer ha sido reemplazada por un simulacro? ¿qué pasa si una máquina universal juega bien a esta versión del juego de la imitación?

John Searle, uno de los hijos predilectos del patriarcado humanista de fin de siglo, es bien conocido por su insistencia en la necesidad de distinguir entre ser y ser simulado (Searle, 1983), de acuerdo a su interpretación, Turing confunde ambos fenómenos y adjudica a la simulación un lugar ontológico equivocado. Desde los aportes de Plant, podemos decir que, precisamente, el test de Turing indica que ser y simular ya no pertenecen a categorías ontológicas distintas y que, por lo tanto, ya no tienen la capacidad de iniciar un orden político jerárquico y excluyente. Quien está confundido es Searle y todos los que con él se refugian en el viejo reino platónico de la originalidad y la unicidad.

Desde la perspectiva que hemos construido con Plant, quizá la falla al advertir el reemplazo de una mujer por una máquina prueba, en una episteme cibernética y posthumana, que mujeres y máquinas ya no conforman el escalón ontológico inferior al Hombre, sino la

alternativa ontológica y política al humanismo esencialista, patriarcal y antitecnológico.

Quizá ya no se trate, siquiera, de mujeres y de máquinas como de objetos individuales y aislados, sino más bien de agentes interconectados, de afinidades e identidades *cyborgs*, de ensamblajes cognitivos y redes políticas híbridas. Precisamente aquí está la peligrosidad para el patriarcado y la potencia para el feminismo que Plant advierte en la simulación: mientras que las mujeres y las máquinas particulares compartían una identidad asignada por el orden falocéntrico y su economía especular, los amos solo obtenían beneficios; cuando las máquinas empiezan a ser universales las mujeres por fin pueden ser beneficiadas y los amos empiezan a estar en peligro, de lo que se trata es de apropiarse y emplear estratégicamente aquella identificación con las máquinas.⁸ El peligro está en que amos, propietarios, diseñadores, programadores confían demasiado en el control sobre sus propiedades y en la superioridad de ser seres originales; el peligro para ellos está en que siguen insistiendo en que un *x* simulado no es propiamente un *x*, que ser es más que simular, que el uno fálico es siempre más que el cero-nada-vacío. El peligro para ellos es que no advierten que las nuevas tecnologías son algo más e implican más que sistemas técnicos, instrumentos y artefactos y que la simulación, algo tan *esencialmente* femenino y maquínico, es la clave de la posibilidad de la alianza política que funde el ciberfeminismo que Plant tiene en mente.

⁸ En otra parte (D'Andrea, 2022) hemos descrito tal apropiación estratégica en términos de lo que Haraway (1995), retomando a Chela Sandoval, ha conceptualizado como una estrategia de identificación opositiva.

Bibliografía

Boolos, G., Burgess, J. y Jeffrey, R. (2007): *Computability and Logic*, 5° ed., New York, Cambridge University Press.

Canguilhem, G. (1976): "Máquina y organismo", en *El conocimiento de la vida*, Trad. Felipe Cid, Barcelona, Anagrama.

D'Andrea, Aldana (2020): "Nuevas tecnologías: humanxs, algoritmos y programación", en *Filosofía y prácticas de sí: II Encuentro sobre técnicas del yo*, Río Cuarto, UniRío Editora, 2022, pp 18-30. <https://www.unirioeditora.com.ar/producto/filosofia-y-practicas-de-si-2/>.

D'Andrea, Aldana (2022): "Mujeres y máquinas: alianzas políticas en el ciberfeminismo de Sadie Plant", en *Cuadernos del Sur. Filosofía*, N° 49, pp. 83-101. <https://revistas.uns.edu.ar/csf/article/view/3769/2054>.

Deleuze, G. (1994): *Lógica del sentido*, trad. Miguel Morey, Barcelona, Paidós.

Fischetti, N. (2022): "Tecnologías patriarcales", en D. Parente, D., Berti, A. y Celis, C. (coords.), *Glosario de filosofía de la técnica*, pp. 479-83.

Freud, S. (1976): "33° conferencia. La feminidad", en *Obras completas de Sigmund Freud: Nuevas conferencias de introducción al psicoanálisis y otras obras (1932-36)*, Vol. 22, Trad. José Etcheverry, Buenos Aires, Amorrortu, pp. 104-25.

Haraway, D. (1995): "Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a fines del siglo XX", en *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Trad. Manuel Talens, Madrid, Cátedra, pp. 251-233.

La simulación es un juego peligroso: mujeres, máquinas y simulacros en el ciberfeminismo de Sadie Plant

Hayles, K. (1999): *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*, Chicago, The University of Chicago Press.

Irigaray, L. (2007): *Espéculo de la otra mujer*, Trad. Raúl Sánchez Cedillo, Madrid, Akal.

Irigaray, L. (2009): *Ese sexo que no es uno*, trad. Raúl Sánchez Cedillo, Madrid, Akal.

Jones, N. (1997): *Computability and Complexity: From a Programming Perspective*, Massachusetts, MIT Press.

Plant, S. (1996): "Feminisations. Reflections on Women and Virtual Reality", en Hershman Leeson, L. (ed.): *Clicking In. Hot Links to Digital Culture*, Seattle, Bay Press, pp. 37-38.

Plant, S. (1997): *Zeros and ones: Digital women and the new technoculture*, Londres, Harpers Collins.

Plant, S. (2000): "On the matrix: Cyberfeminist simulations", en Kikup, G., Janes, L., Woodward, K. y Hovenden, F. (eds.): *The gendered cyborg: A reader*, Oxfordshire, Routledge, pp. 325-36.

Plant, S. (2019): "Los telares futuros: tejedoras y cibernética", trad. Toni Navarro, en Zafra R. y López-Pelliza, T. (eds.): *Ciberfeminismo: de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*, Barcelona, Holobionte, pp. 145-68.

Real Academia Española (2022): "Simular". *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/simular?m=form>

Searle, J. (1983): "Mentes, cerebros y programas", en Hofstadter, D. y Dennett, D. (comps.): *El ojo de la mente: fantasías y reflexiones sobre el yo y el alma*, Trad. Lucrecia de Sáenz, Buenos Aires, Sudamericana, pp. 454-493.

Turing, A. (1950): "Computing machinery and intelligence", *Mind*, Vol. 59, N° 236, pp. 433-60.

Turing, A. (1967): "On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem", en Davies, M. (de.): *The undecidable: Basic papers on undecidable propositions, unsolvable problems and computable functions*, New York, Raven Press, pp. 115-54.

Vaccari, A. (2017): "De Descartes a Deckard: Los orígenes cartesianos del posthumanismo", en Lawler, D. Vaccari, A., Blanco, J. (comps.): *La técnica en cuestión: Artificialidad, cultura material y ontología de lo creado*, Buenos Aires, Teseo -Uai, pp. 313-42.

Wollstonecraft, M. (2018): *Vindicación de los derechos de la mujer*, Trad. Carmen Martínez Gimeno, Madrid, Cátedra.