

**UNIVERSITATEA „BABEȘ-BOLYAI”  
CLUJ-NAPOCA  
FACULTATEA DE ISTORIE ȘI FILOSOFIE  
ȘCOALA DOCTORALĂ DE FILOSOFIE**

# *Fenomenul identității virtuale*

**REZUMATUL TEZEI DE DOCTORAT**

**Conducător de doctorat:**

**Prof. univ. dr. Aurel Codoban**

**Student-doctorand:**

**Mihnea Măruță**

**2021**

# CUPRINS

<b>Introducere</b> .....	7
<b>Capitolul 1: Producerea de sine</b>	
1.1 Fenomenul .....	14
1.2 De ce se justifică această cercetare .....	15
1.3 Identitatea virtuală ca produs al unei <i>téchne</i> .....	17
1.4 Cele patru cauze ale identității virtuale .....	20
1.5 Invarianții identității virtuale .....	23
<b>Capitolul 2: Metalepsa de sine</b>	
2.1 Relația dintre Eul real și Eul virtual .....	28
2.2 Ce este metalepsa de sine .....	31
2.3 De ce este Eul virtual o „extensie fantomatică” .....	33
2.4 Antimetalepsa: ficțiunea împotriva realității .....	35
2.5 Studii de caz: serialul „ <i>House of Cards</i> ” și Ucraina 2019 .....	39
<b>Capitolul 3: Simulacrul de sine</b>	
3.1 <i>Hypomnêmata</i> ale prezentului .....	43
3.2 Originea imaginii-simulacru .....	47
3.3 Sinonime: idol, simulacru, chip cioplit .....	49
3.4 O îmbinare ideală între etica și estetica existenței .....	53
3.5 Subversiune și hiperrealitate .....	55
<b>Capitolul 4: Iluzia de sine</b>	
4.1 Recunoașterea hiperrealului .....	60
4.2 Iluzia ca deschidere ontologică .....	63
4.3 Relația cu Celălalt în absența corpului .....	65
4.3.1 „Lumea” lui Heidegger .....	66
4.3.2 „Eul” lui Husserl .....	67
4.3.3 „Corpul” lui Merleau-Ponty .....	70
4.4 „ <i>Simulare întrupată</i> ” și „ <i>întrupare simulată</i> ” .....	74
4.5 Dubla iluzie de centralitate .....	76
<b>Capitolul 5: Seducerea de sine</b>	
5.1 Paradisul din rețea .....	79
5.2 Erotizarea de sine .....	82

5.3	„ <i>Si se non noverit</i> ” .....	84
5.4	„ <i>Corpus erat</i> ” .....	87
5.5	„ <i>Pierderea oricărui loc stabil</i> ” .....	90
5.6	Mrejele virtualului .....	92

## Capitolul 6: Oglindirea de sine

6.1	O tendință de modificare a umanului .....	95
6.2	Identitatea virtuală ca dublu .....	97
6.3	Paradoxul diferențierii de sine .....	98
6.4	„ <i>Urăsc chipul tău, care e caricatura mea</i> ” .....	101
6.5	De ce nu pot coabita originalul și dublul .....	103
6.6	Faptul de a oglindi oglindirea .....	106
6.7	Memento Mori .....	109

## Capitolul 7: Timpul de sine

7.1	Trăirea-pentru-rețea ca arhi-cinema .....	113
7.2	Trăirea-pentru-rețea ca inversare a stării de hotărâre .....	118
7.3	Ce este o postare? .....	124
7.4	Trăirea-activă-în-rețea ca semn de spaimă .....	126
7.5	Trăirea-pasivă-în-rețea: paradoxul atenției și acoperirea timpului ...	129

## Capitolul 8: Filiația de sine

8.1	Temeiul unei epoci noi .....	135
8.2	<i>Ge-stell</i> : înlănțuirea omului determinată de înlănțuirea naturii ....	139
8.3	Identitatea virtuală este noul obiect .....	143
8.4	Scrisul ca <i>pharmakon</i> .....	145
8.5	Rețeaua ca <i>Supraeu</i> .....	149

## Capitolul 9: Urma de sine

9.1	Disrupția și anticiparea visurilor .....	153
9.2	A rămâne în urmă: decalajul de ființă .....	155
9.3	Om-nod și transformarea în personaj .....	157
9.4	Argumente pentru un studiu de caz: filmul „ <i>Birdman</i> ” .....	160
9.5	Să te simți iubit pentru <i>cine</i> ești .....	163
	9.5.1 Urmăritorul care devine urmărit .....	165
	9.5.2 Schimbarea structurii interne și posesiunea eului .....	166
	9.5.3 <i>Dóxa</i> și identitate virtuală: diferențele .....	169
	9.5.4 Absența din propria viață .....	172
9.6	Să nu mai exiști: imposibila antimetalepsă .....	174

## Capitolul 10: Despărțirea de sine

10.1	Rețelele și super-puterea .....	175
10.2	Faliile dintre conștiință și rețea .....	177
10.3	Ideologia infuzează tehnologia .....	180
10.4	Rețeaua ca stat virtual .....	183
10.5	Nihilismul virtual: șapte argumente .....	185
10.6	<i>Gevulot, avatar, paraself</i> : o scală a obiectivării .....	187
10.7	Revoluția împotriva realului .....	190
<b>Concluzii</b> .....		192
<b>Bibliografie</b> .....		206

\*

**Cuvinte-cheie:** *identitate virtuală, Eu real, Eu virtual, reprezentare de sine, rețea de socializare, rețea digitală, rețea virtuală, conștiință, fenomenologie, metalepsă, antimetalepsă, metalepsa de sine, simulacru, hiperrealitate, simulare întrupată, întrupare simulată, iluzia corpului, mise en abyme, disrupție, atașament preferențial, nihilism virtual.*

\*

## REZUMATUL TEZEI

Pentru prima dată în istoria lumii, orice om își poate propune să nu fie uitat. Rețelele de socializare întrețin această fascinație – că, prin mijlocirea, lor putem aspira, dacă nu la nemurire, măcar la transmiterea și supraviețuirea propriei imagini virtuale. În ce fel se modifică sinele cuiva preocupat de reprezentarea sa digitală? În ce constă relația dintre Eul real și extensia sa din rețea? Ce efecte au tentativele de a capta atenția altora? Și, mai ales, cum se constituie *identitatea virtuală* a unui om, acel obiect eteric născut din interpretările date activității sale online?

Am ales să abordez aceste chestiuni dintr-o perspectivă fenomenologică, în primul rând pentru a descoperi ce modificări au loc la nivel transcendentă, dar și pentru că producerea dintr-o rețea digitală, fiind un joc între dezvăluire și ascundere de sine, solicită ambele semnificații ale termenului de *fenomen* – așa cum a fost el definit de Heidegger –, și anume „ceea-ce-se-arată” și „aparență”<sup>1</sup>.

Cercetarea de față se sprijină pe câteva concepte ce datează din antichitatea greacă, printre care *téchne*, *phántasma* și *phármakon*, dar majoritatea textelor clasice la care am apelat fac parte din filosofia ultimilor 100 de ani – Heidegger, Husserl, Merleau-Ponty, Baudrillard, Deleuze, Arendt, Habermas, Ricœur, Derrida, Foucault ș.a. În plus, răspunsurile la care am ajuns nu ar fi fost posibile fără idei extrase din studii mai recente – semnate, între alții, de Albert-Lászlo Barabási (teoria rețelelor), Dorrit Cohn (naratologie), Umberto Eco (semiotică), Vittorio Gallese (neuroștiințe), Philippe Quéau (lumi virtuale), Bernard Stiegler (fenomenologie) sau Victor Ieronim Stoichiță (istoria artei).

Teza pe care o propun este că, date fiind promisiunile de transcendere a spațiului și timpului, în rețelele de socializare se naște o ideologie comună, *nihilismul virtual*, constând în inducerea iluziei că răul acestei lumi poate fi evitat prin conectare digitală, adică prin refuz al realului.

Această ideologie are potențial totalitar din mai multe motive, printre care falia dintre conștiință și rețea (sentimentul că ești lăsat în urmă), tendința subiectului de a se despărți de sine și perceperea identității virtuale ca dublu amenințător.

\*

---

1 Martin Heidegger, „*Ființă și Timp*”, [29], cap. 2, § 7, traducere din germană de Gabriel Liiceanu și Cătălin Cioabă, Editura Humanitas, București, 2019, pag. 39.

Scopul acestei cercetări îl constituie *identitatea virtuală*. Prin această expresie înțeleg identitatea incontrollabilă pe care un om și-o creează prin intermediul uneia sau mai multor rețele de socializare, numitorul comun al percepțiilor și intuițiilor pe care acel om le induce altora în acest mediu, suma cioburilor de oglindă în care se sparge prezența sa absentă, un puzzle mereu incomplet al intersubiectivității, o relație în continuă prefacere dintre sine și imaginile sale.

Dificultatea de a da o definiție, după cum se observă, este unul dintre motivele pentru care această cercetare capătă rost: pentru că majoritatea oamenilor activează într-una sau în mai multe rețele digitale, însă viteza cu care această tehnologie ne acaparează viețile îngreunează distanțarea necesară pentru a-i pricepe și a-i formula efectele.

Identitatea virtuală a unui Eu real se naște în conștiințele grupului de urmăritori care interpretează discursul său dintr-o rețea digitală. Ea este rodul unei *téchne*, al unei arte ce „scoate din ascundere”<sup>2</sup> (după expresia lui Heidegger). Ce este „scos din ascundere” în acest mod?

***Ce elemente ale cauzelor sale rămân prezente într-o identitate virtuală?*** Altfel spus, care sunt invarianții ei?

Pornind de la cele patru cauze aristotelice (vezi „*Metafizica*”, V, 1013 a), afirm că *numele* este invariantul care ține de *causa efficiens* a unei identități virtuale, iar *marca* (sau stilul discursului) este invariantul provenit din *causa materialis*. Natura duală a formatării de sine, adică *sentimentul dublului*, este invariantul ce ține de *causa formalis*, dar cel mai important, invariantul provenit din *causa finalis*, este *dorința de agregare a propriei prezențe în conștiința celorlalți*. Împlinirea acestei dorințe ar consta în faptul ca un altul să conștientizeze că exiști, să te „asimileze” în ființa sa ca ființare diferită de sine.

Acești patru invarianți – *numele*, *marca*, *sentimentul dublului* și *dorința de agregare într-o altă conștiință* – constituie structura fenomenologică a identității virtuale.

***Ce relație există între un Eu real X și manifestarea sa dintr-o rețea digitală?*** Numesc *Eu virtual* conținutul acestei manifestări, adică totalitatea intervențiilor în rețea ale lui X de la un moment dat. Eul virtual este o creație, un obiect de tip artistic care devine o extensie *fantomatică* a Eului real.

Modalitatea în care Eul real intervine asupra Eului său virtual seamănă cu procedeul prin care un creator de artă se inserează pe sine în creația sa – figură de stil denumită *metalepsa autorului*. Metalepsa este transgresarea intenționată a pragului ontologic dintre realitate și ficțiune<sup>3</sup>, dintre universul extra-diegetic și universul diegetic.

---

2 Martin Heidegger, eseul „*Întrebarea privitoare la tehnică*”, în volumul „*Originea operei de artă*”, traducere și note de Thomas Kleininger și Gabriel Liiceanu, Editura Univers, București, 1982, pag. 114.

3 Folosesc definiția dată de naratologul francez Gérard Genette, în volumul „*Métalepse: De la figure à la fiction*”, Seuil, Paris, 2004, pag. 14. Traducerea îmi aparține.

Numesc *metalepsă de sine* crearea în rețea, de către un Eu real X, a unui Eu virtual care devine „materie primă” pentru identitatea virtuală a celui X. Astfel, *metalepsa de sine* devine o tentativă (conștientă sau inconștientă) de consacrare a propriei treceri prin viață.

***De ce afirm că Eul virtual o extensie fantomatică?*** Pentru că, la fel ca în cazul fotografiei, subiectul care știe că va fi immortalizat comprimă distanța dintre sine și cel care îl va immortaliza; asta înseamnă că procedează la o *dez-depărtare* (termen heideggerian<sup>4</sup>) sau că „se pune în paranteză” pe sine (după expresia lui Roland Barthes<sup>5</sup>), adică se „fantomatizează” în propria conștiință.

***În ce condiții se înfiripă identitatea virtuală a unui X?*** Este necesar ca X să producă un Eu virtual și să aibă cel puțin un urmăritor care să interpreteze acel Eu virtual. Ca urmare, propun această definiție: *identitatea virtuală a unei persoane X într-o rețea digitală este intersecția reprezentărilor pe care conștiințele urmăritorilor și le formează interpretând propria reprezentare a lui X în acea rețea.*

***Cum se repercutează identitatea virtuală asupra vieții concrete a cuiva?*** Așa cum textul devine autonom față de autor<sup>6</sup>, tot așa Eul virtual devine autonom față de Eul real, date fiind răspândirea în rețea a fragmentelor sale și distanțarea care permite interpretarea. Înstrăinarea acestor fragmente face posibilă apariția identității virtuale a unui Eu real în conștiințele urmăritorilor lui.

Drept consecință, se produce ceea ce naratologii numesc *antimetalepsă*: creația se întoarce împotriva creatorului, fiindcă rețeaua stimulează grija pentru fantoma sinelui. Dar spre deosebire de literatură sau de cinema, unde fantomele rămân în universul diegetic, o fantomă digitală tinde să „spargă ecranul” și să irumpă în realitate.

Un exemplu edificator este ceea ce s-a petrecut în Ucraina la alegerile din 2019, când, folosindu-se de influența rețelelor virtuale, actorul care ajunsese președinte *pe ecran*, într-un serial tv, a fost ales președinte *în realitate*: o *antimetalepsă* petrecută la scara unei întregi națiuni.

***Ce fel de obiect artistic este Eul virtual?*** Pentru că este o reprezentare fără model, rod al unei simulări, obiectul care este Eul virtual este un *simulacru de sine*. Simulacrul este *phántasma* despre care vorbește Platon în dialogul „*Sofistul*”, adică o imagine care nu reproduce nimic, ci doar pare că se aseamănă cu un original<sup>7</sup>.

---

4 Heidegger, „*Ființă și Timp*”, [105], cap. 3, § 23, pag. 144 a ediției Humanitas 2019.

5 Roland Barthes, „*La chambre claire. Note sur la Photographie*”, Éditions de l'Étoile, Gallimard, Seuil, 1980, pag. 30.

6 Paul Ricœur, „*Eseuri de hermeneutică*”, traducere de Vasile Tonoiu, Editura Humanitas, București, 1995, pag. 102.

7 Platon, „*Sofistul*”, 236 a-b, traducere de Constantin Noica, în Platon: *Opere VI*, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1989, paginile 339-340.

Mai mult, *Eul virtual este un simulacru realizat prin unelte* (tehnologia aferentă rețelei), adică tocmai acea ramură din arborele imaginii pe care, în finalul dialogului, Platon a decis să o “treacă cu vederea”, lăsând în seama altora să o sintetizeze. Din perspectivă religioasă, acest tip de imagine este asociat cu răul, cu căderea, cu idolatria<sup>8</sup>: simulacrul este o „portită” prin care neființa se strecoară înăuntrul ființei.

Pe scurt: Eul virtual este un obiect de tipul simulacrului, și anume al aceluia simulacru realizat prin unelte, și care, pentru că simulează un Eu real pe ecrane bidimensionale, devine *hiperreal* (în sensul lui Baudrillard<sup>9</sup>) și astfel riscă să-l deturneze, vicieze sau chiar acapareze pe autorul său.

***Ce este hiperrealul?*** Încercând să aprofundez definițiile lui Baudrillard, am descoperit că un obiect este hiperreal doar pentru un spectator. Un asemenea obiect nu are altă justificare decât *seducerea* (și, deci, manipularea) unui public. Astfel, un obiect poate fi considerat hiperreal dacă este un simulacru care tinde să prindă viața, dacă ne induce o *iluzie de animare*, adică ne transmite că ar vrea să treacă, de pildă, de pe ecran în realitate (2D → 3D) sau dintr-o poveste în viețile noastre.

Un obiect hiperreal pune în mișcare un semn, creează o aparență de real, adică dublează nivelurile: asta înseamnă că semnificantul lui are capacitatea de a induce iluzia că mai există o lume „în spatele” său. Ca atare, *un obiect hiperreal induce o iluzie de animare care este o deschidere ontologică*.

Aplicând această idee asupra simulacrului produs în rețea, reiese că Eul virtual al unui X este *pus în mișcare* de către conștiințele următorilor săi; pe de altă parte, Eul virtual propune *o lume*, iar asta înseamnă că un următor Y întrezărește acea lume, pe care i-o asociază lui X.

Aici se nasc două întrebări esențiale.

**1) *Din moment ce un următor Y animă (în conștiința sa) Eul virtual al unui X, înseamnă asta, oare, că îi atribuie lui X un referențial – adică și un corp?***

Problema este că nu avem modele conceptuale de percepere a Celuilalt decât cu referire la realitatea fizică, fiindcă până acum nu exista intersubiectivitate virtuală. Ca atare, am apelat la trei asemenea modele pentru a vedea în ce măsură se pot aplica și asupra interacțiunii dintr-o rețea digitală.

Primul model îi aparține lui Heidegger („*Ființă și Timp*”), pentru care Celălalt este întâlnit pornind de la *lumea-împărțită* în comun<sup>10</sup>. Dacă acest model ar fi valabil în spațiul virtual, ar însemna că, atunci când percepem Eurile virtuale ale altora, mintea noastră *simulează inconștient un spațiu clasic*, pentru a face posibil ceea ce Heidegger numește *faptul-de-a-fi-laolaltă*.

---

8 Gabrielle Paleotti, „*Discourse on Sacred and Profane Images*”, traducere în engleză de William McCuaig, Getty Publications, Los Angeles, 2012, Cartea I, cap. 13, paginile 88-89.

9 Jean Baudrillard, „*Simulacre și simulare*”, traducere de Sebastian Big, Editura Idea Design & Print, Cluj-Napoca, 2008, pag. 5.

10 Heidegger, „*Ființă și Timp*”, [119], cap. 4, § 26, pag. 163-64.



Al doilea model este cel al lui Husserl (din „*Meditații carteziene*”), pentru care o întâlnire presupune o transpunere asupra Celuilalt a apercepției mele despre mine. Altfel spus, Celălalt este înțeles ca modificare a Eului meu<sup>11</sup>. Dacă aplicăm acest model unei rețele digitale, înseamnă că atașăm inconștient un corp virtual oricărui Eu virtual pe care-l întâlnim în acea rețea. Ne obiectivăm în ceilalți, „mutând” în ei percepția cu privire la noi înșine (de unde și furia sporită când vine vorba despre diferența de opinii).

În fine, modelul de percepere gândit de Merleau-Ponty (“*Vizibilul și invizibilul*”) pare a fi cel mai dificil de aplicat în mediul virtual, deoarece, pentru filosoful francez, corpul este un soi de „măsură a tuturor lucrurilor”. La Merleau-Ponty, corpul *devine văzătorul prin care survine vizibilul*<sup>12</sup>; vizibilul „*il are*” pe acest corp și astfel îi oferă acces la ființa invizibilului. Dacă, ipotetic vorbind, această viziune ar fi validă odată aplicată unei rețele virtuale (în ciuda evidentei lipse de corporalitate a nodurilor), atunci *fluxul virtual ar fi „carnea” care unește vizibilul cu invizibilul și, odată conectați, nu privirea noastră ar posedea acest flux, ci invers, fluxul ar fi cel care „o are” pe această privire*.

Soluția pe care am propus-o pentru ieșirea din acest impas constă într-un apel la știință: în anii '90 ai secolului trecut au fost descoperiți așa-numiții neuroni-oglină, prin intermediul cărora „*potrivim comportamentul corporal pe care îl observăm la alții cu propriul nostru vocabular motor intern*”<sup>13</sup>.

Asta ar însemna că Husserl a avut dreptate: când vorbea despre „*asemănarea care unește*” perceperea altui corp cu percepția propriului corp, el intuia existența unei zone cerebrale care ne permite să ne punem în pielea altuia și care participă, deci, la închegarea fenomenală în Eul meu (în conștiința mea) a unui Eu străin, diferit de mine.

Savantul italian Vittorio Gallese a propus termenul de „*simulare întrupată*” (*Embodied Simulation*)<sup>14</sup> pentru mecanismul neuronal prin care, pornind de la propriul model de sine, simulăm trăirile altora pentru a-i pricepe. Știința spune, deci, că suntem programați să experimentăm alteritatea „față către față”, să experimentăm persoana întreagă a Celuilalt.

Ca atare, răspunsul la întrebarea de mai sus este că, atunci când suntem conectați într-o rețea digitală, *atribuim inconștient corporalitate oricărui Eu virtual întâlnit în acea rețea*.

---

11 Edmund Husserl, „*Meditații carteziene. O introducere în fenomenologie*” (Meditația a cincea, § 50); traducere, cuvânt înainte și note de Aurelian Crăiuțu, Editura Humanitas, București, 1994, pag. 146.

12 Maurice Merleau-Ponty, „*Vizibilul și invizibilul (urmat de Note de lucru)*”, text stabilit de Claude Lefort, traducere de Livia Cătălina Toboșaru și Delia Popa, Editura Tact, Cluj-Napoca, 2017, [176], pag. 170-171.

13 Thomas Metzinger, „*Tunelul Eului. Știința minții și mitul sinelui*”, traducere de Cristina Jinga, Editura Humanitas, București, 2015, pag. 201.

14 Vittorio Gallese, Valentina Cuccio, „*Embodied Simulation: A Paradigm for the Constitution of Self and Others*”, în Thomas Metzinger & J. M. Windt (Editors), *Open MIND:14* (R). Studiul e disponibil online: [https://www.academia.edu/27203373/Embodied\\_Simulation\\_A\\_Paradigm\\_for\\_the\\_Constitution\\_of\\_Self\\_and\\_Others\\_A\\_Reply\\_to\\_Christian\\_Pfeiffer](https://www.academia.edu/27203373/Embodied_Simulation_A_Paradigm_for_the_Constitution_of_Self_and_Others_A_Reply_to_Christian_Pfeiffer)

Am decis să numesc *iluzia corpului* această proiecție inconștientă, determinată de automodelul din creier prin care fiecare dintre noi își simulează propriul corp. Ea reprezintă o condiție a intersubiectivității în mediul virtual: e ca și cum, când întâlnește un alt Eu în rețea, creierul nostru procedează în *background* la o încărcare fictivă de conținut senzorial în „contul” aceluia Eu diferit.

*Iluzia corpului* poate fi înțeleasă mai bine prin următorul chiasm: dacă, într-o interacțiune fizică, creierul nostru se folosește, pentru a-l percepe pe Celălalt, de mecanismul denumit „*simulare intrupată*” (conceptul lui Gallese), atunci mecanismul inconștient care se activează într-o întâlnire virtuală îl voi denumi „*intrupare simulată*” (*Simulated Embodiment*).

A doua întrebare care se naște din faptul că Eul virtual al unui X „propune o lume” este aceasta:

**2) *Din moment ce un următor Y întrevade o lume în deschiderea ontologică efectuată de Eul virtual al lui X, înseamnă că asociază acelei lumi și un spațiu?***

Pentru a răspunde, e nevoie să revenim la conceptul de hiperrealitate. Și asta pentru că nu doar Eul virtual este hiperreal, ci și rețeaua însăși este un ansamblu hiperreal (bifează condițiile formulate de Baudrillard). Deoarece e menită a seduce, rețeaua ni se înfățișează ca scenă. Și pentru că această scenă „explodează” în tot atâtea ecrane – care, în calitate de ecrane, transformă orice obiect în „centrul universului” (cum spune criticul de film André Bazin<sup>15</sup>) –, înseamnă că fiecare om-nod trăiește o dublă *iluzie de centralitate*: ca performer, că se află în centrul scenei sale, iar ca spectator, că ceea ce i se livrează, *feed*-ul propriu, este în centrul scenei care este rețeaua.

Astfel, o rețea devine teatrul unei *mise en abyme* la scară planetară, în care subiectul și obiectul concurează unul împotriva celuilalt, iar *spațiul* dispare în reflexii ce se absorb și se recrează la infinit.

\*

***Ce anume seduce într-o rețea virtuală?*** Ce fel de erotism apare în acest mediu? Dat fiind că Eul virtual este cel prin care Eul real face *să se nască* și în alte conștiințe o imagine a sa, cu cât acest Eu virtual îi va părea mai frumos, cu atât mai mult se va iluziona cu privire la numărul conștiințelor în care el ar urma să capete o reprezentare.

Cu alte cuvinte, *Eul real ajunge să își transfere interesul erotic asupra propriului Eu virtual*. Eul real devine atras de reprezentarea sa din rețea. Afirm că această relație se formează pe frontiera a două mituri: cel al lui Narcis și cel al lui Pygmalion. Care sunt elementele lor comune?

---

15 André Bazin, „*Ce este cinematograful?*”, traducere de Ervin Voiculescu, Editura Meridiane, București, 1968, pag. 106.

1) Atât Narcis, cât și Pygmalion refuză realul: din rațiuni estetice, respectiv etice, pe amândoi îi nemulțumește imperfecțiunea omenească; 2) Ambii sunt seduși de un obiect *inanimat* și îl idealizează: psihanalitic, are loc o revenire a dorinței refulate; 3) Ambii își tratează obiectul dorinței *ca și cum* ar fi o persoană vie, care le-ar putea împărtăși interesul erotic; 4) Ambii sunt *absorbiți* de acel obiect, dedicându-i-se completamente și rămânând alături de el pentru totdeauna (Narcis moare, dar continuă să se privească și în apele Styxului, iar Pygmalion se căsătorește cu statuia însuflețită).

Sintetizând, aspectele care ne seduc într-o rețea digitală sunt următoarele: a) alternativa la această lume: înlocuirea realului; b) comprimarea dimensională: perceperea simultană a două paliere ontologice; c) posibilitatea de a elibera erosul reprimat în real, prin intermediul unei reprezentări de sine complet controlabile.

***Ce determină adicția față de o rețea virtuală?*** Combinația dintre noutatea continuă și excitația continuă (secreția de dopamină): ajungi să depinzi de frecvența veștii că cineva, undeva, e interesat de ceea ce ai tu de spus, de experiențele tale, *de faptul că ești*.

Folosind o faimoasă frază a lui Baudrillard – „*Seduire, c'est mourir comme réalité et se produire comme leurre*”<sup>16</sup>, pe care o traduc astfel: „*A seduce înseamnă a părăsi realul și a te reconfigura ca mreajă*”, afirm că mrejele unei rețele digitale au potențial de adicție fiindcă propun **și** un colaps al realului, prin instalarea în conștiință a unui flux continuu reînnoit care *stimulează nostalgia paradisului și renașterea prin ceilalți*.

\*

Deoarece transferăm în virtual părți tot mai mari ale vieții noastre, suntem pe cale să depășim pragul până la care se justifica echivalarea Eului cu Eul real. Această tendință o formulez astfel: *identitatea virtuală devine virtuala identitate a omului*. Pentru a o proba, e nevoie de câteva etape.

***De ce are loc, totuși, o antimetalepsă în mediul virtual?*** Ce anume din natura identității virtuale sau din relația ei cu Eul real afectează sinele într-o asemenea măsură încât îl obligă să se reconfigureze?

Mai întâi, să observăm că, și într-o rețea, contrariul seducției este interpretarea<sup>17</sup>. Dar, în timp ce interesul unui Eu real X este să fie perceput ca fiind *același* cu Eul său virtual, contopit cu acesta, pentru a deveni seducător, interpretarea Eului virtual de către grupul Y, fiindu-i comunicată Eului real X, *redublează* nivelurile.

---

16 Jean Baudrillard, „*De la séduction*”, Éditions Galilée, Paris, 1979, pag. 98.

17 Ideea că interpretarea este contrariul seducției am preluat-o de la Baudrillard: „*De la séduction*”, pag. 78.

Astfel, în timp ce grupul Y, pe bună dreptate, consideră că Eul virtual este dublul lui X (fiind reprezentarea acestuia în rețea), X se raportează la ceea ce recepționează de la grupul Y și, sub această presiune, *ajunge să considere identitatea virtuală ca fiind dublul său*.

Mai departe: pentru a atrage atenția în rețea, Eul real trebuie să se diferențieze cumva. Se naște un paradox: cu cât X încearcă să fie mai original, diferit de Ceilalți, cu atât devine mai dependent de rețea, adică dependent de Ceilalți. Cu alte cuvinte, o persoană activă într-o rețea nu face decât să-și hrănească identitatea virtuală; dar, pentru că o percepe ca dublu, și pentru că dublul și originalul sunt ireconciliabili<sup>18</sup>, identitatea virtuală se întoarce împotriva sa prin antimetalepsă.

***De ce nu pot să coexiste dublul cu originalul?*** Pentru că originalul ajunge să se întrebe dacă nu cumva el este dublul, dacă nu cumva ființa celuilalt o precede pe a sa – ceea ce îl face să se pună la îndoială din punct de vedere ontologic. Motivul principal pentru care dublul nu poate coabita cu originalul este faptul că îi amenință *persistența-de-sine*<sup>19</sup>, nucleul ultim al identității. Iar ceea ce constituie amenințarea, sursa vertijului ontologic, este *abisul*, dispariția oricărui reper în perpetua oglindire și reoglindire a eului.

***Ce relație se stabilește între Eul real și identitatea sa virtuală?*** După ce Eul real începe să se raporteze la identitatea „sa” virtuală, după ce se obișnuiește, deci, să se oglindească în dublul său creat de rețea, el se plasează în abisul reflexiei nelimitate: declanșează o *mise en abyme* pe care o reînnoiește cu fiecare ajustare de sine influențată dinspre mediul virtual.

Acestei idei i-am aplicat conceptul de *uncanny valley* (lansat de japonezul Masahiro Mori<sup>20</sup>), concept care ne spune că noi, oamenii, ne temem de *aproape-identical* nostru – fie el dublul, *nemortul* sau robotul foarte asemănător. Asta înseamnă că Eul real se teme de identitatea sa virtuală, pentru că o percepe ca dublu cvasi-identific cu sine.

În plus: pentru că Eul virtual e un simulacru, iar simulacrul, nefiind constrâns de vreun model, este devenire pură (după cum a înțeles Gilles Deleuze<sup>21</sup>), adică este de ordinul nelimitatului, înseamnă că și identitatea virtuală, ca interpretare a unui simulacru, este de același ordin. Înseamnă că: *identitatea virtuală este de ordinul nelimitatului atât ca natură, dar este și percepută de Eul real ca aflându-se cu el în relație de nelimitare*, ca dublu, între ei născându-se un abis al oglinzirii continue.

---

18 Unul dintre cele mai consistente argumente în acest sens este cel adus de Freud în studiul intitulat „Straniul”.

19 *Persistența-de-sine* este traducerea a ceea ce Heidegger numește *Ständigkeit des Selbst* („Ființă și Timp”, [303], cap. 3, §61, pag. 402 a ediției Humanitas 2019)

20 O versiune în engleză a faimosului său eseu intitulat „The Uncanny Valley”, publicat în 1970, poate fi citită aici: <https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>

21 Gilles Deleuze, „*Logique du sens*”, Les Éditions de Minuit, Paris, 1969, pag. 10.

**Ce înseamnă, deci, afirmația: „identitatea virtuală devine virtuala identitate a omului”?**

Înseamnă că, prin producerea din rețea, omul trăiește o *neconținută apropiere a cvasi-identicalului care este identitatea sa virtuală și că, în acest proces, el se teme de această prezență neînsuflețită.*

\*

Această apropiere amenințătoare, tinderea asimptotică a identității virtuale către stadiul de identitate a Eului real, este un proces, deci presupune o dimensiune temporală. Dar pentru că este, pe de o parte, nelimitată (ca *mise en abyme*), iar, pe de altă parte, discontinuă, nu are rost să punem întrebarea „cât” (durează). Ceea ce putem încerca este să înțelegem „cum”.

**Cum ne reprezentăm timpul în relația cu mediul virtual?** Pentru a răspunde, propun două concepte: *trăire-pentru-rețea* și *trăire-în-rețea*. Folosesc termenul „trăire” cu sensul dat de Husserl, și anume acela de *trăire intențională*, adică un *act* în care conștiința trăiește reprezentarea unui obiect<sup>22</sup>.

Numesc *trăire-pentru-rețea* orice trăire intențională care se petrece când *nu ești conectat* la rețea și al cărei scop este o viitoare intervenție în rețea. Numesc *trăire-în-rețea* orice trăire intențională care se petrece când *ești conectat* la rețea și al cărei obiect provine din rețeaua însăși.

Dacă aplicăm trăirii-pentru-rețea o grilă husserliană, atunci felul în care ia naștere *trecutul* este prin constituirea de retenții primare (amintiri) care sunt imagini-simulacru – a căror asemănare cu realul este, adică, alterată de „intervenția” unei unelte (de regulă, telefonul mobil).

O *trăire-pentru-rețea* înseamnă crearea în conștiință a unui „montaj” de arhi-cinema<sup>23</sup> (adică înfripirea unui vis care amână satisfacerea dorinței) și, totodată, producerea unei retenții terțiare – o amintire arhivată într-o memorie de factură tehnologică.

Ca atare, felul în care ne reprezentăm *viitorul* în cazul unei trăiri-pentru-rețea este, ca formă, arhi-cinematografic, erotic ca finalitate (ca *télos*) și complet dependent de un suport extern.

Dacă aplicăm modul în care Heidegger înțelege timpul, atunci trăirea-pentru-rețea ar fi o *inversare* a stării de hotărâre anticipatoare, deoarece această trăire eliberează o ecstază a viitorului **nu** ca venire către sine, ci ca *mergere-către-ceilalți*. În plus, acest tip de trăire nu duce la acumularea de trecut esențial, ci strânge doar urme ale amintirilor create altora – este o oglindire internă a memoriei exosomatice.

---

22 Edmund Husserl, „Cercetarea a cincea”, [B 428], [H443], în „Cercetări logice II. Partea a doua”, traducere de Christian Ferencz-Flatz și Ion Tănăsescu, Editura Humanitas, București, 2012, pag. 346.

23 Termenul de „arhi-cinema” îi aparține lui Bernard Stiegler, care adaptează astfel conceptul de „arhi-scriitură” al lui Derrida. Detalii, în studiul lui Stiegler intitulat „Imaginea discretă”, inclus în volumul: Derrida, Stiegler: „Ecografii ale televiziunii”, traducere de Ciprian Mihali și Sebastian Big, Editura Idea Design & Print, Cluj-Napoca, 2011.

Pentru a răspunde cum ne reprezentăm timpul în cazul unei trăiri-în-rețea, am împărțit acest concept în două – *trăire-activă-în-rețea* și *trăire-pasivă-în-rețea*. În plus, avem nevoie să înțelegem ce înseamnă să postezi într-o rețea digitală, și asta deoarece o postare participă la trei *metamorfoze temporale*: preschimbă timpul subiectiv al autorului în timp real (ca parte a fluxului oferit de rețea), preschimbă timpul real în spațiu fizic (ca biți de memorie pe un server oarecare) și, închizând cercul, preschimbă timpul stocat în rețea în timp subiectiv al receptorilor.

A posta într-o rețea, această metalepsă de sine aparent banală, înseamnă, deci, *a conecta conștiința printr-o operațiune de factură magică întreprinsă asupra timpului*.

Dacă înțelegem conștiința ca flux care se auto-temporalizează (adică în sensul lui Husserl), atunci putem afirma că o rețea virtuală este temporalizată de orice utilizator al său. Ea capătă în acest fel aspect de conștiință trans-personală și are ca substanță proprie *timpul real spațializat sub formă de memorie externă*. În această paradigmă, o trăire-activă-în-rețea presupune o reprezentare a timpului ca lansare-în-flux, ca aruncare într-un prezent înregistrabil, ca *embedding al timpului în spațiu*.

Dacă înțelegem timpul în sensul lui Heidegger (și anume că omul se menține pe sine conectat la sursa temporalității<sup>24</sup>), atunci orice trăire-activă-în-rețea, dat fiind că „egalizează” timpul interior cu timpul exterior al rețelei, nu este altceva decât un semn de spaimă, un fior trimis înspre ceilalți. În această accepțiune, *modalitatea în care ne reprezentăm timpul este ca mască așezată peste frica de moarte*: când trăim activ în rețea, „secretăm” în jurul ființei noastre un vâl care să ne ferească de redescoperirea propriei finitudini.

În ceea ce privește trăirea-pasivă-în-rețea – care se petrece când facem *scrolling* fără vreun alt scop, ca într-o stare de prostrație –, aplicarea unei grile husserliene duce la o “împărțire” a conștiinței noastre în *cel puțin trei planuri transcendentale*, care beneficiază de *grade de atenție diferite*: un plan este cel în care păstrăm contactul cu propria realitate, un alt plan este cel în care suntem acaparați de fluxul virtual, iar un al treilea, cel mai „blurat”, este cel în care atribuim ființă autorilor de obiecte temporale care ni se livrează în rețea (adică presupunem că „în spatele” Eurilor virtuale se află niște Euri reale).

În fine, dacă aplicăm modelul lui Heidegger, ceea ce se petrece în cazul unei trăiri-pasive-în-rețea este *acoperirea timpului de sine*, timpul menit să conducă la descoperirea sau regăsirea de sine.

\*

---

24 Vezi studiul lui Christophe Bouton intitulat „*À la source du temps*”, publicat în revista *Les Études philosophiques*, nr. 2/2003 (nr. 65), pag. 261-282.

Tot de reprezentarea timpului se leagă faptul că rețelele virtuale ne propun *șansa unei duble imortalizări nescontate* – una pe termen scurt, în amintirile unui grup de oameni, iar cealaltă pe termen mediu (și poate lung), în arhiva fizică a unor computere. Se naște astfel întrebarea:

### ***Ce modificări structurale apar în reprezentarea de sine și în reprezentarea celorlalți?***

Mai întâi, să spunem că omenirea trăiește o schimbare de paradigmă la nivel transcendentă: dacă, până de curând, omul urmărea să se dezlege de legăturile care-i îngrădeau sufletul și libertatea, acum, din cauza rețelelor, omul tinde să se „lege” pe sine în fiecare zi, fiindcă nu conștientizează că tentativele de seducție din mediul virtual îl înlănțuie pe el însuși de obiectul înlănțuirii sale (după expresia lui Giordano Bruno<sup>25</sup>).

Are loc, deci, o *inversare vectorială*: nu mai percepem „legarea” de sine ca pe o povară de care trebuie să ne lepădăm, ci, dimpotrivă, alergăm către ea, o îmbrățișăm ca pe o metodă la îndemână.

În acest context, reamintesc conceptul de *Ge-stell*, al lui Heidegger, care se referă tocmai la înlănțuirea omului de către dobândirea statutului de stăpân al naturii. În această înlănțuire, omul nu mai consideră natura ca exterioritate, o deposează de autonomie și o transformă în reprezentare<sup>26</sup>, înglobând astfel obiectul în subiect.

Odată cu rețelele de socializare, parcă pentru a umple *vidul obiectual* iscat prin tratarea naturii din postură de stăpân, *subiectul însuși creează un nou obiect*, și asta printr-o ieșire din sine, printr-un soi de *ekstatikon* discursiv. Iar acest nou obiect este chiar identitatea virtuală.

***De ce afirm că identitatea virtuală este noul obiect?*** Fiindcă este singurul conținut transcendentă pe care îl percepem ca venind *din afara noastră* – și, deci, menținând autonomia necesară unui obiect –, pentru că este eterică și în permanentă devenire, dar mai ales pentru că, în calitatea ei de dublu virtual, este stranie, neînsuflețită și cvasi-identică, deci o resimțim ca *amenințare* la adresa Eului nostru real.

Această *recreare a transcendenței de către subiect* este **prima modificare structurală** pe care am descoperit-o, și se referă la reprezentarea de sine.

Ea se leagă de imortalizare prin chestiunea memoriei: atât amintirile pe care le inducem unor străini prin intermediul rețelei, cât și cele pe care le arhivăm pe servere neștiute fac parte din categoria memoriei inerte (*hypomnēsis*), și nu din cea a memoriei vii (*mnēme*) – separație care apare pentru prima dată în dialogul „*Phaidros*”<sup>27</sup>.

---

25 Giordano Bruno, „*Despre înlănțuiri în general*” (De vinculis in genere), articolul XXI, traducere din latină, note și indici de Ioana Costa, Editura Ratio et Revelatio, Oradea, 2015, pag. 32.

26 Martin Heidegger, „*Întrebarea privitoare la tehnică*”, pag. 114.

27 Platon, „*Phaidros sau Despre frumos*”, 275 a, traducere de Gabriel Liiceanu, Humanitas, București, 2011, pag. 126.

Derrida explică, în eseu „*La pharmacie de Platon*”<sup>28</sup>, că între prima și a doua categorie se interpune un *phármakon*, un leac care este și otravă – scrisul. Prin scris, între gând și text se naște o distanță care este atât temporală, cât și spațială, distanță căreia Derrida i-a spus *différance*.

Ceea ce afirm este că **și** producerea de sine într-o rețea este un *phármakon*, pentru că, la fel ca scrisul, 1) creează reprezentări inerte pe un suport extern; 2) este o spațializare a temporalității proprii; 3) se folosește de un sistem de semne pentru a codifica; 4) poate ordona gândirea, ca selecție de conținut transcendentă ce merită să fie consemnat.

În plus, ca *phármakon*, producerea din rețea instituie o filiație, în care Eul virtual este „fiul”, iar Eul real este „tatăl” său, autorul. Cu cât petrecem mai mult timp în rețea, cu atât „fiul” se îndepărtează mai tare de „tată”. Deci, dacă Eul real nu are o identitate conturată, el riscă să perceapă rețeaua ca Supraeu<sup>29</sup>, fiindcă Eul său virtual trebuie să se „muleze” pe așteptările celorlalți, în loc să reflecte autoritatea „tatălui” său.

Aceasta este a doua modificare structurală adusă de posibilitatea dublei imortalizării: prin scrierea de sine din rețea – care se dovedește a fi un *phármakon*, adică instituie o filiație și o îndepărtare de originea sa vie –, subiectul creează condiții pentru o desprindere a Eului său virtual de sine ca „tată”, proces în care *tinde să atribuie rețelei statutul de Supraeu*.

\*

La nivel global, în ultimii 30 de ani s-au petrecut trei procese care, însumate, au dus la ceea ce în sociologie se numește *disruption*: expansiunea internetului, a telefoniei mobile și, peste ele, a rețelelor de *social media*.

Într-un volum dedicat acestui fenomen, Bernard Stiegler lansează ideea că, folosind imensa cantitate de date pe care o adună despre fiecare dintre noi, rețelele ne deposează de propriile visuri<sup>30</sup> (*protenții*, în terminologie husserliană).

Din argumentația lui Stiegler am reținut trei efecte transcendente: dez-individuația, devansarea voinței și sentimentul că ești lăsat în urmă (că nu faci față rețelei). *Dez-individuația* – adică întreruperea sau chiar răsturnarea aceluși proces pe care Jung îl numește *individuație* – amână întregirea de sine. *Devansarea voinței* face aproape imposibil să contrapui rețelei propriul set de proiecții: cu cât petreci

---

28 Jacques Derrida, „*La pharmacie de Platon*”. Apărut inițial în revista *Tel Quel*, textul este disponibil online la adresa: <http://laboratoirefig.fr/wp-content/uploads/2016/04/DERRIDA3-La-pharmacie-de-Platon-1968.pdf>

29 Folosesc acest termen cu semnificația dată de Freud, și anume de „*Ideal al Eului*” sau „*formațiune substitutivă pentru dorul de tată*”. Vezi eseu „*Eul și Se-ul*”, traducere de George Purdea și Vasile Dem. Zamfirescu, publicat în Freud: *Opere esențiale, volumul 3. Psihologia inconștientului*, Editura Trei, București, 2009.

30 Bernard Stiegler, „*Dans la disruption. Comment ne pas devenir fou?*”, Éditions Les Liens qui Libèrent, 2016, pag. 23.



mai mult conectat, cu atât ai mai puțin timp să îți cristalizezi idealuri originale. În fine, *a fi lăsat în urmă*, a percepe un decalaj între tine și așteptările rețelei, poate duce la *sentimentul că nu mai există*.

***Ce provoacă disrupția la nivel personal?*** Sentimentul că te transformi în personaj fictiv pentru ceilalți. Un exemplu relevant în acest sens ne este oferit de filmul „*Birdman*” (distins cu patru premii Oscar în 2015). Acest film vorbește despre un om pe care Ceilalți l-au înlocuit mental cu un complex de reprezentare (cu un obiect semiotic) și care se luptă să modifice această *dóxa*<sup>31</sup>.

O concluzie esențială ce se desprinde din analiza filmului este că trecerea de la *dóxa* la identitate virtuală riscă să instituie *primatul reprezentării de sine* asupra tuturor celorlalte activități protenționale, adică asupra așteptărilor și speranțelor prin care ne imaginăm viitorul.

În finalul acestei cercetări, am ales să comprim răspunsurile găsite până aici într-o concluzie *politică*. Mi-am propus astfel să răspund la întrebarea:

***Cum se repercutează asupra puterii toate aceste transformări de conștiință determinate de rețelele virtuale?***

Din declarațiile de intenții ale companiilor care dețin aceste rețele (Facebook, Twitter, TikTok) se desprind două intenții la scară planetară: 1) transmiterea de putere dinspre rețea înspre orice utilizator; 2) *unificarea* omenirii prin anihilarea în virtual a frontierelor din real (de spațiu și timp).

Cu alte cuvinte, *social media* au ca obiectiv o planetă complet integrată și clamează o democratizare mondială.

Numai că natura matematică a unei rețele dinamice – cu precădere ceea ce se înțelege prin *preferential attachment* (conceptul lui Barabási<sup>32</sup>), adică un fenomen de tipul „bogatul va fi mai bogat” – împiedică majoritatea covârșitoare a nodurilor să dețină vreo influență.

Este o *legitate* a rețelei ca numai câteva noduri să dobândească putere, fiindcă orice utilizator nou este tentat să se „lege” mai degrabă de un *hub*, adică de un nod care are deja un număr mare de conexiuni. În plus, fiindcă rețeaua induce un sentiment acut de rămânere în urmă – din cauza căruia poți ajunge să crezi că ceilalți te percep ca pe un personaj fictiv –, între conștiință și mediul virtual se creează o tensiune, o falie *fenomenală*.

Astfel, mișcarea în timp a rețelei: 1) izolează omul-nod și îl însingurează, în loc să-l apropie de ceilalți; 2) consolidează puterea unui grup restrâns, *tocmai* din cauză că unul dintre scopurile rețelei este să-și adauge continuu alte și alte noduri.

---

31 Folosesc acest termen cu sensul antic grecesc, pe care Hannah Arendt îl explică în „*Viața spiritului*”, și anume că el „înseamnă deopotrivă faimă și opinie”.

32 Albert-Lászlo Barabási, „*Linked. Noua știință a rețelilor*”, traducere de Marius Cosmeanu, Editura Brumar, Timișoara, 2017, pag. 114.

Ținând cont de aceste evoluții, ceea ce afirm este că, în tensiunea dintre conștiințele individuale și rețelele globale, se naște, precum între nori cu sarcini electrice diferite, un „curent” ideologic cu potențial totalitar: *nihilismul virtual*.

Este în interesul acestor entități să ne desprindă de existența obișnuită, de corpuri și de grijile curente, ca să ne putem conecta cât mai mult timp și să ne dezvoltăm într-o măsură cât mai mare. Și, pentru că nu există ideologie fără promisiuni, ceea ce promit toate rețelele este transcenderea spațiului (acces nemijlocit la alteritate) și a timpului (imortalizare prin reprezentare).

Dușmanul virtualului, și deci al rețelelor de socializare, este *realitatea*. Nihilism virtual înseamnă inducerea sentimentului că soluția împotriva răului din lume este traiul în rețea.

Iar dacă va fi să izbucnească vreodată un război al virtualului împotriva realului, așa cum ne arată semnele acestor vremuri, putem spune că am trăit fiecare o avanpremieră personală a acestui război – *conflictul dintre Eul real și identitatea virtuală*. Pe care nu doar că nu l-am oprit la timp, dar nici măcar nu l-am înțeles.

\*\*\*

## Bibliografie selectivă

ARENDDT, Hannah: „*Viața spiritului*”, traducere din engleză de S.G. Drăgan, Editura Humanitas, București, 2018.

ARISTOTEL: „*Etica Nicomahică*”, traducere de Stella Petecel, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1988.

BARABÁSI, Albert-Lászlo: „*Linked. Noua știință a rețelelor*”, traducere de Marius Cosmeanu, Editura Brumar, Timișoara, 2017.

BARTHES, Roland: „*La chambre claire. Note sur la Photographie*”, Gallimard, Seuil, 1980.

BAUDRILLARD, Jean: „*De la séduction*”, Éditions Galilée, Paris, 1979.

BAUDRILLARD, Jean: „*Simulacre și simulare*”, traducere de Sebastian Big, Editura Idea Design & Print, Cluj-Napoca, 2008.

BAZIN, André: „*Ce este cinematograful?*”, traducere de Ervin Voiculescu, Editura Meridiane, București, 1968.

BRUNO, Giordano: „*Despre înlănțuiri în general*” (De vinculis in genere), traducere din latină, note și indici de Ioana Costa, Editura Ratio et Revelatio, Oradea, 2015.

DÄLLENBACH, Lucien: „*Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*”, Éditions du Seuil, Paris, 1977.

DELEUZE, Gilles: „*Logique du sens*”, Les Éditions de Minuit, Paris, 1969.

DERRIDA, Jacques, STIEGLER, Bernard: „*Ecografii ale televiziunii*”, traducere de Ciprian Mihali și Sebastian Big, Editura Idea Design & Print, Cluj-Napoca, 2011.

ELIADE, Mircea: „*Images et symboles. Essais sur le symbolisme magico-religieux*”, Gallimard, Paris, 1952.

FOUCAULT, Michel: „*Cuvintele și lucrurile*”, traducere din limba franceză de Bogdan Ghiu și Mircea Vasilescu, RAO International Publishing Company, București, 2008.

FREUD, Sigmund: „*Psihologia inconștientului*” (Opere esențiale 3), traduceri de Gilbert Lepădatu, George Purdea și Vasile Dem. Zamfirescu, Editura Trei, București, 2009.

GENETTE, Gérard: „*Métalepse: De la figure à la fiction*”, Seuil, Paris, 2004.

HEIDEGGER, Martin: „*Ființă și Timp*”, traducere din germană de Gabriel Liiceanu și Cătălin Cioabă, Editura Humanitas, București, 2019.

HEIDEGGER, Martin: „*Originea operei de artă*”, traducere și note de Thomas Kleininger și Gabriel Liiceanu, Editura Univers, București, 1982.

HUSSERL, Edmund: „*Meditații carteziene. O introducere în fenomenologie*”, traducere, cuvânt înainte și note de Aurelian Crăițu, Editura Humanitas, București, 1994.

HUSSERL, Edmund: „*Cercetări logice II. Partea a doua*”, traducere de Christian Ferencz-Flatz și Ion Tănăsescu, Editura Humanitas, București, 2012.

JUNG, Carl Gustav: „*Arhetipurile și inconștientul colectiv*” (Opere complete 1), traducere de Dana Verescu și Vasile Dem. Zamfirescu, Editura Trei, București, 2003.

McLUHAN, Marshall: „*Galaxia Gutenberg. Omul și era tiparului*”, traducere din engleză de L. și P. Năvodaru, Editura Politică, București, 1975.

MERLEAU-PONTY, Maurice: „*Vizibilul și invizibilul (urmat de Note de lucru)*”, text stabilit de Claude Lefort, traducere de Livia Cătălina Toboșaru și Delia Popa, Editura Tact, Cluj-Napoca, 2017.

METZINGER, Thomas: „*Tunelul Eului. Știința minții și mitul sinelui*”, traducere de Cristina Jinga, Editura Humanitas, București, 2015.

OROVEANU, Anca: „*Teoria europeană a artei și psihanaliza*”, Editura Meridiane, București, 2000.

OVIDIU: „*Metamorfoze*”, traducere, studiu introductiv și note de David Popescu, Editura Științifică, București, 1959.

PALEOTTI, Gabrielle: „*Discourse on Sacred and Profane Images*”, translation by William McCuaig, Getty Publications, Los Angeles, 2012.

PLATON: „*Banchetul*”, traducere de Cezar Papacostea, în volumul „*Dialoguri*”, Editura Univers Enciclopedic Gold, București, 2009.

PLATON: „*Phaidros sau Despre frumos*”, traducere, lămuriri preliminare și note de Gabriel Liiceanu, Editura Humanitas, București, 2011.

PLATON: „*Sofistul*”, traducere de Constantin Noica, în volumul „*Opere VI*”, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1989.

QUÉAU, Philippe: „*Le virtuel: vertus et vertiges*”, Editions Champ Vallon, Paris, 1993.

RICÉUR, Paul: „*Eseuri de hermeneutică*”, traducere de Vasile Tonoiu, Editura Humanitas, București, 1995.

STIEGLER, Bernard: „*Dans la disruption. Comment ne pas devenir fou?*”, Éditions Les Liens qui Libèrent, 2016.

STIEGLER, Bernard: „*The Neganthropocene*”, edited, translated, and with an introduction by Daniel Ross, Open Humanities Press, Londra, 2018.