

En *Glosario de filosofía de la técnica*. Buenos Aires (Argentina): La Cebra.

REFERENCIABILIDAD.

Agustín Berti.

Cita:

Agustín Berti (2022). *REFERENCIABILIDAD*. En *Glosario de filosofía de la técnica*. Buenos Aires (Argentina): La Cebra.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/agustin.berti/117>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/patg/tXp>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. *Acta Académica* fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Véase también: código, computación, efectividad, patrón, programa, recursión

Referencias

- Adams, R. (2011). *An Early History of Recursive Functions and Computability: From Gödel to Turing*. Docent Press.
- Hofstadter, D. R. (2007). *Gödel, Escher, Bach: Un eterno y grácil bucle*. Tusquets.
- Hui, Y. (2019). *Recursivity and contingency*. Rowman & Littlefield.
- Rogers, H. (1967). *Theory of Recursive Functions and Effective Computability*. The MIT Press y McGraw-Hill.
- Virno, P. (2013). *Y así sucesivamente, al infinito: Lógica y antropología*. FCE.

REFERENCIABILIDAD

Agustín Berti

El concepto de referenciabilidad proviene de la informática, de la operación de direccionar o referenciar (en inglés, *address*) a un intervalo de direcciones discretas que puede corresponder a un *host* de red, un dispositivo periférico, un sector de disco, una celda de memoria u otra entidad lógica o física como una cadena de caracteres. Este término técnico tiene un correlato directo en los modos en los que las tecnologías de la información y la comunicación reformulan la cultura en su contexto digital. En el contexto de las humanidades digitales, Gold (2012) fue uno de los primeros en señalar que el texto digital constituye uno de los primeros objetos referenciables a gran escala, en tanto cada elemento que lo compone (caracteres, prefijos, sufijos, palabras, oraciones, párrafos y otros elementos como títulos y subtítulos) puede ser referenciado, permitiendo el procesamiento algorítmico del lenguaje.

Toda codificación digital que constituya una entidad discreta (u objeto digital) permite y define el resultado de la clasificación cuantitativa objetiva de lo codificado mediante unidades discretas, estandarizadas. Tal discretización permite el tratamiento

protocolizado y, eventualmente, automatizado que las tecnologías digitales habilitan en todas las esferas de la cultura contemporánea. Ya que todo texto, imagen, sonido o video en medio digital es una codificación, los programas pueden referenciar [*address*] segmentos particulares, discretos, del código y operar en consecuencia. Cualquier operación sobre una cadena [*string*] digital se hace mediante la referencia al mismo. Estas operaciones están a la base de lo que Bernard Stiegler (2016) ha caracterizado como “gramatización” en el contexto de la expansión de tecnologías digitales de retención terciaria y que determina la discretización del pensamiento (o saber teórico), de manera equivalente a la que las retenciones terciarias analógicas de la industria cultural habían discretizado el deseo (o saber vivir) en el siglo XX, y las retenciones terciarias maquínicas habían discretizado el gesto (o saber hacer) en el siglo XIX.

La oposición a la idea de un mundo computacionalmente administrado es un tópico recurrente en visiones pesimistas respecto de la técnica. Existen distintas operaciones de interrupción o introducción de ruido en las operaciones algorítmicas: las ideas de inspiración deleuzeana de “niebla” y “pánico” propuestas por el colectivo Tiquun en su manifiesto *La hipótesis cibernética* son un ejemplo de esta reactualización de las disputas entre humanidad y técnica como la que se planteaba en posibles lecturas de la rebelión luddita del siglo XIX en relación a la industrialización o en los diagnósticos pesimistas de la Teoría Crítica en relación a la industria cultural. En una dirección similar, con antecedentes en las vanguardias artísticas del siglo XX, algunas experiencias artísticas contemporáneas que procuran evitar o dificultar la cooptación de las obras por parte de la industria cultural digital y del capitalismo de plataformas pueden enmarcarse en lo que, a partir del concepto de “referenciabilidad”, se denomina “desreferenciabilización” [*unaddressability*]

(Berti 2015) o “d3\$r3f(x)” (Ré y Berti 2021). Es decir, el procedimiento por el cual se desmonta u obstruye la funcionalidad discreta propia de los procesos tecnológicos, con fines tanto estéticos como políticos. En este sentido, la d3\$r3f(x) es el procedimiento por el cual un contenido digital que era referenciable (es decir, mantenía su discretización y era pasible de ser automáticamente administrado) pierde ese aspecto para obturar la percepción maquínica y preservar la percepción humana. Estas innovaciones, a menudo intuitivas, están vinculadas a prácticas estéticas y políticas vinculadas a la resistencia a la automatización (y que, en las miradas más apocalípticas, supone un mundo algorítmicamente administrado). En suma, la tensión entre referenciabilidad y desreferenciabilidad es una oscilación que caracteriza las tensiones estéticas y políticas de la cultura algorítmica incorporando uno de los aspectos específicos del modo de existencia digital.

Véase también: código, patrón, objeto digital, aceleracionismo, arte generativo, datos

Referencias

- Berti, A. (2015). *From Digital to Analog. Agrippa and Other Hybrids in the Beginnings of Digital Culture*. Peter Lang Publishers.
- Gold, M. K. (2012). Text: A Massively Addressable Object. En: Gold, M. K. (comp.) *Debates in the Digital Humanities, Vol. XX*. University of Minnesota Press, 324-327.
- Ré, A. y Berti, A. (2021). La d3\$r3f(x) comme opération technique de résistance esthétique-politique chez quelques artistes de l'Amérique Latine. *Intermedialités*. (En prensa).
- Stiegler, B. (2016). *Para una nueva crítica de la economía política: Sobre la miseria simbólica y el complejo económico-político del consumo*. Capital intelectual.
- Tiqqun (2015). *La hipótesis cibernética*. Hekht.

REPRODUCTIBILIDAD TÉCNICA

Luis Ignacio García

El concepto de “reproductibilidad técnica” remite de forma directa al autor que formulara su versión canónica: Walter Benjamin. Y no solo porque fuera el autor del texto en que se acuña esta noción, sino porque este concepto compromete y supone al conjunto del pensamiento benjaminiano.

“Reproductibilidad técnica” [*technische Reproduzierbarkeit*] es un concepto que se construye del mismo modo que el resto de los conceptos característicamente benjaminianos, como *comunicabilidad*, *criticabilidad*, *traducibilidad*, *cognoscibilidad* o *legibilidad*. En todos ellos se produce una misma operación que afecta estructuralmente a la noción que nos ocupa: *conceptualizar* refiere aquí a una acción de *virtualización* operada por el sufijo *-barkeit*, equivalente al castellano *-bilidad*, y que cumple la función de *elegir a la potencia* al sustantivo que afecta (Weber 2008). Esto significa, por ejemplo, que la *traducibilidad* no equivale ni implica la *traducción*, pues la primera no remite para nada al *hecho* de que una obra sea traducida, sino a la singular *posibilidad estructural* de serlo. En la traducción asistimos al hecho empírico (ejecutado por un agente humano) de trasladar una obra de una lengua a otra, mientras que su *traducibilidad* remite a la *posibilidad estructural* de ser traducida (que solo pertenece a la obra, y a ningún traductor), sea o no traducida de hecho: remite no a la práctica (humana) de traducción, sino a la condición ontológica (no humana) de su (de la obra) proximidad a una *lengua pura* en la que las distintas lenguas se comunican entre sí (*entre ellas*, no entre los humanos modulados por ellas).

Esta misma operación está en juego en la noción de *reproductibilidad*, que no es la