

EL DISPONER

GERMÁN VARGAS GUILLÉN*

En la misma medida que el ser, el hombre se encuentra provocado, esto es, emplazado, a poner en lugar seguro lo ente que se dirige hacia él, como la sustancia de sus planes y sus cálculos, y a extender ilimitadamente tal disposición.

El nombre para la provocación conjunta que dispone de este modo al hombre y al ser el uno respecto al otro, de manera que alternan su posición, reza: com-posición. Habrá chocado este uso de la palabra, pero también decimos en lugar de «poner», «disponer», y no objetamos nada al uso de la palabra dis-posición. ¿Por qué no también entonces com-posición, si lo exige una mirada al estado de cosas?

Aquello, en lo que, y a partir de lo que, hombre y ser se dirigen el uno al otro en el mundo técnico, habla a la manera de la com-posición. En la posición alternante de hombre y ser escuchamos la llamada que determina la constelación de nuestra época. La com-posición nos concierne en todo lugar directamente. La com-posición tiene más ser, caso de que aún podamos hablar de esta manera, que toda la energía atómica y todas las máquinas, más ser que el peso de la organización, información y automatización.

Martín Heidegger: *Identidad y diferencia* (p. 83-85).

Sumario: Este artículo está enfocado fenomenológicamente a comprender las estructuras de un mundo de la vida tecnologizado. En el primer párrafo se caracteriza el modo como se configura el campo de investigación filosófica sobre la 'tecnología'; en el segundo, se mira ésta como 'estructura del mundo de la vida'; en el tercero, se delinearán algunas de las categorías requeridas para la comprensión de una 'cultura tecnológica'; en el cuarto, donde se sienta la tesis del autor, se estudia el *disponer* como 'cambio de paradigma'.

Introducción:

La fenomenología se ha caracterizado como una postura filosófica, en todos los casos, crítica ante la posibilidad de *positivización* –o, dicho en otros términos: ante el peligro de “decapitar la subjetividad”– del *mundo de la vida*. En esta particular actitud ha convergido con la “hermenéutica existencial” –de M. HEIDEGGER– y con los francfortianos de la “teoría crítica”.

No obstante, para estas tres tendencias, el encuentro con la tecnología ha sido complejo.

Para HEIDEGGER, por ejemplo, en un primer momento parecía ésta ser una simple extensión de las ciencias y, en consecuencia, del proyecto moderno (HEIDEGGER, M.; 1929: 77); en un segundo momento, se la consideró como un ámbito propio de la cultura en el cual se hallan expresiones del antropocentrismo que, a nombre de la civilización, reduce el “mundo” a “depósito” (cf. HEIDEGGER, M.; 1955: 23); en un tercero se encuentra que la tecnología viene a ser “metafísica de la *Era Atómica*” (cf. HEIDEGGER, M.; 1956/7: 117).

Para H. MARCUSE la situación puede resumirse en dos grandes momentos. En el primero, se descubre la imposibilidad de ser autónomos en un mundo técnicamente mediado y, al mismo tiempo, nota cómo la tecnología “provee la gran racionalización para la falta de libertad del hombre” (1954: 186). En un segundo momento, parece cambiar, puede decirse, radicalmente de posición; entonces escribe:

La libertad, ciertamente, depende en gran medida del progreso técnico, del avance de la ciencia. Sin embargo, esto opaca con facilidad la precondition esencial: para poder convertirse en vehículo de la libertad, la ciencia y la tecnología tendrían que modificar su actual dirección y objetivos; tendrían que ser reestructuradas de acuerdo con un nuevo discernimiento: las exigencias del instinto vital. Entonces se podría hablar de una tecnología de liberación, producto de una imaginación científica libre para proyectar y diseñar las formas de un universo humano sin explotación ni lucha (1969: 19).

Obviamente, la fenomenología misma –hontanar desde el cual se fundan los planteamientos reseñados– se suma más a las críticas de un HEIDEGGER que al optimismo de un MARCUSE; no obstante, comprende cómo una postura crítica consiste, fundamentalmente, en una advertencia que reconoce los horizontes dentro de los cuales se desenvuelve el ser humano y, entonces, trata de explicitar cómo puede habitar allí y desplegarse intersubjetivamente el sujeto, construyendo mundo, abriendo perspectivas.

Por nuestra parte, hemos considerado que la “tecnología es –en el contexto histórico contemporáneo– una *estructura del mundo de la vida*” (VARGAS GUILLÉN, GERMÁN; 1996: 38-47); en otras palabras, que requerimos de ella de manera invariante para representarnos: la salud, las comunicaciones, el habitar, el transporte, la conservación de memoria, la diversión. Por tanto, queda como resultado que nos concierne interpelar: ¿cómo se incrementa la potencia, en este ámbito, de lo típicamente humano?

Ahora, entonces, son otros los interrogantes que nos conciernen:

- ¿Cómo ha sido recibida esta estructura en el campo de la reflexión filosófica, crítica?
- ¿Cuáles son las ‘categorías invariantes’ de la cultura, mundano-vitales, que se designan bajo el título: *tecnología*?
- ¿En qué radica la tipicidad del ‘cambio de paradigma’ que exige un mundo tecnológicamente donado?

§1. La configuración del campo de investigación filosófica sobre la ‘tecnología’:

La propuesta de una *filosofía de la tecnología* tiene una considerable historia que va desde la metafísica hasta la dimensión más pragmática. Destaquemos algunos de esos elementos:

- En la línea metafísica se encuentran planteamientos como los expuestos por M. HEIDEGGER –provenientes de la fenomenología y desencadenados en tesis como las de MARCUSE– ya reseñados.
- En la dimensión pragmática, de corte de la *filosofía social* o de la *sociología del conocimiento*, se encuentran planteamientos como los de LANGDON WINNER, CARL MITCHAM e incluso JOSÉ SANMARTÍN.

Éstos se han dado a la explicitación del sentido de lo que se denomina “ciencia, tecnología y sociedad” (STS). El problema central de este movimiento radica en establecer una teoría crítica de la sociedad tecnológica, intentando caracterizar –como es el caso de L. WINNER (1987: 160-177)– unos criterios que garanticen el porvenir humano pese a las ‘errancias’ del mundo tecnológico. WINNER considera, por ejemplo, que la categoría fuerte para enfrentar el ‘peligro’ sería *riesgo*; pero, entendido que en una sociedad tomada por las nociones del ‘éxito’ y de la ‘aventura’ –como lo ha sido la sociedad norteamericana–, es necesario volver a la complejidad de una *teoría de los valores*, para establecer la jerarquía de lo que se pretende construir socialmente (op. cit.: 180-181).

- También aparecen planteamientos, si se quiere, de estirpe pragmática como los de M.A. BODEN o como los de H. SIMON, más orientados a comprender las posibilidades de construir “máquinas” que simulen procesos de pensamiento.

Para M.A. BODEN es posible intentar una solución pragmática a las interrogantes que en su momento se hicieron, en el origen de “Era Computacional”, tanto CHARLES BABBAGE como, especialmente, ADA LOVELACE. Tales interrogantes, según M.A. BODEN, se pueden resumir así: 1. ¿pueden “las ideas computacionales ayudarnos a comprender la creatividad humana”?, 2. ¿pueden “los ordenadores (ahora y en el futuro) llegar a hacer cosas que por lo menos *parezcan ser creativas*”?, 3. ¿puede “un ordenador llegar a *reconocer* la creatividad, en poemas escritos por poetas humanos, por ejemplo”?, 4. ¿pueden “los propios ordenadores *realmente* llegar a ser creativos”? (1994: 22).

Para SIMON, en ciencias:

Nosotros tenemos ahora cuatro indicios que permiten distinguir lo artificial de lo natural; podemos establecer un conjunto de límites relativos a las ciencias de lo artificial:

1. Las cosas artificiales son sintetizadas por el ser humano.
2. Las cosas artificiales pueden, aparentemente, imitar las naturales en muchos aspectos, mientras las naturales no.
3. Las cosas artificiales pueden ser caracterizadas en términos de funciones, objetivos y adaptación.
4. Las cosas artificiales están abiertas a la discusión, particularmente cuando ellas son diseñadas (1996: 5).

El último de estos puntos va a ser el determinante para él, pues, son “las ciencias del diseño aquellas en que se crea lo artificial” (110 y ss).

- Una cuarta postura es la de PIERRE LÉVY, sobre lo que él ha denominado *tecnociencia*. Éste considera que HEIDEGGER atribuye a la tecnología el valor que los medievales le dieron a Dios. El punto, por contraste, más persuasivo de este autor es el de que toda época tiene una técnica, que se expresa tanto en la escritura como en la multimedia; que, no obstante tal carácter tecnológico no siempre se reconoce por todos en los diversos horizontes donde se puede verificar su presencia. En esta valoración las nuevas tecnologías se ven como amenaza de lo sedimentado en la cultura y de lo que, en alguna medida, se ha naturalizado. Ha habido, pues, según LÉVY, una suerte de “perdón” a la escritura que ya no la hace ver como una tecnología más de las que se han desplegado en la cultura. Su observación es que:

El colmo de la ceguera se alcanza cuando las antiguas técnicas son declaradas culturales e impregnadas de valores, en tanto que las nuevas son denunciadas como bárbaras y contrarias a la vida. Como el que condena a la informática, pero no pensaría jamás en criticar la imprenta y menos aún la escritura. Es que la imprenta y la escritura (¡que son técnicas!) constituyen en demasía a este crítico como para que sueñe designarlas como extrañas. No ve que su manera de pensar, de comunicarse con sus semejantes e incluso de creer en Dios están condicionados por procedimientos materiales. Más profundamente, la técnica participa plenamente de lo trascendental histórico (LÉVY, P.; 1996: 5).

Este tipo de planteamiento filosófico nos pone frente al hecho de que las tecnologías más que en “culturales” o “aculturales” bien podrían ser clasificadas en “naturalizadas” o no en un contexto determinado.

- Una quinta posición es la que se deriva de los planteamientos de JEAN BAUDRILLARD (1988). Quizá el mayor aprendizaje que debemos tomar de ese horizonte investigativo

se refiere al hecho de que hay una serie de “nuevos lenguajes”. No podemos menos de preguntarnos: ¿cómo quedan las posibilidades de expresión filosófica frente a un mundo “semióticamente” mediado; “semiológicamente” donado?

En concreto, ‘situados en la situación’ de «Nuestra América», ¿cómo es posible incorporar, por ejemplo, las tecnologías de la información y la comunicación para rehabilitar “la razón de los vencidos”?; ¿cuáles son las condiciones bajo las que se puede desarrollar una “narrativa” a partir del punto de vista, expresándolo en la voz de sus protagonistas, de los “vencidos”?

§2. La tecnología como ‘estructura del mundo de la vida’: ¿mercado o democracia?

Hemos considerado que la tecnología es parte integrante de nuestra representación simbólica del mundo; que la posibilidad de acceso a las tecnologías, como también a las ciencias y las demás “adquisiciones del espíritu”, es parte integrante de lo que puede ser llamado una “democratización de la democracia”.

Para ello, entonces, se acepta como presupuesto inicial que tener la información es – como lo ha expresado LYOTARD en su *Informe* (p. 14 ss)– tener acceso a las formas de competencia que caracterizan la nueva estructura de relación en las sociedades.

No obstante, resulta igualmente cierto que las posibilidades de acceso son diferenciales y estratégicamente reguladas en la sociedad. No todos los sujetos tienen posibilidades de manipular: el mismo **software**, con **hardware** de equivalentes condiciones, con dominio de las mismas bases de datos, con homólogas bibliotecas de soporte para los datos referenciados en la base, con la posibilidad de crear nuevas ofertas de información (manipulando tanto los “lenguajes de autor” como los “mercados” de información), con el dominio de dos o más lenguas para ofrecer los “productos” o tomar los existentes como posibles hontanares de nuevas producciones.

En suma, la tecnología, en cuanto estructura del mundo de la vida, se ha sometido a los mismos avatares que cualquier producto dentro de las reglas de mercado; sin que la idea de la hiperinformación como estrategia de la democracia pase de ser otro espejismo, ideológicamente difundido para situar nuevos mercados, para justificar la venta de los equipos que están saliendo del uso.

Ha sido especialmente WINNER quien ha mostrado más ilustrativamente el problema que venimos planteando:

Los argumentos políticos de los románticos de los ordenadores se basan en una serie de supuestos clave: 1) las personas están privadas de información; 2) la información es conocimiento; 3) el conocimiento es poder; y 4) el creciente acceso a la información mejora la democracia e iguala el poder social (1987: 128).

Por desgracia, la idea es totalmente equivocada. Confunde el total abastecimiento con la habilidad disciplinada para obtener conocimiento y actuar de manera efectiva, basados en ese conocimiento. En muchas partes del mundo se carece, desgraciadamente, de esa habilidad. Incluso algunas sociedades altamente desarrolladas aún contienen desigualdades crónicas en la distribución de la buena educación y de las habilidades intelectualmente básicas. El ejército de los Estados Unidos de Norteamérica, por ejemplo, debe, ahora, rechazar o dar de baja a un alto porcentaje de jóvenes que recluta porque, simplemente, no saben leer manuales militares (1987: 129).

En suma, queremos plantear que la tecnología, en cuanto estructura del mundo de la vida, tiene que ser objeto de una mirada filosófica, especialmente desde la periferia, relacionada con la economía política y con la geopolítica misma. Consideramos, pues, indispensable un estudio crítico –quién podría ponerlo en duda–; no obstante, de lo que se trata entre nosotros es de ver las inequidades norte-sur; las formas como unas y otras

clases en nuestra sociedad acceden o no a este componente parcial del “desarrollo” en que la tecnología se ha constituido.

Observaría, igualmente, que el fenómeno de la “globalización tardía de Occidente” nos ha puesto frente al hecho de que vía *Sky* o mediante otros servicios de *Cable*: nuestros intelectuales, nuestros administradores y nuestra dirigencia reciben su ‘pan espiritual’. Ahora, cuando las afugas de tiempo no dan cabida a la lectura, ni al debate; los servicios de televisión se han convertido en la manera de sostener el modo de representar simbólicamente el mundo de la vida.

La vida misma –entendida como pobreza, como conflicto, como inequidad o como insurrección– se ha convertido en entorno del sistema. Nuevas esquizofrenias: unos no ven el mundo efectivo por sus fundamentalismos; otros, porque la mediación simbólica les entrega –más que vivencias– “noticias”. Entonces, nos preguntamos: ¿cómo rehabilitar la “cosa misma” que es la experiencia de mundo, la construcción de la cultura? En suma, ¿cómo hacer de la experiencia una fuente efectiva de “sentido”?

§3. Las categorías para la comprensión de una ‘cultura tecnológica’:

Al margen de la problemática aludida en el párrafo anterior –que, en nuestro entender, constituye el asunto más urgente de una posición nuestra frente a esta estructura– la reflexión filosófica tendrá que darse a la tarea de explicitar las *categorías del mundo de la vida tecnológicamente sedimentado*.

Provisionalmente, proponemos las siguientes como, quizá, *fundamentales*:

3.1. La *artificialidad*. Nuestra referencia a SIMON (1996) ha mostrado que ésta es una de las categorías relevantes en este caso. Una cultura tecnológica se dirige a la construcción de artefactos que o bien reemplazan una(s) función(es) humana(s) –como puede ser: el cálculo, la fuerza, la navegación, etc.– o bien crean una(s) nueva(s) expresiones de la ‘realidad natural’ –como puede ser el caso de las investigaciones tendientes a manipular los genes–.

3.2. La *eficacia*. Se encuentra en ella otra categoría fuerte de la tecnología. Desde LYOTARD se ha comprendido que ésta no se rige por parámetros de verdad. Ella es acogida social y culturalmente cuando su respuesta a un problema tiene el carácter concreto de una solución. En esta perspectiva, la tecnología cuenta a su favor con algo que pueda ser llamado *ergonomía*.

3.3. La *pragmaticidad*. En su forma más visible, la tecnología se nos ofrece como un conjunto de “aparatos” o de “cosas”. En últimas, la expresión más visible de una creación tecnológica es en la forma de un “tecnofacto”. Éste, al mismo tiempo, representa la consolidación de procesos de diseño como de resolución de problemas efectivamente diagnosticados en la sociedad (cf. SIMON, op. cit.).

3.4. El *riesgo*. Como lo hemos destacado en la obra de WINNER (1987: 181 ss.): las sociedades han encontrado una “moralidad” que opera y regula las transacciones tecnológicas, al parecer, al margen de los juicios de valor basados en las creencias o en los puntos de vista religiosos y deontológicos. Mediante la implementación de esta categoría se tiene a la vista la idea fuerte de establecer, en síntesis: ¿qué le pasa a una determinada sociedad, en un momento histórico definido, si adopta o nó una específica solución tecnológica?

3.5. La *estética*. Al lado de la pragmaticidad y de la eficacia, los “tecnofactos” entran por vía del mercado en la cultura en la medida en que interpretan o crean una determinada sensibilidad de manera estructurada. Lo “bello” –de modo más o menos conciente– es una de las dimensiones que tiene que plantearse el diseñador. Éste sabe

que un “tecnofacto” puede entrar en el mercado al mismo tiempo que otro, con valores de eficacia y rentabilidad equiparables en todo con sus propuestas rivales. Entonces, sometido a las “sacrosantas” leyes del mercado, los valores que determinan su elección están del lado de la estética y de la agresividad de las estrategias de venta.

3.6. El *diseño*. Ha sido en especial RICHARD COYNE (1997: 53-98) quien ha mostrado el lado más particular de la categoría a que estamos haciendo alusión. En principio, la tecnología encuentra en el diseño su total especificidad. Es cierto, él aparece como una suerte de ‘cosmovisión’ (*Weltanschauung*): sin él no se tiene una interpretación de la pregunta que social e históricamente demanda ser solucionada; esto es, él aparece como un determinante para consolidar lo que bien llamaríamos ‘espacio del problema’. Él, a su turno, es objeto de una prueba, o *test*, entre quienes plantean alternativas para enfrentar las situaciones. En su estructura se conserva la relación entre ‘*natura*’ y ‘*cultura*’, pues, por un lado mantiene a la vista los interrogantes relativos, por ejemplo, a los materiales; pero también concernientes a la forma como serán insertos en una solución particular.

No obstante todo lo anterior, R. COYNE se plantea la pregunta: «¿quién está al control?». Esta interrogante presenta de manera sintética las paradojas del diseño. En último término, una ‘solución’ concluye teniendo el carácter de una apuesta. Ella entra en el juego típico de lo que puede ser llamado el “círculo hermenéutico”.

3.7. El *mercado*. Lo hemos insinuado a través de toda nuestra presentación: el mercado es un determinante de la tecnología. En él se encuentra el punto exacto donde logra o no ser inserta en el sistema de reproducción simbólica. El mercado es, finalmente, el modo como se valoran las soluciones tecnológicas. Más aún, ¿de qué sirven posturas tecnocráticas y presuntamente tecnológicas no sometidas a las leyes *descarnadas* del mercado?

Entronca de manera clara la idea de la tecnología, en su dimensión pragmática, precisamente, con las regulaciones del mercado. En fin, baste recordar el cambio de perspectiva de una nación como la norteamericana de Carter –de “tecnología apropiada” producida bajo un cierto “proteccionismo de Estado”– a la política de Reagan –de producción tecnológica regulada por las leyes de la oferta y de la demanda– (cf. WINNER, L.; 1987: 101-102).

3.8. La *innovación*. A nadie escapa que los países, así como las empresas, han entrado en una competencia, derivada de la oferta y de la demanda, por generar alternativas de más bajo costo y más eficaces, para satisfacer a sus cada vez más exigentes potenciales compradores. La *innovación* se ha convertido en la estructura de despliegue de sugerentes –a veces pequeñas, otras veces grandes– variaciones sobre los modelos más o menos establecidos. La formación de tecnólogos y de una cultura tecnológica está íntimamente asociada a la capacidad sí de adoptar, pero sobre todo crear las variaciones sobre los productos más o menos declarados exitosos en el juego de la competencia.

3.9. La *estructura*. Frente a los relatos modernos de justificación, herederos de una forma jerárquica de organizar la sociedad; la tecnología parte del supuesto de que ‘una estructura no tiene ni corazón, ni centro’ (cf. FOUCAULT, MICHAEL; 1984: 201 ss.). En suma, lo propio y característico de una concepción entroncada en la tecnología es el reconocimiento de que todos los elementos tienen una función dentro del engranaje tanto “tecnofáctico” como social. En consecuencia, se trata de una dimensión fundamental de la tecnología toda vez que a través de ella se despliega el sentido mismo de la constitución del mundo, valga la redundancia, tecnológico, a saber, la íntima articulación e interdependencia de sus elementos.

3.10. El *disponer*. Consideramos que esta es una de las categorías centrales de la *Era Tecnológica* –que con M. HEIDEGGER, por igual llamamos: *Era Atómica*–. A ella dedicamos el siguiente y último párrafo de este estudio. En síntesis, puede observarse que el mundo ha dejado de ser objeto de “representación”, como en la modernidad– y ha comenzado, contemporáneamente, a ser un “horizonte” en el que –mediante “dispositivos”– el ser humano, interactuando culturalmente, “dispone” y “crea mundo”.

§4. El cambio de paradigma:

El cambio de paradigma de la ciencia a la tecnología, en su esencia, está dado como reflejo de un cambio de época. La primera está basada en lo que puede llamarse la *Época de la Imagen del Mundo*; la segunda, en cambio, es la que se puede comprender tan sólo a partir de la *Era Atómica*. A una y otra les concierne, por igual, una metafísica.

La *Época de la Imagen del Mundo* tiene como sustrato una metafísica de la *representación*; la de la *Era Atómica*, en cambio, la de la *disposición*.

A grandes rasgos:

Uno: *Representar* implica tener una subjetividad que, desde el punto de vista de su experiencia de mundo, *otorga sentido*. *Disponer*, en cambio, implica una experiencia subjetiva-intersubjetiva que *abre mundo*.

Dos: *Representar* implica crear una imagen de lo ente que se trata de validar hasta poder tomar (esa imagen), por «mundo verdadero»; *disponer* en cambio, es la tarea de «poner delante lo ente», generar *dispositivos (Gestell)* que operen como nuevos entes integrantes del mundo.

Tres: *Representar* es el proceso mediante el cual se explicita lo ente, su sistema, sus leyes de operación, su contexto. *Disponer* es construir mundo a partir de la idea (*eidós*)² semblanza producida, precisamente, desde una aptitud-actitud tecnológica. Desde la *idea* cita el sujeto las adquisiciones del saber para producir soluciones a los problemas; soluciones que *eidéticamente* son posibles de implantar.

Cuatro: *Representar* es la actividad que define al conocimiento como despliegue pictórico, creador de una imagen del mundo; *disponer*, en cambio, se equivale con las actividades decisivas de *moldear* y *modelar* el mundo. Consecuencia de estas dos actitudes, respectivamente, es el hecho de que en una, en la *representación*, se disocian las dimensiones: pensar y hacer, teoría y praxis, saber especulativo y saber práctico, cerebro y manos. En la *disposición* se reconcilian todas ellas y se articulan en la perspectiva de transformar sistemáticamente el horizonte vital.

Cinco: *Representar* tiene por objeto la ***praecisio mundi***, el recorte del mundo según unas idealizaciones que se construyen ***pro tempore***. El *disponer* tiene por objeto la ***mundi praecisio***, la captación del mundo posible tal cual resulte habitable por el ser humano.

Seis: A diferencia de la *representación* que es en sí, para sí, la *disposición* –aun cuando persiga los intereses más individuales– es para otros y con otros.

Nuestra tesis es que parte de las tensiones que se viven en los procesos tanto sociales como políticos son debidos a un antagonismo proveniente de un *cambio de paradigma* de la que se llamaría *la era de la subjetividad* en la cual se podía contar con un sujeto protagónico; héroe de su propio relato; *era* susceptible de la autoridad y de la ordenación jerárquica del saber; al paradigma de la intersubjetividad, a la *era de la dispersión de relatos*, en la que los diversos sujetos y saberes «juegan» a proponer

alternativas de comprensión y de actuación sobre el mundo, en la que no hay un saber que corone y reine sobre los demás, en la que cada sujeto es una perspectiva de mundo.

La tensión producida por este cambio de paradigma impone que se transforme la manera como pensamos la ciencia desde la tecnología. Fue habitual pensar que el saber científico fundaba la tecnología, sus posibilidades de desarrollo. Es evidente que una de las mutaciones radica, exactamente, en que el régimen de la tecnología estriba en «abrir mundo», diremos, *eidéticamente*. Sobre esta base «sobreviene» el diálogo performativo que permite articular una construcción de *dispositivos* que alternativa, sistemática, eficaz y oportunamente solucionen problemas.

De todos modos, tanto podemos hablar de *dispositivos* cuando planteamos lo relativo al mundo de la tecnología como podemos hablar de *disposición* para referirnos al contexto en el que se reproduce simbólicamente el mundo, el interactuar de los seres humanos. Más aún, hablamos de «disposición moral», pero –con igual sentido– hay campos aún más «positivos» en que ésta es aplicada, como cuando por ejemplo hablamos de «disposición legal».

En todos los casos en que se utiliza el título *disposición* se está señalando un *poner tesis* antecedido, un «traer delante», un prefigurar.

Cuando lo advertimos desde el punto de vista moral –o sea, teniendo en la perspectiva el proceso social y comunitario– pensamos «el modo» que se tiene como «acuerdo» para mantener una convivencia regulada o reglada por un conjunto de convenciones.

Si lo trasladamos al contexto ético –es decir, al punto de vista del sujeto que define su comportamiento personal con base en principios– la *disposición* tiene que ver fundamentalmente con una suerte de *templanza*, con el *temple de ánimo*: «estoy dispuesto a madrugar», «estoy *indispuesto* para tratar a fulano».

isponer, en cambio y a diferencia de lo que hemos señalado, no revela en su esencia una *actitud* –como la *disposición* que habla de lo previamente puesto o lo puesto por anticipado o lo tético–, sino de una actuación encaminada a..., suscitadora de..., previendo que... , para... .

El dispositivo por su parte es *un efecto*, valga decirlo con una redundancia, *con fuerza efectual*. Quiere esto decir que lo dispuesto sólo puede actuar en cuanto algo puesto y con funcionalidad *per se*. Veamos algunos ejemplos: el dispositivo para cerrar o “trancar” la puerta, el dispositivo de seguridad, el dispositivo anticonceptivo, el dispositivo para escribir –la pluma con la cual esparzo la tinta sobre el papel sobre el cual escribo, la computadora y el **software** procesador del texto–. Llamemos a cada uno de estos dispositivos *efectos*: objetivaciones de una idea que se ha aportado como medio o mediación para solucionar un problema: que la puerta no se abra, que no triunfe el vandalismo en una circunstancia dada en la ciudad, que no se conciba, que se pueda objetivar el pensamiento.

Ahora bien, en cada caso el *dispositivo* –valga de nuevo otra redundancia– *dispuesto* no opera: si no hay puerta, intento de asonada, relación sexual, escritura. Más aún, sin contexto operacional el *dispositivo dispuesto y puesto* para cumplir una función se convierte, más bien, en un *fósil*.

También mi disposición a levantarme temprano pierde todo sentido si... (la variedad es amplia:) no hay objetivo para ello, no me despierto a tiempo, no me encuentro bien de salud, no me es más motivante que quedarme en cama, no hay buena temperatura, en fin, no es más relevante obrar que mantener la inacción.

Veamos, pues, qué característico del dispositivo es su *disponibilidad*; pero no por estar dispuesto entra en operación. Su funcionamiento depende de ser o no *reclamado* como un *útil*. Cuando corresponde a una exigencia o reclamo o llamado del mundo vital; cuando, nacido o –más exactamente– puesto delante por un problema es o puede ser, obra o puede obrar como una solución eficaz o, al menos, provisionalmente satisfactoria.

Puestos delante por las exigencias del mundo de la vida, los *dispositivos*, reclamados por ese mismo mundo vital, se tornan efectuales cuando, por así decirlo: cumplen el llamado. En ese sentido los *dispositivos* mantienen tanto en su origen, como en su desenvolvimiento lo que podemos señalar como su *condición moral*. Ellos son «modos de ser» que obran como «modos de hacer»; en su estructura efectual se objetiva la *disposición* tomada por sus diseñadores y constructores. Ellos revelan la postura previamente tomada (no digamos ni racional, ni deliberada, ni concientemente) en las diversas perspectivas mundano-vitales tanto de sus diseñadores como de sus constructores. Las precomprensiones de lo bello, lo cómodo, lo ergonómico, lo eficaz, lo cognitivo y lo justo.

La conformación de los *dispositivos* tiene la peculiaridad de ir haciendo visible lo que sólo era intuitivamente visto. Cada vez que se realiza un *dispositivo*, paradójicamente, éste sólo explicita en un nivel las posibilidades abiertas en una peculiar intuición. De ahí que, como ya hemos señalado, *disponer* es abrir *mundo*. La dinamicidad de la vertiginosa modificación y “mejoramiento” de los *dispositivos* –además de las consabidas implicaciones en el mercado– se explican por las posibilidades de explicitar bajo nuevos sentidos y perspectivas la intención primera o generadora (la máquina de cálculo o computadora de von Neumann, es un caso).

De ahí que la *disponibilidad* del *dispositivo* se pueda comprender como la esencia del *disponer*. Vemos que en el *dispositivo* no sólo se está objetivando un sentido del mundo o de lo ente. Lo *antepuesto* es la posibilidad misma de *poner* en una determinada dirección el sentido de lo ente. El sentido abierto y objetivado en el dispositivo es sólo un indicio de las múltiples posibilidades (de sentido). Éstas se van realizando tanto en forma de uso implícitas y/o explícitas en el *dispositivo* como en las reelaboraciones a que da lugar para nuevas construcciones (ideaciones, primero; es decir, nuevos diseños y posteriores consolidaciones).

Ahora bien, ¿el tránsito del *estar-disponible* al *dispositivo* está marcado por una acción de la *voluntad*? En efecto, es la primera forma como percibo el fenómeno: “yo dispongo”. ¿Pero lo hago para mí mismo?

La problemática que menciona la *voluntad* parece dar primacía al *sujeto* (egológica o céntricamente situado en el yo). No obstante, lo que se debe señalar es que hay una “voluntad de expresión” que podemos diferenciarla de una “voluntad de verdad”. La primera es, por así decirlo, un “resorte” de la disposición que se objetiva como dispositivo. La segunda queda aún “anclada” al mundo de la representación.

BIBLIOGRAFÍA

- BAUDRILLARD, JEAN. (1988). *Revenge of the Crystal: Selected Writings on the Modern Object and Its Destiny, 1968-1983*. Leichhardt, NSW, Australia, Pluto Press. (Trans. Paul Foss and Julian Pefanis).
- BAUDRILLARD, JEAN. (1988). *Simulacra and simulations*. In: *Jean Baudrillard Writings*. California, Standford University Press, p. 166-184.
- BODEN, MARGARET A. (1994). *La mente creativa. Mitos y mecanismos*. Barcelona, Ed. Gedisa, 404 p.
- COYNE, RICHARD. (1997). *Designing Information Technology in the Postmodern Age. From Method to Metaphor*. Massachusetts, The MIT Press; 399 p.
- FOUCAULT, MICHAEL. (1984). *La arqueología del saber*. México, F.C.E., 355 p.
- HEIDEGGER, MARTIN. (1929). *¿Qué es metafísica?* Bs. As., Eds. Siglo XX, 1970, 112 p.
- HEIDEGGER, MARTIN. (1955). *Serenidad*. Barcelona, Ed. Ódos, 1994, 87 p.
- HEIDEGGER, MARTIN. (1957). *El principio de identidad*. En: *Identidad y diferencia*. Barcelona, Ánthropos Editorial del Hombre, 1990; p. 60 – 97.
- HEIDEGGER, MARTIN. (1956/7). *La constitución ontoteológica de la metafísica occidental*. En: *Identidad y diferencia*. Barcelona, Ánthropos Editorial del Hombre, 1990; p. 98 – 157.
- HEIDEGGER, MARTIN. (1985). *La pregunta por la técnica*. En: *Época de filosofía*. Barcelona, Año 1, Número 1, p. 7-29.
- HEIDEGGER, MARTIN. (1996). *La época de la imagen del mundo*. En: *Caminos del Bosque*. Madrid, Alianza Universidad; p. 75-109.
- HEIDEGGER, MARTIN. (1994). *Hacia la pregunta del ser*. En: *Acerca del nihilismo*. Barcelona, Ed. Paidós; p. 71-127.
- HOYOS VÁSQUEZ, GUILLERMO & VARGAS GUILLÉN, GERMÁN. (1997). *La teoría de la acción comunicativa como nuevo paradigma de la investigación en ciencias sociales: Las ciencias de la discusión*. Bogotá, ASCUN-ICFES; 265 p.
- LANDOLT, EDUARD. (1967). *Gelassenheit di Martin Heidegger*. Milano, Distribuzione Marzorati; 320 p.
- LÉVY, PIERRE. (1996). *La técnica no es un ídolo. Siete tesis sobre tecnociencia*. En: http://www.iztapalapa.uam.mx/iztapala.www/topodrilo/23/td23_07.html. Traducción de Rafael Farfán. Original francés tomado de la *Revista L'esprit*.
- LYOTARD, JEAN FRANÇOIS. (1990). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. México, Red Editorial Iberoamericana.
- MARCUSE, HERBERT. (1954). *El hombre unidimensional*. Barcelona, Ed. Seix Barral, 1972; 287 p.
- MARCUSE, HERBERT. (1969). *An Essay on Liberation*. Boston, Beacon Press.
- MEDINA, MANUEL & SANMARTÍN, JOSÉ (Eds.). (1990). *Ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona, Ánthropos Editorial del Hombre, 222 p.
- SIMON, HERBERT A. (1996). *The Sciences of the Artificial*. Massachusetts, The MIT Press; 231 p.

VARGAS GUILLÉN, GERMÁN. (1996). *La tecnología: Estructura del mundo de la vida*. En: *Memorias - 1er. Congreso Latinoamericano y Primero Colombiano de Educación en Tecnología (EDenTEC 96)*. Santafé de Bogotá, U.P.N.; p. 38-47.

VARGAS GUILLÉN, GERMÁN. (1997). *La pregunta por la técnica en «Serenidad» de Martin Heidegger*. En: *Revista Educación en Tecnología*. Semestre II, 2 (2) 97, p. 31-43.

WINNER, LANGDON. (1987). *La ballena y el reactor. Una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología*. Barcelona, Ed. Gedisa, 208 p.