

Armonización del Ciborg paranoico con el pos-punk y un café:
la relación de la técnica contemporánea como nueva apuesta epistémica





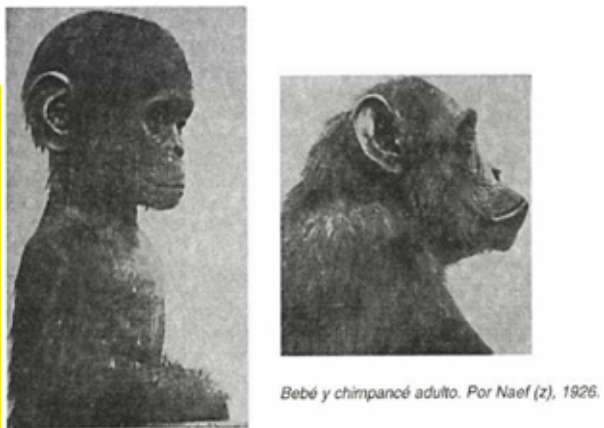


Figura 1. Comparación de las cabezas de un chimpancé bebé y uno adulto.

Fuente: González y Hernández (2000)

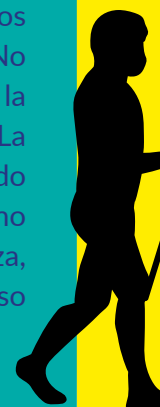
La cabeza perfectamente redondeada del chimpancé infantil es notablemente antropomorfa, esa característica la pierden los chimpancés a medida que alcanzan la adultez. En nuestra especie, el *Homo sapiens*, esa cabeza infantil se conserva durante toda la existencia del individuo; se trata de una de las muchas características neoténicas de los humanos.

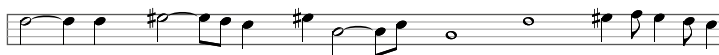


Frente al particular, el connotado biólogo evolucionista Stephen Jay Gould (1988) manifiesta:

La flexibilidad es la marca de la evolución humana. Si los seres humanos han evolucionado, como creo por neotenia, entonces somos, en un sentido algo más que metafórico, niños que no crecen. (En la neotenia, el ritmo de desarrollo se vuelve más lento, y las etapas juveniles de los antepasados se convierten en las etapas adultas de los descendientes). Muchos caracteres esenciales de nuestra anatomía nos vinculan con las etapas fetales y juveniles de los primates: la cara pequeña, el cráneo abovedado, el cerebro grande en relación con la talla corporal, el dedo grande del pie no rotado, el foramen magnum en la base del cráneo, para la correcta orientación de la cabeza en la postura erecta [...].

En otros mamíferos, la exploración, el juego y la conducta flexible son cualidades de los jóvenes, y solo raramente de los adultos. No solo conservamos la marca anatómica de la infancia, sino también su flexibilidad mental. La idea de que la selección natural se haya dirigido hacia la flexibilidad en la evolución humana no es una noción *ad hoc* nacida de la esperanza, sino una consecuencia de la neotenia, proceso fundamental en nuestra evolución.





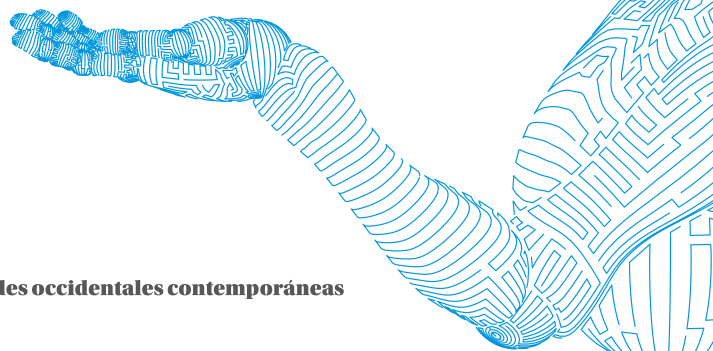
El humano es un animal que inevitablemente vive en un mundo artificioso, puesto que no tiene otra opción diferente de modificar cuanto lo rodea, ya que carece de las posibilidades para adaptarse al entorno natural, es decir, necesita el ejercicio de la técnica para crearse una suerte de “segunda naturaleza” (Gehlen, 1993; González y Hernández, 2000) a la medida de sus limitaciones, es decir, a la medida de sus máquinas.

Consideramos, entonces, que nada evidencia mejor los límites, las debilidades, los temores, las manías y los anhelos humanos como los instrumentos de los que se ha rodeado en cada episteme a lo largo de su trasegar en el planeta. La técnica, desde este punto de vista, es un ejercicio y el poder, dada su performatividad, es simplemente un aspecto más del programa técnico del *Homo sapiens*.

El humano es un animal que inevitablemente está ligado al ejercicio del poder, es decir, al uso de la técnica con miras a controlar su mundo. Más que un ser puramente racional, a la manera proclamada por los clásicos desde Aristóteles, resulta ser una especie absolutamente dependiente de la performatividad del poder, es decir, un ser que se entrega sin miramientos a la dictadura de lo técnico en todas las dimensiones de su existencia.

La arqueología y genealogía foucaultianas permiten comprender los aspectos principales por los que discurre el poder en una determinada episteme, porque rastrean los monumentos y las regularidades o disrupciones discursivas de las épocas, es decir, resta importancia a los sujetos y sus mentalidades, para mejor dedicarse a entender los aspectos técnicos de la cultura.

Es por tales cuestiones que planteamos una tesis central: no es casualidad que la apoteosis de los festejados humanismos de la posguerra coincida de forma tan sincrónica con el desarrollo de la IA: la racionalidad humana llega a su momento cumbre en la medida en que construya una máquina que la desborde. De esta manera, el humanismo ha lanzado a la hoguera a los humanos para abrazar la prótesis. Ha repetido el truco prometeico: la naturaleza a cambio de la máquina (figura 2).



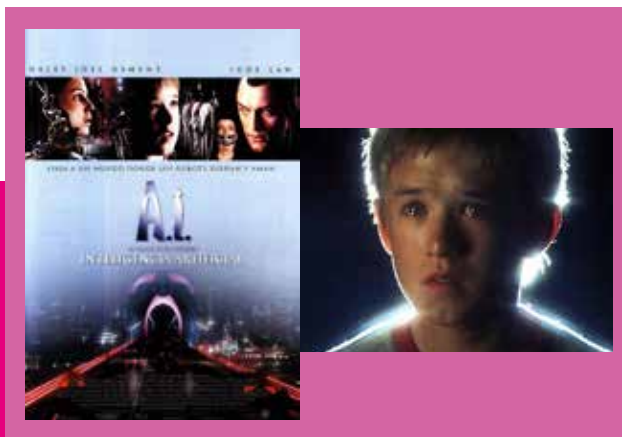


Figura 2. Carátula y fotograma de la película *Artificial Intelligence*, dirigida por Steven Spielberg (2001).

Fuente: DreamWorks/Amblin Entertainment/Universal Pictures (2007).

En el filme, Haley Joel Osment personifica a David, un robot que se siente completamente humano y es capaz de... amar. Durante la trama, nuestra especie se aniquila y el único vestigio animado que da testimonio de la técnica humana es David. Paradójicamente, la humanidad se ve condensada y reducida a su máximo desarrollo técnico. La película ilustra la odisea espiritual de un artefacto: la máquina se convierte en un ser más humano que el *Homo sapiens*; es más, la máquina es la fiel semblanza de los más nobles valores del *Homo sapiens*. En efecto, David y su cerebro positrónico muestran la más noble bondad y empatía que cualquier entidad biológica que aparezca en la película.

Artificial Intelligence fue un proyecto originalmente desarrollado por Stanley Kubrick, pero que terminó realizando Steven Spielberg, debido a la muerte en 1999 del reconocido director de películas consideradas clásicas del cine, como *2001: Odisea del espacio* (1968) o *Dr. Insólito o cómo aprendí a no preocuparme y amar la bomba* (1964).

El desarrollo de una inteligencia artificial completa podría significar el fin de la raza humana. (Stephen Hawking, 2014)

El peligro es la concentración de poder y que los humanos acaben como mascotas. Con la inteligencia artificial estamos invocando al demonio. (Elon Musk, 2014)



Un análisis de la historia de la tecnología muestra que el cambio tecnológico es exponencial, al contrario de la visión "lineal intuitiva" del sentido común. Así que no experimentaremos cien años de progreso en el siglo XXI, sino que serán más como 20 mil años de progreso (al ritmo de hoy). Los "rendimientos", tales como la velocidad de los chips y la relación coste-efectividad, también se incrementarán exponencialmente. En el plazo de unas pocas décadas, la inteligencia de las máquinas sobrepasará la inteligencia humana, llevándonos a la singularidad (cambios tecnológicos tan rápidos y profundos que representen una ruptura en la estructura de la historia humana). Las consecuencias incluyen el surgimiento de inteligencia biológica y no biológica, **software** inmortal basado en humanos y niveles de inteligencia ultraelevados que se expandirán a través del Universo a la velocidad de la luz. (Raymond Kurzweil, 2001)





Pink Floyd (1975)

Welcome to the Machine

Welcome my son, welcome to the machine

Where have you been?

It's alright, we know where you've been:

You've been in the pipeline, filling in time

Provided with toys and 'scouting for boys'

You brought a guitar to punish your ma

And you didn't like school, and you

Know you're nobody's fool

So welcome to the machine

Welcome my son, welcome to the machine

What did you dream?

It's alright we told you what to dream

You dreamed of a big star

He played a mean guitar

He always ate in the 'Steak Bar'

He loved to drive in his Jaguar

So welcome to the machine.

Bienvenido a la máquina

Bienvenido hijo mío, bienvenido a la máquina

¿Dónde has estado?

Da igual, ya sabemos dónde has estado:

Has estado en la tubería, pasando el tiempo,

provisto de juguetes y actuando de *boy scout*.

Compraste una guitarra para castigar a mamá

y no te gustaba ir a la escuela,

y sabes que no eres la marioneta de nadie,

así que bienvenido a la máquina.

Bienvenido, hijo mío, bienvenido a la máquina.

¿Qué soñaste?

Da igual, nosotros te decimos qué soñar

Soñaste con ser una gran estrella

Él tocaba su guitarra miserable

Él siempre comía en el Steak Bar

Le encantaba conducir su Jaguar

Así que bienvenido a la máquina. (figura 3)





[La Universidad de la Singularidad es] una universidad única en el mundo, que nació por iniciativa de dos titanes de la tecnología, Peter Diamandis y Ray Kurzweil, de la mano de dos gigantes de la tecnología, como Google y la propia NASA, para “atraer a líderes emergentes de todo el mundo, formarlos en los últimos avances tecnológicos, y motivarles e inspirarles para aplicar dichos avances a resolver los grandes problemas de la humanidad”. Inteligencia artificial, robótica, biotecnología, nanotecnología, energía fotovoltaica...

Todo al servicio de construir un mundo mejor: cómo llevar agua potable a los 1.000 millones de personas que en la actualidad no tienen acceso a ella, cómo proporcionar energía a los 1.500 millones de personas que no tienen acceso a electricidad, cómo dar alimento a los 1000 millones de personas que pasan hambre en el mundo... Imaginen un híbrido entre la NASA y Teresa de Calcuta, y obtendrán Singularity University. Tecnología a lo bestia, inmensa ambición, el famoso think big estadounidense e idealismo y altruismo a raudales. (p. 11)



Ahora, de esta forma, puede encontrarse un sincretismo bajo la postura arqueológica foucaultiana, dado que, si la técnica implica un *a priori* a la acción, es decir, como proyección de un sentido del mundo a desarrollar, su ejercer implica una preconcepción del ideal social y cultural que caracteriza una época. En este sentido, Foucault (1970) intenta desde la arqueología reencontrar aquello que hace posible las ideas, las teorías, las ciencias y los imaginarios de una época, para enaltecer la pluralidad discursiva que rompe la correspondencia de la verdad con el pensamiento de un periodo histórico. En otras palabras, la arqueología es el sustento epistemológico en que nace el saber, en que el discurso es su objeto a trabajar.

Una época no preexistente a los enunciados que la expresan, ni a las visibilidades que la ocupan, cada formación histórica implica una distribución de lo visible y de lo enunciable que se produce en ella [...]
La visibilidad cambia de modo y los enunciados cambian de régimen.
 (Díaz, 2003, p. 28) (figura 4)



Figura 4. Escuela de Atenas (detalle), pintura al fresco de Rafael de Sanzio. En la parte central de la obra, aparecen Platón⁴⁹ y Aristóteles. Platón (izquierda) porta el *Timeo*, mientras que Aristóteles (derecha) lleva en su mano la *Ética*. Platón, envuelto en un manto rojo, apunta hacia el cielo, mientras Aristóteles,

revestido de un manto azul, señala a la tierra.

Fuente: Palacio Apostólico de Ciudad del Vaticano, licencia de uso libre. Imagen de dominio público.

El *Timeo*, de Platón, es el diálogo que hace referencia al mito de la Atlántida, la utopía técnico-política del filósofo, en que se describe un maravilloso reino con grandes progresos técnicos y sociales que cae en la desgracia. La *Ética* es el libro de Aristóteles que pretende ofrecer un análisis sistemático sobre el comportamiento humano, planteando la virtud racional como faro para el desarrollo de la vida y evitar las tendencias destructivas humanas. El artista del Renacimiento, en su pintura, manifiesta el dilema de la técnica: junto con ella, es necesario plantear un *ethos*, para evitar su desborde.

Lo anterior permite inferir la correlación entre cultura desde la postura antropológica de Gehlen (1993), el concepto de *técnica* y la arqueología foucaultiana, en el sentido de sus implicaciones *a priori* a la acción para determinar el imaginario de una sociedad. Por tanto, la técnica trasciende una visión protésica o complementaria desde la perspectiva del mito de Prometeo, para darle una connotación más compleja a la configuración social, una traducción sobre los cuerpos dóciles, hasta llevarlo a una fusión que dificulta la distinción entre lo natural y lo artificial. Ante ello, es necesario desarrollar tres categorías descriptivas de la presencia de la técnica en la vida del ser humano, las cuales no se determinan en un orden reemplazable; por el contrario, se conectan y coexisten para determinar en última instancia la episteme, estas son:

- La relación de la técnica y el hombre para su existencia, como economía y adaptabilidad en la vida.

- La relación de la técnica y el hombre como disciplina que se incorpora en los cuerpos.

- La relación de la técnica y el hombre como proyecto Frankenstein, semejante a un híbrido entre ambas partes, como podría entenderse la “ciborgización” y “transhumanismo.”

⁴⁹ Numerosos historiadores de arte aceptan que Rafael pintó a Platón con el rostro de Leonardo da Vinci como un homenaje vedado al célebre genio artístico.



La conjunción de estas categorías, aterrizadas en los monumentos de nuestra época, caracteriza una episteme que paulatinamente reemplaza al ser humano por un Dios cibernético paranoico. Así es como a continuación se explicará cada una de ellas, bajo un hilo secuencial que conduce al profético mensaje foucaultiano: la muerte del hombre.

La relación de la técnica y el hombre para su existencia como economía y adaptabilidad en la vida

“Es imposible crear el hombre estratosférico y espacial a partir de la materia prima existente; instrumentos y aparatos anexos deben suplir su insuficiencia” (Ellul, 2003).

Lejos de pretender sintetizar las diferentes tendencias de la técnica como extensión protésica del ser humano para su supervivencia como especie, pretendemos reconocer cómo desde las últimas décadas estas, más que una condición de complemento en su vida,

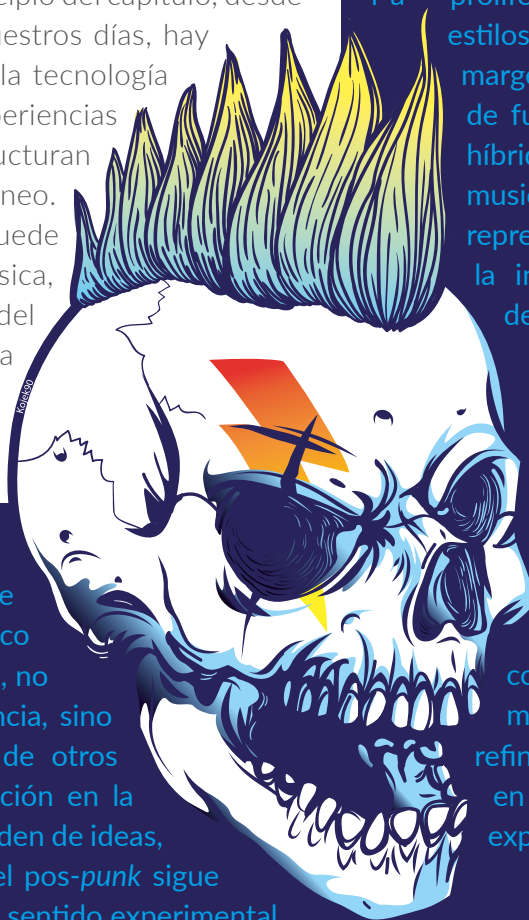
determinan su existencia misma, y la técnica pasa a ser una canal de su constructo cultural para convertirse en un fin en sí misma.

“Kapp considera que, a través de la herramienta, el hombre siempre se muestra a sí mismo” (Parente, 2010, p. 78); tal cual como en el mito de Prometeo, Platón manifiesta cómo el fuego (la técnica) se convierte en la manera que el hombre trasciende su animalidad para darse un lugar en la tierra. Ahora, como se manifiesta en el mito, no es suficiente su técnica para ser hombre, sino que requiere la educación para poder ejercer su ser político. Esto significa que la evolución en la técnica no posibilita necesariamente una evolución del ser humano, sólo mejora sus condiciones de supervivencia para enfrentar su realidad, pero omite otros aspectos esenciales para la especie. De allí la importancia de la pintura de Platón y Aristoteles, se requiere de la ética y de la política para acompañar la técnica en el ser humano, de lo contrario, las consecuencias conllevan a la extinción de la misma especie; en otras palabras, la muerte del ser humano por sí mismo, tal cual como sucede en el mito del fuego de Prometeo.

La presencia de la técnica como fin implica elementos biopsíquicos en el ser humano y su ambiente. En línea con la experimentación de estos fenómenos, las artes en compañía de la ciencia han sido monumentos representativos de los miedos, anhelos y sentidos de vida que se han generado epistémicamente. Se van a presentar a continuación

Pese a que el hombre es por naturaleza técnico, como se manifestó en el principio del capítulo, desde la década de 1970 hasta nuestros días, hay un intento de democratizar la tecnología en pro del acceso de experiencias individualizadas que estructuran al ser humano contemporáneo. Una conexión que se puede vislumbrar a través de la música, por ejemplo, la emergencia del sintetizador posibilitó una renovación de la creación de desde la citada década.

El *pos-punk* (circa de 1978 hasta 1982) parece ser un movimiento poco analizado (Reynolds, 2016), no por su falta de trascendencia, sino porque significó la base de otros artistas de mayor recordación en la historia musical. En este orden de ideas, Reynolds argumenta que el *pos-punk* sigue siendo un promulgador del sentido experimental e innovador que parecía calificar exclusivamente el movimiento contracultural característico de la década de 1960. En tanto el *pos-punk* es “una contracultura que, aunque fragmentada, compartió la creencia de que la música podía cambiar el mundo” (p. 14). Ahora, lejos de esta



presunción, el *pos-punk* efectivamente significó la proliferación de múltiples tendencias y estilos musicales, que, a diferencia del margen de la década de 1960,⁵⁰ sirvieron de fundamento para la construcción de híbridos, emergencias y nuevos géneros musicales contemporáneos. Pero también representó en compañía de la tecnología la individualización y “autosuficiencia” del ejercicio de entretenimiento.

El *pos-punk* expresaba el retorno a la experimentación, a la apertura de nuevos caminos de exploración entre géneros musicales aparentemente dispares. Es decir, fue el retorno a la búsqueda psicodélica y refinada que caracterizó el período contracultural, el cual estaba en la maduración de conservatorio, del refinamiento del sonido y la experticia en cada instrumento a través de la experimentación.

⁵⁰ Esto no significa que la contracultura y su fase psicodélica no fuera determinante para madurar géneros musicales tan estructurados como el rock y sus predecesores como el jazz, blues y el soul. Ahora, el *pos-punk* significó la experimentación con instrumentos, los cuales no fueron impulsados con gran rigor y maduración en décadas anteriores, además de las implicaciones tecnológicas de la industria musical y la ciencia que permitieron el vínculo y la emergencia de sonidos nunca antes contemplados en la historia de la música, por ejemplo, el sonido robótico, los sonidos futuroscos, como el láser, entre otros.



Al tomar la palabra “modernista” en un sentido menos específico, las bandas pos-punk se hallaban firmemente comprometidas con la idea de hacer música moderna. Estaban por completo convencidas de que en el rock todavía había lugares por explorar, todo un futuro nuevo por inventar. (Reynolds, 2016, p. 21)

La canción de Lust for Life, producida por Bowie y cantada por Iggy Pop de 1977 (pleno auge de bandas de punk como Sex Pistols y The Clash, presentó la exploración sin límite a la que se aventuraba el pos-punk. Paradójicamente, esta canción fue utilizada en la década de 1990 para la famosa película *Trainspotting*, protagonizada por Ewan McGregor, en la cual recrea la vida un joven inglés dedicada a buscar dinero fácil y drogarse característico de un estilo de vida punk.

“Fue Bowie la inspiración clave para el ethos pos-punk del cambio constante”
(Reynolds, 2016, p. 24).

BOWIE

**SEX
PISTOLS**

**the
CLASH**



David Bowie (1969)

Ground Control to Major Tom
 Ground Control to Major Tom
 Take your protein pills
 And put your helmet on
 (10) Ground Control (9) to Major Tom (8)
 (7, 6) Commencing (5) countdown
 Engines on (4, 3, 2)
 Check ignition (1)
 And may God's love (Liftoff) be with you

[Instrumental Bridge]

[Verse 2]

This is Ground Control to Major Tom
 You've really made the grade
 And the papers want to know whose shirt you
 wear
 Now it's time to leave the capsule if you dare
 This is Major Tom to Ground Control
 I'm stepping through the door
 And I'm floating in a most peculiar way
 And the stars look very different today

[Chorus]

For here am I sitting in a tin can
 Far above the world
 Planet Earth is blue
 And there's nothing I can do

[Verse 3]

Though I'm past one hundred
 thousand miles
 I'm feeling very still
 And I think my spaceship knows
 which way to go
 Tell my wife I love her very much
 She knows
 Ground Control to Major Tom
 Your circuit's dead, there's something wrong
 Can you hear me, Major Tom?
 Can you hear me, Major Tom?
 Can you hear me, Major Tom?
 Can you-

[Chorus]

-Here am I floating 'round my tin can
 Far above the moon
 Planet Earth is blue
 And there's nothing I can do. (Bowie, 1969)

Llama la atención que la historia de vida del astronauta Mayor Tom fue relatada años después por otra canción del cantante alemán Peter Schilling, también de mucho éxito. En la versión de Shilling, está más cargada de la presencia del sintetizador, novedad característica de la época.



Figura 5. El arte Surrealista y biomecánico de H. R. Giger: *alien*. Fuente: NECA Toys Alien 40th Anniversary Xenomorph. Colección personal de los autores.

H. R. Giger (1940-2014) fue un artista suizo, reconocido mundialmente por la creación de la cabeza original del xenomorfo

de la primera película *Alien*; sin embargo, su producción artística goza de una riqueza prolífica en torno a la relación de la técnica con la vida, la muerte y el tiempo. Un sincretismo que supera la obsoleta tensión entre lo natural y artificial para trascender la complejidad de la cultura contemporánea, es decir, un realismo biomecánico.

Su exploración artística pasa por la tinta, el óleo, el pastel y el aerógrafo (su preferido), aunque la escultura le permitió trascender a niveles creativos muy importantes para la historia del arte contemporáneo. Su influencia en el cine y la música es evidente, no solo en la figura clásica de *Alien*, sino también en películas referentes a la fusión entre lo técnico y la vida; nótese cómo las imágenes de aerógrafos guardan congruencia con el esquema estético de películas como *Matrix*, *Madmax*, etc.

Sus esculturas y dibujos difícilmente distinguen lo orgánico de lo mecánico, una difícil fusión que implica vida, sentido y transformación:



Figura 6. Crosswatch Easter Eggs. Piezas elaboradas en cobre y aluminio. Fuente: "H.R. Giger ' 93".



Figura 7. Watchguardian, head V. Pieza de aluminio, poliéster y metal. Fuente: "H.R. Giger ' 93".

He notado mis ideas acerca del Watch Abart de Giger para gente que se pregunta, por ejemplo, que pinte un huevo encerrado en un *crosswatch*. Un objeto (con forma de huevo) dotado de un reloj termina casi siempre en una explosión. En este caso, el Giger's Watch es la espoleta de una bomba de relojería y

Es un claro ejemplo de la economía de la vida para el mismo resultado... ¿Hay un interés en la industria para reducir el número de integrantes en una banda musical para realizar conciertos o participar en el mercado musical? ¿Puedo comparar el tiempo de preparación de un músico para tocar un instrumento y manejar un sintetizador?

Las bandas esencialmente mediadas por el sintetizador hacen presencia hasta nuestros días como Cabaret Voltaire, The Human League, Joy Division, Talking Heads, Devo, Depeche Mode, Daft Punk, Chemical Brothers, Moby, David Bowie, Tame Impala y muchas más, las cuales nos invitan a ambientes futuristas con su música, pero bajo historias que hacen parte de las realidades posmodernas; lecturas de una realidad que nos identifican e implican contemporáneamente.



Figura 8. Poster de *Blade Runner* (1982) y *Alien* (1979).

Fuente: *Blade Runner*: The Ladd Company/Shaw Brothers/*Blade Runner* Partnership; *Alien*: Brandywine Productions/20th Century Fox.

Carteles promocionales de *Blade Runner* (Scott, 1982) y *Alien el octavo pasajero* (Scott, 1979). Se trata de dos ejemplos de la propuesta *ciber-punk* llevada al cine. La reconciliación estética entre la aparentemente contestataria mentalidad de la música *punk* se amalgama con los ideales del transhumanismo y su elogio a la máquina.

En el caso de *Alien*, es interesante considerar que el diseño del famoso xenomorfo de la película fue fruto del artista plástico suizo H. R. Giger, quien, a lo largo de su obra, fusiona elementos góticos, *punk*, *neo-noir* y la simbiosis visual de lo mecánico con lo biológico.⁵¹ Giger plantea una distopía apocalíptica en la cual lo mecánico devora a lo orgánico y lo somete en una oscura desesperanza. La libido y el horror, representados en la utopía monstruosa de la todopoderosa máquina, que construye un mundo tenebroso, basado en su eficiencia y perfección a partir de la ausencia de pensamiento.

⁵¹ El archiconocido xenomorfo está basado en una de sus obras contenidas en su *Necronomicón* de 1976; la obra en concreto se titula *Necronom IV*. Giger, además, colaboró en el diseño escénico de la película y obtuvo el Premio Óscar a mejor escenografía en 1980. Evidentemente, la obra de Giger está profundamente influida por el escritor Howard P. Lovecraft.



Lágrimas en la lluvia

Una de las escenas más reconocidas de *Blade Runner* es el monólogo final de Roy Batty: “He visto cosas que ustedes nunca hubieran podido imaginar. Naves de combate en llamas en el hombro de Orión. He visto relámpagos resplandeciendo en la oscuridad cerca de la entrada de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, igual que lágrimas en la lluvia. Llegó la hora de morir”.

El referido soliloquio del androide replicante del filme ha sido bastante influyente en la cultura popular:

- El 16 de enero de 1985, se llevó a cabo el funeral del medio hermano de David Bowie, Terry Burns, quien se había suicidado. Bowie no pudo asistir, pero envió una tarjeta y un ramo de rosas. La tarjeta, en una clara alusión a la escena de la película, decía: “You’ve seen more things than we can imagine, but all these moments will be lost, like tears washed away by the rain. God bless you, David” (Gilmore, 2012). La anécdota se explica, además, porque en repetidas ocasiones Bowie mencionó ser un gran fan de *Blade Runner* (Rogers, 2016).
- El guitarrista Joe Satriani tiene un tema instrumental llamado *Tears in the Rain*.
- El grupo de *punk* español Lendakaris Muertos tiene una canción denominada *La hoz y el martini*, perteneciente a su álbum *Crucificados por el antisistema* (2012), donde ironizan la inutilidad de las protestas de los movimientos sociales modernos, parodiando una parte del monólogo de la película: “He visto cosas que nunca creeríais, brillar miles de iPhones en la Puerta del Sol”.
- El reconocido escritor español Arturo Pérez-Reverte en varias de sus obras hace alusión a la escena, algunas de forma más vedada que otras. Pueden citarse *El Club Dumas* (1993), *Territorio comanche* (1994) y varios artículos de prensa.
- Curiosamente, el último trabajo discográfico de David Bowie, publicado unos días antes de su fallecimiento, se tituló *Blackstar* (2016), mientras que el nombre del documental de la obra de Giger, publicado poco tiempo después de la muerte del artista, se llama *Dark Star* (2014).

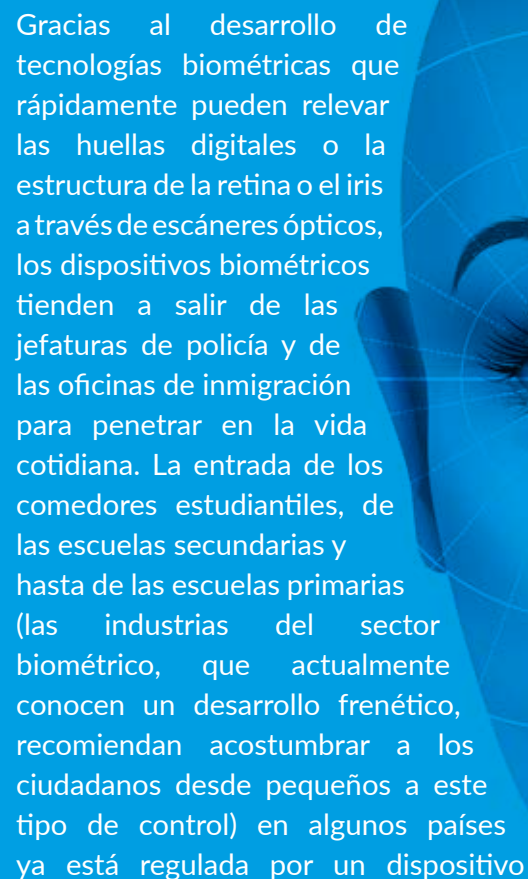




por Foucault, fue la presencia del panóptico, que generó a través del ojo vigilante la naturalización de unas prácticas esperables en la estructura social. Ahora, más allá de la modelación de un sujeto, se involucra la sensación de bienestar al encontrarse inmerso en ambientes vigilados por “el gran hermano”, como en **1984**, de Orwell. La protección divina de Dios se hace palpable ante el ojo vigilante del gran hermano. Por supuesto que pensadores como Gilles Deleuze trascienden la propuesta de sociedad disciplinaria planteada por Foucault para pasarla a las denominadas sociedades de control (1990); incluso Gilles Lipovestky lo desarrolla con gran maestría en *La pantalla global* (2009) y Byung-Chul Han en *La sociedad del cansancio*.

En otros campos del conocimiento, Maurice Merleau-Ponty (2002) afirma que “las cosas no son simples objetos neutros que contemplamos; cada una de ellas simboliza para nosotros cierta conducta, nos la evoca, provoca por nuestra parte reacciones favorables o desfavorables, y por eso los gustos de un hombre, su carácter, la actitud que adopto respecto del mundo y del ser exterior, se lee en los objetos que escogió para rodearse” (p. 30). En este mismo sentido, Giorgio Agamben (2008) continúa el abordaje del concepto de **dispositivo** desarrollado también por Foucault, que “llamará literalmente [...] a cualquier cosa que tenga algún modo la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes” (pp. 38-39).

En este sentido, el dispositivo, que puede ser un celular, un cigarrillo, instituciones y el lenguaje, recalcado por Agamben como uno de los más antiguos, es un dispositivo que se manifiesta en la relación de poder y saber, ya manifiesto previamente por Foucault, y que dimensiona de una manera más compleja la interacción entre no solo la técnica con el sujeto sino con otros aspectos en la vida del ser humano.



Gracias al desarrollo de tecnologías biométricas que rápidamente pueden relevar las huellas digitales o la estructura de la retina o el iris a través de escáneres ópticos, los dispositivos biométricos tienden a salir de las jefaturas de policía y de las oficinas de inmigración para penetrar en la vida cotidiana. La entrada de los comedores estudiantiles, de las escuelas secundarias y hasta de las escuelas primarias (las industrias del sector biométrico, que actualmente conocen un desarrollo frenético, recomiendan acostumbrar a los ciudadanos desde pequeños a este tipo de control) en algunos países ya está regulada por un dispositivo



biométrico óptico, sobre el que el estudiante posa distraídamente su mano. En Francia y en todos los países europeos se prepara el nuevo carnet de identidad biométrico (INES), provisto de un microchip electrónico que contiene los elementos de identificación (huellas dactilares y fotografía digital) y una muestra de la firma para facilitar las transacciones comerciales. Y, en la incesante deriva gubernamental del poder político, en el que curiosamente convergen tanto el paradigma liberal como el intervencionista, las democracias occidentales se preparan para organizar el archivo de ADN de todos los ciudadanos, tanto con una finalidad de seguridad y de represión del crimen como de gestión de la salud pública” (Agamben, 2011, pp. 73-74)



Figura 10. *Her* (2013).

Fuente: De Warner Bros. PicturesAnnapurna Pictures

Película dirigida por Spike Jonze y protagonizada por Joaquin Phoenix y Scarlett Johanson. Ganadora del Óscar como mejor guion y nominada en otros festivales con alto reconocimiento. Se ubica en un futuro no muy lejano, bajo un ambiente optimista y propositivo de las tecnologías en la vida de las personas. No obstante, se evidencia una sociedad caracterizada por soledades y fuertes vacíos emocionales. Theodore, el protagonista, es un escritor que compra un sistema operativo para facilitar su trabajo y agenda personal. El programa, que asume el nombre de Samantha, es un *software* muy avanzado, que difícilmente podría distinguirse de una persona. Theodore termina enamorándose de su sistema operativo, algo poco probable, pero que desemboca en importantes cuestionamientos sobre la postura del sujeto ante los artefactos que los rodea.



Joy Division (1980)

Love will tear us apart again

When routine bits hard and
ambitions are low
And resentment rides high
but emotions won't grow
And we're changing our ways,
taking different roads
Love, love will tear us apart again (X2)

Why is the bedroom so cold
turned away on your side?
Is my timing that flawed,
our respect run so dry?
Yet there's still this appeal that
we've kept through our lives
Love, love will tear us apart again (X2)

Do you cry out in your sleep,
all my failings exposed?
Get a taste in my mouth as
desperation takes hold
Is it something so good just
can't function no more?
But love, love will tear us apart again
Love, love will tear us apart again (X3).

El arte, a través de todas sus expresiones, pese a inscribirse en un ambiente futurista y altamente tecnológico, implica el debate por temas que siempre tendrán vigencia en el ser humano; por ejemplo, el amor, el sentido de la vida, la corporeidad, el lenguaje, etc.

El amor es un tema central en la existencia humana, claramente presenciado no solo en *Her*, sino también en la serie *Years and Years*. Existen dos caras para el abordaje del tema, que parten desde el encanto hasta su ocaso, pero que en ambos casos implican ansiedad, tensión y angustia en el humano. Desde el ambiente *pos-punk*, se relaciona la canción *Love Will Tear Us Apart* de Joy Division, que recrea la depresión del vocalista Ian Curtis a causa de su divorcio y crisis personales. “a la manera de micronovelas de tres minutos, sus canciones abordaban dilemas existencialistas clásicos: la lucha y el sufrimiento de ser un “yo”; amor contra aislamientos; el absurdo de la existencia; la capacidad humana para la perversión y el resentimiento; la perenne sentencia “suicidiarse ¿Por qué no?” (Reynolds, 2010, p. 40-41)

Joy Division es una banda representativa del *pos-punk*, su nombre deriva de la llamada *joy division*, o línea de diversión, de las mujeres judías en los campos de concentración que eran clasificadas para ser abusadas sexualmente por los soldados nazis. Más que una apología al victimario, la banda se centró en mantener la memoria de las víctimas ante los campos de concentración (Reynolds, 2016).



Ambas series, pese a que se ubican en un contexto histórico bastante cercano al nuestro, invita a cuestionamientos profundos y determinantes para nuestra relación con los artefactos y la manera en que estos determinan nuestras vidas, es decir, la tecnificación de sistemas financieros, procesos de migración, redes sociales, aplicaciones de apoyo, conectividad y difusión de la información, etc. ¿Tenemos realmente un dominio sobre estos?

Es evidente en las últimas décadas, como las series y películas en diferentes servicios de *streaming* y la televisión en general, la importancia de lo técnico para la configuración de la vida, como por ejemplo *Black Mirror* (2011), *Dark*, *Nivel 13* (1999), *Years and Years* (2019), *Her* (2014), *Mr Robot* (2015).

La técnica en las últimas décadas ha implicado la experimentación más personalizada de lo que se entendía en el siglo pasado como sociedad futurista, ya sea bajo las promesas apocalípticas o benignas, se generan grandes expectativas y la cimentación de una sociedad de consumo que impera su crisis de existencia bajo la articulación de experiencias y bienes que le configuren su sentido de vida. En este sentido, un ejemplo es la promoción de los vehículos de la época hasta nuestros días, que sugiere un ambiente futurista, innovador y confortablemente seguro.

Estas premisas parecen convertirse en las virtudes regulares en cualquier bien o servicio que esté mediado por las tecnologías. Solo es preciso recordar las series de televisión de las décadas de 1970 y 1980, por ejemplo, *Knight Rider* (1982), *Airwolf* (1984) y *Star Trek* (1987), las cuales invitaban al espectador a contemplar la visión que se tenía del futuro, y, por tanto, generar expectativas a satisfacer desde la ciencia, la industria y el mercado.

Numan(1979)

Here in my car
I feel safest of all
I can lock all my doors
It's the only way to live
In cars.

Cars


Esta canción fue tal vez el éxito más recordado del artista británico perteneciente a la ola *pos-punk*. Es llamativo que una canción que describe la experiencia de una persona en su carro se convierta en éxito en el mundo; sin embargo, como se ha venido argumentando, la técnica proyecta ideales de una sociedad no solo materializables en los productos tecnológicos, sino también en el lenguaje de una episteme.



distinta de la forma en que se escucha la música actualmente.

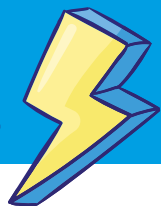
Incluso con la emergencia del casete, la dinámica de la música comprende algo colectivo; es decir, la música era para escucharla en voz alta, por tanto, su ejercicio no era solo compañía sino compartir y socializar. Las tecnologías conllevan entonces desde la década de 1980 una privatización del ejercicio de escuchar la música.

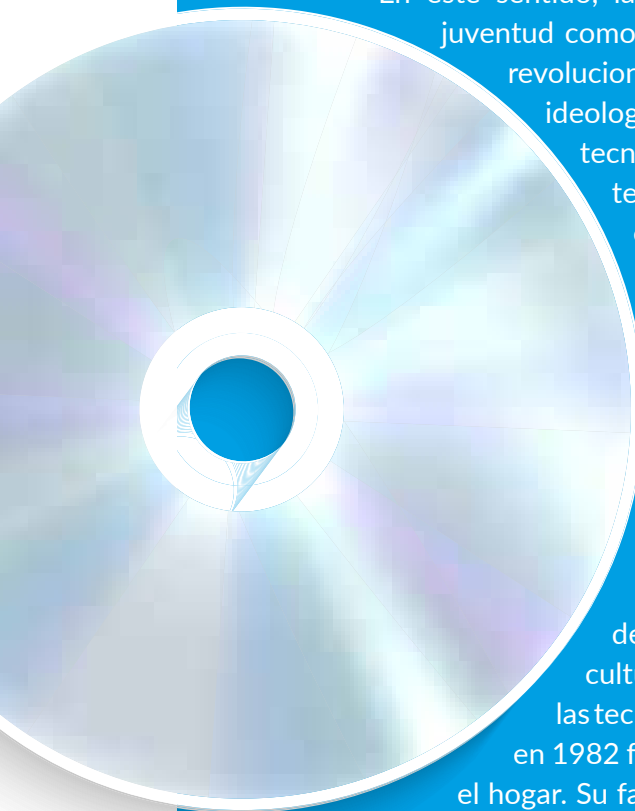
El acceso por parte de un extraño al walkman, el iPod, que curiosamente le abre las puertas al iPhone, o reproductores de MP3, e incluso los celulares Android, que no solo almacenan canciones, sino que también acceden a plataformas virtuales en internet significan una invasión a la privacidad del dueño del artefacto. La individualidad de escuchar la música alimenta el archipiélago de unidades sociales en la posmodernidad, entonces es la música el refugio para las angustias existenciales del narciso contemporáneo. He allí la riqueza que sigue albergando el mundo musical, o *entretenimiento en general*, en la cultura de Occidente, no sólo es arte, es la episteme que regulariza todas las dimensiones humanas.



“Si el walkman es una tecnología ‘privatizadora’, entonces ahora el teléfono móvil tal vez sea la tecnología privatizadora de nuestra época por excelencia” (Morley, 2008, p. 151).

“El teléfono móvil es, entre otras cosas, un dispositivo para tratar nuestras ansiedades sobre problemas de distancia causados por nuestros estilos de vida móviles y la desconexión emocional que esa distancia geográfica simboliza para nosotros” (Morley, 2008, p. 155).



A large, glowing CD disc is positioned on the left side of the page, partially overlapping the blue background. The disc is shown from a slightly elevated angle, highlighting its reflective surface and the central hole. The light reflects off the disc, creating a rainbow-like spectrum of colors.

En este sentido, las tecnologías se enfocan en el espíritu de la juventud como un cambio o renacer que lleva al progreso; las revoluciones y el desarrollo se vuelven estériles bajo ideologías políticas, toman entonces su centro en las tecnologías y el progreso económico. Ante ello, las tecnologías imprimen optimismo y una objetividad, es ciencia, que empáticamente se adoptan indistintamente de la zona geográfica, no religión, ideologías, géneros, etc., y deslumbra las comodidades que sustentan una sociedad. Por supuesto, el ser humano como una dependiente de lo técnico e influenciado por el contexto, sería ingenuo considerar “objetivo” tecnologías en las realidades sociales de cada

de 1980 parecía entonces revolucionar los arraigos culturales de Occidente a pasos agigantados a través las tecnologías; bajo esta premisa, el formato CD lanzado en 1982 fue el primer uso en masa de tecnología digital en el hogar. Su facilidad de transporte, durabilidad y la nitidez de su sonido lo posicionó hasta finales de la década de 1990. Su código binario, de unos y ceros, permitió una calidad y configuración auditiva nunca antes contemplada.



Dire Straits (1985)

On our brothers in arms

These mist covered mountains
 Are a home now for me
 But my home is the lowlands
 And always will be
 Someday you'll return to
 Your valleys and your farms
 And you'll no longer burn to be
 Brothers in arms
 Through these fields of destruction
 Baptisms of fire
 I've witnessed your suffering
 As the battle raged high
 And though they did hurt me so bad
 In the fear and alarm
 You did not desert me
 My brothers in arms

There's so many different worlds
 So many different suns
 And we have just one world
 But we live in different ones

Now the sun's gone to hell and
 The moon's riding high
 Let me bid you farewell
 Every man has to die
 But it's written in the starlight
 And every line in your palm
 We're fools to make war
 On our brothers in arms.

De su álbum homónimo *Brothers in Arms*, la banda se inspiró en la guerra de las Malvinas, conflicto bélico entre Argentina y el Reino Unido en 1982 por el control de unas islas cercanas al país latinoamericano. Esta canción se ha utilizado de igual forma en conmemoraciones y películas referentes a posguerras, concretamente entre compañeros de guerra. A diferencia de otras canciones de la banda, como *Money for Nothing*, esta no se caracteriza por los efectos modernos ni colores exuberantes; por el contrario, guarda una línea de blancos y negros e imágenes de la banda que se confunden con escenas de guerra.

Dire Straits fue una de las primeras bandas famosas que se aventuraron a lanzar su nuevo álbum musical en 1985 en CD, vendieron más de un millón de copias en este formato y superaron sus ventas anteriores en vinilo bajo el argumento de la calidad de su sonido.



Figura 13. Steve Jobs presentando por primera vez el iPod en 2001

Fuente: Sei2, 2016

“Escuchar música nunca volverá a ser lo mismo”, sentenció Jobs en aquella presentación, siendo consciente de que el mérito era ajeno” (Piñero, 2016).

Claramente, la posibilidad de tener más de 1000 canciones en un aparato tan pequeño, además de una durabilidad de más de 10 horas, conmocionó el mercado.

Se vendieron más de 400 millones de iPod en el mundo; no obstante, el iPod fue cediendo su puesto al iPhone, el cual integra no solo el iPod, sino también otras aplicaciones que posicionaron el teléfono hasta nuestros días (en varias versiones), vendiendo más de 500 millones de tales dispositivos y generando grandes rentabilidades para la compañía desde 2008.

This a strategy that we announced in January of this year [...] and that strategy is that we believe the Mac can become the center of your digital lifestyle, in other words, we're being surrounded by these amazing digital devices these days [...]

What if there was, what if somebody else device that could take advantage of knowing all about apps and get a level of integration that no one's ever achieved before, and we decided to do it [...] the choice we make was music.

¿Why music?, Well, We love music, and it's always good to do something you love, importantly music a part of everyone's life everyone music been around forever it will always be around, this is not a speculative market and because it's a part of everyone's life It's a very large target market all around the world it knows no boundaries but interistingly enough in this whole new digital music revolution there is not market leader [...] You can take your whole music library with you right in your pocket, never before posible, so that's is iPod. (“Apple Special Event 2001 - The first iPod introduction (part 1)”



Tecnopersonas y tecnopersonalidades

En el mundo del gran capital, todo ciudadano está codificado: los documentos de identidad que lo acreditan como un ser dotado de realidad social son tan solo el ínfimo testigo físico de una vasta red de bases de datos. Todo el que devenga un salario tiene cuando menos una tarjeta débito. Somos tecnopersonas.

Siguiendo esa misma lógica, todo objeto, toda realidad tangible, es susceptible de ser codificada, para nutrir las poderosas redes de registros informáticos. Todo objeto físico, primero, es registrado para luego existir de manera formal. A la luz del gran capital, lo tangible tiene una contraparte digital. Codifico, luego existo. El Kybalión posmoderno: como es arriba es abajo; todo cuanto es capitalizable necesariamente es digitalizable. Bienvenidos a la máquina: el mundo ahora está contenido, trasmutado a quantums de información.

En la era de la digitalización, de la construcción de sistemas de información en red, la vida también es cuantificable: el genoma de cualquier ser vivo que habite la Tierra está al alcance de la mano invisible, o, mejor dicho, de la corporación que invierta en

ello. Se pueden patentar secuencias de ADN a placer; se pueden atribuir, cortar y pegar genes foráneos en otro organismo diferente. En el maravilloso reino del capital, la utopía del pragmatismo se hace real: inducir las mutaciones necesarias para el efecto deseado, bajo las sagradas leyes del **copyright**. La vida se ha elevado por fin de ser vulgar materia orgánica a ser también sacralizada en bits.

En su momento, la planificación, la puesta en marcha y la ejecución exitosa del Proyecto Genoma Humano requirieron una inversión de US\$14 500 y se calcula que ha tenido un impacto económico aproximado de US\$966 000 millones y unos US\$59 000 millones en ingresos impositivos federales, en solo Estados Unidos, según un estudio dado a conocer por United for Medical Research y Battelle en 2013. Hoy día, secuenciar el genoma específico de una persona es una tarea mucho más simple que en sus inicios y tiene un costo tremendamente menor: en poco menos de una jornada de trabajo, puede hacerse y su precio oscila en valores inferiores a los US\$600.



Los genes patentan, por tanto, su derecho de usufructo en el tratamiento futuro de enfermedades. Las semillas modificadas genéticamente son propiedad privada de grandes corporaciones y las ciencias de la vida transmutan vertiginosas en ciencias de la información (figura 15).



Figura 14. Un ejemplar de *Nicotiana tabacum* (planta de tabaco), de la familia de las solanáceas, a la cual se le han incorporado genes de un hongo bioluminiscente.

Fuente: Science Alert/Nature Biotechnology (2020).

El resultado: la planta desarrolla un brillo autosostenible durante todo su ciclo de vida. Anteriormente se había obtenido con éxito la incorporación de ADN de luciérnaga para este fin, pero el procedimiento con el hongo presenta mejores resultados. De no ser porque en los cigarrillos y puros las hojas ya están secas, el mercado estaría cerca de un producto que animaría mucho más las fiestas de los fumadores contemporáneos; pero no nos desanimemos, quizá se haga realidad y la psicodelia resucite de la mano de la ingeniería genética.

Avatares de la vida



ASLH

last seen today at 13:25



Se habla de la creación de jardines y bosques luminiscentes, de la reducción de costos en alumbrado público, de lo seguro que será caminar de noche por el Central Park, de mundos como el de la película *Avatar*, con hermosos bosques brillantes traídos a la Tierra (ChileBio, 2020), capaces de sustituir esos convencionales y políticamente correctos bosques actuales.

Justamente, en consonancia con esa película, resulta interesante que ahora todos tenemos avatares, como si fuésemos encarnaciones de deidades hindúes: un avatar te identifica en un juego de video, en una página de internet o en una red



social. Quizá no lo has pensado, pero en el mundo de la megainformación ya no eres una persona, sino el conjunto de personalidades a las que les das vida en cada red social. Eres uno en Facebook, otro en YouTube, otro más en Tinder. Tu avatar más filosófico y político aflora en Twitter, mientras que tu avatar más fashion brota exultando felices sonrisas en Instagram. Ya no eres un sujeto, quizá nunca lo fuiste, eres un amasijo de tecnopersonalidades, atado a una unidad biológica que existe mientras debite.

Ya no basta con vivir, hay que representar lo vivido, es preciso digitalizarlo. Si la estás pasando espectacular con tus amistades o tu pareja, es vital publicarlo; si la hamburguesa que te comes es maravillosa, resulta imperdonable no subir una foto a WhatsApp. ¿Cuántas parejas discuten en el mundo porque a pesar de pasar un fin de semana genial en su mutua compañía uno de los dos no publicó que habían ido de paseo?

De esta manera, vivimos en el ciclópeo mundo que se autodesprecia en procura de abrazar su representación, que prefiere la copia al original, que, claustrofóbico, vive dentro de la red (figura 16).



Figura 15. El 13 de marzo de 2013, el papa Francisco asume su pontificado y se asoma a saludar, desde el balcón de la basílica de San Pedro, a los miles de fieles que le aguardan.

Fuente: Sohn, Michael. Associated Press. 2013

La multitud en plena efervescencia de su alegría, incluso quienes se encuentran más cercanos al obispo de Roma, prefiere disfrutar del momento con todos sus sentidos concentrados en las diminutas pantallas de sus dispositivos tecnológicos.



Selfi, selfie, selfish

El vastísimo idioma de Cervantes cada vez extiende más sus fronteras. Desde finales de 2018, la Real Academia Española (RAE) incorporó en su eximio diccionario la palabra *selfi*, así, a secas, sin la e del inglés (figuras 17-19).



Figura 16. *Las meninas* (1656), de Diego Velázquez. Fuente: Museo del Prado, licencia libre.

Una de las obras más elogiadas de la historia del arte. Sus detalles de composición son exquisitos. El cuadro es fruto de un complejo estudio de composición técnico, artístico y geométrico. Los reyes están ubicados donde se encuentra el

observador y se reflejan en la obra a través de un espejo, ubicado en el fondo de la estancia, donde también hay colgadas otras obras del pintor. Velázquez, además, decide retratarse dentro del cuadro, pincel en mano, pintando probablemente el cuadro que estamos viendo, lo que complejiza aun más su riqueza de detalles. En efecto, no es una *selfie*; la estructura de la obra es obviamente mucho más compleja, pero evoca la misma idea: la continuidad entre el paisaje y el retratista, la dilución de la frontera entre el observador y la obra, el escenario difuso donde el objeto y el sujeto están amalgamados.



Figura 17. Paris Hilton y Britney Spears. Fuente: Twitter. Cuenta oficial de Paris Hilton. 2017.

Hilton recuerda en su cuenta de Twitter que en 2002 se hizo dos *selfies*, junto con la Princesa del Pop. Según plantea, son las primeras de la historia. El autoproclamado invento de Hilton y Spears en realidad es bastante anterior.



Figura 18. Anastasia Nikolaevna Romanov (circa 1914) se toma la primer *selfie* utilizando un espejo en la historia. Fuente: Anastasia Nicolaevna. Octubre 1914. Imagen de dominio público.

No es la Princesa del Pop, pero sí que se trataba de la princesa de la extinta Casa Real de los zares rusos. La niña contaba con unos 13 años. Después de ella, hordas de jóvenes han seguido su ejemplo, con más o menos *glamour*, dedicando tiempo y esfuerzos a fotografiarse, en general a través de los espejos de los baños de sus casas.

Antes de la *selfie* de Paris Hilton, ya Robert Cornelius en 1839 se hacía el primer daguerrotipo por mano propia, es decir, una *selfie*. Más adelante le siguieron varios creadores, tales como Joseph Byron (responsable de la primer *selfie* grupal en una azotea en Nueva York en 1920) o diversos hombres de la industria del cine como Frank Sinatra o Stanley Kubrick (Rahman-Jones, 2017).

**Say
cheese!**

El primer teléfono con cámara frontal incorporada lanzado al mercado es el Sony Ericsson Z1010 y su lanzamiento fue en 2003 (García, 2017). Quizá la influyente Paris Hilton había conseguido uno de esos teléfonos unos cuantos meses antes de su lanzamiento.

En 2003, Paris Hilton hace un cameo en un capítulo de la serie OC, en la cual, usando su Sony Ericsson Z1010, se hace una *selfie* junto con un admirador y le dice: "It's the autograph of the 21st century".

En 2011, la NASA lanza con destino a Marte su Curiosity Rover, un pequeño vehículo no tripulado, para explorar el suelo marciano, que, además, venía equipado con tecnología para hacerse *selfies* en el Planeta Rojo (figura 20).





Figura 19. El 31 de octubre de 2012, el Curiosity compone, basado en un *collage* fotográfico autoelaborado, la primer *selfie* tomada por un robot por fuera de la Tierra.

Fuente: NASA. Dominio público. 2012.

No basta con fotografiar la topografía marciana, ni con tomar muestras de roca o de polvo, es imprescindible hacer una fotografía de sí mismo como parte del paisaje. La fusión entre el fotógrafo y su obra ya no es patrimonio exclusivo de *influencers* de redes sociales, ha quedado también refrendada por la prestigiosa agencia espacial. La tecnología de composición de imágenes que traía incorporado el Curiosity supuso un desafío técnico notable que no era imprescindible para otro aspecto de la misión diferente de componer la *selfie*. No nos importa tanto ver y descubrir el universo, sino más bien vernos a nosotros mismos en él.

La selfie ha cambiado el mundo humano: el objeto y el sujeto se han fusionado, resulta ya imposible dissociar el paisaje del espectador, el plano del contraplano, la realidad de su reflejo, lo tangible de lo digital.

Relación técnica y ser humano como proyecto Frankenstein

“Un cyborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. A finales del siglo XX, nuestra era, un tiempo mítico, todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras, somos cyborgs” (Donna Haraway, 1995, p. 11-12)

Con el paso del tiempo, se hace cada vez más difusa la línea divisoria entre lo natural y artificial, fomentado gracias a la compañía de la técnica (Ellul, 1990) (Braidotti, 2015) y los progresos científicos, que generan humanos mimetizados que materializan la tensión existente en dos ambientes aparentemente antagónicos.





Figura 21. *Terminator I* (1984), *Terminator: Dark Fate* (2018)

Fuente: filmaffinity

Podría hacerse una amplia presentación del arte cinematográfico para rastrear el proceso de la máquina y sus tensiones en la realidad social, por ejemplo, *Metropolis* (1926), *Star Wars* (desde la década de 1970), *Odisea del espacio* (1968), *Matrix*, *Inteligencia artificial* (2001), *Wall-E* (2008), *Iron Man* (Exmachina, 2015), *I'm Mother* (2019), y también en series de televisión. No obstante, en el caso de *Terminator* se puede distinguir como una máquina exterminadora, insensible y hecha para matar, empieza a sentir empatía por el otro, mientras el personaje de Sara O'Connor se presenta inicialmente como un ser humano que paulatinamente incorpora comportamientos casi mecanizados e insensibles ante el problema que inscribe el filme.

La evolución del comportamiento del exterminador frente al comportamiento de Sara

O'Connor simboliza el comportamiento de las sociedades contemporáneas, tras la invitación de virtudes mecánicas en nuestra cultura frente al impulso de la ciencia en dotar de consciencia y subjetividad a la máquina.

Desde las artes se puede hacer un rastreo arqueológico de la forma en que la máquina inicia un proceso de humanización, mientras el hombre va en un sentido de automatización que subleva el miedo de dominación continuo de la máquina del hombre. ¿Es aquella humanización de la máquina una respuesta para salir de la rivalidad gestada entre ambos? O, por el contrario, ¿es el camino para implicar la participación de un nuevo grupo social que se gesta para un futuro de la sociedad?

Inicialmente podría plantearse los principios de comportamiento social en el ambiente de trabajo, como también los manuales de procesos y funciones que caracterizan fielmente principios robóticos como ideales esperables; y en segundo lugar la pretendiente participación robótica como complemento, de eficiencia y eficacia, para la acción humana en su quehacer profesional. En este orden de ideas, se hace menester detenerse en estos dos aspectos, los cuales podrán evidenciar no solo el evolucionado disciplinamiento plasmado en Foucault, sino también la normalización de los principios robóticos, alimentados desde la modernidad con la racionalidad cartesiana, en el imaginario contemporáneo.



Styx (1983)

Mr. Roboto / Kilroy was here

Domo arigato, Mr. Roboto Mata o hima de,
Domo arigato, Mr. Roboto Himitsu wo shiri tai,

You're wondering who I am,
(Secret secret, I've got a secret)

Machine or mannequin,
(Secret secret, I've got a secret)
With parts made in Japan,

(Secret secret, I've got a secret)
I am the modern man,

I've got a secret I've been
hiding under my skin,
My heart is human, my blood is
boiling, my brain ibm,

So if you see me acting strangely,
don't be surprised,
I'm just a man who needed someone and some-
mewhere to hide,

To keep me alive, just keep me alive,
Somewhere to hide to keep me alive,

I'm not a robot without emotions,

I'm not what you see,
I've come to help you with your

problems so we can be free,
I'm not a hero, I'm not a savior,

forget what you know,
I'm just a man who's circumstances
went beyond his control,

Beyond my control, We all need control,
I need control, We all need control,

I am the modern man,
(Secret secret, I've got a secret)

Who hides behind a mask,

(Secret secret, I've got a secret)

So no one else can see,

(Secret secret, I've got a secret)
My true identity,

Domo arigato, Mr. Roboto,

Domo, Domo,

Domo arigato, Mr. Roboto,

Domo, Domo,

Domo Arigato, Mr. Roboto,

Domo Arigato, Mr. Roboto,

Domo Arigato, Mr. Roboto,

Domo Arigato, Mr. Roboto,

(Thank you very much oh Mr. Roboto

For doing the jobs that nobody wants to)

Domo Arigato, Mr. Roboto,

(And thank you very much oh Mr. Roboto,

For helping me escape just when I needed to)

Domo Arigato, Mr. Roboto,

(Thank you thank you thank you)

Domo Arigato, Mr. Roboto,

(I wanna thank you)

Domo Arigato, Mr. Roboto,

(Please thank you)

The problem's plain to see,

Too much technology,

Machines to save our lives,

Machines de-humanize,

The time has come at last, (Secret secret, I've got a
secret)

To throw away this mask, (Secret secret, I've got a
secret)

Now everyone can see, (Secret secret, I've got a se-
cret)

My true identity,

I'm Kilroy! Kilroy! Kilroy! Kilroy...



El maquinismo denunciado por Marx (1984) en el capitalismo industrial trasciende lo artificial para adherirse en lo orgánico, de difícil división y aislamiento; se convierte exitosamente para el sistema socioeconómico en virtudes humanas, las cuales permanentemente se estimulan con conceptos como *inteligencia emocional* y *coaching*, que pretenden subsanar al paranoico ser robótico en acciones no solo laborales, sino también en su vida misma. El mono desnudo se tecnifica en un dios programable, fácilmente dirigible y consistente para la estandarización de procesos en una sociedad organizacional.



Figura 22. *The Big Bang Theory*

Fuente: imagen de dominio público

The Big Bang Theory es una comedia exitosa que tuvo un alcance de temporadas en la televisión, recrea las experiencias de vida

de cinco jóvenes *nerd* incapaces de entablar relaciones sociales fuera de su ambiente laboral. Exitosos científicos que se enfrentan a los dilemas de enamorarse, relacionarse con sus familias y la sociedad en general. El personaje protagonizado por Parson, Sheldon Cooper, es el reflejo de un ser humano plenamente robotizado y exaltado en las prácticas sociales cotidianas.

Sheldon Cooper defiende las virtudes robotizadas en la vida del ser humano; una respuesta jocosa pero claramente representativa de la venta a un “nuevo carácter” social frente a la racionalización instrumental cuestionada por la escuela filosófica de la teoría crítica.

Las prácticas mecanizadas del mundo organizacional abren sus puertas para otras dimensiones humanas e invita a ese nuevo carácter del ser humano y a la construcción de nuevos sentidos de vida en la cultura contemporánea. Por supuesto, tal apuesta prolifera con los avances científicos de la *ciborgización* y transhumanismo contemporáneo.



Figura 23. Neil Harbisson, primer cibernético reconocido jurídicamente

Fuente: Dan Wilton - dominio público.

Neil Harbisson (34 años) es un artista vanguardista y activista cibernético británico e irlandés residente en Estados Unidos.

Es la primera persona en el mundo reconocida como cibernético por un gobierno y la primera con una antena implantada en la cabeza.

¿DERECHOS CIVILES PARA LOS CYBORGS?

La Cyborg Foundation ha generado más conciencia alrededor de la soberanía del cuerpo, específicamente de los cuerpos que pueden conectarse con su contexto, literal y figurativamente, de manera diferente. Por eso, crearon, junto con el investigador Richard McKinley, cinco derechos civiles de los cibernéticos:

- Derecho a no ser desensamblados o modificados
- Derecho a expresarse a través de modificaciones de su cuerpo
- Derecho a ser reconocidos y gozar de todos los privilegios de los humanos corrientes
- Derecho a dominar su cuerpo y tener soberanía sobre este
- Derecho a ser los únicos dueños de sus órganos tecnológicos

Esta exigencia de derechos en la política contemporánea invita a pensar en la noción de *disparate* en Foucault (1979), entendiéndose este término como la anomalía en una episteme, un sinsentido que parecía solo de ciencia ficción y fantasía, como las leyes de Asimov en sus constructos literarios. Sin embargo, hoy se hacen presentes para relataros la invitación a una episteme en un futuro no lejano sin la presencia de humanos, sino de cibernéticos a los que estamos engranados en una estructura técnica o bajo la mimetización de “aplicaciones” o “artefactos” que sustentan nuestra idea del ser.





En evolución al concepto de robot, palabra de origen checo, que significa “trabajo forzoso”, se espera que esté al servicio del hombre. No obstante, con el tiempo se trasciende a nuevos especímenes, menos autistas, como el cibernético, el cual tiene características orgánicas y mecánicas, que son más cercanas a las complejidades humanas, entonces generan empatías de carácter emocional, dilemas morales, entre otras situaciones que aparentemente solo se experimentan en los seres humanos (Blanco y Correa, 2020, p. 100).

De hecho, Harari (2018) afirma que el intento de separar lo orgánico de lo artificial a partir de la emocionalidad y creatividad humana estaría próximamente a ser superada bajo el argumento de que los sentimientos no son opuestos a la racionalidad, sino que precisamente son el reflejo de una racionalidad evolutiva; en ese sentido, las emociones como el miedo, la atracción sexual y la moral, en tanto mecanismo neuronal para la convivencia en grupo, son una racionalidad que se sustentan en centésima de segundos, pero ante su velocidad parece asumirse instintiva fuera de la racionalidad. En este orden de ideas, si la IA puede calcular dichos algoritmos, una máquina podría asesorar mejor al humano en su proyecto de vida que un psicólogo o un obispo.

Dentro de la tecnología biométrica, se podría cuestionar el ejercicio de la libertad del ser humano, por ejemplo, aparentemente un tema de naturaleza política. La libertad es una virtud cívica (Simmel, 2013), es decir, que se gesta desde la colectividad. ¿Qué

sentido tiene la libertad en soledad? Sin embargo, bajo un ambiente posmoderno y latamente tecnológico se vuelve más complejo el debate, reconociendo la circulación y creación de datos, como **big data**, desarrollados ampliamente por pensadores como Gilles Lipovetsky y Byung-Chul Han, que se almacenan en redes de todo tipo y hay un fuerte interés en el mercado por su adquisición.

La interacción cotidiana con los sistemas informáticos, tanto en nuestro trabajo como para nuestro solaz, deja tras de sí una gigantesca marea de datos que revelan mucho de nosotros; ideas, ambiciones, deseos, gustos, necesidades, preferencias, situación personal, familiar, laboral y escolar. De ellos se aprovechan libre y gratuitamente las corporaciones y los gobiernos, utilizándolo como materia prima que alimenta algoritmos de todo tipo, desde los más simples y obvios hasta los que aspiran a saber más de nosotros que nosotros mismos [...] Creemos vivir todavía en libertad, pero en buena medida se trata ya de una libertad asistida que no es auténtica, pues no solo auxilia, sino que controla. Poco a poco nos vamos abandonando al ofrecimiento de elegir sin responsabilidad: nos sometemos a las decisiones de las máquinas aceptando que ellas resuelvan nuestro destino. (Lassalle, 2019, pp. 4-5)

La técnica no implica observarla como un demonio al cual atacar y renunciar, ni pretende ser la postura a liderar, ya que esta permite la invención de ampliar nuestro universo, de construir múltiples





Bibliografía

- Agamben, G. (2008).** *¿Qué vol dir ser contemporani?* Arcadia.
- Agamben, G. (2011).** *Desnudez*. Adriana Hidalgo.
- Apple Special Event 2001 - The first iPod introduction (part 1).** [video] <https://www.youtube.com/watch?v=bz1ZWvZBGYM>
- Bartra, R. (2019).** *Chamanes y robots: Reflexiones sobre el efecto placebo y la consciencia artificial*. Anagrama.
- Blanco Ospina, C. M. y Correa Ortiz, N. D. (2020).** Robotización del hombre: La muerte de lo humano. Análisis desde la arqueología en Foucault de la robotización en Occidente. *Revista Internacional de Humanidades*, 7(2), 93-106. doi:10.18848/2474-5022/CGP/v07i02/93-106
- Blanco Ospina, C. M. y Correa Ortiz, N. D. (2020b).** Así sueña la historia: Estudiando el periodo contracultural y sus implicaciones contemporáneas. Unicatólica.
- Braidotti, Rosi (2015).** *Lo Posthumano*. Traducción por Juan Carlos Gentile. Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
- Bolk, L. (1926).** Das de problem der Menschwerdung. Jena. Gustav Fischer. En: (2008). *El hombre problema. Retardación y neotenia*. Traducido del alemán por: González, W.; Agudelo, S.; Duque J. Editorial Universidad del Valle. Cali, Colombia.
- Chesterton, G. (2012, 5 de julio).** Old music: Gary Numan - Cars. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/music/musicblog/2012/jul/05/old-music-gary-numan-cars>
- ChileBio. (2020, 27 de abril).** Diseñan plantas que brillan durante todo su ciclo de vida usando genes de hongos. <https://www.chilebio.cl/2020/04/29/disenan-plantas-que-brillan-todo-su-ciclo-de-vida-usando-genes-de-hongos/>
- Deleuze, G. (2006).** Post-scriptum sobre las sociedades de control. *Polis: Revista Latinoamericana*, 13. <https://journals.openedition.org/polis/5509>
- Díaz, E. (2003).** *La filosofía de Michel Foucault*. Biblos. De Miguel, Regina (2019, 11 de octubre) El primer Walkman en la historia cumple 40 años: así nació el concepto de música "portátil". *Nobbot. Tecnología para las personas*. <https://www.nobbot.com/tecnologia/sony-tps-l2-primer-walkman-de-la-historia/>
- Díaz, E. (2003).** *La filosofía de Michel Foucault*. Biblos.
- Ellul, J. (1990).** *La era de la técnica*. Octaedro.
- Foucault, M. (1970).** *La arqueología del saber*. Siglo XXI.
- Foucault, M. (1975).** *Vigilar y castigar*. Siglo XXI.
- Foucault, M. (1979).** *Microfísica del poder*. La Piqueta.



- Martínez-Barea, J. (2014).** *El mundo que viene: Descubre por qué las próximas décadas serán las más apasionantes de la historia de la humanidad.* Planeta.
- Marx, K (1848).** *El Capital I.* Barcelona: Ediciones Orbis S.A.
- Merlau Ponty, M. (2002).** *El mundo de la percepción: Siete conferencias.* Fondo de Cultura Económica.
- Morgan, G. (1998).** *Imágenes de la organización.* Alfaomega.
- Morley, D. (2008).** *Medios, modernidad y tecnología: Hacia una teoría interdisciplinaria.* Gedisa.
- Mullor, M (2019)** “years and years”: la impactante serie que predice un future no tan lejano. Fotograma. <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a28198579/years-and-years-serie-hbo-futuro/>
- Musk, E. (2014).** Elon Musk: “La inteligencia artificial es como invocar al demonio”. En: RT. octubre 27 de 2014
- National Geographic.** Los 80s: Grandes gadgets [video] https://www.youtube.com/watch?v=6_hWgYHQV1w
- Parente, D. (2010).** *Del órgano al artefacto: Acerca de la dimensión biocultural de la técnica.* Universidad Nacional de la Plata.
- Piñero, J. A. (2016, 23 de octubre).** El día que Steve Jobs se metió a todo el mundo en el bolsillo. SER. https://cadenaser.com/programa/2016/10/21/hora_14_fin_de_semana/1477048930_782066.html
- Rahman-Jones, I. (2017, 20 de noviembre).** Así nació y evolucionó el *selfie* (y no lo inventaron Paris Hilton y Britney Spears). *BBC News.* <https://www.bbc.com/mundo/noticias-42060499>
- Reynolds, S (2010).** *Despues del Rock. Psicodelia, postpunk, electrónica y otras revoluciones inconclusas.* Caja Negra
- Reynolds, S. (2016).** *pos-punk: Romper todo y empezar de nuevo.* Caja Negra.
- Ricoeur, P. (2015).** *Historia y Verdad.* Fondo de Cultura Económica.
- Rogers, J. (2016).** The final mysteries of David Bowie’s Blackstar – Elvis, Crowley and ‘the villa of Ormen’. En: *The Guardian.* Edición impresa. Febrero 14 de 2016
- Simmel, G. (2013).** *Filosofía del dinero.* Capitán Swing.
- Hawking, S. (2014).** Stephen Hawking: “La inteligencia artificial augura el fin de la raza humana”. En: *BBC News.* Diciembre 2 de 2014.
- Williams, A. C. (2002).** Facial expression of pain: an evolutionary account. En: *Behavioral and brain sciences* (2002) 25:4. Estados Unidos.



Figura 16. *Las meninas* (1656), de Diego Velázquez

Fuente: Museo del Prado, licencia libre.

Figura 17. Paris Hilton y Britney Spears.

Fuente: Twitter. Cuenta oficial de Paris Hilton. 2017.

Figura 18. Anastasia Nikolaevna Romanov (circa 1914).

Fuente: Anastasia Nicolaevna. Octubre 1914. Imagen de dominio público.

Figura 19. Robot Curiosity.

Fuente: NASA. Dominio público. 2012.

Figura 20. Fuente: De Desconocido - More or Less Bunk website, Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=20214730>

Figura 21. Fuente: <https://pics.filmaffinity.com/Terminator-382186440-large.jpg> / https://pics.filmaffinity.com/Terminator_Destino_oscuro-389391587-large.jpg

Figura 22. Fuente: De DjayK - German Wikipedia, Dominio público, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=17074373>

Figura 23. Fuente: De Dan Wilton - <http://installationmag.com/color-my-world-with-sound/>, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=88155853>

Canciones

(Por orden de aparición en el capítulo)

Pink Floyd. (1975). Welcome to the Machine [canción]. En *Wish you were Here*. Abbey Road Studios

Bowie, D. (1969). Space Oddity [canción]. En *Space Oddity*. Trident Studios.

Kraftwerk. (1978). Das Model (The Model) [canción]. En *Die Mensch-Machine (The Man-machine)*. Kling Klang

Joy Division. (1980). Substance [canción]. En *Love will tear us apart*. Factory Records.

Dire Straits. (1985). Brothers in arms [canción]. En *Brothers in Arms*. Warner Bross.

Styx. (1983). Mr. Roboto [canción]. En *Kilroy wish Here*. A&M Records.

Radiohead. (1997a). Fitter Happier [canción]. En *OK Computer*. Parlophone, Capitol

Radiohead. (1997b). Karma Police [canción]. En *OK Computer*. Parlophone, Capitol

Radiohead. (1997c). No surprises [canción]. En *OK Computer*. Parlophone, Capitol.

