laFuga

# Ínsula: configuraciones estéticas de lo post-viviente

Por Camilo Ríos, Francisca Nevenka Alarcón

Tags | **GIF | Post-humanismo | Estética - Filosofía | Chile | Colombia**

Sociólogo de la Universidad Nacional de Colombia. Magíster en Sociología de la Cultura del Instituto de Altos Estudios Sociales, Universidad Nacional de San Martín (IDAES/UNSAM). Candidato a Doctor en Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Ha investigado sobre sociedades de control, modos de subjetivación y tecnología, y actualmente desarrolla su investigación doctoral alrededor de la dimensión política de la noción de 'estética de la existencia' Una primera versión de este texto fue presentado en en la mesa temática 17: Configuraciones de "vida-vivo-viviente" en la actualidad científico-técnica de la región: episteme contemporánea, formas de subjetivación y modos de gobierno, del II Congreso Latinoamericano de Teoría Social y Teoría Política: "Horizontes y dilemas del pensamiento contemporáneo en el sur global", realizado en Buenos Aires, del 2 al 4 de Agosto de 2017. En aquella presentación, una versión del texto en clave morse fue reproducido sonoramente de manera paralela a la lectura. Acá, como en aquella ocasión, el texto pretende mucho más ser una experimentación textual que un tratado ontológico. Si esto diera la sensación de tratarse de un texto "superficial", no se estaría del todo errado, pues es esta nuestra intención: poner en contacto superficialidades radicalmente heterogéneas (textuales, artísticas, plásticas, expresivas -en aquella ocasión incluso sonoras-) con el fin de sumergirnos en la experiencia a-significante y trans-subjetiva que implica el encuentro de estas materialidades con las nuestras. En ese mismo sentido y por lo mismo, el texto no persigue en ninguna instancia un "análsis de obra", ejercicio que nos excede tanto en términos de nuestras capacidades y saberes, como de nuestros intereses

*"Ven hacia lo abierto, amigo*

*aunque hoy di⊠a poca luz esplenda todavi⊠a*

*y que el cielo no sea una prisio⊠n*

*ni la cima de los bosques, ni siquiera las montan⊠as*

*pudieron expandirse como hubie⊠ramos querido."*

(Friedrich Holderlin, *Paseo en el campo*)

**Convenir un presente post-viviente**

*Gifs anatómicos muestran al internet destrozándonos* se titula un artículo de prensa sobre la imagen moviente –en *loop* infinito– de un hombre semidesnudo que se contorsiona mientras el metal le atraviesa la carne incorporándose a ella, deviniendo entonces parte de su carne (Mufson, 2015). *Nuestro extraño futuro cyborg luce como una pintura de Dalí*, titula otro en referencia al surrealismo de la obra, ligándola con un movimiento artístico nacido entre guerras, aunque puede que su intención tenga más que ver con la de un tríptico de Bacon (Rhodes, 2015).

"La era digital ha pasado de ser un escenario de película SCI-FI, a formar parte de una realidad donde todo tipo de plataformas digitales, computadores, celulares y tabletas funcionan como elementos prostéticos y extensiones de nuestro cuerpo y psique" dicen los gestores de *Ínsula*, que ven en la creación actual de avatares virtuales "una proyección, una parte de nosotros que ya no es física" (Jacobsen, *online*); la actualización de una virtualidad –diríamos con Deleuze–, con todas las implicaciones que conlleva pensar el ensamblaje entre nuestras prótesis cibernéticas y nosotros

mismos. [1] La obra no es vanguardia, ni pretende serlo; se trata de una simple ejecución mecánica contemporánea; la repetimos cien veces diarias en un gesto que se ha vuelto fundamental en nuestras rutinas, un complejo circuito activado al presionar un botón: un GIF.

¿No es cada configuración social, como afirmaba Foucault, [2] la que reclama su propio dispositivo? Y de serlo, entonces, ¿qué mueve el deseo de la corporalidad que *Ínsula* pone en escena, parcialmente amputada de su carga humana, relevada ahora por extensiones inoxidables (que se hacen inmediatamente cuerpo humano)? La repetición infinita del *loop* mutante no responde más que desde su título: ínsula es el nombre de la sección del cerebro encargada de nuestra vivencia subjetiva del mundo; el GIF es una concreción de lo que fue la imaginación *ciberpunk* reclamando una redefinición estética de sí, una "imagen/abierta" de "lo que somos".

¿Se trata entonces del "internet que nos destroza", o asistimos más bien a un proceso de reconfiguración de la existencia que responde a un movimiento de fuerzas que se expresa en las herramientas y en los objetos, así como en nuestras renovadas relaciones con ellos? ¿No constituye este nuevo modo relacional, este avatar que se mueve en círculos –justo después de que el movimiento de un cuerpo lo active con un *click*– una forma diferente de "vida", otro circuito y por tanto otro modo de existencia? ¿Cómo nos expone esta forma de existencia a ser cooptados por la máquina que monopoliza el poder, que se adueña de esa potencia? [3]

En un mundo que convenimos ya posthumano y postsubjetivo, [4] la definición de "vida" se ha despegado de su limitante orgánica para ceñirse, en términos de la biología molecular, solamente al movimiento de la memoria que, en tanto encargada de llevar "información" del pasado al futuro, asegura la continuidad de la existencia (Lazzarato, 2006, p.97). [5] Pero aquí la memoria no es tan sólo un "movimiento" cerebral ilocalizable, un traspaso de datos inubicable, sino un acto físico, material, –como el que propone *Ínsula*– que compone un "nuevo" circuito y que lo hace emerger como efecto del movimiento mismo; la corporalidad *cyborg* [6] se dice acá como la composición emergente al momento que un cuerpo situado activa un mecanismo presionando un gatillo/tecla que lo repite y modifica a la vez en la pantalla. Esta forma de vida, como gesto, puede ser comprendida en tanto memoria muscular, y es definida por la neurociencia como un tipo de movimiento que se hace familiar a los músculos a través de su repetición en el tiempo y que, precisamente, no se relaciona con nuestro entendimiento del gesto sino con un hábito mecánico, independiente de nuestra voluntad. La relación que se establece entre la ejecución de una virtualidad y el movimiento que la activa en el *cyborg* no es abstracta, se ejecuta en una coordenada espacio/temporal conformando un circuito actual/virtual en el que las partes necesariamente se indistinguen y se indiferencian. ¿Qué potencias y riesgos trae la puesta en marcha de este circuito? ¿Cómo reposiciona el estatuto de la vida y qué estética de lo "vivo" designa este gesto? Se trata de preguntas que emergen tanto de la experiencia estética *Ínsula* como del corpus textual (al) que le trasponemos; pero también de nuestra experiencia cotidiana de encuentro e interacción protésica…

El conjunto de bits que componen la imagen-moviente del GIF de *Ínsula*, tanto como el grupo de células epiteliales que quedan sobre el *mouse-pad* tras activar aquel GIF, nos alertan acerca de lo que puede significar estar vivo, o ser un viviente, en nuestros tiempos. La carne del bailarín, ahora vuelta ceros y unos y luego imagen digitalizada, es atravesada, violentada por una suerte de materialidad metálica que termina siendo tan cuerpo como aquello a lo que interpela (materialidad metálica que también se computa como ceros y unos para poder ejercer el violento y armonioso atravesamiento). Se abre una red de paradojas: por un lado, la carne del bailarín nunca dejó de ser carne, en el bailarín vivo, que respira y secreta sudor. Es únicamente un dividual (Deleuze, 1996) de esa carne la que, sin embargo, es agredida por el 'metal' que –y acá está la paradoja– nunca lo fue. La paradoja se completa con el hecho de que esta realidad dividual nos interpela en lo más real, sanguinolento y carnoso de nuestra existencia. No es descabellado incluso pensar en reacciones cargadas de indignación a propósito de *Ínsula*. Hay allí, en ese ir y venir de lo individual y lo colectivo a lo dividual, o si se quiere de lo actual a lo virtual, un claro llamado de atención respecto de lo que somos, de las categorías con las que nos hemos pensado, y de la necesidad de dejar de ser indiferentes ante la urgencia de repensar lo que somos y lo que hace que podamos pensar eso que somos. *Ínsula* es la cristalización –una por demás interesante y llamativa a nuestro encuentro– de ese llamado de atención, de esa advertencia y de esa verificación: la paradoja es el territorio de disputa de lo que somos y de cómo podemos conquistarlo.

Es en este sentido que una realidad post-humana y post-viviente adviene escenario de producción del presente. Para bien o para mal, porque no es nuestra intención proponer un juicio de valor al respecto acá, lo que se pone en duda no es nuestra existencia material, consistente, histórica, sino sobre todo el marco conceptual, analítico y epistemológico que hace que la respuesta a la pregunta por nuestra entidad de existencia implique una esencialización de imponderables, una negativa taxativa respecto a lo que queda fuera (y, en ocasiones también de lo que queda dentro) de la piel, y una reducción cientificista de los fenómenos que ponen en cuestión paradojalmente esos mismos marcos de producción de conocimiento.

**Cortocircuito: potencias e impotencias de la existencia** *Cyborg*

*"La máquina toma el lugar del hombre*

*porque el hombre cumplía una función de máquina,*

*de portador de herramientas."*

(Gilbert Simondon, *El modo de existencia de los objetos técnicos*)

La tentación de poner una cerca en torno a la obra desde la cual nos referimos al posthumanismo, de detenernos a reformular una y otra vez los límites de lo viviente y no asumir la indiferenciación ontológica de lo existente [7] –gesto que resolvería, de ser bien entendido y asumido, muchos de los inconvenientes epistemológicos que, al mismo tiempo, permiten que estemos acá escribiendo precisamente acerca de esto–, podría alejarnos de la bifurcación entre potencia/impotencia que abre el habitar presente. Flusser, refiriéndose a las consecuencias que tuvo la aparición de la cámara digital y la imagen técnica en la concepción de un escenario posthumano y posthumanista, señala precisamente esta bifurcación:

> "La distinción ontológica que deberá hacerse es aquella que se da entre lo más o lo menos probable. Y no solamente ontológica, sino igualmente ética y estética: de nada sirve preguntar si las imágenes técnicas son ficticias, sino solamente cuán probables son. Y cuanto menos probables sean, más informativas se mostrarán." (Flusser, 2015, p. 41) [8]

Esta observación, que claramente dialoga con la teoría matemática de la información (que nutrirá la arquitectónica de la cibernética en tanto que ética de la gubernamentalidad contemporánea), pone el ojo (y el eje) en la urgencia y la necesidad de resituar la noción de información respecto del "generador de información" asumido como árbitro ético contemporáneo, para desplazar la frontera tradicional de la política y de la ideología institucionalizada.

Por ejemplo, la actual transformación del lenguaje en un sistema de automatismos tecnológicos es parte concreta de nuestra existencia y reclama su propia estética, liberada de las cargas del imaginario humanista tradicional que actualmente persiste en un retorno engañoso de políticas añejas, potencias ya desplazadas que, reaccionarias, se visten de neofascismos revelando nuestra propia impotencia frente a la globalización y su gran mezcla indiferenciada, esta forma-abierta de la cual las tecnologías de la información son parte constituyente y crucial. [9]

La transformación cognitiva y existencial que 'lo humano' ha experimentado a raíz y junto al desarrollo de las tecnologías de la información, insertas genealógicamente en el linaje inaugurado con la Revolución científica-industrial y su correspondiente sociedad de masas, ha sido radical. Sin embargo, las formas de vida surgidas de esta serie de transformaciones siguen siendo codificadas por máquinas significantes y políticas conservadoras que nos confinan al dictamen del capitalismo tardío,

a un régimen que 'Bifo' llama "neurototalitarismo" (Berardi, 2017) y que se ha sido cartografiado en sus albores por Guattari bajo la fórmula del "Capitalismo Mundial Integrado" (2004). De ahí que la interpelación que lleva adelante *Ínsula* sea respondida en primera instancia de manera dicotómica, defensiva, tradicional; y que sólo en una instancia posterior sea posible asirla como espejo diagnóstico de nuestra forma de vida contemporánea.

Asistimos a un escenario de flexibilidad esclavista y precariedad laboral generalizada, de atomización del cuerpo social y de desaparición de sus derechos, de desasosiego, irrealidad, violencia y depresión. Estas características no son otra cosa que los residuos de un mundo en el que los liderazgos ya no recaen sobre la forma del Estado-Nación y ni siquiera sobre una estructura transnacional, sino que son 'encarnados' por una CPU, una matriz generadora de "contenidos" que circulan a modo de flujos a-significantes, en palabras de Guattari. Se trata del régimen Silicon Valley, en donde el poder está en "manos" de algoritmos que coartan la posibilidad de acción del cognitariado –fuerza laboral del capitalismo financiero–, traduciendo sus ritmos vitales/productivos a un *plug-in/plug-out* en la aplicación que monitorea el cumplimiento de sus horarios: ante nuestros ojos, la realización de la anunciada "servidumbre maquínica" de Deleuze y Guattari (Lazzarato, 2006) o la encarnación del "funcionario" de Flusser (2015). [10]

Desde esta perspectiva, las sociedades de control (Deleuze, 1996) conservan todos los mecanismos represivos de las sociedades disciplinarias, pero suman el agravante del desdibujamiento de los límites de aplicación y de efectividad de su dimensión normalizadora, lo que relativiza el margen de garantías que el esquema teórico de la sociedad disciplinaria dejaba sobre la mesa. Aunque la sociedad disciplinaria no era garantista en sentido lato, la sociedad de control 'coloniza' los grises gracias al carácter ubicuo de sus técnicas de gobierno y de dominación, y hace suyo el espacio de la libertad relativa que cualquier otro esquema concebía como inalcanzable. Esto se hace patente al analizar la situación desde el punto de vista del neoliberalismo, que entendido como tecnología de gobierno en sentido amplio, lo que logra es hacer suya la libertad como un vector de subjetivación.

¿Qué forma toma el poder en esta configuración social? Para Berardi, el poder se relaciona con una organización de la visión, lo que implica que el poder contemporáneo funcionaría como una máquina de invisibilización (2017) de las posibilidades que guardan las tecnologías de la información y las potencias de su forma-abierta. A partir de este efecto (in)visibilizador, enunciados como "el internet destrozándonos", o prácticas soterradas pero efectivas como la educación por Wikipedia, o el modo de gobierno algorítmico que se expresa, por ejemplo, en el filtro de posibilidades que google traza por medio de su buscador virtual o de las rutas que 'sugiere' el GPS, implica y potencia la reducción exponencial de la distancia que guardamos frente a las pantallas que separaban nuestras vidas íntimas de la sociedad del espectáculo, al tiempo que prepara las condiciones propicias para que la paradoja que explicita *Ínsula* alcancen su máximo nivel de tensión –y, al mismo tiempo, de eficacia–.

Ya Benjamin, citado por Lazzarato (2006), nos advertía a propósito de uno de los efectos de este tipo de transformaciones, cuando decía que "esta nueva técnica vacía tanto los parlamentos como los teatros". La situación actual implica una amenaza –no necesaria ni inmediatamente catastrófica–, de supresión definitiva del ideal de sociabilidad de la modernidad, lo que en otro registro semántico y teórico puede decirse como desvanecimiento de la duración (bergsoniana) como posibilidad de afección, como condición de contemplación y de espera. La atemperación y la aclimatación de la vida son procesos que han escapado a las condiciones que la vida misma está en capacidad de producir y ensamblar, lo que obliga a la categoría misma de 'vida' a producirse nuevos asideros epistémicos y empíricos. En todo caso, esta aceleración –o, en todo caso, este cambio de ritmo– del mundo actual nos lleva también a repensar y reconstruir las coordenadas respecto de la distancia-espacial y de la duración en el tiempo, para poder dar cuenta y hacer parte de nuestra experiencia los modos de afección que se dicen en términos de intensidad y de inmanencia. Este desplazamiento, que implica un duelo epistemológico profundo, compondría la nueva forma de la dualidad potencia/impotencia en escenarios donde la existencia adquiere una forma *cyborg*.

Pero, una vez descubiertos los mecanismos del poder contemporáneo, ¿no se liberan también sus potencias a otros usos y formas de vida? Siguiendo a Bergson, Lazzarato propondrá entender las tecnologías de información como máquinas para cristalizar el tiempo (2007), rompiendo el régimen de linealidad al que nos sometía la escritura y el raciocinio procesual que nos exigía (Flusser, 2005) y que ha sido el sustento del desarrollo histórico de la civilización occidental y del capitalismo como su

régimen económico-cultural. [11] El quiebre de este modo de temporalidad lineal nos llama a abrir una brecha y a permitir una bifurcación entre fabricación y creación, liberando al trabajo de su estricta relación con la producción:

> "Cuando Bergson busca un ejemplo para describir la sobreposición de la creación sobre la fabricación, se refiere a la industria capitalista en términos de las máquinas que la organizan. Entonces describe la primera máquina a vapor ideada por Newcomen, que necesitaba la presencia de un niño cuya única tarea era trabajar con los grifos. Desde el momento en que 'un niño' inventa una forma automática de encender y apagar los grifos, es posible observar al fenómeno dotándolo de un significado radicalmente diferente. Si miramos las máquinas, notamos una ligera diferencia de complicación. Pero si miramos al niño empleado en la fábrica <<vemos que uno está absorbido en la vigilancia de la máquina y el otro está libre de maravillarse como le plazca. La diferencia es radical: la atención del primero permanece cautiva, mientras que la del segundo es liberada>> (Bergson, 1991, p. 652)" (Lazzarato, 2007)

El ejemplo elegido por Bergson y retomado por Lazzarato ilustra la emancipación respecto de esa servidumbre maquínica iniciada en la sociedad industrial, mediante el quiebre de la relación directa entre trabajo y productividad, abriendo así la posibilidad de dedicar nuestro tiempo a la creación estética, no en el sentido que la liga a una obra de arte –lo que sería una representación del movimiento o un GIF, como en *Ínsula*– sino más bien a un gesto-ético entendido como forma de vida, a una postura "política" en la cual la creación sea constitutiva de modo-de-existencia. Nunca una destrucción de la máquina (no hay afuera), sino otra forma de habitar el espacio de relación con ésta; una destrucción del "humano-operario", si se quiere; solamente una destrucción de la máquina, si se entiende por este proceso una recomposición de las relaciones que han dado tanto a la máquina como al hombre sus estatutos existenciales y funcionales en el marco de la actividad de unos y otros. En ese último sentido, *Ínsula* vuelve a ganar terreno, no como pieza artística sino como manifiesto ético-político; como parte de un diagnóstico crítico del presente.

Así pues, ¿si las potencias están liberadas, por qué seguimos cautivos y precarizados?, ¿en qué lugar puede nuestra atención liberada efectivamente crear? El riesgo obvio de una radicalización en la separación de las esferas virtual/actual parece ser que el desentendimiento del mundo "real" nos lleve a una impotencia generalizada de nuestro actuar en él y, entonces, a la aceptación más o menos pasiva de la precarización global; típica forma del nihilismo termodinámico o entrópico, ante el cual la incomodidad de los movimientos del cuerpo-máquina, del cuerpo maquínico propuesto por *Ínsula*, puede entenderse como muestra de una metamorfosis (frente a cualquier modo de metáfora) que es a la vez producto de esa liberación de potencias, proceso de liberación de potencias y, de algún modo, padecimiento de y ante esa liberación.

La relativización contemporánea lleva a la subjetivación de las actuales guerras civiles atomizadas, guerras asépticas no sangrientas en las que la economía –mediante el bloqueo del crédito, el embargo sobre las materias primas, la degradación de la moneda extranjera– [12] actúa como continuadora de una guerra de velocidades, una "guerra total" que ha transformado al mundo entero en un campo de batalla silencioso, y que tiene como estrategia una "pacificación productiva" de nuestras formas de vida gracias a una constante aceleración de las mismas.

¿Podemos considerar entonces este nuevo ensamblaje, al *cyborg* de *Ínsula*, como una real *Creación*?, ¿o es más bien una fabricación de la cultura materialista-occidental que ha exigido constatar un conocimiento *inmemorial y abstracto* para otras culturas desde antaño? Desde esta perspectiva, las tecnologías de la información son el fin del mito capitalista, la concreción técnica del *Prana* hindú o de la red invisible de las *Nornas* en la mitología nórdica: el producto de la necesidad de la imaginación *SCI-FI* de observar y constatar la existencia de las virtualidades que nos doblan y atraviesan. Lo que adviene a nuestra mirada es la ciencia ficción como 'profeta del presente'. Como aparece en la página de Jacobsen:

> "La era digital ya no pertenece al escenario futurista de una película de ciencia ficción. Se ha convertido en nuestro presente, en el que las plataformas digitales, las computadoras, los teléfonos celulares y las *tablets* son ya elementos prostéticos de nuestra vida cotidiana que funcionan como extensiones de nuestros cuerpos y de nuestras mentes. Invertimos tanto de nuestro tiempo en estos objetos, que hemos empezado a independizarnos de nuestros cuerpos físicos, convirtiéndonos en seres digitales de centrados en lo mental, androides en devenir."

Más allá de las obvias ventajas que para el capitalismo presenta la irrealidad que las tecnologías de la información reportan para reproducir la tranquila explotación de los recursos planetarios y la precarización de nuestras condiciones de vida, [13] y más acá de la formulación de la red invisible y mítica de culturas no-occidentales, la forma de vida de la cual las tecnologías de información son parte –la estética *cyborg*, la atomización del lenguaje, la hiperconexión en (hiper)tiempo (hiper)real–, es un escenario nunca antes experimentado y que sólo adquiere estatuto de visibilidad y de decibilidad por fuera de consideraciones tanto tecnófilas como tecnófobas que coartan, justamente, las potencias que estas nuevas formas imprimen en la existencia, moldeándola. Así, es precisamente el nuevo escenario existencial el que nos trae la pregunta a propósito de las implicaciones de esta aceleración infinita del tiempo, de esta pacificación de las viejas causas políticas por mecanismo de "tierra quemada" que borra nuestros recuerdos y que, al hacerlo, articula inmediatamente otra *memoria*. [14]

**Memoria órgica: gestos de un pensador-cometa**

*"¿Y no es también cierto que el remordimiento da pruebas,*

*no tanto de un exceso de memoria,*

*como de una impotencia o de un fracaso*

*en la elaboración de un recuerdo*?"

(Gilles Deleuze, *Diferencia y repetición*)

Si el nuevo circuito que habitamos es una reproducción técnica que el imaginario occidental construye basándose en un saber ancestral, ¿qué implica la repetición de ese *loop* infinito en el que no se avanza sino hacia una deshumanización, más que el reconocimiento de una impotencia basal, una radical aceptación de incompletitud y, por tanto, la pérdida de la voluntad? En cualquier caso, ¿cómo intervenir sobre ese *loop* en el que se ha convertido la vida contemporánea, ese GIF?

En un mundo devenido posthumano, en el cual la vida está definida como transducción de información del pasado al futuro mediante la memoria, resulta imperativo dar cuenta de la consistencia y de las variaciones de la memoria (actual) misma, que en sus múltiples formas –como el circuito de *Ínsula*: conjugador de una memoria-muscular-*cyborg*– ha desbordado lo orgánico, cuestionando su estatuto autocentrado, para darse otra forma: una que no apela ni necesaria ni inmediatamente a la forma-vida ni a sus condiciones tradicionales. Ya promediando el siglo pasado, Simondon lo señalaba al describir el modo de existencia de los objetos técnicos, entre los que se cuentan, según él con variaciones que no implican una diferencia ontológica, humanos y máquinas indistintamente, y que se aparta de las viejas formas de concebir la existencia misma por su apertura-infinita a sinergias-múltiples, no lineales ni exclusivas.

> "El objeto técnico progresa por redistribución interior de las funciones en unidades compatibles, reemplazando al azar o al antagonismo de la repetición primitiva; la

> especialización no se hace función por función, sino sinergia por sinergia, es el grupo sinérgico de funciones y no la función única lo que constituye el verdadero subconjunto en el objeto técnico" (Simondon, 2007, p. 55)

También Deleuze liberó de pesimismo el nacimiento de lo dividual y el fin del individuo al sostener enfáticamente: "Yo no creo en la noción de individuo. No creo que seamos individuos, creo que somos otra cosa (...) otra cosa aún más bella." (Deleuze, 2011, p.407). Algunos años más tarde, disertando a propósito del poder en Foucault, propondría esta misma idea a partir de un análisis de la noción de "forma-hombre", como llamó Foucault al modo de existencia finito de los humanos tras la muerte de dios. [15]

Según esta lectura deleuziana de Foucault, la forma-hombre llegaba a su fin tras la constatación de que en su constitución básica –carbono– no había vida. La emergencia del super-hombre era inminente y su nuevo aliado, el silicio –"encarnado" en las tecnologías de la información– lo liberaba gracias a la mutación-*cyborg* de la entropía: esa muerte anunciada por la segunda ley de la termodinámica, esa condena de su carne a una extinción continua, a una eterna degradación sin posibilidad de creación. La bifurcación que trae esa mutación es evidente y se patentiza en los avances de la biología sintética y de una rama de lo que se ha llamado bioarte; la aleación del humano y la máquina presenta, en un polo, una frontera de posibilidades infinitas y, en el otro, una total imposibilidad; hipermetropía versus miopía, el cuerpo amputado que en un mismo gesto lo puede todo y es una pústula de su prótesis (Rios, 2019). De nuevo nos vemos cara a cara con la paradoja que impulsaba nuestra reflexión desde el comienzo: es una operación aparentemente contraveniente respecto de la vida la que potencia lo vivo en y del viviente; es un cuerpo atravesado e invadido protésicamente por aleaciones metálicas y cibernéticas lo que nos devuelve la imagen del cuerpo, de tener un cuerpo: *Ínsula* como espejo ya no deformante sino reformante de la actualidad en sus propios términos.

Este proceso de desdoblamiento de fuerzas "sobrehumanas" habilita dos puertos; por un lado, una forma de existencia que parece volver a lo natural buscando en ese gesto la reivindicación de las consecuencias de la destrucción capitalística y, por el otro, una forma de existencia entregada a la vorágine virtual de las prótesis y la hiperconectividad ultra rápida que flota en la superficialidad pues no permite cargas. En ambos puertos se pueden identificar, sin embargo, restos de tecnofilia/fobia que se prestan a usos parciales de las consecuencias teóricas y epistemológicas amplias que acá queremos delinear.

La potencia que se despliega, por encima de esos dos efectos presentados, es indiferente a las formas de representación finita que toma: lo que realmente *hace la diferencia* es el desplazamiento o el deshacerse del límite orgánico mismo, lo que implica inmediatamente la emergencia de una división siempre-móvil, *órgica*; [16]

> "Lo que cambia por completo de significación es la noción misma de límite: ya no designa las fronteras de la representación finita, sino, por el contrario, la matriz en que la determinación finita no deja de desaparecer y de nacer, de envolverse y desplegarse en la representación órgica (...) ya no designa la limitación de una forma, sino la convergencia hacia un fundamento; no ya la distinción de las formas, sino la correlación de lo fundado con el fundamento; no ya el detenimiento en la potencia, sino el elemento en el cual la potencia es efectuada y fundada (...) la representación órgica hace la diferencia, puesto que la selecciona introduciendo este infinito que la vincula con el fundamento, ya sea un fundamento por el Bien que actúa como principio de selección y de juego; o un fundamento por la negatividad que actúa como dolor o trabajo" (Deleuze, 2002, p.82)

La forma finita del *cyborg* sería capaz de "representar" lo infinito, que no es otra cosa que la conjugación de múltiples posibilidades conectadas entre sí, lo que vincularía con el fundamento, bueno o malo. La memoria postindividual sería entonces un reconocimiento del olvido fundamental [17]

y un reemplazo del deseo de recuerdo por una repetición muscular desplegada en el tiempo que no responde a una voluntad ni exige motivos; "*lo que* repite sólo lo hace a fuerza de no 'comprender', de no recordar, de no saber o de no tener conciencia. En todos los casos, lo que se supone da cuenta de la repetición es la insuficiencia de concepto y de sus concomitantes representativos..." (Deleuze, 2002, p.42). Desde ahí el olvido se vuelve potencia positiva y lo incognoscible sólo permanece como tal hacia el "interior" de la máquina, como sugería Flusser al describir la labor mecánica del individuo-funcionario, que cobra otro sentido desde el engranaje respecto del que correspondería cuando es visto por o desde "fuera" de la máquina.

La repetición muscular-mecánica sería entonces el gesto mediante el cual se hace posible "liberar la voluntad de todo lo que la encadena haciendo de la repetición el objeto mismo del querer" (Deleuze, 2002, p. 28). Aparece en el lugar del funcionario el *pensador-cometa*, [18] portador de la repetición, mensajero y mensaje en un solo devenir-gesto, un habitar en movimiento que podría considerarse en sí mismo *memoria,* pero una que ya no quiere recordar sino que se reconoce a sí misma como búsqueda de aquello que sabe de antemano como imposible de recordar, como necesariamente irrecordable.

Por eso no podemos ver en *Ínsula* una metáfora ni una representación propiamente dichas, sino un gesto, una metamorfosis, términos mucho más acordes con aquello a lo que nos adosamos en nuestros tiempos. Entonces la pregunta por el sentido de la reconstrucción-técnica de un saber pasado pierde forma: "Los disfraces y las variantes, las máscaras o las simulaciones no se colocan "por encima", sino que son, por el contrario, los elementos genéticos internos de la repetición misma" (Deleuze, 2002, p.43), "Y lo <<nunca visto>> no es allí lo contrario de lo <<ya visto>>: ambos significan lo mismo y son vividos el uno en el otro." (Deleuze, 2002, p.45) No hay nada nuevo en *Ínsula*, pero es acaso esa su novedad más aterradora, la presentación cruda de aquello que por proximidad éramos incapaces de ver hasta hace un momento.

Pareciera que este 'tirón epistemológico' permanece inaudible para la política específicamente, y más en general para las ciencias sociales y humanas en su quehacer teórico e investigativo –nueva paradoja, pues es de su seno de donde surgen–, y de nuevo [19] es el campo estético el que nos llama la atención a propósito de la importancia de asumir este nuevo paradigma en términos de una redefinición existencial que libere nuevas formas-de-vida de sus reductos biológicos, antropocéntricos y humanistas, para poder hacer-se una materialidad de lo viviente acorde con los pliegues realmente existentes que la materia misma de lo virtual/actual, en su indiferenciación, efectúa todo el tiempo y en todo el espacio, y que redefinen más allá de nuestra voluntad moderna lo que somos y la manera en la que hemos llegado a serlo. Es precisamente en este punto que la estética deviene política, ya que, siguiendo la propuesta foucaultiana de la ontología de nosotros mismos, no habría ninguna utilidad en dar cuenta de lo que somos y de la forma en que hemos llegado a serlo, si no es precisa y necesariamente para proponernos dejar de serlo. Es en campo artístico donde están estos gestos, estos guiños con los que resonamos intensamente a la hora de pensar nuestro presente. Pero no se trata de emular el arte ni la obra de arte, pues allí no hay nada sino en tanto...

> "...motor de experimentación artística que lejos de mimetizar, representar o repetir las instancias y los modelos de cohesión social para la permanencia de los agenciamientos de control, ha de producir lo diferente como líneas de fuga. Así la literatura y el arte en general han de ser capaces de inventar diferencias para el examen y el mejoramiento del hombre en su vida cotidiana, diferencias para una afirmación de lo finito pero ilimitado del ser. La escritura o lo estético en general como agente político de la diferencia, ya que el arte es el lugar de los juegos en tanto que la vida es lo que está en juego, la producción de otras posibles formas de vida, de múltiples mundos, de otros yo que necesariamente habremos de ser para resistir las letanías y castraciones del trabajo, del poder, de la muerte promulgada por la esfera social." (Navarro Casabona, 2001, pp.210-211)

Por eso *Ínsula* es entonces una excusa y una exclusa, una superficie de explicitación del entramado paradojal de este llamado de atención que, conjugando la carne y el bit en un *loop* técnico de concretización relativa, encara nuestra condición contemporánea a la manera de una mano que, al acercarse a un objeto extraño, constata que su solidez es un efecto de visión provocada por un holograma que trastoca la capacidad perceptiva del portador de tal mano. No hay, entonces, que temerle al shock que implica constatarnos ya-híbridos en nuestros hábitos más cotidianos, sino más

bien aprovechar el estremecimiento y relanzarlo ontológicamente sobre nosotros mismos como un '*bucket challenge*' que renueve las categorías perceptivas que nos permiten habitar un mundo que nos exige hace mucho otras formas-de-vida, tal vez mucho más cercanas a las del GIF, del ciclo paradojal, de la concretización maquínica liberada de la producción y entonces empujada necesariamente a la Creación.

**Bibliografía**

Alliez, É.; Lazzarato, M. (2016). Wars and Capital. South Pasadena: Semiotext(e).

Berardi, F. (2007). *Generación post-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*. Buenos Aires: Tinta Limón.

Berardi, F. (2017). *On futurability*. Senior Lecturer in Fine Art at Goldsmiths College. Recuperado de: https://www.ica.art/bulletin/video/franco-bifo-berardi-futurability

Deleuze, G. (1996). Post-scriptum sobre las sociedades de control. En Deleuze, G. *Conversaciones*. Valencia, España: Pre-textos. (pp.277-286).

Deleuze, G. (2002). *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.

Deleuze, G. (2011). *Cine II. Los signos del movimiento y el tiempo*. Buenos Aires: Cactus.

Deleuze, G. (2013). *El saber. Curso sobre Foucault. Tomo I*. Buenos Aires: Cactus.

Deleuze, G. (2014). *El poder. Curso sobre Foucault. Tomo II*. Buenos Aires: Cactus.

Deleuze, G. (2015). *La subjetivación. Curso sobre Foucault. Tomo III*. Buenos Aires: Cactus.

Flusser, V. (2005). La sociedad alfanumérica. En *Revista Austral de Ciencias Sociales*. No. 9. Recuperado de: https://es.scribd.com/document/352600707/Flusser-La-Sociedad-Alfanumerica

Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja Negra.

Guattari, F. (2004). *Plan sobre el planeta. Capitalismo mundial integrado y revoluciones moleculares*. Madrid: Traficantes de sueños.

Lazzarato, M. (2006). *Políticas del acontecimiento*. Buenos Aires: Tinta Limón.

Lazzarato, M. (2007). Machines to Crystallize Time: Bergson. En *Theory Culture Society*. No. 24. Recuperado de: http://www.generation-online.org/p/fp_lazzarato5.htm

Martínez, M. (2020). La técnica entró en el corazón de lo viviente. En *Revista Almagro*. Recuperado de: https://www.almagrorevista.com.ar/margarita-martinez-la-tecnica-entro-en-el-corazon-de-lo-viviente

Navarro Casabona, A. (2001). *Introducción al pensamiento estético de Gilles Deleuze*. Valencia: Tirant lo blanch.

Sadin, É. (2017). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra.

Simondon, G. (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo.

Simondon, G. (2017). Psicosociología de la tecnicidad (1960-1961); Técnica y escatología: el devenir de los objetos técnicos (Resumen) (1972); Objeto económico y objeto técnico (1962); Salvar el objeto técnico (1983). En Simondon, G. *Sobre la técnica (1953-1983)*. Buenos Aires,: Cactus. (pp.35-130; 319-324; 359-363; 431-439; respectivamente)

Sloterdijk, P. (2011). Reglas para el parque humano (Una respuesta a la 'Carta sobre el humanismo' de Heidegger). En *Sin salvación. Tras las huellas de Heidegger*. Madrid: Akal. (pp.197-220)

Rios, C. (2019). Subjetivación como configuración: el cuerpo en las sociedades de control. En: Chauvié, Omar [20] (Eds.) *VI Jornadas de Investigación en Humanidades. Homenaje a Cecilia Borel*. Bahía Blanca: Editorial de la Universidad Nacional del Sur, Ediuns. (pp.653-658)

Rios, C; Alarcón, F. (2017). La máquina estética: política, técnica y creación. En Berti, Agustín; Ré, Anahí Alejandra (Comps.). *Actas del VII Coloquio de Filosofía de la Técnica y del I Conversatorio Internacional sobre Tecnoestética y Sensorium Contemporáneo: tecnología, política y cultura – arte, diseño, tecnologías*. Córdoba, Argentina: Universidad Nacional de Córdoba. (pp.69-78)

Rodríguez, P. (2019). *Las palabras en las cosas. Saber, poder y subjetivación entre algoritmos y biomoléculas*. Buenos Aires: Cactus.

Zaretti, A. (2019). Cyborgs: una aproximación al cuerpo contemporáneo desde el arte. En: Chauvié, Omar [21] (Eds.) *VI Jornadas de Investigación en Humanidades. Homenaje a Cecilia Borel*. Bahía Blanca: Universidad Nacional del Sur, Ediuns. (pp.670-675)

Zourabichvili, F. (2002). Deleuze y lo posible (del involuntarismo en política). En Alliez, E. (Comp.). *Gilles Deleuze. Una vida filosófica. Encuentros Internacionales Gilles Deleuze. Rio de Janeiro – Sao Paulo, del 10 al 14 de junio de 1996*. Cali y Medellín: Revista "Sé Cauto" y Revista "Euphorion". (pp.137-150)

**Acerca de "Insula"**

- http://jon-jacobsen.com/project/insula (Sitio web del artista)
- https://vimeo.com/152216308 (Video de la obra, por Jon Jacobsen)
- Mufson, Beckett. (2015). "Anatomical GIFs Show the Internet Tearing Us Apart". Recuperado de: https://creators.vice.com/en_us/article/53w5kq/anatomical-gifs-show-the-internet-tearing-us-apart
- Rhodes, Margaret. (2015). "Our Freakish Cyborg Future Looks Like a Dali Painting" Recuperado de: https://www.wired.com/2015/07/freakish-cyborg-future-looks-like-dali-painting/

## Notas

**1**

Algunas de las consecuencias, pero también de los linajes de estos ensamblajes son objeto de la conversación con Margarita Martínez (2020) publicada en la Revista Almagro.

**2**

"(...) no hay técnica material que no suponga una tecnología social." (Deleuze, 2014, p. 165)

**3**

En lo que sigue, concebimos al menos dos caminos principales a seguir: uno, marcado por el importante trabajo de Bernard Stiegler y otros pensadores del campo claramente definido de la "filosofía de la técnica"; otro, menos ortodoxo, menos formal, más parecido a una línea punteada y zigzagueante que, desde algunas intuiciones filosóficas, pretende acercarse coqueteando a algunos problemas que lindan los campos de la sociología contemporánea, la filosofía de la cultura y por supuesto la filosofía de la técnica y de la tecnología. En consonancia con la intención "superficial" declarada al final de la nota 1, nos aventuramos por, en y con el segundo de estos caminos.

**4**

Ver sobre todo Berardi, 2007. Es evidente que las adjetivaciones "posthumano" y "postsubjetivo" requerirían justificar su presencia más allá de un salvataje bibliográfico, pero de avanzar en ese sentido estaríamos obligados a abandonar lo que acá nos interesa. Solicitamos, en todo caso, un préstamo metodológico que aminore el ruido de tales adjetivaciones, en caso que lo hubiese, y que lo asuma como telón de fondo y como suelo fértil sobre y frente al que es posible lo que acá perseguimos.

**5**

El desarrollo de una lectura a propósito de esa transformación de la definición de vida, viviente y vivo a partir de la noción de información, hace parte del entramado teórico del reciente libro de Pablo Rodríguez (2019).

**6**

Arriesgamos acá una lectura conjunta de Rios (2019) y de Zaretti (2019).

**7**

Ver noción de "objeto técnico" en Simondon, sobre todo en Simondon, 2007 y 2017.

**8**

Podríamos acá subrayar entonces la relación inversamente proporcional entre probabilidad e información, que nos ayudaría a comprender mejor lo que nos convoca en y de *Ínsula*: tal vez sea su efectuada improbabilidad lo que nos hable más de todo aquello de lo que nos interesa hablar acá, tal vez sea esa una de las razones fuertes por las que nos vimos arrastrados a y arrasados por *Ínsula* en primera instancia.

**9**

Al respecto, nos resulta especialmente inspiradora la manera en que Zourabichvili repone el argumento de Deleuze (Zourabichvili, 2002)

**10**

Un suministro que consideramos importante para la continuación de este argumento es presentado por Sadin (2017). No es nuestro objeto detenernos en este punto preciso, pero es interesante señalar que, aun compartiendo el diagnóstico en términos generales, es habilitada por el francés una lectura 'humanista' que en nuestra opinión no hace sino retrotraer el problema en el momento justo en que alcanza su mayor fuerza.

**11**

Es notable que esta sea una hipótesis compartida incluso por Sloterdijk en su polémica respecto del paso del 'humanismo' al posthumanismo inaugurada en la respuesta a Heidegger. Ver sobre todo Sloterdijk, 2011.

**12**

En su trabajo actual con Éric Alliez a propósito del vínculo entre 'guerra' y 'capital', Lazzarato (2016) presenta una serie de argumentos que acá retomamos de manera relativamente libre. De este modo, los argumentos subsiguientes abrevan algunas de las ideas que allí se plasman.

**13**

"El internet destrozándonos" es equivalente a *un cuerpo afectado en ningún lugar*, un contrasentido que modela la subjetividad posthumana a través de técnicas de gobierno que deshistorizan al artefacto y lo hacen parecer una necesidad y una condición de nuestra existencia, a la vez que lo presentan como una des-espacialización del gesto que opera el avatar, suprimiendo nuestro espacio vital y nuestro cuerpo como coordenada concreta de acción.

**14**

De nuevo, se trata de un argumento que presentan Lazzarato y Alliez (2016), específicamente en el apartado 28 de su trabajo.

**15**

"¿Por qué la forma-hombre comprendía ya la muerte del hombre? (...) el principio de identidad no puede funcionar independientemente de una garantía o de un fundamento que es Dios (...) La muerte de Dios implica el desmoronamiento del principio de identidad." (Deleuze, 2013, p. 290)

**16**

"Cuando la representación halla en sí lo infinito, aparece como representación *órgica* y no ya *orgánica*: descubre en sí el tumulto, la inquietud y la pasión bajo la calma aparente o los límites de lo organizado. Encuentra el monstruo". (Deleuze, 2002, p. 81)

**17**

"Recuerdo algo que jamás he visto. Esta memoria no se propone superar un olvido accidental, se confronta con un olvido fundamental. Y recordando lo que jamás he visto, no triunfo ante un olvido fundamental, sino que por el contrario descubro el recuerdo como idéntico a ese olvido fundamental." (Deleuze, 2015, p. 49)

**18**

"En Kierkeegard y Nietzsche, se desarrolla la oposición entre el pensador privado, el pensador-cometa, portador de la repetición, y el pensador púbico, doctor de la ley, cuyo discurso por segunda mano procede por mediación y tiene su fuente moralizante en la generalidad de los conceptos". (Deleuze, 2015, p. 29)

**19**

A partir de una lectura cruzada de Flusser y Simondon, presentamos la hipótesis de lectura según la cual el campo artístico contemporáneo es el vector idóneo para entender y replantear la pregunta política en nuestros tiempos. Ver, al respecto, Rios y Alarcón, 2017.

**20**

et. Al.

**21**

et. Al.

---

Como citar: Ríos, C., Alarcón, F. (2021). Ínsula: configuraciones estéticas de lo post-viviente, *laFuga*, 25. [Fecha de consulta: 2024-05-12] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/insula-configuraciones-esteticas-de-lo-post-viviente/1049