

## Reflexiones sobre la relación *de parte a todo* (en el mundo virtual y nuestra historia)

---

Andrea PALMA NEYRA  
Universidad Academia Humanismo Cristiano

**RESUMEN:** La tecnología ha permitido que sea posible un tipo de metonimia que depende de los formatos, lo que establece una relación *de parte a todo* entre el internauta y su 'avatar'; entre el mundo real y lo virtual. Al mismo tiempo, fuera de la pantalla se desarrolla el proceso contrario: las culturas que se rigen por un principio de armonía sienten muchas veces que el todo es amputado de sus partes, el humano es separado de su tierra, la rama separada del árbol.

**PALABRAS CLAVE:** Metonimia – Virtual – Dictadura – Bélico.

**SUMMARY:** Technology permits a kind of metonymy which is dependant on formats. A part-whole relationship is established between web surfer and his/her 'avatar'; between the real and the virtual world. Meanwhile, away from the screen, the opposite process develops: cultures ruled by the principle of harmony witness the whole being amputated from its parts, the human separated from their land, the branch separated from the tree.

**KEY WORDS:** Metonymy – Virtual – Dictatorship – War.

## Relación de parte a todo en el mundo virtual

A propósito del mundo virtual he observado que los niños y niñas se relacionan con los personajes de los juegos “virtuales” de manera especial. Ellos y ellas jamás describen lo que sucede dentro de la pantalla desde el exterior. Al contrario, cuando relatan lo sucedido a los personajes que los representan (o su ‘avatar’)<sup>1</sup> utilizan frases como: “entré en el juego”, “me vas a hacer perder” y “estoy herido”. En consecuencia, existe una dupla de causalidad “persona-texto”.

Un texto es un objeto en dos dimensiones, en el que no se puede “entrar”, del que no se puede “caer” ni “salir”. Entonces surge la siguiente pregunta: *¿Cuál es la relación de parte a todo entre el autor y su texto en el mundo virtual?*

Para responderla, nos vemos forzados a recurrir a la retórica clásica, en tanto se alude al mismo tipo de relación de contigüidad entre dos objetos. Aunque con una diferencia: si bien el nombre del autor se usa para designar su obra (ejemplo: “Leí el último Lemebel”), en lo virtual la relación es inversa. La posición en el mundo virtual (dentro de la pantalla) sirve para referirse al cibernauta o autor del texto. Caso similar al de la trayectoria de la ficción novelesca, donde los referentes son concebidos a partir de los enunciados y proyectados como seres que existen en nuestras representaciones imaginarias.

Una de las dificultades que los lingüistas franceses Bosredon y Tamba (2003) han encontrado al pronunciarse sobre el tipo de relación que mantiene una obra y su título, se debe a que la palabra ‘metonimia’ (de parte a todo) no envía a una relación general y explícita:

<sup>1</sup> En los juegos de simulación, los jugadores deben escoger un personaje que los represente en la pantalla: ese personaje es su avatar. Los jóvenes eligen su avatar considerando varios aspectos, tales como las destrezas, características físicas, grupo político y social que representa el avatar, vestimenta, edad, etc. Paradójicamente, en la actualidad también sucede que fuera del mundo virtual, algunos adolescentes quieren parecerse a su avatar, lo que ha influenciado las tinturas de pelo, accesorios, vestimenta y hábitos.

Algunos como G. Kleiber (2001:264), denunciaron la ausencia de definición, de lo que llamamos *parte a todo*, que permite finalmente considerar todo aspecto o todo elemento que sea reconocible dentro o asociado a una entidad como siendo «parte» de ella. Pero la mayoría de psicólogos, filósofos y lingüistas consideran que la meronimia<sup>2</sup> corresponde a una pluralidad de relaciones próximas pero distintas (Bosrendon y Tamba, 2003:5)<sup>3</sup>.

Esto es importante, ya que la metonimia *de parte a todo* o “meronimia”, no es sólo un conjunto de relaciones de contigüidad, sino una relación de inclusión o identidad. Desde la lingüística, esto aporta configuraciones significativas tales como las duplas *persona-texto*, *autor-obra* u *obra-personaje*. En consecuencia, la definición propuesta por G. Kleiber abre las puertas para aceptar un tipo especial de metonimia, que se caracterizaría por la relación de *parte a todo* entre diferentes formatos o realidades (mundo real/mundo virtual). Así, la retórica tradicional se inserta en el mundo de los nuevos formatos, sin perder sus propiedades de condensación y desplazamiento, en términos de Lacan.

## Lo bélico y lo virtual

A algunos adultos les llama la atención el carácter bélico de los juegos en línea, sobre todo cuando su connotación es inequívoca: se trata de ‘matar’. Los personajes que los niños/as eligen como representación en la pantalla (*avatar*), pueden ser militares de una guerra, traficantes de droga o violadores. Mientras más malvado es el avatar, mejor es el jugador que lo maneja desde afuera de la pantalla. En consecuencia, los jóvenes destinatarios de los juegos de guerra, se relacionan metonímicamente entre dos formatos: el real y el virtual.

Desde una mirada crítica, el socio-lingüista Pierre Encrevé opina que lo más violento de las guerras actuales, es que ya no se mata al “otro” en un combate cara a cara, y por lo tanto se pierde la significación del acto de matar. Si aplicamos este argumento a los juegos virtuales, se puede afirmar que los jóvenes interactúan (a través de sus avatares) desde una violencia conscientemente asumida, aunque no valorada o calibrada.

Laurent Trémel (2001) nos cuenta que el nacimiento de internet y de los juegos de simulación es paralelo. En su destacada tesis de doctorado, *Les faiseurs de mondes* (Los hacedores de mundos), defendida en el EHESS en enero de 1999, explica la división de este tipo de juegos en tres familias: los «wargames», juegos de simulación militar que tienen más de un siglo de existencia;

2 Meronimia: nombre utilizado por algunos lingüistas para referirse a la metonimia de parte a todo.

3 La traducción es mía.

«boargames» o transición entre los wargames y los juegos de roles; y, en fin, los «juegos de roles».

En su libro sobre los juegos de simulación Duccio Vitale (1984) presenta una tesis en la que se propone demostrar que los «wargames» son descendientes de ancestros nobles: el «Ajedrez», el «Go» y el «Kriegspiel» prusiano (1811) utilizado en la formación de oficiales. Él precisa igualmente que, después del fin de la Segunda Guerra Mundial, es sobre todo la armada de Estados Unidos la que está en el origen de los «wargames» en su estado mayor, logrando popularidad hasta en el ámbito comercial de las actividades recreativas. Los historiadores del juego deberían buscar, prioritariamente, en esta filiación. En efecto, se han encontrado vestigios de juegos, difundidos en el comercio, cercanos a los «wargames» modernos, desde el fin del siglo diecinueve en los Estados Unidos.

A partir de aquí podemos preguntarnos: ¿por qué los juegos de guerra (wargames) posteriores a la Segunda Guerra Mundial, se han difundido de manera tan eficiente entre los niños y niñas de América Latina (mientras que están prohibidos en países “civilizados”)? ¿A quién beneficia difundir mundialmente y asociar el atentado de las Torres Gemelas que mató a muchísimas personas en EE.UU., con un hecho ficticio del film *2012*?



Imagen 1

Fotografía de un hecho verídico:  
Atentado a las Torres Gemelas en 2001.



Imagen 2

Film de ficción *2012*, estrenado en 2009.

Algo se vuelve real –para los que están en otros lugares siguiéndolo como «noticia»– al ser fotografiado. Pero una catástrofe vivida se parecerá, a menudo y de un modo fantástico, a su representación. El atentado al World Trade Center del 11 de septiembre de 2001 se calificó muchas veces de «irreal», «surrealista», «como una película» en las primeras crónicas de los que habían escapado de las torres o lo habían visto desde las inmediaciones. (Tras cuatro décadas de cintas hollywoodienses de desastres y elevados presupuestos, «Fue como una película» parece haber desplazado el modo como los supervivientes de una catástrofe solían

expresar su nula asimilación a corto plazo de lo que acababan de sufrir: «Fue como un sueño» (Sontag, 2005: 14).

Probablemente, a los familiares de las víctimas no les debe haber agradado la comparación entre un hecho doloroso, que recuerda la muerte de un familiar y un film apocalíptico. Aunque en el primer momento algunos relatores lo contaran como un hecho ficticio o irreal, la forma de narración de ese momento no da cuenta del relato –y de su interpretación– que los afectados pueden reformular en el tiempo.

El conjunto de imágenes incesantes (la televisión, el vídeo continuo, las películas) es nuestro entorno, pero a la hora de recordar, la fotografía cala más hondo. La memoria congela los cuadros; su unidad fundamental es la imagen individual. En una era de sobrecarga informativa, la fotografía ofrece un modo expedito de comprender algo y un medio compacto de memorizarlo. La fotografía es como una cita, una máxima o un proverbio (Sontag, 2005: 14).

Estamos acostumbrados a considerar que la memoria congela ciertas fotografías y las almacena en nuestro pensamiento. Esta, sin embargo, no es la única manera de concebir/experimentar la memoria: para algunos pueblos africanos, por ejemplo, el recuerdo no necesariamente pervive a través de la imagen. Para ellos lo más importante es la “memoria de la piel”; hablamos, entonces, de un tipo de memoria *corporal*. La fotografía no puede dar cuenta de esa corporalidad, la que es, a fin de cuentas, lo que realmente diferencia una guerra sufrida “en carne propia” de una guerra de simulación. La verdadera preocupación al habituarse a las imágenes de la muerte, es que el ser humano fotografiado se convierte en una “cosa” similar a una persona.

En *Cybermonde la politique du pire* (Cibermundo la política de lo peor), Philippe Petit le pregunta a Paul Virilio: “Gilles Deleuze usaba mucho la expresión sociedades de control. Según usted, la hipertecnologización de nuestras sociedades ¿conduce a un aumento de vigilancia y control sobre las personas?”<sup>4</sup> La respuesta es lapidaria: las autorrutas de la información van a implementar un sistema interactivo tan temible como la bomba lo es para la materia, ya que si bien existe la posibilidad de intercambios múltiples y renovados en el tiempo, existe también el peligro de dominar las sociedades. Este comentario, que alude al dominio de las sociedades a través de sus herramientas técnicas, nos permite retomar la cita de Deleuze y Guattari: “los grupos y los individuos contienen micro fascismos que siempre están dispuestos a cristalizar” (2000: 15).

Lo que nos lleva a temer, por supuesto, del futuro que dejamos que se construya. Un futuro que permite que los niños y niñas, a través de sus “ava

4 La traducción es mía.

tares bélicos”, se sientan dentro de una guerra, en una relación de parte a todo. Un avatar (personaje del mundo virtual) se relaciona metonímicamente con el autor-utilizador (que está en el mundo real), de modo que los jóvenes consideran su avatar como una forma de extensión de sí mismos, pero divisible de su corporalidad. Así se mata, pero sin dolor, sufrimiento ni tampoco responsabilidad.

En el sentido inverso, en el mundo real aún se imponen algunas rupturas en la relación de *parte a todo*: por ejemplo, lo acaecido a las familiares de los detenidos desaparecidos o ejecutados políticos.

### La metonimia del dolor en la dictadura chilena

Susan Sontag escribió en su libro *Ante el dolor de los demás* que “al parecer, la apetencia por las imágenes que muestran cuerpos dolientes es casi tan viva como el deseo por las que muestran cuerpos desnudos” (2005:21). En el Chile post dictatorial, la amnistía y el ocultamiento de la verdad histórica han producido un tipo de testimonio narrado, como el informe Rettig y el informe Valech, que son dos objetos textuales que marcan la transcripción de lo oral a documento oficial escrito. En ellos, la ausencia de imágenes puede interpretarse tanto como respeto o pudor ante las víctimas, como una estrategia narrativa que reafirma la amnistía de los victimarios.

Si bien la huella fotográfica se puede releer a partir de los retazos parchados, de manera personal en cada uno de nuestros imaginarios, hay imágenes ineludibles, tales como la fotografía de los “Hornos de Lonquén”:



Imagen 3  
Hornos de Lonquén

En su conocido ensayo *La cámara lúcida*, Barthes nos habla sobre el “punctum” en la fotografía, y que —tal como sugiere su nombre— determina algo en la imagen que asemeja a un pinchazo; algo que nos lastima o nos clava como la punta de una lanza. En este mismo sentido, y por su connotación social e histórica específica, podemos decir que la fotografía de los *Hornos de Lonquén*<sup>5</sup> nos lastima, nos clava.

Para Barthes, una buena fotografía contiene en su imagen dos fuerzas de tensión que se contraponen; en este caso, las personas que se toman las manos con los brazos en alto y las personas que están frente al muro, se oponen al ladrillo sólido, frío e impenetrable. Nórese que, de igual modo, la historia del Chile postdictatorial evidencia una fuerte oposición entre dos fuerzas político-sociales. Para las víctimas de la dictadura, lo relevante es que detrás de la muralla están los cuerpos de sus familiares; en cambio, para los asesinos y sus cómplices civiles, solamente hay vestigios que podrían probar la ejecución política de personas. Esta misma tensión se revela en las fotografías de protestas de familiares de detenidos desaparecidos, quienes irrumpen en la ciudad con la imagen congelada de su ser querido que ya no está, colgada en el pecho.

Al respecto, Nelly Richards escribe: “En el caso de los retratos de desaparecidos, la foto carné que exhiben sus familiares señala, metonímicamente, el dispositivo de supresión de identidad que los hizo desaparecer” (Richards, 2000:167). Análisis que nos parece importante, en el contexto chileno, ya que rara vez se habla de la historia de las imágenes, desde un punto de vista teórico y que, al mismo tiempo, sea capaz de recoger el sentimiento del desgarro. Efectivamente, la foto carné de un desaparecido es una metonimia del dispositivo de supresión. Pero desde la lingüística, los detenidos desaparecidos

5 El 30 de noviembre de 1978, la Vicaría de la Solidaridad, en ese entonces bajo la dirección del sacerdote Cristián Precht, creó una Comisión encargada de verificar las declaraciones hechas por un anciano, quien aseveraba haber encontrado numerosas osamentas humanas en las minas abandonadas de Lonquén. Ese día partió rumbo a Lonquén la comisión integrada por Enrique Alvear, el obispo auxiliar de Santiago; los sacerdotes de la Vicaría, Precht y Javier Egaña; el abogado jefe de la Vicaría, Alejandro González; el abogado Máximo Pacheco; el director de la revista *Qué Pasa*, Jaime Martínez y el subdirector de la revista *Hoy*, Abraham Santibáñez. Los hornos, ubicados al interior de la cooperativa agrícola El Triunfador, a unos 14 kilómetros de la ciudad de Talagante, eran dos viejas chimeneas de nueve metros de altura previamente utilizadas para la preparación de cal ( ) La comisión regresó a Santiago y al día siguiente, el primero de diciembre, presentó una denuncia formal ante la Corte Suprema. El presidente de la Corte, Israel Bórquez, encargó a la jueza del crimen de Talagante, Juana Godoy, a que confirmara el hallazgo e investigara el caso. Godoy convocó a Investigaciones y antes de que sus efectivos llegaran al sitio partió rumbo a Lonquén con un grupo de la Vicaría encabezado por el sacerdote Gonzalo Aguirre, y el cual además incluía al fotógrafo Luis Navarro. La Vicaría, mientras tanto, había contratado una empresa constructora para que iniciara las excavaciones, y dentro de tres días el doloroso trabajo estaba listo y los restos de los quince cuerpos habían sido sacados de su lugar de entierro. En marzo de 1980 el nuevo propietario del fundo Lonquén dinamitó los hornos, cambiando para siempre el sitio que se había transformado en un lugar de peregrinaje para los parientes y amigos de los quince muertos. A pesar de todos los esfuerzos para borrar a Lonquén del mapa de la memoria colectiva, el sitio no ha sido olvidado, ni tampoco las víctimas que ahí fueron encontradas. Ver <http://www.derechoschile.com/espanol/lonquen.htm>

que son parte de una historia familiar y hacen parte de nuestra historia social, son *la parte de un todo*, de nuestro todo. Por lo que, en realidad, al exhibir su fotografía en el pecho, sus familiares están generando una metáfora del dolor que sienten por el asesinato, ya que la foto sustituye a la persona. Su ausencia es la anáfora nacional del que no está y es irrepetible.

En su ya citado libro, Susan Sontag escribe: "En efecto, no hay un Museo de la Historia de la Esclavitud [...] en ningún sitio de Estados Unidos" (Sontag, 2005:102). Esto no es casual, ya que responde a la forma de un pueblo de mirar su historia. Existen omisiones imperdonables, así como también muestras fotográficas cuya existencia puede ser cuestionada.

El hallazgo de un acervo de fotografías de víctimas negras linchadas en pequeños pueblos en Estados Unidos entre los decenios de 1890 y 1930, las cuales ofrecieron una vivencia demoledora y reveladora a los miles que las vieron en una galería en Nueva York en el 2000. Las fotos de linchamientos nos hablan de la perversidad humana [...] la desvergüenza de fotografiarlo es intrínseca a la perpetración de este mal (Sontag, 2005: 106).

Es curioso cómo la historia busca, a veces, omitir el dolor de los demás o mostrarlo sin pudor alguno. Evidentemente, la fotografía de alguien en el momento de su ejecución, es diferente de una fotografía recordando el rostro de alguien que ya no está porque fue asesinado. Aunque en ambos casos se representa dolor, ya sea porque es visto de forma explícita o porque se hace parte de una realidad que recuerda la desaparición forzada.

F. Varela, E. Thompson y E. Rosch (1997), señalan que el conocimiento no preexiste en ninguna forma ni lugar, sino que se enactúa en condiciones particulares. De lo que se puede inferir que, tanto un habitante de Chile como un descendiente de esclavos, en Estados Unidos, tendrán una sensación particular ante la foto de un pariente muerto o la flagelación de alguno de sus ancestros.

El país sin memoria [...] Una teoría del trauma comparable al del abuso sexual de menores. La familia acuerda no denunciar que el padre viola a la hija [...] La familia se ve demasiado feliz [...] Convertir la queja en algo patético. El portador del duelo, la minoría amargada (De la Parra, 2006: 229).

Olvidamos el dispositivo de supresión y de tortura. Olvidamos una *parte del todo* y la convertimos en minoría amargada.

Cumplí 26 años, la edad que tenía mi papá Eugenio al morir (...) El silencio, que cubre como un manto la violencia de nuestra historia, es en parte como dice Nelly Richard "una resistencia a la ley que nos obliga a la articulación fonética del sentido". Es también una resistencia al destino fatal de la palabra en el mercado: convertirse en "una verdad entre otras". Pero es además producto del pudor y del bloqueo, de la incapacidad para nombrar y de la introyección de una norma muda. La falta de lugar



para el recuerdo es el resultado de un proceso de retroalimentación del silencio entre los espacios públicos y privados (Ruiz-Tagle, 1999).

El silencio cubre nuestra historia; un todo oficial se ha impuesto sobre cada parte, y si bien en el gobierno de Michelle Bachelet se ha construido el Museo de la Memoria, la prensa chilena aún considera a *las mujeres* de la organización de Detenidos Desaparecidos —que han dado una lección de fortaleza y consecuencia— como personas resentidas que se quedaron en el pasado. El mismo día de la inauguración de este museo (11 de enero de 2010), la Presidenta encabezó otra actividad destinada a dignificar a otro colectivo históricamente desplazado: los Pueblos Originarios. Se trató de la ceremonia de repatriación de los restos de cinco aborígenes pertenecientes al pueblo nómada 'kawéskar', de la región de Magallanes, que se encontraban en la Universidad de Zurich, Suiza. Según las palabras de la mandataria, consignadas por el diario *La Nación*, "el secuestro, a fines del siglo XIX, de familias indígenas de la zona más austral del país, para ser exhibidas en países de Europa en exposiciones antropozoológicas o en ferias internacionales es, verdaderamente, una página oscura de nuestra historia".

## Cosmovisión de los Pueblos Originarios

Actualmente los Pueblos Originarios siguen siendo víctimas del racismo, no solamente en Europa, sino también en Chile. Parte de su 'otredad' se dilucida desde su filosofía y cosmovisión, que implica una relación *de parte a todo* entre el ser humano y la naturaleza profundamente trascendente. Ésta, sin embargo, no debe ser reducida a una "folklorización", que clasifique la religión, la cultura y las demandas indígenas, como subalternas a la revolución de Mayo del 68 en París y otros movimientos sociales de mayor 'mediatización'.

Felino García Choque me ha explicado que la comprensión del mundo aymara y quechua se sustenta en los conceptos *pachakuti* (tiempo cíclico), *akapacha* (la dimensión espacio-temporal concreta e inmediata), *araxpacha* (la dimensión superior de los astros) y *manqhapacha* (la dimensión interior del subsuelo). Esta comprensión filosófica del mundo, que nace con el origen de la *pacha* (tiempo y espacio), nos permite comprender el concepto de *Pachamama*, que se define como el entramado perfecto y sabio, que conecta todos los elementos y dimensiones existentes y que permite el *suma qamaña* (vida en armonía). Para conservar el *suma qamaña* se deben respetar los valores: *Amuytasisa ist'aña* (escuchar reflexionando), la búsqueda permanente del *taypi* (equilibrio), *jikhisiyaña* (complementariedad) y *pachakuti* (ciclicidad del tiempo), es decir, la búsqueda permanente de *amtawi* (consenso, acuerdo) en la vida comunitaria entre los humanos y la naturaleza.

Esta visión de mundo trasluce en el lenguaje de estos Pueblos. Para nosotros, ‘occidentales promedio’ –y según ha notado la lingüista I. Tamba– una “rama” semánticamente no es definida como un todo: es decir, en un diccionario occidental la palabra ‘rama’ aparece separada de la noción “árbol”, y ambos se comprenden como dos conceptos individuales que se asocian por evocación. En el mapüzugun, en cambio:

Decir ‘parte de árbol’ no es lo mismo que decir ‘rama’. La noción ‘*roüaniümka*’ permite constatar que la traducción a su sinónimo conocido en castellano ‘rama’ no da cuenta de la relación metonímica que se produce al aglutinar ‘*roü*’ y ‘*anümka*’ (Documento de Fundamentos del Subsector de lengua Indígena, Mineduc-CONADI, 2006).

Este punto es importante, ya que marca una diferencia entre la cultura occidental y la visión de mundo indígena. En Occidente se divide el todo de la parte; en las culturas indígenas “la rama” existe en tanto “parte del árbol”, y nosotros seríamos parte de la naturaleza o *Pachamama*. Desde esta perspectiva, se entiende la elocuente actitud de algunos indígenas peruanos, capaces de dar su vida por defender la Amazonía, el pulmón del mundo, que más que su hábitat no es sino una parte de sí mismos.

## Conclusión

La tecnología ha hecho posible un tipo de metonimia que depende de los formatos, en una relación *de parte a todo*, que permite a la persona sentirse representada dentro de una pantalla. Lo lamentable es que esta relación de contigüidad se asocia a juegos bélicos: los niños y niñas que se sienten representados en la pantalla, en una relación *de parte a todo*, pueden matar a otro dentro de un espacio virtual.

Esto sucede al mismo tiempo que en el mundo real se vivencia el proceso contrario: las culturas que se rigen por un principio de armonía ven el todo amputado de sus partes; el humano separado de su tierra, la rama separada del árbol.

Lo preocupante de esta imbricación es que, por un lado, se promueve la relación tecnológica *de parte a todo*, que como hemos dicho suele asociarse a temáticas bélicas, y por otro lado, se impone la ruptura del sentido de pertenencia y armonía con la naturaleza, propia de los pueblos indígenas (lo que no es menor, si pensamos en el recalentamiento global y las próximas guerras mundiales por el agua). En cualquier caso, se hace necesario relacionar las diferentes formas metonímicas que constituyen relaciones de parte a todo, que coexisten sin atender –paradójicamente– al todo del cual forman parte.

- BARTHES, Roland  
1990 *La cámara lúcida*. Barcelona, Paidós.
- BOSREDON Y TAMBA  
2003 *Entre tout et partie: l'ambiguïté des relations liant un titre à une uvre littéraire ou picturale*, París.
- DE LA PARRA, Marco Antonio  
2000 "Memoria y olvido" en *Políticas y estéticas*. Santiago, Cuarto Propio.
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Felix  
2000 *Mil Mesetas*. Valencia, Ed. Pre-textos,
- KLEIBER, Georges  
2001 *Lanaphore associative*. París, PUF.
- RICHARD, Nelly  
2000 "Imagen-recuerdo y borraduras" en *Políticas y estéticas*. Santiago, Cuarto Propio.
- RUIZ-TAGLE, Josefa  
1999 *La imaginación Herida, a la Agrupación de Familiares de Ejecutados Políticos*. <http://www.flasco.cl/flasco/areas/ford/articulo.html> Consulta: 10 marzo 2008.
- SONTAG, Susan  
2005 *Ante el dolor de los demás*. Buenos Aires, Alfaguara.
- TREMEL, Laurent  
1999 *Les Faiseurs de mondes, Essai socio-antropologique sur la pratique des jeux de simulation*, sous la direction de Jean-Louis DEROUET, Thèse de doctorat de sociologie, EHESS, Janvier.
- VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan y ROSCH, Eleanor  
1997 *De cuerpo presente*. Barcelona, Gedisa.
- VIRILIO, Paul entretien avec PETIT, Philippe  
2001 *Cybermonde, la politique du pire*. París, Les éditions Textuel.