



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO

---

---

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
COLEGIO DE FILOSOFÍA

**TERAPIA DE LOS IMAGINARIOS  
TECNOLÓGICOS**  
EL CIBORG Y LAS SUBJETIVIDADES  
TECNOLOGIZADAS

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
**LICENCIADO EN FILOSOFÍA**  
P R E S E N T A

**JESÚS SALVADOR SIGUENZA GARCÍA**



ASESOR:  
LIC. RAFAEL ÁNGEL GOMEZ CHOREÑO

Ciudad Universitaria, Cd. Mx., Marzo 2018



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



*A Jacqueline, por abrirme los ojos a la vida,  
a la Voluntad interna, por llevarme más allá de mis límites.*



*“Cuando un hombre de talento se ve obligado a vivir en una época prosaica y estúpida, el artista, incluso sin darse cuenta de ello, se siente atraído y obsesionado por la nostalgia de otras épocas. [...] Evoca recuerdos de seres y de cosas que no ha conocido personalmente, y llega un momento en el que se evade violentamente de la cárcel de su siglo y vaga, con toda libertad, por otra época con la cual, como última ilusión, le parece que hubiera encontrado una mayor armonía”.*

*JORIS-KARL HUYSMANS, A contrapelo.*

*“Porque la representación de este mundo, tal como lo vemos, está sucediendo”*

*PABLO DE TARSO, 1Cor, 7, 31*



## AGRADECIMIENTOS

A todos aquellos que hicieron posible la realización de éste documento: Mi familia por estar ahí. A mi asesor, por su paciencia durante años y nunca detenerme. A los miembros del Seminario *Habitaciones intempestivas del espacio político*, por siempre estar dispuestos a montar discusiones. A tod@s aquell@s amigos, conocidos que atravesaron por este transitar de discusiones y vida. Gracias por permitirme cerrar esta etapa de rupestre. Otras andanzas vendrán.





# ÍNDICE

<b>DEDICATORIA</b>	3
<b>EPÍGRAFE</b>	5
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	7
<b>ÍNDICE</b>	9
<b>INTRODUCCIÓN</b>	11
<b>CAPÍTULO I</b>	15
<b>IMAGINACIONES DE LA CULTURA COMO MODELO DE CONTROL: LA PRÓTESIS CULTURAL</b>	
I.1 ¿Qué es una prótesis en el imaginario común?	15
I.1.1 Las prótesis en la filosofía de la tecnología y su uso cotidiano	18
I.2 Imaginario e imaginaciones	25
I.2.1 La imaginación como tema en la Filosofía	26
I.2.2 Imaginario radical e imaginario social	27
I.2.3 Imaginación como proceso creador, la copia de la copia	28
a) Artefacto Carnavalesco	28
b) Parodia hiperconsumista	32
I.3 Del imaginario de la prótesis cultural y la sociedad de control	33
I.3.1 Cuerpos de hiperdeseo: hacia un poder de la tecnosexualidad	35
a) Pornografía como medio de producción	38
I.3.2 Hipervelocidad y control de la mirada	41
a) El incesante deseo de compartir	42
b) Control de la mirada	45
I.3.3 Desear ser vistos, lo público de nuestras expresiones	46
a) <i>Chip Chan</i> y el deseo de ser mirado	47
I.3.4 Sociedad Gore	50
I.4 El imaginario del <i>Mass media</i>	54
I.4.1 El problema de las subjetividades diluidas	57
I.4.2 Artefactos mediáticos del control	59
a) La <i>máquina deseante</i>	59
b) El hombre: extensión de la máquina	62
I.4.3 Del cuerpo-información, un vistazo al Ciborg y su ontología	64
<b>CAPÍTULO II</b>	67
<b>IMÁGENES TECNOLÓGICAS SIMULADAS</b>	
II.1 Ciborg como simulación de la simulación	67
a) Ciber simulación	67
b) Los puntos de cruce en el Ciborg	71
II.2 Cámaras <i>IP</i> y el Paisaje de acontecimiento	73
II.2.1 El presente del instante	74
II.2.2 Paisaje de acontecimiento	76
II.3 La visión de lo peor. Virilio y la mirada ignorada	83
II.3.1 Las fronteras epistémicas del Ciber mundo	84
II.3.2 Anotaciones sobre el imaginario real del Ciber mundo	86
II.3.3 De la sociedad en guerra	88

<b>CAPÍTULO III</b>	97
<b>TERAPIAS DE LA IMAGINACIÓN</b>	
III.1 Imaginar la institución	97
III.1.1 Lenguaje e institucionalización de los imaginarios	97
III.1.2 Identidad colectiva y el <i>cual sea</i>	101
III.2 Imaginar-se en el deseo	105
III.2.1 Producir nuestra mirada erótica, vistazo a la pornografía como industria	106
III.2.2 Erotismo como negatividad	111
III.2.3 Técnica y erotismo	114
III.3 La imagen viva: fotogramas de uno mismo en carnaval travesti filosófico	118
III.3.1 Devenir <i>travesti carnavalesco</i>	120
III.3.2 Un caso de “travestismo histórico” la risa que rompe instituciones	124
III.4 Máquinas deseantes (de guerra), la mirada fuera de la ciberviolencia	127
III.4.1 Sobre los <i>movimientos de red</i>	128
III.4.2 El problema de la <i>carne expuesta</i>	131
III.4.3 De la <i>carne expuesta</i> a la <i>carne zombie</i> , mirada a la ciberviolencia	135
III.5 Terapia como reinención instituyente del Ciborg	149
III.5.1 Terapia del deseo y los imaginarios tecnológicos	150
<b>CONCLUSIONES</b>	157
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	163

# INTRODUCCIÓN

La reflexión en torno a la tecnología vista de una manera filosófica usualmente se centra en la pregunta por la técnica, sin embargo poco se habla de las formas en que el control y las relaciones de poder nos atraviesan generando procesos de violencia a través de la manera en que la tecnología se ha encargado de generar cultura en la vida cotidiana. El objetivo principal de este texto es mostrar cómo se han establecido dichas relaciones de poder atravesando la carne como conformación de la cultura a través del deseo e imaginarios, configurando así una sintomatología sobre la manera en que se construyen las subjetividades en torno a la tecnología. Por ello es necesario atravesar por una revisión de los conceptos que conforman el vocabulario útil a este trabajo sobre filosofía de la tecnología, así como revalorizar otros conceptos que resulten apropiados para la reflexión de los imaginarios tecnológicos y la manera en que nos afectan masivamente en la creación de cultura. Tales síntomas que montan una maquinaria (entendiéndola como una serie de discursos problemáticas que atraviesan cuerpos masificados procedentes de diversas subjetividades) que podríamos configurar bajo la terminología de Ciborg, nos lleva a confrontar no sólo la manera en que los discursos constituyen las subjetividades, también aquellas formas en que la carne es rebasada por los saberes como la violencia, llevándonos a la necesidad de plantearnos una terapia de los imaginarios y terminología planteados.

¿Por qué la necesidad de plantear una terapia de los imaginarios tecnológicos? ¿No sería más sencillo reducir a relaciones de poder el problema de la tecnología al momento de pensarla? Hablar de una terapia resulta necesario un concepto necesario al referirse a uno o varios problemas que afectan al cuerpo, sea discursiva o directamente. Ahora bien, si consideramos dentro de la terminología básica que el Ciborg es el híbrido entre carne e implante biomecánica, tenemos que el cuerpo se extiende a otros aspectos en los que la misma tecnología los toca, como la influencia de la violencia en una imaginación que ha sido dañada y transformada por una cultura de masas como *dispositivo* de control.

Sobre la segunda cuestión, se necesita pensar desde la vida común, no podemos aterrizar los imaginarios si no tomamos en cuenta su emergencia que se da en los deseos implantados culturalmente en una sociedad. Para dicho análisis se requiere de algo más que la filosofía, herramientas extraídas de la sociología, la literatura e incluso la teoría de género. Todo con el fin de ayudarnos a pensar en qué manera construimos aquello que denominamos como realidad y plantear una sintomatología de la violencia que requiere de una terapia. Como ayuda en una búsqueda de respuestas a los problemas planteados y que los imaginarios son trabajados de manera general sobre las masas, nos vemos en la necesidad de hablar desde las generalidades sobre cómo se funda una sociedad en el *imaginario* a partir de herramientas como la sociología. Así, esta tesis se centra en montar un análisis sobre la emergencia de dicho problema y el trabajo de resignificar conceptos que ayuden a la comprensión de dicha sintomatología.

Las fuentes bibliográficas provienen de filósofos de influencia nietzscheana, así como de la escuela francesa que se ha derivado del pensamiento de Michel Foucault. De igual manera, se han tomado autores y casos contrastados con un análisis de la realidad pertinente al contexto tecnológico-cultural mexicano. Este trabajo presenta los siguientes capítulos:

En el Capítulo I se presenta el marco teórico con el cual se trabajará a partir de un análisis de los conceptos comunes en filosofía sobre la tecnología, tales como la prótesis y sus clasificaciones, para ello recurro a Fernando Broncano. De igual manera recurro a los conceptos de Cornelius Castoriadis y su escuela para definir el concepto de imaginario y la manera en que este se construye en la fundamentación de lo social. Posteriormente sigue el recorrido montando la manera en que *imaginarios* e *imaginación* dan lugar a un proceso creador en lo que denominaré como *prótesis cultural*. Dicho concepto engloba problemáticas como la difusión de la pornografía y la manera en que el consumo se ejerce sobre lo social hasta llevarnos al devenir en una *Sociedad Gore*, todo ello constituyendo la justificación del problema sintomático dentro de una *ontología ciborg*.

El Capítulo II aborda los aspectos teóricos sobre la manera en que los conceptos previos son puestos a manera de engranaje en un análisis sobre la sociedad. El capítulo está basado en el montaje de una reflexión inducida a través de una serie de meditaciones en

torno a las condiciones de posibilidad en las cuales la imaginación se ve afectada y dañada, llevándonos a las cuestiones del *presente del instante* y el *paisaje de acontecimiento*; estas nociones son revisadas y planteadas a partir de Eugenio Trías, Nietzsche, Pierre Klossowski, San Agustín, y Paul Virilio, que es el momento en que somos dirigidos hacia una serie de subjetividades que son despojadas y diluidas en la asunción de la figura del animal y los deseos a manera de hiperconsumo, éstas últimas a partir del pensamiento de Gilles Deleuze, Félix Guattari y G. Lipovestky. Tal manera de entender las relaciones con la tecnología y las relaciones dentro de la manera en que *instituímos* como sociedad, tienen como resultante un devenir en la figura del animal, que se desborda en una violencia que lo supera y cuya emergencia se halla en una situación de guerra constante, denominada por Michael Hardt y Antonio Negri como *guerra civil mundial*.

A lo largo del Capítulo III, se abordan miradas desde autores como Georges Bataille, Leopold von Sacher-Masoch, Cornelius Castoriadis, Michael Hardt y Antonio Negri sobre lo que creo son pautas para encontrar salidas en el trabajo en común a través de la noción de “multitud” de los últimos dos autores mencionados. El fin de este trabajo no se halla en encontrar una respuesta íntegra hacia la problemática de una *ontología ciborg*, sino apenas esbozar una sintomatología sobre tecnología y violencia, así como las formas en que el deseo interviene en la mirada para constituírnos como seres sociales que fundan sus realidades a través del ejercicio de la imaginación. Por ello la cuestión de no dar una respuesta específica, pero sí la fundamentación teórica sobre la necesidad de una terapia que ha de basarse en la mirada del loco batailleano. Si asumimos que no podemos salir de un sistema tan preciso como lo es el Capitalismo, las formas de emergencia de una resistencia efectiva requieren asumirse dentro de él, encontrando la manera de unir los puntos de trabajo en común con otros. Si el devenir animal es algo de lo que no podemos escapar, entonces necesitamos entender la manera en que funcionan nuestros imaginarios con la tecnología para ejercer una transformación y constante devenir del mismo animal. En ello la terapia, entendiéndola como lo hacían las escuelas helenísticas, es la forma que me parece más acertada para postular una teoría sobre la manera de trabajar nuestra mirada a manera de máscaras dentro de un *carnaval*.

Finalmente se encuentran las conclusiones, en donde se confrontan los resultados de este vasto recorrido para montar la sintomatología de una ontología en donde el Ciborg está conformado por todas aquellas relaciones de poder y control que atraviesan nuestros cuerpos induciéndonos a una violencia que supera todo a la manera de un *Golem judío* fuera de control que destruye todo a su paso.

# CAPÍTULO I

## IMAGINACIONES DE LA CULTURA COMO DISPOSITIVOS DE CONTROL: LA PRÓTESIS CULTURAL

### I.1 ¿Qué es una prótesis en el imaginario común?

En el imaginario común, por prótesis se entiende el reemplazo artificial de algún órgano o extremidad, o bien, algún aparato o pieza colocado en el cuerpo con el fin de mejorar su función e incluso para fines estéticos, según la Real Academia Española (RAE). Por mencionar algunos ejemplos, en el primer caso podríamos imaginar a una persona que en un accidente automovilístico pierde una pierna, tal vez un motociclista que ha chocado en el lugar indebido y cuya extremidad ha quedado destrozada. Suponiendo que cuenta con el dinero suficiente, le crean una pierna protésica de titanio que reemplace la parte biológica perdida. Las funciones tal vez serán casi las mismas, pero el afectado puede no dejar de sentir la extrañeza de la nueva pieza e incluso los dolores del metal haciendo fricción con su carne y causando dolor en el hueso cuando hace frío. Generalmente cuando la gente se refiere a una prótesis es en esta acepción.

Por otra parte, se encuentra la segunda definición; se puede mencionar, por poner un ejemplo, el uso de los tatuajes o piezas *piercing* como adorno del cuerpo, pues ambas son algo que no pertenece al cuerpo (al menos si es visto desde una visión cristianizada, de la cual se desprenden muchos de los conceptos actuales), y que le es agregado con el fin de mostrar cierta pertenencia a una contracultura o para hacer una identificación normalizadora de los discursos contraculturales.<sup>1</sup> En el caso de las funciones mejoradas,

---

<sup>1</sup> Sobre esto cabe notar nociones como la definición de *humanidad*, *cuerpo* como extensión de *algo* divino que, si bien no se conserva exactamente bajo las nociones del cristianismo, son usadas por el imaginario común como similares a dichos términos; la *humanidad* como algo fijo que denota una verdad y un discurso por encima de animales y creaturas ontológicamente inferiores y el *cuerpo* como la residencia de una esencia sin cambios. Dicha concepción desde un ámbito cristiano nos diría que el hombre cuyo *intelecto* se monta en la verdad, se semeja más al lado angelical o divino (para ello consultar la teoría del conocimiento desde Agustín de Hipona, donde se nos muestra que la chispa de lo divino en nosotros nos conduce a lo divino



puede hablarse de todo aquello que se integra al cuerpo para ampliar sus capacidades. Aquí entran los lentes, sean externos o de contacto, pues funcionan para ampliar la visión. Incluso en radicalidades como el caso de Neil Harbisson: un activista-artista irlandés que en 2004 se implanta permanentemente en la cabeza una antena capaz de oír las frecuencias de luz. Esta mejora le permite captar diversos colores y vibraciones de luz que son transmitidas a su cabeza. Permanece conectado a internet mediante este aparato y puede incluso captar colores de gamas satelitales o imágenes de cámaras externas. Tras ser rechazado al quererse tomar una fotografía para su pasaporte, a causa de que ésta no pertenecía a su cuerpo, el sujeto comenzó a pelear por sus derechos para que se le considerara no como extensión, sino como parte viva y ampliativa de sus capacidades.<sup>2</sup> Sin embargo, estos casos son contados y poco contemplados actualmente dentro del *imaginario común*.

Ambas denominaciones de prótesis provienen del imaginario de la ciencia ficción inglesa, en donde gracias a las innovaciones que parecían crecer rápidamente a principios del siglo XX (el robot como la máquina que simplificaba aspectos de la vida cotidiana al serle programada), se comenzaron a imaginar robots con forma humana o *androides*, e incluso el momento en el que alguna parte mecánica pudiera suplir alguna función biológica, como sucede en la cinta *Terminator Salvation*,<sup>3</sup> donde el personaje de Marcus Wright es intervenido secretamente so pretexto de ser liberado de su condena carcelaria al ingresar a un experimento científico, despertando años después transformado en un *cyborg* (híbrido entre carne y tecnología) destinado por *Skynet* para matar a Jhon Connor, líder de la resistencia y transformado paulatinamente en ello, en contraparte al argumento presentado por la cinta *El hombre bicentenario* (1999),<sup>4</sup> en donde un robot es intervenido a través del tiempo por tecnología biónica para ser transformado en humano sin la necesidad de renunciar a su condición inmortal tecnológica. En ambas películas la

---

mediante la búsqueda del conocimiento), mientras que el hombre que tiende a lo bestial se torna un seguidor de sus instintos, tendiendo así a la guerra y destrucción. Cada una de esas acepciones nos coloca en una ontología distinta de pensar al hombre y la manera en que construye su entorno.

<sup>2</sup> Puede consultarse su propio testimonio e interpretación de la integración con su nuevo ojo, bajo las palabras del mismo Harbisson en el siguiente enlace: *Neil Harbisson at TEDGlobal* <[https://www.ted.com/talks/neil\\_harbisson\\_i\\_listen\\_to\\_color](https://www.ted.com/talks/neil_harbisson_i_listen_to_color)>. [Última consulta: 13/09/2017.]

<sup>3</sup> Joseph McGinty, *Terminator IV Salvation*, Estados Unidos, 2009.

<sup>4</sup> Chris Columbus, *El hombre bicentenario*, Estados Unidos, 1999.

humanidad se adquiere o encuentra en la capacidad de decisión, sin importar que las integraciones tecnológicas que son cuerpo, no formen parte de la carne. El mito de la vida eterna reflejado en los usos de la tecnología aplicada al cuerpo. A partir de 1960 y con los adelantos de las computadoras y la ARPAnet (abuela del protocolo de internet web 2.0), que servía para entablar comunicaciones militares encriptadas, comenzó a imaginarse y hablarse de la posibilidad de la integración del hombre protésico denominado como Ciborg. La ficción sería superada por la realidad apenas dos décadas después de este pensamiento.

Dado lo anterior, hablar de prótesis nos lleva a comprenderla como un elemento que puede entenderse como ajeno a la corporeidad del ser humano. Pero también se entiende de otras maneras que se alejan del imaginario común mencionado anteriormente. En el caso de la filosofía de la tecnología, las definiciones de prótesis se extienden no sólo a las ya mencionadas. Tal es el caso de Fernando Broncano, para quien resulta de suma importancia este concepto a la par que el uso de *artefactos* y de *técnicas* para lograr una evolución “como especie de los homínidos”.<sup>5</sup> Un *artefacto* es aquello que deviene del uso de la *prótesis*. En el siguiente tópico profundizaré más sobre los usos que el autor mencionado da a este concepto, aunque por lo pronto resulta necesario aclarar que, aunque pareciera ser que uno no puede desprenderse de ésta, su uso se extiende incluso a considerar la configuración de ciertas ideas tales como la definición biológico-evolutiva de una definición de ser humano, ampliándose así al campo de lo social, lo histórico y lo cultural.

También resulta prudente dejar por sentado las distinciones entre *artefacto* y herramienta. Decía ya que el *artefacto* es aquello que deviene del uso de la prótesis; por ejemplo, el uso de ciertos signos y símbolos configurados ya como un lenguaje determinado puede considerarse como tal, ya que nos brinda el uso de una serie de *códigos* para entablar una conversación; no es lo mismo el uso que le damos al lenguaje en una plática con los amigos, a la llevada a cabo en un lugar formal como un debate escolar o un ambiente académico; en cada una de éstas el lenguaje se adapta a ciertos tipos de convenciones para entablar una comunicación efectiva de tal manera que el receptor pueda comprender lo que decimos y sea aceptado dentro del círculo en el cual nos desenvolvemos. Cada uno de estos sería un *artefacto* en la medida que es ya una extensión

---

<sup>5</sup> Cf. Fernando Broncano, *La melancolía del Ciborg*, p.19.

de la *prótesis cultural*, que en este caso sería la conformación de un lenguaje para entablar una comunicación y que provee cierta identidad a quién lo dice (en este caso la lengua española). A pesar de la posible ambigüedad entre *prótesis*, *artefacto* y *herramienta*, cabe hacer la aclaración de que, en términos de Fernando Broncano, prótesis es netamente algo ajeno al cuerpo, entendiendo este último bajo una ontología en términos de superioridad como los explicados en la primera nota al pie de este apartado. Pero para fines de este trabajo nos distanciamos un poco de la cuestión planteada por Broncano ya que la *prótesis* es sí ajena a la *carne* (entendiéndola como el cúmulo de células e interacciones en la cual desarrollamos nuestro pensamiento y es atravesada por los discursos y saberes formando una subjetividad), pero no hacia la configuración del cuerpo, que en sí puede denominarse desde un *microcuerpo* hasta *cuerpo político*, a la manera en que es denominado en la escuela de Michel Foucault. De ahí que la prótesis se conforme por artefactos y éstos a su vez devengan en ella, configurando una simbiosis que afecta y conforma parte del cuerpo que configura cierta subjetividad.

La *herramienta*, en cambio, pertenece al orden de ser un objeto que no necesariamente está incorporado en nuestro cuerpo o sistema de convenciones: es algo que podemos o no usar y de lo cual nos valemos para ampliar el uso de nuestros *artefactos*. Una *herramienta* sería una hoja de papel, un bolígrafo, una máquina que nos permita ampliar el uso del artefacto denominado “tipo de lenguaje”, tal y como en este ejemplo.

Veamos ahora los tipos de prótesis usados dentro de la filosofía de la tecnología y distanciados del imaginario común o biomecánico.

### I.1.1. Las prótesis en la filosofía de la tecnología y su uso cotidiano

Sea en el imaginario popular o en los conceptos tecnológicos, la prótesis es algo ajeno al cuerpo-carne (entendiendo cuerpo no sólo como carne, sino también como el lugar donde se inscriben los discursos culturales y el choque de *quantums* de fuerzas —según Nietzsche— o de *discursos de poder*); por lo que aquello resulta invasivo y extraño; “es

molesto”<sup>6</sup> —En palabras de Broncano—, al menos hasta el momento en que nuestro cuerpo logra incorporarse y adaptarse a ella, como sucede con los discursos que nos atraviesan como cuerpos.

Esta distinción entre el *imaginario común* y el *lenguaje técnico* en la filosofía de la tecnología cobra su importancia para poder pensar los usos e implicaciones de la tecnología desde la experiencia misma. Permite visualizar el contacto entre lo cotidiano y lo conceptual para poder tener un acercamiento sintomatológico a los problemas presentados sobre los discursos que someten nuestra manera de ver una tecnologización que tenemos insertada discursivamente hasta el grado de no darnos cuenta de los síntomas en los problemas mismos. No se trata de alejar o querer transformar la visión común sobre la prótesis, sino de reflexionar sobre nuestras relaciones con la tecnología misma.

Cuando se injerta algún aparato biomecánico como reemplazo de una extremidad corporal, no deja de causar dolor, ni deja de sentirse el peso del metal o del material que es ajeno al peso habitual con que estamos relacionados de huesos, tejidos y piel. De manera similar, al usar lentes de contacto, éstos ocasionan una severa molestia al ojo en lo que se acostumbra a ellos, llegando incluso a la irritación, mareos y otras más que engrosarían la lista. Lo mismo sucede la primera vez que usamos audífonos, dado el aumento de decibeles cercanos a nuestro oído; el cuerpo no está acostumbrado a escuchar un volumen constante haciendo presión en las partes internas del oído y, sin embargo, pocos meditan sobre esa primera experiencia de colocarse los audífonos, quizá porque estamos acostumbrados a una serie de discursos que nos dicen que podemos incluso personalizar o configurar nuestro espacio en el lugar donde nos encontremos y que, entonces, los audífonos son un artefacto que nos causa el placer de disfrutar lo que somos al escucharlo sin importar el lugar. La molestia se vuelve un consumo de placer. Incluso el uso de un celular y el aparatoso inconveniente de que uno tiene que adaptarse a no olvidar cargarle la batería cada cierto tiempo, o al zumbido que presenta este aparato y que causa extrañamiento en la persona, llegando a veces a los niveles de estrés cuando uno no está acostumbrado a ser localizado.

De acuerdo con lo anterior, puede entenderse que no existe un sólo tipo de *prótesis*: según la clasificación de Fernando Broncano podemos distinguir entonces entre aquellas de

---

<sup>6</sup> Cf. *Ibid.*, p. 20.

tipo *biomecánico*, como en el caso de la extensión reemplazada; *médica*, en el caso de los lentes de contacto; *de extensión* en alguna función corporal, como en el caso del celular y los audífonos (el teléfono celular podría implicarse incluso como prótesis de memoria si consideramos los usos de su Sistema Operativo como aquellos que nos permiten captar información almacenada en internet o guardada en SMS); e incluso *prótesis culturales* como en el caso de la persona que se incorpora a nuestras vidas de alguna manera, ya sea fungiendo el rol de amigo, pareja u otra institución social. Peca de ingenuidad reducir el uso de la *prótesis* únicamente en estas clasificaciones, ya que no se toma en cuenta la cuestión bajo la cual el cuerpo-carne se ensambla y configura a través de sus mismos *artefactos*. En la inmediatez bajo la cual conviven *prótesis* y *artefacto*, la primera se hace cuerpo y deriva en el uso de artefactos, encargándose así de configurarse no sólo la cuestión de lo político, sino también la manera en que interpretamos ontológicamente una definición de lo que somos, a diferencia de la herramienta que es externa siempre y cuyo uso es ocasional, como ya se ha mencionado anteriormente.

Según Broncano: “Las prótesis desclasas, desclasifican, transforman”.<sup>7</sup> Configuran nuevos espacios para habitar, dando lugar a nuevas realidades que permiten el progreso de un uso ético y responsable de la tecnología. Idea más ingenua propuesta por éste autor. Si bien, en un primer momento la incorporación de una prótesis abre claramente nuevos espacios, el procedimiento que éstas siguen para degenerarse en artefactos y llegar a ese momento mencionado como la *desclasificación* y *apertura* a una nueva cultura, el transitar por un camino hacia volverse agentes normales de una sociedad, no se ha dado por procesos lineales en la historia, ha tenido que construirse todo un proceso para que el artefacto se integre al uso cotidiano y que la prótesis deje de sentirse como un cuerpo extraño, configurándolo así como *algo normal* o *normalizado* que se inscribe sobre el cuerpo. De acuerdo con todo lo anteriormente mencionado, todo aquello que entendemos como configuración proveniente de lo humano es *prótesis*: discursos e inscripciones que atraviesan todo aquello que somos. La precisión de hacer una distinción ontológica entre *cuerpo* y *carne* no es para oponer unos a otros, sino para aclarar que como *cuerpo* nos vemos necesariamente configurados por discursos que se inscriben en nuestra *carne*, dando

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 21.

como resultado implementaciones tecnológicas que podemos nominar en todo momento como *prótesis*, y, en algunos casos según su uso, como *artefacto*.

Para entender más a fondo esto, me remito a los tipos de prótesis consideradas por Broncano en su texto *La melancolía del Ciborg*,<sup>8</sup> consistiendo en los siguientes con una paráfrasis de sus definiciones y ejemplos de cada una:

- a) *Prótesis cultural*: Comprende desde las relaciones establecidas entre una persona y otra, definidas por expresiones del lenguaje, dispositivos como leyes o contratos tales como el matrimonio, el noviazgo, la amistad, la familia, por mencionar algunos; hasta el uso más refinado del lenguaje que define la norma, la religión y la moral. En fin, el código de signos y símbolos que crean un lenguaje normativizando una cultura. Un ejemplo de este tipo de prótesis puede ser el uso de la pornografía como *dispositivo normalizador de autoplaceres*, Beatriz Preciado llama en su apartado “Pornopoder” en *Testo Yonki* a la pornografía como “dispositivo virtual masturbatorio, cuyo fin es la globalización del placer mismo a través de la industria cinematográfica”.<sup>9</sup> Se genera un deseo por un cuerpo que no podemos poseer, pero que encarna el placer como objeto de consumo y que nos permite acceder al placer de otros transmitido *vía web cam* y alojado en alguno de los cientos de servidores. En estos casos, deja de existir una distinción entre lo público y lo privado, pues el placer de lo que pareciera ser privado queda expuesto globalmente para el goce de otros, emitiéndose a una velocidad increíble y capitalizando a la vez ciertos estereotipos de placeres de acuerdo a la forma en que son transmitidos y vendidos como la imagen de lo que debería ser el placer consumible. Se genera entonces una cultura del *pornoplacer* o *sexualidad virtual*, vendible, consumible por terabytes de información a la orden del día en distintos artefactos como computadores o celulares: por aquí se abren unos labios y al mismo tiempo en otro dispositivo se hace una doble penetración anal. En palabras de Preciado, se establece un imperio del placer que dicta de qué manera se ejecuta el gozo y placer hasta excluir por

---

<sup>8</sup> Éstas pueden encontrarse a lo largo del capítulo 1 del libro mencionado.

<sup>9</sup> Cf. Beatriz Preciado, *Testo Yonki*, p.179.

completo otras maneras que no sean la posesión inmediata del cuerpo. Llevando así a diluir aparente las formas de subjetividad.<sup>10</sup> Sin embargo, el uso de la pornografía se ha transformado con el paso del tiempo en un quehacer habitual, normalizado, no sólo del placer, sino incluso de acercamiento o conocimiento sobre el cómo ejercer la sexualidad. Quizá la paranoia de Beatriz Preciado llegue mucho a la exageración sobre que la pornografía se monta en pleno en un *dispositivo virtual masturbatorio*, cuando, a pesar de que la mayor parte de la gente que utiliza un dispositivo tecnológico para mirar páginas pornográficas; su estancia en sitios porno como *Pornhub* no supera los diez minutos, por otra parte, México es el principal consumidor del contenido de esta página, según las cifras de finales del 2015.<sup>11</sup> En este sentido la pornografía no puede reducirse a un mero suplemento del placer, sino que configura y crea espacios de resistencia como aquellos movimientos nacidos a través del *postporno*, que intentan incluir y normalizar cuerpos distintos a los presentados por el porno común.<sup>12</sup> Por otra parte, ha de considerarse que, a partir de la manera en que la fotografía y la *imagen* recorren las redes sociales mostrando público al instante cada fragmento de la vida privada, entonces podemos afirmar junto con Yunuen Díaz: “Todo retrato es pornográfico [...] Todo retrato intenta mostrar algo oculto, hacer visible aquello que el fotógrafo jala hacia la lente para dejarlo fijo en una imagen [...] El retrato descubre, delata, manifiesta, exhibe, nos enseña un secreto”.<sup>13</sup> De esta manera, el retrato y la imagen en fotogramas revelan aquello que se ha tachado de oculto, una manera de interpretar la forma en que nos constituimos eróticamente. Sí, es dispositivo normalizador, pero también parte del artefacto que nos ayuda en el camino de nuestro construirnos desde una mirada erótica.

---

<sup>10</sup> Este tema será tratado con mayor profundidad en el apartado I.3.1 “Cuerpos de hiperdeseo: hacia un poder de la tecnosexualidad” y siguientes. *vid. infra* 32-35 pp.

<sup>11</sup> < <http://www.sinembargo.mx/10-01-2016/1594923>>. [Última consulta: 10/11/2017.]

<sup>12</sup> Al respecto, consultar en el Capítulo III el apartado “Producir nuestra mirada erótica, un vistazo a la pornografía como industria” *vid. supra* 101 pp.

<sup>13</sup> Yunuen Díaz, *Todo retrato es pornográfico*, 11 p.

b) *Prótesis ortopédica*: entiéndase aquí aquellas de origen biomecánico o artificial que son incorporadas al cuerpo biológico para suplir alguna de sus funciones. Aquí es donde entra el imaginario común de la prótesis: supongamos el caso de un hombre que, debido a su mala alimentación, lo que el común en esta ciudad, comienza a sufrir problemas del corazón debido a la saturación de grasas en sus venas. La primera solución del médico es mandarle una dieta acompañada de un medicamento, cuya función es ensanchar el corazón y sus venas para mejorar la circulación. Debido al ritmo de vida de la Ciudad, el hombre regresa con un cuadro más complicado conocido como pre-infarto. El médico entonces interviene y se le coloca un marcapasos con el fin de generar impulsos eléctricos supliendo la función del corazón que ha quedado dañado. La relación establecida aquí con la tecnología se vuelve vital para el que usa el marcapasos y, sin embargo, podría pasar desapercibido por otra persona que, al acercarse sin intención algún objeto como una pulsera de plata, interrumpiría el funcionamiento electrónico del aparato, poniendo en riesgo la vida del hombre. Dicho medicamento se transforma en una prótesis según la visión de Broncano, ya que es algo externo que forma parte del cuerpo y suple o aumenta funciones como mejora.

c) *Prótesis ampliativa*: Es una subdivisión dentro de las prótesis culturales, entendiéndola como datos y conceptos que señalan dentro de la historia los procesos de flujo de información, transformando al *homo sapiens* en sus diversos cambios sociales. Todo proceso que pudo haber sido considerado como anormal, pasa a ser asumido y clasificado para anexarse a la normatividad impuesta.<sup>14</sup> El monstruo que se ha integrado como algo normal dentro del paisaje urbano. Por mencionar algún ejemplo, en este rubro, podría entenderse el relacionado con la configuración de algunos procesos ideológicos que dieron, bajo condiciones específicas, sustentabilidad a una aplicación sobre una sociedad determinada, como en el caso siguiente: el proceso en el cual el castigado por el suplicio como forma de

---

<sup>14</sup> Al respecto consultar Michel Foucault, *Los anormales. Curso en el Collège de France (1974-1975)*. 15-38 pp.



espectáculo y escarnio público hacia finales del siglo XVII, en Francia, para irse transformando en un sistema penal con políticas de la vigilancia y el ocultamiento, pasando de ser un proceso público a uno privado con tecnologías encargadas de preparar al nuevo sujeto tratado como delincuente e introducirlo en un sistema que lo obligara a reincidir, dadas las pocas oportunidades con las que se veía limitado en las normas de la cárcel. El espacio de lo privado y sus técnicas de penalización dieron lugar al espacio público del delincuente como soplón y de la cárcel como sistema de creación de delincuentes. Para entender mejor este proceso, puede consultarse el libro de Michell Foucault: *Vigilar y castigar*. Los discursos presentes en el cambio del suplicante al delincuente, cada parte que atravesaba su configuración como sujetos sometidos a un sistema de creencias y saberes que los colocaban como una forma de subjetividad, es lo que podría considerarse en su conjunto como una prótesis ampliativa.

Se consideran, además, otros tipos de prótesis como las *orgánicas*; entendiéndolas como aquellas que cambian el entorno biológico (vacunas, virus, y otros organismos que afectan el cuerpo a manera de enfermedades —según Fernando Broncano—). Son consideradas como tales dado que son ajenas al cuerpo y han surgido como modificaciones al ambiente en el que vivimos, llegando a incorporarse como algo necesario. Por mencionar algún ejemplo en este caso puede considerarse la discusión centrada sobre el virus H1N1 y la vacuna contra éste: se cree que es una variante de una gripe animal que, mutando gracias a los experimentos de laboratorios, pasó al ser humano y, por ello, hubo la necesidad de crear una vacuna para prevenirlo. Si el virus existe, nos hemos adecuado a vivir con él, ya no es como en el caso de la Edad Media y la Peste Negra, donde prácticamente sólo sobrevivían aquellos que eran inmunes al virus. Nos hemos creado una inmunidad desde la misma necesidad de supuestos accidentes de trabajo bajo la experimentación con la vida. Fernando Broncano se deslinda de este último tipo de prótesis argumentando que no es lo suficientemente fuerte para sus temas de investigación.

Sobre las tres tipos de prótesis anteriores, trabajaré con la noción de tipo cultural, integrando aquí lo que Broncano define como “prótesis ampliativa”, pues me parece que en

realidad la distinción realizada puede complementarse para fines prácticos.<sup>15</sup> Aclarando que, según lo reflexionado hasta ahora, la cultura en sí forma una parte de un tipo de prótesis mayor, que dentro incluye *prótesis* y artefactos que a su vez la configuran como parte de un todo, y cuya ubicación en una u otra categoría dependerá de la manera en que el análisis sobre el objeto lo exija.

## I.2 Imaginario e imaginaciones

Hasta ahora se han planteado las definiciones de lo que la filosofía de la tecnología usualmente utiliza para nominar *prótesis*, *artefacto* y *herramienta*. Todas ellas nos proporcionan no sólo una conceptualización entendida como proceso mental de abstracción, sino también la posibilidad de crearnos diversos escenarios en dónde ellas se utilizan. Lo que está en juego aquí es la interpretación de una *realidad* en la que se conjuga tanto la parte de interpretación de los procesos mentales, como la cuestión de ficción en torno al término del Ciborg como un gran ojo que todo lo ve. En palabras de Donna Haraway: “Un ciborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción”.<sup>16</sup> Con ello señalo que, al considerar un concepto que busca establecerse imponiendo cierta normatividad, nos referimos a que tiene una encarnación que atraviesa a los cuerpos sin ser un discurso flotante: ocurre, se piensa, se *imagina*, observa y deleita en una ciudad, en un espacio, en un *no-lugar*, pero también se imagina o recrea desde la ficción bajo los imaginarios que el cine, la literatura y el arte en general, pues creamos nuestra realidad a partir de imágenes, al punto de no poder pensarnos sin imágenes, sean elaboradas a raíz de los conceptos, o bien, “fotografías que se han ligado de manera entrañable a los procesos de construcción de identidad”,<sup>17</sup> sea cual fuere de ambas, nos refieren a procesos en la imaginación, y a todo esto que creamos en nuestra mente y realidad, podemos nominarlo como *imaginario*. Veamos entonces cómo es que

---

<sup>15</sup> La argumentación correspondiente a esto se verá desarrollada en el apartado “I.3 Del imaginario de la prótesis cultural y la sociedad de control”. *vid. infra*, 30 pp.

<sup>16</sup> Donna Haraway, *Manifiesto Cyborg*, p. 2.

<sup>17</sup> Cf. Yunuén Díaz, *Todo retrato es pornográfico*, p.12.

pasa de lo común hacia el plano de lo ontológico para ser pensado de manera filosófica y su impacto sobre los cuerpos.

### I.2.1 La imaginación como tema en la Filosofía

El tema de la *imaginación* ha sido abordado desde la filosofía, sobre todo en cuestiones que tienen que ver con la Teoría del conocimiento; generalmente se le asocia con una facultad o función de distinción entre lo verdadero y lo que no lo es. Se le ha considerado de esta manera como un problema del conocimiento, sobre todo desde la visión platónica y aristotélica, al considerarse como una facultad de reproducción de copias, a veces imperfectas, del original; tal es el caso de la representación como copia de las ideas en el *Hyperuránon tópon* de Platón, según la interpretación más común sobre dicho autor. La problemática vista desde la Teoría del conocimiento prácticamente se ha heredado de esta manera, pasando por diversos autores, hasta la actualidad.

Vale la pena aclarar que existe aquí una distinción entre *fantasía* e *imaginación*: la primera se refiere a aquello que dificulta la comprensión de lo que se interpreta como reproducción de los objetos ideales, mientras que la segunda obedece a la facultad para recrear en el pensamiento dichas imágenes. En dicha conceptualización la fantasía se encarga de usar la facultad de la imaginación pero distorsionando su creación e interpretación común de las cosas, tal es el caso de las enfermedades clasificadas como mentales: cuando se interrumpe con los procesos de normalidad sobre la percepción y creación de lo que nominamos como realidad, entonces se cae en tales juegos de la fantásticos, llevando a una incompreensión de la misma.

Sin embargo, existe otra manera de entender la imaginación y es transmitida como “imaginación simbólica o cultural”,<sup>18</sup> Este tipo de imaginario se enfoca en la visión sociocultural de lo que puede denominarse como una realidad, es decir, reproduce y recrea —a través de copias y reflejos según Cabrera— la materialización de los contenidos sociales de una cultura en un sentido ahistórico.

---

<sup>18</sup> Daniel Cabrera tiene una excelente bibliografía al respecto en su libro *Lo tecnológico y lo imaginario*.

### I.2.2 Imaginario radical e imaginario social

Ahora bien, la imaginación *como facultad* posee una característica capaz de producir o imitar el objeto pensado y la facultad de recreación de los objetos como capacidad de la psiquis. Pero no son éstas las únicas funciones a las que se ve limitada la imaginación. Como concepto, Cornelius Castoriadis, filósofo y psicoanalista, refiere a “*lo imaginario*” como una condición de la mente que resulta imprescindible para la construcción teórica del sujeto y de la sociedad, ambos entendidos como instituciones, metiéndose así, de lleno, en la construcción de lo social y cultural. Castoriadis entiende el “*imaginario radical*”, como el lugar donde se da la “*formación originaria de fantasías*”,<sup>19</sup> es decir, hablando en términos del psicoanálisis, este tipo de imaginario mueve la pulsión del individuo operando a nivel inconsciente y desde los deseos. A esto se le conoce como *nivel primario* de actividad psíquica según Freud, correspondiéndose como el *nivel originario* en Castoriadis, según Daniel Cabrera.

Para que puedan darse las representaciones, es necesaria una condición por encima del nivel originario donde la psiquis parte de una necesidad de vacío que busca ser llenado o realizado, ahora sí, por las imágenes mostradas por la realidad como contenidos que pueden satisfacer su deseo, pero el proceso ha sido originado —según Castoriadis— por el deseo pulsante e inconsciente de la fantasía que no puede ser movido por el imaginario social.

El proceso encaminado hacia socializar la psiquis —de acuerdo con los autores mencionados— proviene de un segundo vaciamiento producido al no encontrar una identificación de sus deseos correspondientes con lo real, entonces al individuo se le modela de acuerdo a las estructuras sociales, cambiando así las relaciones afectivas entre sus imaginarios radicales. Aquí se crean o proyectan las distinciones entre interior y exterior, valores morales e intenciones de la representación. Daniel Cabrera llama a este proceso la identificación de una “*irrealidad*,” es decir, el lugar del vacío de las expectativas

---

<sup>19</sup> Cornelius Castoriadis, *La institución imaginaria de la sociedad*, p. 197.

imaginarias del sujeto con lo que se define como realidad, la cual es construida junto con los objetos a partir de la limitante impuesta por la sociedad y, por supuesto, la adopción de los cánones e imaginaciones dados por la misma. La significación de *lo normal* es dada entonces por la sociedad y el deseo como facultad movable de la pulsión del individuo es manejado al antojo de las imágenes sociales. Luego entonces, el imaginario social es lo que posibilita como “condición lógica y ontológica”<sup>20</sup> la construcción de una realidad.

### I.2.3 Imaginación como proceso creador, la copia de la copia

Según nuestros *imaginarios sociales* y lo asumido hasta ahora como el imaginario creador de realidad, podríamos caer fácilmente en la tentación de definir *realidades* e *irrealidades* a diestra y siniestra como justificación de que prácticamente todo lo que envuelve lo social nos lleva a la definición de las mismas. Ante ello queda la pregunta: ¿existe aquello que podemos nominar como el *original* de nuestros procesos en la imaginación? O bien, ¿construimos nuestras realidades e irrealidades cada vez que intentamos mejorar la anterior, siendo éstas una copia de modelos preexistentes? He aquí un problema filosófico sobre la manera en que se ejecutan las creaciones de nuestra imaginación y cómo van engranando con el Ciborg como un conglomerado de relaciones de poder.

#### a) *Artefacto Carnavalesco*

Imaginario como posibilidad de reproducción ¿De qué? Ya he planteado que, en algunas teorías del conocimiento, el imaginario se establece como función o capacidad de reproducir en la mente lo que captamos de las ideas, dándonos así un modo de conocimiento e interpretación sobre lo que denominamos como realidad. Sin embargo, lo producido por el *imaginario* es la *imagen* a su creación puede ser vista desde una perspectiva psicológico-social, como en el caso de Castoriadis, o bien, como un problema

---

<sup>20</sup> D. Cabrera, *Lo tecnológico y lo imaginario*, p. 41.

de conocimiento. Así, *imagen* e *imaginación* embonan como parte de la *prótesis cultural* como pequeños *artefactos* dentro de uno mayor.

Incluso al considerar *el imaginario* en su faceta más radical y social, éste no deja de obedecer a un juego del lenguaje para explicar el mundo. Se establecen códigos que delimitan lo que es una fantasía como algo irreal; así como aquellos que enmarcan cada imaginario y su inclusión en la sociedad como productora de deseos. El *imaginario* funge logra operar y despegarse en tanto se le puede asumir como ser la capacidad de crear la misma *realidad*. Las imágenes que se procesan en la psique son capacidades creadoras, reproducen deseos, pulsiones, representaciones del mundo.

Los imaginarios funcionan como un “Carnaval”<sup>21</sup> interminable de representaciones y recreaciones de lo que denominamos como realidad, pero también como interpretaciones, puesto que no dejan de ser juegos del lenguaje. Recordemos que el *imaginario social* de Cornelius Castoriadis se crea a partir de aquellas interpretaciones y discursos que son pensados desde la psique y que actúan inscribiéndose en la carne para formar cuerpo en las subjetividades. En palabras de M. Foucault analizando las características bajo las cuales el sistema judicial comenzó a delimitar y desarrollar ciencias capaces de servir a discursos que señalaran la anormalidad de los cuerpos: “discursos que pueden matar, discursos de verdad [...] y discursos que dan risa”.<sup>22</sup> En este sentido, los discursos-saberes se cuentan como interpretaciones forjadas por un sistema —en este caso el sistema judicial y penal— para señalar la normatividad e integrar a través de la exclusión una clasificación de la cual el mismo lenguaje es participe no por aquello que diga, sino por lo que puede leerse entre líneas y que prohíbe y penaliza la norma.

Entendamos por Carnaval el lugar donde se desarrolla una mascarada que, dependiendo del tipo de baile, irá cambiando sus máscaras de acuerdo a lo que requiera la pieza; cada una de éstas máscaras son construcciones determinadas por normas para definir

---

<sup>21</sup> La figura del Carnaval la tomo de Eugenio Trías, en su texto *Filosofía y Carnaval*, lectura sugerida para ampliar el tema. Dicho término es usado en torno a la construcción del hombre como un mito: no hay algo definible como “una humanidad”, en su lugar hay una multiplicidad de máscaras que se han ido construyendo en torno a la necesidad de justificar algún tipo de humanidad. Es aquí donde cobra sentido el Carnaval, entendido como ese espacio filosófico donde convergen las voluntades de encarnar ciertas máscaras. Así, el Carnaval se prolonga hasta el infinito dentro de una reflexión sobre la construcción de lo que llamamos hombre, y sus juegos discursivos detrás de él.

<sup>22</sup> Michel Foucault, *Los anormales*. 19p.

*algo* (humanidad, capacidades, moralidad). Éste toma la función de artefacto en cuanto que es una serie de discursos sobre los *imaginarios*, pues todos nos son extraños mientras que se nos presenta la idea del *imaginario común* como aquello que se confunde con la fantasía. Sin embargo, el mismo Carnaval no es sino una ampliación de la *prótesis cultural*.

La manera en la que se nos presentan los juegos de este artefacto va creando diversas máscaras que pueden considerarse como otra serie de artefactos venidos del primero. En realidad, ¿podemos afirmar que cada una de las copias creadas por nuestras máscaras de Carnaval sea una copia de la idea original si es que esta existe? Pierre Klossowski propone que en realidad los juegos del lenguaje no son más que una simulación, una construcción de copia tras otra copia, que deviene a su vez de una copia anterior:

[...] no hay original, el modelo de la copia es ya una copia, la copia es una copia de la copia; no hay más máscara hipócrita porque el rostro que encubre la máscara es ya una máscara, toda máscara es sólo la máscara de otra; no hay un hecho, sólo interpretaciones, cada interpretación es la interpretación de una interpretación anterior; no hay sentido propio de la palabra, sólo sentidos figurados, los conceptos son sólo metáforas disfrazadas; no hay versión auténtica del texto, sólo traducciones; no hay verdad, sólo pastiches y parodias. Y así hasta el infinito.<sup>23</sup>

El lenguaje lo construimos como sociedad y cumple una función normalizadora y reguladora: se encarga de mantener al tanto los rituales del baile de nuestro Carnaval, o bien, de decirnos la manera aceptada socialmente de interpretar y construir nuestra realidad, proceso similar al imaginario social de Castoriadis.

Apegarse a la idea de un original de una imagen, a una forma platónica o a una representación que va más allá de ser una copia, nos llevaría de regreso hacia el mito originario, hacia la aceptación de que la prótesis vino *ex nihilo* en algún momento de la prehistoria, o bien de que simplemente es un argumento lógico para justificar las interacciones que tenemos con la tecnología. La propuesta de Klossowski sobre el lenguaje, sobre la representación de la representación se halla en una especie de quebradero de todo

---

<sup>23</sup> Pierre Klossowski, *apud* Jorge Fernández, *Pierre Klossowski: La pornografía del pensamiento*, p. 1.

fundamento originario, y es que recordando a Nietzsche, en consonancia con el hombre de las repeticiones, y a Eugenio Trías: “Todo lo que es profundo ama el disfraz... Todo espíritu profundo tiene necesidad de una máscara”.<sup>24</sup> Necesitamos de la metáfora para explicar nuestras construcciones, necesitamos de disfrazarnos para hacer andar una imagen capaz de mover el deseo, de desear ser vista y de qué manera hacerlo. Y toda imagen de deseo es recreada desde una construcción cultural y desde la función de una prótesis que la sostenga para adaptarnos a la construcción de ciertos imaginarios. A esto Klossowski le llama *simulacro*. Es el juego de ruptura con toda convención, de no aceptación de un punto de origen, de un barrido que constantemente se ejecuta para recrear la imaginación y romper con las irrealidades y realidades también. Es no sujetarse más que al devenir mismo de recrearse en un deseo capaz de librarnos de falsas imaginaciones que nos atan y controlan. La función de una mascarada bien ejecutada es la liberación de la misma *psique* y el mismo cuerpo atravesado por cientos de ideas que lo controlen.

El *artefacto carnavalesco* consiste en saber que toda representación deviene a su vez de otra representación, que todas y cada una de ellas han sido simulacros que operan bajo la construcción de ciertas *máquinas deseantes*<sup>25</sup> capaces de sujetarse a los deseos producidos por imaginarios sociales. Y justo la salida a ellas está en la capacidad simulativa de recrearse, de reconocerse como artefacto y de reconocer los propios deseos para romper con la realidad impuesta. Luego entonces, podemos hablar de dos tipos de *carnaval*; el primero apela a asociarse al cambio de máscaras pero desde una simulación burlesca que lo único que hace es colocarse una nueva máscara, e incluso lo que podríamos denominar como antifaces o juegos del disfraz sobre la máscara, de lo cual hablaré a continuación. El segundo podemos llamarlo el *carnaval travesti*, como aquel que logra despojarse de toda máscara, aceptándose en un juego burlesco en el cual todo es máscara, incluso él, sin

---

<sup>24</sup> Friedrich Nietzsche, *apud* en E. Trías, *Filosofía y carnaval*, p. 71.

<sup>25</sup> El concepto de *máquinas deseantes* es desarrollado por Gilles Deleuze en *El antiedipo: capitalismo y esquizofrenia*, como máquinas capaces de producir deseos dentro del capitalismo como un nivel debajo de las necesidades; es decir, el nivel primario que mueve las máquinas de consumo no es sino el deseo mismo que actúa en un nivel lógico a la manera de aquello que produce las mismas necesidades. Sin embargo, a partir de esta mención en el texto, al hablar de máquina o máquinas deseantes, me referiré al Ciborg como se ha venido construyendo: aquello que actúa a través de las *prótesis* y *artefactos* entremezclando las subjetividades en el orden en que el deseo produce un consumo de violencia y necesidad de estar en un presente constante en donde todo es consumible, desapegándose así de la manera en que Deleuze trabaja su concepto.



encontrar así un original, y jugar con éstas a voluntad, reconociendo que detrás de él no hay nada más, reconociendo que toda máscara es simulación y que el tiempo de la ejecución del baile es el presente a la manera del animal o de aquel que logra reconocerse en el “instante, bruscamente presente, bruscamente desvanecido, nada antes, nada después”.<sup>26</sup>

#### *b) Parodia hiperconsumista*

De otra manera obtenemos una parodia, una simulación que se burla de sí misma, del deseo producido rápidamente para ser suplido por otro que sea globalizado al momento, deseos convertidos en mercancía de consumo rápido, efímero, según las conexiones que tengamos disponibles, información que parece no guardarse en nuestros imaginarios. Lipovetsky dice: “La sociedad de hiperconsumo se caracteriza por una escalada de búsquedas y experiencias comerciales que emocionen y distraigan, también es contemporánea del sufrimiento del *casi nada* y del miedo al *cada vez menos*”.<sup>27</sup> En otras palabras, nuestra *prótesis cultural* sobre la imagen y el imaginario ha sido enfocada a desear y desear sin siquiera poder poseer todo lo que se nos presenta enfrente. Ya no se trata de un imaginario sobre lo que despierte el deseo por el hecho de cultivar el placer de desear, la mascarada ya no se baila en el sentido de gozar el cambio de máscaras que rompa con nuestro simulacro de humanidad; se trata ahora de una serie de políticas, parodias y discursos que atraviese nuestros cuerpos deseantes en una orgía de consumir cada vez más.

Al respecto, Sayak Valencia menciona en su libro *Capitalismo Gore* que en el caso de nuestra sociedad tercermundista tenemos concreciones imaginarias sobre el Capitalismo, que se centran en el narcotráfico y la manifestación de una “cultura gore”<sup>28</sup> basada en la exposición de la violencia y la desaparición como algo normalizado en algunas ciudades

---

<sup>26</sup> F. Nietzsche, *apud* P. Klossowski, “Sobre algunos temas fundamentales de la *Gaya ciencia* de Nietzsche”, en *Tan Funesto deseo*, p.13.

<sup>27</sup> Gilles Lipovetsky, *La felicidad paradójica*, pp.180-181.

<sup>28</sup> Sayak Valencia, *Capitalismo Gore*, 25 p. Dicho término es tomado del cine para referirse a una sociedad en la cual la espectáculo es la muerte a la orden del día y la violencia extrema mostrada en lo que podría denominarse como *carne de desecho* al entenderse como *cuerpos* intervenidos por la violencia para ser olvidados y transformados en basura una vez que han cumplido con su *status* de mercancía.

mexicanas. Esto obedece a un *imaginario social* capaz de colocarse como Estado alterno gobernado por esta cultura de muerte y violencia extrema que actúa como un *artefacto*, al Estado definido como el gobernante. Así nuestros imaginarios articulan una prótesis de la copia. En este caso, la copia es una burla irrisoria, una parodia del Estado fallido mexicano que, a través de sus políticas efectivas de violencia, crea una sociedad de *hiperconsumo* de la violencia basada en las drogas, las desapariciones forzadas y las muertes como algo normal y consumible, como el héroe puesto por este tipo de imaginaciones. El ritmo de una sociedad de este tipo se basa en la manipulación de los deseos acumulables ante una realidad que poco a poco va diluyendo las subjetividades de obreros, campesinos, ciudad y campo a través de la incorporación de contenidos gore con su propia espectacularización a través de la tecnología: carne consumible a la orden del día bajo la maquinaria de lo que podemos empezar a comprender como el Ciborg.

### **I.3 Del imaginario de la prótesis cultural y la sociedad de control**

Entender y exponer poco a poco las concepciones sobre *imaginario*, *imaginación*, *parodia*, *carnaval* y *prótesis* ha tenido como objetivo el llegar a este punto para mostrar que las prótesis son algo más complejo que la mera interacción de un reemplazo biomecánico injertado en el cuerpo; para voltear la mirada hacia cómo es que la cultura, ayudada de los *imaginarios* referentes a la violencia espectacular en calidad de *artefacto*, se vuelve un dispositivo que nos atraviesa sin que a veces nos demos cuenta de ello.

Nuestra relación con la tecnología está llena de una serie de técnicas que se han unificado y desplegado en la conformación de lo que llamamos cultura. La técnica ha acompañado al hombre desde que éste ha podido configurarse culturalmente, pasando no sólo por el uso de herramientas tales como una vara, hacha o armas militares, sino también por la inclusión de mitos y maneras de imaginarse y explicar el mundo.<sup>29</sup> La ciencia progresista y positivista fracasó luego de la Segunda Guerra Mundial y, con ello, se nos vino encima algo que habría de replantear la manera en que la técnica, tecnología y

---

<sup>29</sup> *Vid. infra*, 31 p. En el apartado “Técnica y erotismo”.

*artefacto* nos afectan, ya no como meros campos de estudio fuera de lo corporal. En palabras de Walter Benjamin citando a Lotze:

No hay [...] más claro pensamiento para pensar distribuida la educación en la hielera de las generaciones humanas, y permitirles gozar de los frutos a las más tardías, que surgieron del inmerecido esfuerzo y, a menudo, de la miseria de las anteriores [...] No puede haber ningún progreso [...] que no sea el incremento de felicidad y perfección en los mismos ánimos que antes padecieron bajo una condición imperfecta.<sup>30</sup>

Pareciera ser entonces que no podemos despegarnos ni de la técnica, ni del conjunto de éstas que dan lugar a los usos tecnológicos de artefactos y prótesis.

Ante una sociedad que es parodia de sí misma, llena de contenidos engañosos y que parecieran ser vacíos, al no remitir a original alguno —pues son ensayos-simulacro de otros fallidos—. ¿Qué sentido tiene pensar en sus imaginarios, en su relación con la tecnología y la manera en que nos atraviesa el deseo, si pareciera ser que cada uno de esos ensayos no son sino el final de nuestra época en otra parodia y burla fallida de nuestros intentos por recrearnos?

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, los imaginarios funcionan como un *artefacto* de algo muy amplio que he denominado *prótesis cultural*, y que comúnmente se le denomina simplemente como cultura. Actualmente, gracias a nuestras versiones extrañas del Capitalismo, que el mismo Marx no se hubiera imaginado, así como su relación con la tecnología, establecemos condiciones muy claras sobre nuestros imaginarios sociales, sobre todo en México, donde la situación no es precisamente la de un capitalismo de primer mundo.

Las condiciones específicas y locales del Capitalismo en este país pueden entenderse desde el análisis de lo que Valencia denomina como *Capitalismo Gore*, entendiéndolo como un sistema donde la *necropolítica* y la violencia cargada de sangre y vísceras (de ahí el uso de la palabra *gore*), mostradas tal cual como algo normal en una situación, donde las desapariciones forzadas, torsos desparramándose de bolsas de basura, parecen ser el pan de

---

<sup>30</sup> Hermann Lotze, *apud* Walter Benjamin, *La dialéctica en suspenso. Fragmentos sobre historia*, p. 122.

cada día, generan sus propios códigos de símbolos, gramáticas y narrativas en torno a la muerte como algo que es gestionado desde la muerte y el narcotráfico, dando lugar a formas de subjetividad que se entrecruzan en estos mismos lenguajes; creando su propia cultura y disponiéndoles a la globalización de lo *Gore*.<sup>31</sup>

Gracias a la tecnología y a sus diversas formas de mirar y de vigilar, es que nos encontramos ante deseos de ser vistos globalmente. Cualquier deseo que produzcamos y del que se nos moldee socialmente nos lleva a convertirnos en *carne-bytes* comerciable, vista y olvidable. Nuestra sociedad ha pasado a ser un modelo ya no de vigilancia, sino de control, incluso sobre lo que debemos desear, cómo, cuándo y en qué cantidades que superan nuestra capacidad de memoria, ahora ampliada por el número de *datos telefónicos* que incluya nuestro plan de celular. Por ello resulta necesario pensar la manera en que nuestros cuerpos son atravesados por toda esta serie de discursos e imaginarios que a continuación expondré.

### I.3.1 Cuerpos de hiperdeseo: hacia un poder de la tecnosexualidad

La utilización del prefijo *hiper* no es por mera condición de buscar palabras rimbombantes, denota la visión teórica de Lipovetsky sobre las sociedades de consumo. Su significación se encierra en la transmisión de datos que supera lo que se considera como *normalizado* dentro de una categoría definida, es decir, concretamente se refiere a la información transmitida y almacenada a altas velocidades y en alto tráfico mediante lo virtual como imaginario; cobrando así un espacio fijo donde lo virtual refleja la condición de posibilidad de las relaciones entre tecnología y sociedad.<sup>32</sup>

Por el uso del diccionario, *hiper* se refiere a un excedente de algo, que es superior. En sociedades tecnologizadas como la nuestra, donde la información se transmite a cantidades

---

<sup>31</sup> En el apartado “Sociedad Gore” profundizaré más sobre esto, centralizándome en las contribuciones tecnológicas desde un capitalismo como éste. *vid. infra*, 46 p.

<sup>32</sup> Al respecto, puede consultarse la obra de Lipovetsky, en donde, si bien no da el significado del prefijo *hiper*, si es desarrollado al ser añadido a otras palabras como hipermercado, generando así nuevos conceptos sobre las sociedades de consumo. V.g. Gilles Lipovetsky, *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, 19 p.

horrorosas en las que el ojo parece salirse de su cuenca al no soportar tantos bytes de información desperdigada y al alcance de un *click*, es donde los imaginarios sociales son producidos a niveles desorbitantes y donde, por supuesto, el deseo es estimulado de muy diversas maneras para atravesar, ya no el cuerpo del que desea, sino el cúmulo de imágenes contenidas y transmitidas, vendidas al comprador para producir a la vez nuevas réplicas del deseo a escala consumible.

La primera referencia a la que podemos recurrir es Michel Foucault, quien desde *Vigilar y Castigar*<sup>33</sup> comienza a analizar la cuadratura y distribución de los espacios, discursos y cuerpos como lugares de inscripción de la norma y el pensamiento. Así, los lugares poblados por el deseo y productores de imágenes conllevan la reproducción de los esquemas dados por una sociedad de vigilancia como la refleja Foucault en sus escritos: observando y adueñándose de todo espacio posible, estableciendo en horarios la vida misma; teniendo momentos específicos para trabajar y llegando incluso a decir la manera en la que uno se ha de divertir o descansar. Desde aquí, el aparato operante es en todo momento el *deseo provocado*. Se regulan en todo momento los deseos y pulsiones teniendo a la psicología como una tecnología que permita el control. Deleuze, por su parte, afirmaría que “las sociedades de vigilancia son obsoletas”,<sup>34</sup> pues en su lugar se ha dado paso a las *sociedades de control*; lugares donde todo es observado y controlado. El objetivo no es ya la disciplina, sino la información que uniforma a todo sujeto.

Dice Foucault que: “Las relaciones de poder penetran los cuerpos”.<sup>35</sup> Y de éste modo se hace visible que el cuerpo se transforma en un replicador de deseos a gran escala, transmisor de sus propias experiencias que ahora pueden volverse públicas en el instante que se riegan por las redes sociales. En este sentido las relaciones de poder atraviesan también lo que ha comenzado a definirse como prótesis o integración del cuerpo y que es

---

<sup>33</sup> Michel Foucault, *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. 180-210 pp.

<sup>34</sup> En el texto *Postdata sobre las sociedades de control*, Gilles Deleuze analiza a fondo la cuestión sobre una crisis generalizada de los lugares de encierro, consistente en el devenir del gran monstruo que la prisión traería al ser ésta de carácter transitorio: las características propias del sistema de penitencial adaptado a otros lugares se vieron insertadas de manera sutil en las sociedades de control, de tal manera que se genera una maquinaria imparable en donde sus efectos no se basan exclusivamente en el individuo, sino en las masas. Disponible en: <[http://theomai.unq.edu.ar/conflictos\\_sociales/Deleuze\\_Postdata\\_sociedad\\_control.pdf](http://theomai.unq.edu.ar/conflictos_sociales/Deleuze_Postdata_sociedad_control.pdf)>. [Última consulta: 27/05/2017.]

<sup>35</sup> Michel Foucault, “Las relaciones de poder penetran los cuerpos”, en *Microfísica del poder*, p. 156.

constituido por todas aquellas extensiones, virtuales o no, que nos permiten configurarnos. Desde aquí, las redes sociales se vuelven una extensión corporal y, por tanto, un medio para producir corporalmente deseos y necesidades.

Este juego con el deseo nos produce como sujetos desde el consumo con una violencia y rapidez no vista antes. Por ello es que lo nombro *hiperdeseo*. En un mundo globalizado y uniformado como éste, no nos queda más cabida que para lo hiper: *hiperconsumo, hiperdeseo, hipervelocidad*.

La sexualidad y su ejercicio se colocan como instrumento de control sobre lo que somos, producimos y consumimos. Para explicar esto más a fondo, he de referirme a lo que Beatriz Preciado llama “Tecnosexualidad” y “Pornopoder”, acuñados ambos bajo una interpretación foucaultiana. La primera refiere a la historia de los desplazamientos que hicieron posible un conjunto de técnicas desplegadas sobre el ejercicio de la sexualidad, definiéndolas como *sexopolítica*,<sup>36</sup> es decir, es un ejercicio de la *biopolítica* marcado fuertemente sobre el poder que atraviesa el sexo, definiciones de masculinidad y feminidad como identidades sexuales desde la psicopatología y desde las definiciones judiciales desde 1868: pene y testículos, para identificar al género masculino; clítoris y trompas de Falopio para identificar al femenino. También se cuentan los tratamientos de penetración con dildos a finales del siglo XIX para tratar a las mujeres como caso de “histeria”.<sup>37</sup> Tanto masculinidad como feminidad se definían en función del uso de sus aparatos reproductores, teniendo prioridad ontológica el sistema reproductor masculino. Esto colocó una maquinaria pesada de tecnologías disciplinarias sobre el cuerpo. Se crean *atlas de anatomía*, se penaliza el travestismo y la sodomía. El placer se encontraba regulado y vigilado por la norma. El ejercicio de la sexualidad se volvió un artefacto de la *prótesis cultural* listo para ser usado y explotado. Se cuenta esto como una primera oleada de formaciones de subjetividad —en palabras de Preciado—. Gracias a Deleuze y Guattari, con su *Sociedad de control*; y a los cambios devenidos de la Segunda Guerra Mundial, se

---

<sup>36</sup> Cf. B. Preciado, *Testo Yonki*, p. 58.

<sup>37</sup> Al respecto puede consultarse de manera cómica la película *Hysteria*, (Tania Wexler, Gran Bretaña, 2011) para observar el expediente sobre la sexualidad femenina y su vigilancia, deviniendo en la inserción social del dispositivo masturbatorio conocido como *dildo* y la difusión en el imaginario colectivo del orgasmo femenino como un derecho a ser reproducido y automatizado a través de la máquina como complemento de la carne.

siguen practicando tecnologías de control y regulación de a través de los productos farmacéuticos como la progesterona, llevando así a una transformación de la sexualidad y de sus identidades, que parece diluirse en un no se qué que produce una nueva subjetividad. El camino hacia el Ciborg está colocado.

Aunado a lo anterior, se colocó otro dispositivo tal como la pornografía que puede entenderse de la siguiente manera: el uso de los placeres como algo individual y accesible, literalmente a la mano, cuya característica cinematográfica es la “capacidad de estimular, con independencia de la voluntad del espectador, los mecanismos bioquímicos y musculares que rigen la producción del placer”.<sup>38</sup> En otras palabras, la secuencia de imágenes producida por la pornografía se halla sujeta a la capacidad estimuladora de lo que, según una sociedad de control, es lo que produce el deseo de ser consumido. Si bien, para Preciado la pornografía tiene la capacidad de *hacerse cuerpo* en tanto que se encarna en los procesos naturales o bio-procesos, no puede dejarse de lado el hecho de que esa estimulación está anclada a una serie de imaginarios de lo que debe ser el placer erótico, convirtiéndose así en un artefacto–dispositivo que permite la imaginación de éstos.

#### *a) Pornografía como medio de producción*

Otra característica relevante de la pornografía consiste en la cantidad de información que es transmitida y bombardeada mediante este medio actualmente. Existen cientos de páginas web con este tipo de contenidos, cada una a su vez con miles de videos a acceder de una manera que puede considerarse gratuita al accederse desde cualquier dispositivo receptor como un *tablet*, *pantalla* o celular. Sin embargo, cada visita a un *click* es cuantificada para seleccionar los vídeos que mejor logran el cometido de estimulación masturbatoria. En palabras de Preciado, son datos digitales que se venden y son intercambiadas en el mercado global como “fuente de capital”,<sup>39</sup> transformándose así en uno de los motores del capitalismo en este siglo. Para Román Gubern, la pornografía es un medio de

---

<sup>38</sup> Cf. B. Preciado, *op. cit.*, p. 179.

<sup>39</sup> Cf. *Ibid.*, p. 180.

espectacularización en donde la mirada se vuelve hacia la satisfacción de deseos e imaginarios basados en una espectacularización de lo mostrado, “centrándose en un hiperrealismo cuyo fin es el de mostrar antes que narrar”.<sup>40</sup>

El espectáculo, la teatralización y la capacidad de reproducción de lo mostrado en la pornografía es lo que permite su amplia difusión: hay un esquema marcado a seguir en cada reproducción de escenas. Entre más iluminado y con mejor calidad de audio, resulta más deseable el cuerpo en cuestión. No será lo mismo una categoría con escenas grabadas sin tanta cercanía a un tipo de grabación *POV* que hace creer al espectador que él mismo está produciendo el espectáculo de penetración. Todo esto en un nivel primario de análisis del porno.

Lo anterior va marcando esquemas regulados de reproducción del deseo consumido a grandes escalas, caracterizado por movimientos precisos y específicos en una coreografía que rechaza la realidad de un acto sexual. En todo caso resulta ser una representación de la realidad forzada a la teatralidad para resultar atractiva al deseo consumista.

Como necesidades, existen el deseo de una erección, ya sea en el clítoris o en el pene; en la escena pornográfica, el deseo de representación cero de la eyaculación y la muerte, ubicados teatralmente en la representación porno, ofreciéndose al espectador como posibles al mismo tiempo y llevando a la frustración de aquello que no puede tenerse. Ubicados en la ciudad, el bombardeo del sexo se ofrece a gritos como productores de impulsos, bombardeos de imágenes sugerentes, conexiones *wifi* abiertas en puntos que pueden transformarse en no-lugares. Existe, pues, una producción del deseo para consumir un *hiperdeseo* pornográfico en cualquier momento. Estas imágenes dan lugar a una sociedad pornotrópica, donde el deseo está al alcance de cualquier mirada. El trabajo se ordena entonces a raíz de los estímulos de imágenes y sugerencias porno: trabajamos con el deseo y los impulsos a grito de ser satisfechos: adrenalina, sudores, concepciones de ternura, de posesión —al menos en el análisis de Preciado—. Pues habría que pensar en qué manera el ejercicio de desplegar la sexualidad y los rincones de intimidad como una producción del placer es mostrado como forma de resistencia ante una sociedad consumista. ¿Realmente

---

<sup>40</sup> Cf. Román Gubern, *La imagen pornográfica y otras ilusiones ópticas*, p. 26.



pueden invertirse dichos valores o aprovecharse para manejar la producción de *deseo erótico* desmarcado de los estándares de normalización?

Para Preciado, existen al menos tres ejes sobre los que circula una sociedad pornotizada: *producción, consumo y tráfico de drogas* sean ilegales o no, y que funcionan como estimulantes y transformadores del cuerpo que esté dispuesto a consumirlas, creadoras de subjetividades; *producción circulación y consumo de materiales audiovisuales pornográficos*, entendidos como el cúmulo de imágenes productoras de deseo, sea en fotografía o vídeo, y cuyas estimulaciones al organismo son capaces de producir cambios fuertes como el juego de deseo-frustración; además, el trabajo sexual como comercio y contrato de un cuerpo real por “servicios sexuales”.<sup>41</sup> Estas tres se vuelven pilares de una sociedad del deseo productora de capital y que actúan como “prótesis de la subjetividad”.<sup>42</sup>

Esta cuestión no es analizada por Marx, ya que de acuerdo a su tiempo, no existía una problematización de una sociedad de control post guerra. Para analizarla es necesario volver la mirada hacia autores considerados como pornólogos y críticos de la sociedad desde la misma pornografía, como Lars Von Trier y el movimiento cinematográfico de *Dogma 95*,<sup>43</sup> actrices pornográficas críticas como Ada Coalu y trabajadoras sexuales como

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 186.

<sup>42</sup> Cf. B. Preciado, *Testo Yonki*, p. 186; donde se refiere a que esta tríada de elementos afectan los cuerpos dentro de una sociedad de control directamente sobre los sujetos y, por ende, sobre la construcción de un imaginario social sobre el hiperdeseo al actuar rápidamente sin dejar lugar a la reflexión y centrándose en el consumo de nuevos deseos. Concretamente el punto de la pornografía lleva a una situación de pulsión de deseo que no alcanza a satisfacerse cuando el sujeto actúa sobre su propio cuerpo sin posesión de la imagen transmitida. Se construye entonces una economía sobre la pornografía, que es a lo que Preciado denomina como “Pornopoder”. El control mediático de esta tríada de elementos sobre la construcción de sujetos deseosos de la frustración de follar a sí mismos al ser rene y receptáculo-ano de su misma eyaculación. La imagen transmitida por la pornografía se coloca en un hueco en el cual se sitúa el sujeto que, ante una sociedad de hiperconsumo, no puede sino desear cada vez más aquello con qué curar su frustración.

<sup>43</sup> En el caso de la filmografía de Lars von Trier, llama la atención la manera en que el director logra interponer escenarios que dan un lugar crucial al desarrollo de las temáticas en sus cintas. Aquellas que me parecen pertinentes son *Anticristo* (2009), en donde la trama gira en torno a una reinterpretación de la naturaleza y lo animal, contenido como instinto sexual, retomando su lugar en lo sagrado a través de una madre que no deseaba serlo; en *Dogville* (2003) hay toda una interpretación teológica sobre la trama girando en torno a los abusos que pueden centrarse en el seno de un pueblo netamente moralizante, tratando como su puta a la gracia divina que terminará por ajusticiarlos. En *Rompiendo las olas*(1996), se aborda hasta qué punto el amor puede llegar a crear ambientes autodestructivos transformando la máscara de la personalidad en un sumiso cegado netamente a los deseos del amor hacia el otro. Finalmente *Nymph()* (2013), contando la historia de Joe, una mujer cuya preeminencia por el sexo la lleva incluso a perder su goce sexual con el paso del tiempo, teniendo en su búsqueda de recuperación diversas confrontaciones con los esquemas usuales de la familia, servicios médicos y otros esquemas de normalización y regularización de la vida. En todas las cintas mencionadas permanece la cuestión de la animalidad y la sexualidad como lo no nombrado

Alessa Flores<sup>44</sup> y Jane Almodóvar, haciendo un rastreo de la problemática presente y tomando como base para el análisis las herramientas filosóficas necesarias de argumentación.

El panorama presentado por Beatriz Preciado cobra sentido en un país donde el capitalismo es agresivo como el nuestro. La tríada del Pornopoder se manifiesta de maneras brutales en las ciudades de México, dando lugar a la justificación de un capitalismo en exceso de violencia.

### I.3.2 Hipervelocidad y control de la mirada

La *mirada* constituye en parte una manera de ejercer y recrear nuestros imaginarios, yendo desde el ojo que no podemos decir biónico si asumimos los términos de *prótesis* y *artefacto* ya mencionadas, pero sí que deviene, por ejemplo, de la lente fotográfica, en una sociedad donde ésta se ha vuelto netamente ojo: “ Hoy en día todos portamos una cámara en el teléfono celular —en la computadora, en las tabletas— no nos imaginamos un mundo sin este tipo de dispositivos y, si en algo ha invertido la industria tecnológica, ha sido sobre todo en este campo”.<sup>45</sup> Así, el *artefacto cámara* se transforma en un elemento más del cuerpo, un ojo que todo lo ve, *vouyerista*, según Yunuen Díaz, siempre latente a estar mirando, clasificando, espionando los nuevos lugares y *no-lugares* del erotismo. Todo ello se

---

directamente pero que es el motor de las múltiples mascaradas y cuestionantes alrededor de la obra de dicho autor.

<sup>44</sup> Cabe mencionar la distinción entre el activismo español y el mexicano. El activismo de Jane Almodóvar es fácilmente registrable en la red dado que se encargó de dar conferencias y pláticas sobre el trabajo sexual. En el caso de Alessa Flores, activista transexual asesinada en el 2016; hay un expediente de videos registrados en canales *streaming* como *YouTube* siendo recopilaciones posteriores de otras activistas. Dicho registro pertenece a una serie de documentales hechos con celular para transmitir la vivencia y problemáticas de las trabajadoras sexuales en la Ciudad de México. Puede consultarse para mayor referencia el documental *Ponte en mis tacones, trabajo sexual* en: <<https://www.youtube.com/watch?v=zNQ3nxxoAF4>>. [Última consulta: 12/07/2017.] En ambos casos habría que confrontar el trabajo sexual con las nociones satisfechas por un consumismo de la figura de lo bello y lo erótico, denominado por Catherine Hakim, socióloga, como *Capital Erótico*, consistente en la importancia de los cánones de belleza e intelectualidad o astucia dentro de una sociedad capitalista, para impulsar al sujeto hacia el consumo de un producto denominado como belleza. El deseo erótico es producido y controlado a nivel de masas abriéndose en una gama de aquello que puede parecer diverso, pero que no deja de ser consumible.

<sup>45</sup> Y. Díaz, *op. cit.*, p. 21.

ha logrado bajo la institución de un consumo acelerado de la información y la facilidad con que *técnicas* y *artefactos* nos son ofrecidas como manifestaciones de nuestras emociones. A través de conceptualizaciones de Paul Virilio y Gilles Lipovetsky podemos agudizar la mirada filosófica hacia los problemas sintomatológicos que una sociedad de la espectacularidad nos ofrece y lleva, manifestándose en los espacios comunes y normalizados del común de la vida. No necesitamos ir a casos hipotéticos o extremos para analizar la manera en que nuestros imaginarios comunes nos invaden y normalizan sino justo a los lugares donde ésta se manifiesta para poder aplicar una mirada ontológica.

*a) El incesante deseo de compartir*

La noción de *hipervelocidad* no es nueva, es ya manejada por Paul Virilio respecto a una sociedad en la cual la información es transmitida y manejada en términos de *telepresencia*; que tiene que ver con la información al momento a través de las señales de *videocámaras*, *streaming*, direcciones *IP*, en fin, con la información al momento tal y como ocurre. Es la visión de la Ciudad comunicada en todo momento, enfocada en poblar no-lugares que serían aquellos donde virtualmente convergen unos con otros: pasar de la Ciudad a la *SimCity*, a la virtualidad entretejida en bytes de redes sociales; al momento atrapado por cierta mirada compulsiva en *Instangram*. Parques, cines, plazas, dejan de cobrar relevancia cuando unos se encuentran con otros en su versión de avatar virtual. La información no cesa de ser transmitida, capturada y captada. El cuerpo pareciera diluirse en estos no-lugares respecto de su temporalidad si tomamos en cuenta estos manejos de información y de población de no-lugares como artefactos de nosotros mismos. De igual manera el rol de ser profesor, albañil, millonario o *figura pública* deja de cobrar sentido en apariencia al encontrarnos entrecruzados por fuerzas de choque tales como discursos de poder, sexualidad, identidad.

Información como uniforme de opciones para configurar una subjetividad, para no ser igual a otros:

Elige la vida. Elige un empleo. Elige una carrera. Elige una familia [...] Elige lavadoras, coches, equipos de compact disc y abrelatas eléctricos. Elige la salud, colesterol bajo y seguros dentales. Elige pagar hipotecas a interés fijo. Elige un piso piloto. Elige a tus amigos [...] Elige sentarte en el sofá a ver tele-concursos que embotan la mente y aplastan el espíritu mientras llenas tu boca de puta comida basura. Elige pudrirte de viejo cagándote y meándote encima en un asilo miserable, siendo una carga para los niñatos egoístas y hechos polvo que has engendrado para reemplazarte. Elige tu futuro. Elige la vida... ¿pero por qué iba yo a querer hacer algo así? Yo elegí no elegir la vida: yo elegí otra cosa. ¿Y las razones? No hay razones. ¿Quién necesita razones cuando tienes heroína?<sup>46</sup>

Cada uno de los puntos mencionados en el soliloquio anterior de la película *Trainspotting*<sup>47</sup> es como un *discurso de poder* que atraviesa los cuerpos hechos *carne*. Incluso su salida como la heroína no es sino una respuesta a la manera de una tecnosociedad y las normas que la gobiernan. Las drogas en su ilegalidad son una manera de producción o “farmacopoder”, noción explicada por Beatriz Preciado como parte de la tríada que compone el *Pornopoder*. Proviene de esta velocidad vertiginosa con la información que nos es transmitida. *Hipervelocidad* como capacidad de diluir tiempo, espacio y cuerpo entre sus redes; por ejemplo, el uso de mensajes a través de la red social *Twitter*, donde todo se comparte por pequeños mensajes de texto, a lo cual se le conoce como *microbloggin*. Su máximo son 140 caracteres, dando un fenómeno de una reducción del lenguaje a una gramática de símbolos para representar lo que quiere comunicarse. Se abre entonces la ventana hacia el incesante paso por la comunicación del *compartir*, entendido esto como el deseo hiperconsumista de mostrar en todo momento lo que se hace, de poblar los no-lugares con desarrollos de personalidades y gustos, emociones reducidas a textos breves. Dentro de la red social no existe un tiempo, él siempre es un presente caracterizado por su brevedad e inconsistencia, pues puede escribirse una situación y al momento reflejar otra. Cada *byte* de información sigue siendo almacenado y contabilizado, al igual que los videos pornográficos. Las publicaciones se clasifican y aquellas que tienen

---

<sup>46</sup> Soliloquio inicial de Mark Renton en la cinta *Trainspotting* (1996).

<sup>47</sup> Danny Boyle, *Trainspotting*, Reino Unido, 1996.

un mayor conteo de comentarios son catalogadas como aquello que necesita producirse. Cada red social, cada espacio real diluido es un medio de producción. Esta red social en especial se caracteriza por apegarse al número de seguidores que cada usuario posee, de tal manera que no importa en sí de qué persona se trate, sino del número de seguidores que tenga su publicación. A menudo las sobrecargas llevan a que la red social colapse; por ejemplo el caso en el cual durante la *MacworldConference & Expo* del año 2008 la red colapsó debido a que los medios de comunicación intentaron transmitir en sintonía lo que sucedía mediante la transmisión vía *red social*.

En el caso de Paul Virilio, existe un miedo en todo momento hacia la exclusividad de una permanencia en lo virtual en lugar de que éste se conjugue con lo que denominamos como realidad. Tiene que ver con entender al cuerpo como una territorialidad, es decir, los discursos bajo las relaciones de poder no se quedan flotando, se encarnan configurando la subjetividad de las singularidades, manifestándose en un cuerpo máquina dócil —como es tratado a lo largo de *Vigilar y Castigar* de Foucault—, pero esta vez montado sobre la máquina imparable que sirve como productor de deseos dentro del Capitalismo, que ya no busca sino vender deseos y servicios sobre masas en lugar de subjetividades. Sin embargo cuando el cuerpo mismo se diluye en sus *prótesis y artefactos*,<sup>48</sup> éstas conforman parte del mismo. Para pensar en el desapego total del cuerpo creo que la tecnología actualmente no llega a tanto, si llegara a haber algún momento donde esto fuera posible, entonces habría que hablar sobre ello. Sin lugar a dudas la territorialidad del cuerpo se inscribe en una visión de lo político como ejercicio, y también de los discursos que lo sostienen y mantienen en una nueva simulación cada vez. Cuando la máscara del baile sea la inapropiada, habrá que quitarla y mirar por qué otra se adapta. Mientras tanto, un terror exacerbado a un vitalismo puro me parece poco probable de temer mientras no cobre realidad.

---

<sup>48</sup> Con *diluir* me refiero a que las características que denotan una *subjetividad* se van mezclando como si no importara ya el que cada una fuese cuadrículada en un espacio en específico. Las subjetividades se agrupan ahora en masas y es ahí en donde se monta un dispositivo de control que, si bien pertenece a un dispositivo de vigilancia, los *microcontroles* sobre las masas son evidentes y pensados para afectar a múltiples subjetividades en conjunto.

b) *Control de la mirada*

La hipervelocidad de la información provoca impactos contra los cuerpos con sus extensiones donde todo es sutilmente olvidable. El consumidor de deseos se ve consumido por el mismo producto, es arrancado de toda esperanza y colocado en la frustración constante de no terminar de poseer los golpes a una velocidad increíble de información sobre ellos.

El modelo disciplinario de la prisión de Foucault pasó a reproducirse en el resto de ámbitos de la sociedad: familia, escuela, trabajo. Cada uno con una cuadratura del tiempo y la construcción particular, con sus leyes y normas. Este esquema de sociedad disciplinaria era característico por su escasa duración debido a que, según Deleuze, se transforma en una sociedad de control, donde esta última palabra es tomada por William Burroughs<sup>49</sup> para nominar a una especie de monstruo social capaz de absorber todo a su paso. Lo mismo que Virilio analizaba desde “la hipervelocidad en el control del aire libre”,<sup>50</sup> refiriéndose con esto a el control totalizante de la información en las tecnologías aéreas; la mirada está puesta siempre observante en los medios de información como los celulares y computadoras.

La mirada se disloca del ojo, la retina se transforma en una cámara *web* que todo lo capta, el ojo no necesita lubricación: observa sin cerrar el párpado ante una gama de información por observar. Mira escrupulosamente, distingue, selecciona, juzga. Ya no se trata simplemente de la mirada del Gran Hermano de la novela de Orwell *1984*,<sup>51</sup> donde las cámaras observan en todo momento la vida disciplinaria de los habitantes de la ciudad. Ahora se mira juzgando, seleccionando, produciendo. El presente es un estado efímero

---

<sup>49</sup> Entre las obras de Burroughs podemos citar: *El almuerzo desnudo* (1959), en donde el control está presente sobre la biología de los individuos a través de virus, montando así una reflexión desde la ciencia ficción sobre la manera en que el cuerpo se ve accidentado por cierto tipo de control que podría llevarnos a pensar en la medicalización de la vida: ¿cuántos medicamentos placebo como el *omeprazol* no necesitamos para mantenernos bajo las consecuencias de estar injertos en la gran máquina Capitalista? Pensando incluso en los virus que han fallado, o bien, las vacunas para contrarrestar dichas enfermedades y controlar a través de la producción de grandes farmacéuticas.

<sup>50</sup> Al respecto revisar la entrevista *Un Paisaje de acontecimiento y El Cibermundo, la política de lo peor*.

<sup>51</sup> *Vid.* George Orwell, *1984*, p. 10.

donde cada *link* ofrece nueva información por juzgar y por olvidar tan prontamente como llegue otro. Se trata de seleccionar un cúmulo de información previamente contabilizada y preseleccionada para que podamos mirarla. La mediatización de las señales de aire (*wifi*, *infrarrojo*, canales de ondas) nos produce un bombardeo constante de cuestiones informáticas entre las cuales podemos elegir. No hay realmente información positiva o negativa por elegir, sino un cúmulo de datos preseleccionados para uniformar. El proceso de militarización de una sociedad disciplinaria se ha heredado a un sistema de control basado en microhistorias y microartefactos por usar: la manera en que seleccionamos la información, en que juzgamos que “x” página de internet nos ofrezca contenidos veraces libres del Estado (como si el *Narco Estado* que tenemos no pudiera producirlo), como si existiera auténticamente una libertad de expresión o siquiera una libertad. La mirada cubierta por la hipervelocidad y el hiperconsumo es, a primera instancia, incapaz de librarse de cuanto dato se nos presenta delante. El proceso de discriminar entre una y otra —de elegir el color del uniforme— es lo único que realmente podemos elegir.

### I.3.3 Desear ser vistos, lo público de nuestras expresiones

La mirada del consumidor, como planteaba anteriormente, implica un deseo en su proceso de devenir del cuerpo. Ya no es la mirada elevada con los ojos a lo divino del cristianismo antiguo, pero quizá y lo sagrado se encuentre ahora en develar los antiguos espacios que anteriormente eran el ámbito privado de la vida. “La intimidad de una recámara, un teléfono celular conectado a alguna red social y una persona dispuesta a generar un afrodisíaco visual, son todo lo necesario para poner en marcha este sistema contemporáneo de autoexpresión: ser cada vez más sensual, más visto, más deseado”.<sup>52</sup> Esa es la característica principal del *exhibicionista*, término usado para nominar una perversión sexual en dónde existe una excitación al mostrarse ante otros, y cuyo correspondiente resulta ser el *voyeur* como aquel que goza de mirar y espiar la vida de los otros. Sin

---

<sup>52</sup> Y. Díaz, *op. cit.*, p. 80.

embargo, al analizarse un consumo, este último se transforma en mero espectador a la espera de más contenido por consumir. Por ello habría que pensar tales términos dentro de un lenguaje que podríamos integrar en lo filosófico a la problemática de consumir y producir deseos. Quizá no sólo desde el aspecto de una mirada erótica deformada por el consumismo, sino por el placer incesante que se nos ha inculcado de las *redes sociales* y las *web cams* como extensiones del cuerpo ¿Qué necesidad tenemos de transmitir nuestra vida desde la fotografía o a través de un *link* en páginas web? Parecieran casos de gente en alguna novela distópica, pero son lo común en nuestra realidad e imaginarios contruidos. Veamos entonces un par de casos para analizar la consistencia de las relaciones de poder operantes en nuestros imaginarios a través de la vida diaria.

a) *Chip Chan y el deseo de ser mirado*

No es un secreto que existen *web cams* cuyo fin es el de la vigilancia de un espacio, sea una calle, el cuarto de algún bebé, negocios u otros lugares. Tampoco lo es el que sea fácilmente posible acceder a éstas desde teclear algunas *direcciones IP* en el ordenador, obteniendo así una lista de cámaras de este tipo diseminadas por el mundo con tomas al momento de lo que sucede en tiempo real. Este tipo de direcciones funcionan como un medio de “ubicación” entre un lugar físico donde se almacenan *bytes* de información y el acceso que tomamos desde un *link*. En torno al problema de las *web cams* con direcciones abiertas ha surgido relatos —algunos con muy poca veracidad— de lo que ocurre del otro lado de la conexión web, uno de esos caso es el de “*Chip Chan*”,<sup>53</sup> joven apodada así por el lugar web donde apareció, que me servirá como ejemplo.

---

<sup>53</sup> Este caso puede aun mirarse por la web, pues de menos una cámara sigue transmitiendo hasta el día de hoy en: <<http://aassd.viewnetcam.com:50000/CgiStart?page=Single&Language=14>>. [Última consulta: 13/01/2017.] Toda la construcción de la historia fue recopilada en lo que se conoce como creepypastas que son leyendas urbanas sobre contenidos en internet. La información presentada aquí ha sido tomada de diversos blogs que narran la historia. Todo parece indicar que se trata de una chica esquizofrénica con obsesión por mostrarse en *web cam*. La misma chica cuenta con un blog donde para narrar su historia en: <<https://iii1.wordpress.com/>>. [Última consulta: 13/01/2017.]



En la página *4Chan* apareció, alrededor del 2009, un foro de discusión en torno al caso de una chica que parecía estar muerta. La alarma corrió debido a que en una de las publicaciones había un *link* que dirigía hacia la transmisión en vivo de un cuarto en terribles condiciones con una mujer que no se movía. Los *links* colocados ahí eran puestos de manera anónima como suele ser en este tipo de sitios. Después de 20 horas el cuerpo se movió, mostrándose en la transmisión en vivo que la mujer estaba viva. En el *link* aparecieron, más tarde, tomas de otras 3 cámaras que parecían dar a diferentes partes de la casa donde la mujer se encontraba. Se supone que, al darse cuenta de que era observada la mujer comenzó a pasar mensajes escritos, por lo que la audiencia pudo percatarse de su origen coreano. Los supuestos mensajes rezaban que la mujer estaba secuestrada y que su captor la mantenía dormida 20 horas al día y en *streaming* por internet. Se creyó con el tiempo que, en realidad, la mujer tenía problemas mentales debido a su comportamiento, pues comía y dormía siempre frente a la cámara central de su cuarto. Incluso las ocasiones en que salía o llegaba a su casa eran captadas en todo momento.

Sea un caso real o no —pues pareciera ser que nunca alguien se interesó por rastrear la dirección física de las transmisiones web y aclarar el asunto, salvo por referir a que supuestamente reside en Seúl—, éste es un fenómeno que ocurre en ciertas páginas y que cada vez es más común: la transmisión de la vida privada a través de cámaras web puesto a disposición de mostrar lo que sea. Quizá estos casos son los menos entre los más que existen dentro de la web, lo cierto es que gracias a la hipervelocidad de transmisión de datos por la web, pareciera que existe una tendencia hacia querer ser mirados en todo momento. De manera similar sucede con *cam4*, sitio web con transmisiones *streaming* donde se publica contenido sexual, cobrando muchas veces por videos privados o el término de la transmisión de alguno. Lo público, los datos de cientos de bytes transmitidos desde una fotografía, la publicación textual del lugar donde estamos, la ubicación en *google maps* enviada a un conocido, los vídeos de nuestros momentos de deseo por comida, sexo o cualquier otro tipo de consumo que son transformados en información tecnológica, se transforman en datos de producción, de mantenernos siempre con el pendiente de ser mirados por alguien.

Son también famosos los casos de preadolescentes que se suicidan luego de que sus publicaciones no son vistas con la gracia que ellos querrían en una red social, así como fenómenos parecidos que han dado lugar a secuestros, violaciones, e incluso golpizas de gente que planea conocerse por redes sociales y cuando se encuentran realmente no son lo que esperaban. La producción de datos y el ritmo vertiginoso de la información nos está llevando al punto que mencionaba sobre el tiempo que se diluye en la red. Las imaginaciones que construimos en torno a la información que miramos, que queremos, nos lleva a un deseo de ser mirados. Y es que la programación de redes sociales y foros de discusión como *4Chan* están orientados hacia llenar bases de datos que se encarguen de compilar formularios llenos de comentarios sobre cada cosa que mostramos. Queda en el usuario ese deseo provocado quizá por la sensación de que por lo menos alguien mirará aquello que compartimos y publicamos en la web. Alguien del otro lado del dispositivo lo mira y se percata de nuestra existencia. Se lleva entonces al deseo no sólo de ser mirado, sino de permanecer cada vez más tiempo cerca del medio que nos permita relacionarnos con una gran cantidad de datos procesables. El deseo de diluir el tiempo y la vida, de confinarse, si fuera posible, a la transmisión en todo momento de nuestra vida, de convertirnos en *cosa pública* y que nuestro cuerpo pueda extenderse y permearse de toda la información que recibimos, del deseo mismo de ser información.

Tal es el planteamiento de “Serial Experiments Lain” (1999-2007), serie de *ánime* que presenta a una chica de secundaria que tras tener contacto con el ciberespacio y la web, entra en conflicto al no saber hacer una distinción entre la realidad y sus personalidades explotadas en la web, hasta llegar el momento en que funde su pensamiento con la web misma, perdiendo su cuerpo en esta realidad. El temor de Paul Virilio sobre una virtualidad que enajena mentes cobra realidad en la imaginación de esta serie. Surgen las preguntas sobre ¿qué nos define como humanidad?, ¿hasta dónde llegan los límites de la virtualidad, de la invención de lo divino?, ¿si podemos ser dioses dentro de la misma web y recrear nuestros mundos virtuales? Mientras tanto, el deseo de ser mirados bajo los efectos de las luces, los píxeles de las cámaras y las frases de pseudo-intelectualidad publicadas, un gran engranaje se encarga de transformar cada *byte* de información en datos contabilizables que producen nuevas formas de ser mirados, de darse a desear, de transformarse en objetos de

una mirada pública como en el caso de *Chip Chan*, la cual, aunque sea esquizofrénica o secuestrada, muestra un patrón de comportamiento, según el cual, las miradas tras sus cámaras web parecieran no afectarle en su confinamiento.

#### I.3.4 Sociedad Gore

El hiperdeseo de ser mirados, de follarnos a nosotros mismos, de diluir tiempo y espacio en drogas y pornografía, tiene como fin acercar cada vez más al *deseo protésico* de transformarse en un banco de datos absorbido por la web misma, extendiendo nuestra territorialidad hasta controlar y jugar todo como el ojo al que todo le resulta asquerosamente efímero y, por tanto, necesita consumir más deseo. Cada una de estas cuestiones cobran realidad en México, en la situación que tenemos actualmente, en la configuración de una cultura cuyo punto principal es la administración de la muerte y las desapariciones:

Al principio no lo sé, al principio sólo existe el shock y la catatonia, *las ganas de*, seguidas de la afasia y la impotencia, [...] las ganas de gritar, de salir corriendo y el no poder [...] Frente a nuestro coche circula un *pickup* negro —último modelo, sin matrícula— lo observo con desgana. Lleva la cajuela repleta de bolsas negras, rellenas con lo que yo supongo que es basura.

Entre la *small talk* y la desgana, el *pick up* cae en un vado y una de las bolsas se desploma y se desgarró frente a mi coche en marcha. El contenido me atraviesa. El contenido se me graba en la retina [...] Frente a mi coche cae el torso descuartizado de un hombre. Un torso que aún conserva la cabeza. Un hombre joven de cabello moreno y ojos grandes, la mitad de un hombre. Esquivo el cuerpo, intento parar el coche pero rápidamente escucho el sonido de los cláxones y caigo en la cuenta de que estoy circulando por una vía rápida donde es imposible detenerse sin causar un choque múltiple [...] Observo el rostro, el cuello larguísimo y el perfil de mi hermana. No me atrevo a verla del todo, no puedo después de abandonar en una carretera a la mitad de un hombre muerto. Intento convencerme de que no es cierto, de que estoy alucinando,

de que la ciudad esta vez me ha afectado psíquicamente. Ella parece percatarse de lo aterrorizada que estoy, gira la cabeza y me observa. Yo le pregunto de manera casi gutural: «¿Qué era eso?» Ella coloca su mano sobre mi hombro, mientras me mira a los ojos y me dice: «Era el torso de un hombre descuartizado, Sayak. Esto es Tijuana».<sup>54</sup>

La muerte está a la orden del día en nuestra realidad, tan a la mano como el episodio recién mencionado. La manera con la que se presenta la descripción del torso del hombre es algo que día a día se encuentra en ciudades como Tijuana o la Ciudad de México. La cantidad de muertos que aparecen diario o son vistos por descuidos no es clara ni transmitida la mayor parte de las veces por los medios, a menos que sea para un diario amarillista que se dedica a explotar el morbo como manera de “hiperconsumo”.<sup>55</sup> Se le denomina *Gore*, debido al tipo de violencia manifestada en este tipo de Capitalismo donde la muerte aparece de esta manera. Dentro del cine este término refiere a la violencia gráfica en extremo y a lo visceral.

Así como existe un hiperconsumo hacia el deseo de ver, juzgar y ser mirado, existe una normalización de la muerte al grado de negar que esto sucede, o al menos negar la visión hacia el hecho. Esto puede notarse en la respuesta de la hermana de quién relata el acontecimiento y hacia los carros que amenazan con avanzar sin detenerse o preocuparse por colocar la mirada en el torso de un hombre que surge de unas bolsas de basura. Es como si la muerte no estuviera ahí, o bien, como si esto fuera común. El cuerpo-cadáver adquiere un estatus de un número más, alguien que quizá carece de historia, que no quiere ser mostrado ante un público ¿Por qué negar este *status* de muerte?

Sin embargo, se encuentra también la contraparte del morbo como una mirada hacia lo Gore. En la web abundan páginas sobre contenidos de éste tipo de violencia como si fuera común. No es siquiera necesario entrar a la *Deep Web* para mirar estos contenidos. Basta con los llamados *contenidos virales* cuya función está centrada en la difusión a gran escala de imágenes para alimentar el morbo. Episodios cortos y violentos en extremo

---

<sup>54</sup> S. Valencia, *op. cit.*, pp. 217-218.

<sup>55</sup> El término de *hiperconsumo* lo uso aquí desde la perspectiva de Sayak Valencia, *Capitalismo Gore*, 43 p., entendiéndola como el deseo exacerbado por consumir a velocidades ultrarrápidas a través de un sistema de producción de deseos.

mostrados de tal manera que la imagen se quede en la mente y pueda ser consumida rápidamente.

Todos estos tipos de contenidos son difundidos generalmente por un aparato cultural, una *prótesis cultural y discursiva* conocida como narcotráfico. La configuración de nuestro capitalismo, denominado *Gore* por Sayak Valencia, no puede desligarse de los imaginarios e imágenes que ésta produce y que son difundidos a hipervelocidad para contribuir a la formación de subjetividades que se diluyen en el uso de la tecnología que atraviesa sus cuerpos. La presentación de un “*Pornopoder*” y un “*Farmacopoder*”,<sup>56</sup> a la manera de Preciado, cobra su realidad en un *Narco-Estado*. Los deseos, como consumo, son explotados y modelados para configurar un código propio de cultura manifestado contra el modelo de Estado que se presupone tenemos como Nación. Ante la globalización de los datos, la única respuesta a una sociedad tercermundista y que funciona como engranaje fino de una maquinaria de destrucción es la violencia explícita. “Donde parece que todo dormita, la fuerza del capital va acelerando los deseos; los medios de comunicación y su propagación del deseo de consumo sirven de catalizador”,<sup>57</sup> es decir, funcionan como el establecimiento de las condiciones propicias para un capitalismo de este tipo. Los cuerpos-subjetividades con todas sus extensiones de artefactos deseantes se vuelven la mercancía en este modelo de capital. El deseo de ser mirados trasforma no sólo la información, sino el mismo cuerpo en un número intercambiable, mostrable por la web. La carne se transforma en mensaje, portadora de códigos culturales de violencia: he aquí el *Narcocorrido*, la vestimenta como el sujeto “endriago”,<sup>58</sup> héroe de la *Narco cultura* que utiliza los cuerpos de otros para transmitir su código de mensajes.

La visibilidad de esta forma de capitalismo se muestra no sólo en la muerte y en la mercancía de cuerpos, sino también en imágenes sociales tales como la pobreza capaz de acabar con poblaciones enteras sin que pueda hacerse algo por detenerlo. La violencia

---

<sup>56</sup> Ambas nociones pueden encontrarse a profundidad en el apartado “Tecnosexualidad” en *Testo Yonki* de Beatriz Preciado. 57-68 pp.

<sup>57</sup> S. Valencia, *op. cit.*, p. 79.

<sup>58</sup> El *endriago* es un término acuñado por Valencia para referirse al cúmulo de discursos que sostienen al varón como figura performativa hegemónica que recalca su género a través de las tradiciones que terminan en la ejecución violenta de un tipo de machismo sostenida por el criminal mexicano. Configurando así una forma de subjetividad apegada al narcotráfico y al Capitalismo Gore.

explícita no se centra entonces únicamente en cuerpos expuestos visceralmente, sus contenidos se extienden a todo aquello que lleve a la distribución de la muerte y los cuerpos como engranaje de mercancía. Producción de cuerpos, de subjetividades *endriagas*, consumidoras de cuerpos, el deseo de la carne sometida a la violencia, de la carne distribuida como trata de blancas, que puede ser sometida a vejaciones y ser subida como vídeo a una página pornográfica o a un contenido viral para alimentar al deseo de consumo. Es por todo esto que, si quiere hacerse un análisis del Ciborg desde el diagnóstico crítico de nuestra cultura, no podemos dejar de tocar la manera en la cual se arma en engranaje de una Sociedad Gore consumidora de cuerpos.

Los *mass media* se encargan de distribuir esta *Narcocultura* mediante canciones, videos, contenidos virales, imágenes. En este sentido, se transforman en dispositivos de control capaces de someter voluntades bajo el “hiperdeseo”<sup>59</sup> de consumo: todo puede ser consumido, incluso el mismo Estado, cualquier cuerpo que entre en la descripción puede ser sometido violentamente y ser mostrado y distribuido, convertido en mercancía. Este consumo de cuerpos logra instaurarse mediante la presentación de una *Narco-cultura* como mera moda a seguir, como imagen deseada por el usuario, información a consumir. Sujetos que pueden afirmarse en tanto puedan ejercer y mostrar al mundo la violencia de la que son capaces. Después de todo, el *Narcotráfico* es presentado como el gran inversor en la economía, el que puede generar expectativas económicas y de trabajo ante una imagen de pobreza extrema manejada por un Estado incapaz de solventar el trabajo necesario. Y la *Sociedad Gore* es incapaz de mirar que esa imagen de esperanza es plantada por el mismo sistema que sembró la imagen de muerte de pobreza extrema. La expectativa del deseo-frustración y consumo es la que termina gobernando el imperio de la violencia distribuida en nuestro tipo de Ciborg.

---

<sup>59</sup> Entendido aquí desde Sayak Valencia, el hiperconsumo es comprendido como condición necesaria de la globalización transformadora de un Estado–Nación en un Mercado–Nación donde las condiciones de igualdad propuestas por el neoliberalismo consisten en que todos seamos propensos a desear lo mismo. Cf. S. Valencia, *op. cit.*, pp. 42-48.

#### **I.4 El imaginario del Mass media**

Aquello que posibilita la distribución de las imágenes Gore, y en general de las imágenes de deseo es lo que se conoce como *Mass media*. Anglicismo con una multiplicidad de acepciones de las cuales tomaré las siguientes: 1) puede entenderse como medios de comunicación social,<sup>60</sup> haciendo referencia a la televisión, el radio y la prensa, esta definición se dio al referirse a estos medios como masificadores de información; 2) la RAE define simplemente como conjunto de medios de comunicación,<sup>61</sup> siendo quizá la más acertada dado que la masificación como objetivo principal de estos medios se vuelve amplia, abarcando así aquellos disponibles en la web y todos aquellos que permitan una hipervelocidad de la información.

Dado que su importancia es ésta, la transmisión de la información de masas funciona perfectamente como un imaginario dado que este concepto abarca su propia gramática, su código de comunicación, no sólo con el espectador, sino entre los mismos dispositivos generados aquí. Ya no se trata simplemente de llevar la información a las masas, sino de masificar el uniforme de datos procesables en tiempo real. Originalmente, y sobre todo con la televisión, se consideraba que sus objetivos eran los de formar, informar y entretener a los usuarios. Este tipo de lenguaje nos lleva al cuestionamiento de sus objetivos, pues justo con informar, si lo entendemos como el llevar toda la información posible a los espectadores, entonces se cumple el entretenimiento como una etapa de producción de deseos ante el consumidor. La formación queda implícita en tanto que todo tipo de información lleva consigo la formación de una subjetividad, un contenido capaz de hacer pensar y asumir ciertos valores morales y tradicionales como configuración de sí mismo. Autores como McLuhan en la segunda mitad del siglo XX ya pensaban sobre los alcances de estos medios y su relación con el cuerpo:

Nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del

---

<sup>60</sup> Definición tomada de: <<http://www.wordreference.com/definicion/mass%20media>>. [Última consulta: 17/01/2017.]

<sup>61</sup> Definición tomada de: <<http://dle.rae.es/?id=OYDF68B>>. [Última consulta: 17/01/2017.]

conocimiento se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación. Que la extensión de la conciencia, que tanto buscaron los anunciantes de determinados productos, sea «algo bueno» es una cuestión que no admite sino una amplia respuesta. Difícilmente podrían tratarse las cuestiones sobre las extensiones del hombre sin considerarlas todas a la vez. Cualquier extensión, sea de la piel, de la mano o del pie, afecta a todo el complejo psíquico y social.<sup>62</sup>

Así, el Ciborg, entendiéndolo como estas relaciones de extensión corporal y tecnológica, vislumbraba ya en el imaginario de los *mass media*, comenzando a colocar una gramática centrada en la distribución parpadeante de la información que choca en todo momento, y dando así espacio para pensar que se trata de datos distintos que son distribuidos. En realidad la distinción está en el medio y hacia quienes va dirigido, pues el público definitivamente no será el mismo si se trata de los dispositivos populares como televisión, radio y prensa. Sin embargo, con la información alojada en la web y en los artefactos extensiones del cuerpo tales como celulares, ordenadores o tabletas, cualquiera puede acceder a la información ahí mostrada y en cantidades desorbitantes. Incluso los contenidos televisivos o de radio son ya distribuidos por estos medios.

El deseo de consumir provoca en el espectador la creencia de que tiene una gama inconmensurable de información para discriminar como veraz, siendo capaz de configurar su subjetividad de acuerdo a lo que lee. También configura un imaginario en tanto que existe una idea que lo representa: formar, informar, divertir. Eso es lo que esperan los usuarios al acceder a una red social desde sus dispositivos móviles, la idea vendida de millones de datos de esparcimiento y transmisión, televisión y radio desde internet, ¿quién necesita radio cuando puedes personalizar tu música con *archivos mp3*, si de esparcimiento se trata? Si el usuario requiere de información veraz, vía audio, puede dirigirse a las páginas de noticias de izquierda, con críticos informados, o incluso leer noticias de otros países en su mismo idioma. La información al alcance de un *link*.

---

<sup>62</sup> Marshall MacLuhan, *Comprender los medios de comunicación*, pp. 25-26.



El consumo va asociado a las emociones y procesos de placer. Para McLuhan y su estudio sobre los medios, éstos se dividen en medios fríos y calientes; a la manera de los humores del Medioevo:

El medio caliente es aquel que extiende, en «alta definición», un único sentido. La alta definición es una manera de ser, rebotante de información. Una fotografía es, visualmente, de alta definición [...] El teléfono es un medio frío, o de baja definición, porque el oído sólo recibe una pequeña cantidad de información.<sup>63</sup>

Si el medio es frío o caliente, influye en la capacidad de quererlo consumir, pero ahora parece que, a través de la conjunción de medios y la personalización de éstos, es cómo podemos establecer un *ultraconsumo* o *hiperconsumo* como lo entiende Lipovetsky en cuanto que existe una frustración al consumirlo. Si seguimos la teoría de los medios fríos y calientes, entonces tenemos que aquellos que producen un enfriamiento llevan a la gente a “un estado vitalicio de *rigor mortis*”,<sup>64</sup> es decir, un estado de muerte aparente similar al zombi y que es traído a colación por la tecnología que avanza velozmente. El ritmo vertiginoso de los avances tecnológicos lleva al deseo como maquinaria imparable de consumo al entrar en choque de medios fríos con medios calientes: tal es el caso de *Skype* y la transmisión de las *videollamadas*, o bien, los chats que incorporan la función de video ¿Para qué estar con una persona cuando puedo compartirle mi vida privada desde el otro lado del espejo-imagen?

Personaliza el espacio: elige lo que escuchas, lo que miras, lo que deseas, lo que compartes a otros desde tus dispositivos. Nunca hubo un acceso a la información tan grande como ahora, las bibliotecas inmensas de la Antigüedad no podrían guardar toda la cantidad de información que ahora puede contenerse en un dispositivo de almacenamiento *DVD*, *disco duro* o *memoria USB*. Pero también es cierto que esta información que podemos contener es volátil, insegura de guardar. Una bocina podría poner en peligro nuestros datos. Si están almacenados en la computadora, un virus informático podría desencadenar la

---

<sup>63</sup> *Ibid.*, p. 43.

<sup>64</sup> *Cf. Ibid.*, p. 45.

pérdida de la información, o al menos evitar el acceso. Encima de todo, no se cuenta con el tiempo para leer tanta información, por lo que hemos adaptado nuestro cuerpo a que en lugar de tener procesos cognitivos y de pensamiento, simplemente observemos cuanto podamos, critiquemos y olvidemos. Esta es la gramática de los *mass media*, el lenguaje del hiperconsumo cuya regla es “no retengas: mira, escucha, consume, olvida, vuelve a consumir” Pareciera no existir, en un “no-lugar”<sup>65</sup> donde no existe el tiempo, tiempo para pensar y reflexionar, para parar el consumo y formar otro tipo de subjetividades.

#### I.4.1 El problema de las subjetividades diluidas

El uso de los Mass media con su propio discurso, así como con su establecimiento desde los no-lugares, lleva a plantearnos un acontecimiento. Si las barreras del tiempo y el espacio se vuelven inconsistentes ante una conexión del individuo que usa sus dispositivos como extensiones de su cuerpo, entonces podemos hablar de que éstas barreras de la física se diluyen, por llamarlas de alguna manera. No se vuelve claro su límite dentro de la virtualidad y el uso de los *mass media*, en su lugar deviene esa confusión que uno tiene cuando inicia el dispositivo para mirar por cinco minutos los cúmulos de información y, al volver en sí, han pasado una o dos horas. Claro que no se trata de un truco mágico o la supresión del tiempo, esta manera de diluirse como fenómeno acontecimiento va más allá de una extrañeza sobre el uso del tiempo.

Y es que cada clase social termina diluyéndose en el cruce con la información. No son sólo los *quantums* de fuerza de la Voluntad nietszcheana entrechocando sobre el cuerpo. Son también todos los discursos que sostienen a cada forma de subjetividad: el albañil, la maquiladora y el ejecutivo dejan de lado sus condiciones subjetivas cuando el deseo choca en ellos, pues las mismas campañas de hiperconsumo están diseñadas para

---

<sup>65</sup> Un *no-lugar* consiste en un lugar virtual donde se conjuga el cruce de la información sobre nuestros cuerpos extendidos en lo virtual. Se carece de espacio físico ya que realmente no importa el punto donde estemos conectados, el dispositivo de transmisión y recepción es el que enlaza, diluyendo el espacio donde nos encontramos, no hay fronteras más que las que da la misma información. Aquí todo es ultrarrápido, olvidadizo, enajenable. La Ciudad se transforma en una red inmensa de puntos de conexión, de miradas que se cruzan con lo que acontece en todo el mundo, menos allí.

atraerlos a todos. Los anhelos de esperanza de cada clase social se cruzan en los dispositivos que les permitan asegurar una moda, una forma de vida fuera de las condiciones reales que tienen. El *iPhone* es deseado por el profesor, la barrendera, el comerciante y el estudiante, pues posee la promesa de cumplir con un mejor funcionamiento que otros Sistemas Operativos, aunque cada cuestión de actualización sea cobrada y sus datos sigan siendo recolectados para convertirse en *carne comercializable*. Sea el tipo de dispositivo que sea, mientras tenga *GPS* es sencillo encontrar al portador y transformarlo en “*carne mercancía*”,<sup>66</sup> dinero para un *secuestro express* o desaparición para mandar mensajes.

Estando en una red social como *Twitter* o *Facebook*, cualquiera pone en cuestión el deseo de ser mirado, el reconocimiento de nuestros datos es compilado aunque estas redes hayan sido diseñadas para otros tipos de perfiles. Lo importante es consumirlas como espacialidades virtuales, no-lugares de encuentros para dispersarse entre la información, la burla de los memes como retrato de una sociedad ultrarrápida y vertiginosa: imágenes cuyo contenido en un par de líneas se burla de la situación retratada. *Twits* de intelectuales o pseudo intelectuales que quieren demostrar su capacidad de ser vistos en el ciberespacio y que otros reconozcan lo que leen. La expresión inglesa *I'm here!* se vuelve un grito de batalla de todos aquellos que ingresan a la virtualidad de los *mass media* para diluirse en ellos. Dentro de los sistemas computacionales no hay clases sociales, sino *bytes* por almacenar, ordenar, clasificar. Juegos *express* que sirvan para ocupar a los internautas y poder seguir produciendo una nueva demanda de lo que se pide. Puedes no ser capaz de cuidar un animal y acercarte a él en la vida diaria, pero sí de cazarlo por la calle hasta que tú seas el cazado por aquellos que te contemplan como mercancía. O bien, tener tu granja virtual para alimentar virtualmente animales, venderlos y producir dinero para seguirlos manteniendo. En fin, puedes jugar una simulación de producción para seguir realmente

---

<sup>66</sup> En *Multitud*, Michael Hardt y Antonio Negri hablan sobre el proceso en el cual la carne de las multitudes se transforma en lo que nominan como el *cuero político global*. La carne forma parte de un proceso de producción, sea de deseos o, en el caso de la guerra, carne que produce subjetividades encargadas de distribuir la muerte bajo el Imperio y carne en la que el sujeto produce subjetividades fantasmas que añoran las instituciones de la Modernidad. Sin embargo, no pueden escaparse del tipo de sociedad *postfordista* que poseemos, mucho menos en Mercado-naciones como la nuestra, donde la carne, sin importar su subjetividad, es productora de una economía distribuidora de la muerte. 33-59 pp.

produciendo estadísticas y datos sin importar tu lugar en la escala social. Eres un número más que es capaz de producir los nuevos deseos que se requieren.

Por ello, situar la mirada desde una filosofía de la tecnología no debería de situarse sin contemplar estos aspectos. El engranaje de producción capitalista que nos lleva a producir, no formas de subjetividad, sino modos de subjetivación bajo una bandera del hiperdeseo en común. A este modo particular de lo que he venido exponiendo en estas líneas tendré a bien denominarlo como Ciborg, el cual es atravesado por diversos artefactos mediáticos en los cuales se dispersan las subjetividades, transformándose en modos de subjetividad. Procederé a explicar algunas de éstas que configuran al Ciborg.

#### I.4.2 Artefactos mediáticos del control

Hemos pasado ya por anunciar las sociedades de control en la literatura de Burroughs, así como mencionado algunas ideas del *Postdata a las sociedades de control* de Gilles Deleuze; sin embargo, no se ha definido cómo es que dichas ideas se desarrollan como engranaje Ciborg de relaciones de poder, entre el uso que le damos a la tecnología y la manera en que el control se ejerce masivamente sobre las singularidades. Para ello revisaré el concepto de *máquina deseante* en el *Anti Edipo* de Gilles Deleuze y Félix Guattari, buscando cómo es que se enlaza la máquina y, posteriormente, plantear algunas ideas sobre la manera en que la singularidad se transforma en *extensión de la máquina* a través de ejemplos cotidianos.

##### a) *La máquina deseante*

Ser *máquinas deseantes*, concepto introducido por Félix Guattari y Gilles Deleuze en *Mil mesetas* y *El Anti Edipo*, sobre todo en el desarrollo del último texto mencionado. Para dichos autores el *deseo* no es sino un devenir constante que nos lleva a la *vitalidad*, ya que el cuerpo, mediante el este, se potencia a sí mismo para poder actuar. El *hiperdeseo* es

potenciado desde una negación a la tristeza y a mostrar gráficamente estados que nos hagan percatarnos de la muerte: cuestión por la cual este tema se ha vuelto un tabú. El *hiperdeseo*, que todo lo *diluye*, se centra en mantenernos en momentos de ocupación sobre una supuesta felicidad obtenida al consumir cada vez más. Siguiendo a Spinoza, Deleuze y Guattari recuerdan el tema de las pasiones, ya que las pasiones tristes son las encargadas de fomentar un gusto hacia la esclavitud. Luego, entonces, el hiperdeseo vende la idea de que entre más consumo, mayor felicidad, pero lo que en realidad se obtiene es una insatisfacción y un sentimiento de fracaso, que son los puntos clave para mantener una sociedad capitalista como la nuestra. La *máquina deseante*<sup>67</sup> está conformada por todos aquellos sujetos que funcionan bajo un *régimen capitalístico* impulsados bajo la satisfacción de su deseo hacia un proceso en donde este es orientado a consumir de manera imparable.

Cuando un sujeto logra lo que es denominado como ser *emprendedor*, concepto utilizado en el *marketing y administración de empresas*, entonces es que logra orientar sus deseos hacia los de la *máquina deseante*, coincidiendo con los ideales de ésta y logrando un encaje perfecto en su engranaje. En caso contrario, el sujeto sufre de infelicidad, por lo que es orillado a replantear sus objetivos y alinearlos con los de esta *máquina-ciborg*.

La creación de un lenguaje y una gramática propios de los *mass media*, conlleva a la creación de *flujos* de deseo para el funcionamiento de la *máquina*. Esto debido a que cada sujeto genera flujos distintos, sus deseos fluyen por diferentes lugares por lo que se abre una amplia gama de información en la cual el sujeto pueda elegir. El deseo actúa también como *eje de producción*, pues de hecho es considerado por Deleuze y Guattari como una *producción social*, quizá como el motor primero dentro de una sociedad capitalista actual.

---

<sup>67</sup> En el texto del Anti Edipo, Deleuze y Guattari se refieren siempre a máquinas deseantes en plural: “Ello funciona en todas partes, bien sin parar, bien discontinuo. Ello respira, ello se calienta, ello come. Ello caga, ello besa. Qué error haber dicho el *ello*. En todas partes máquinas, y no metafóricamente: máquinas de máquinas, con sus acoplamientos, sus conexiones. Una máquina-órgano empalma con una máquina-fuente: una de ellas emite un flujo que la otra corta”. F. Guattari y G. Deleuze, *Capitalismo y esquizofrenia. El Anti Edipo*, 11p. Los *flujos de deseo* se mueven en un estado *maquínico* en todo momento. No es lo mismo con el planteamiento que he desarrollado a través del Ciborg: al hablar de *gran máquina* me refiero no a la concepción de *máquinas deseantes* propuesta por los autores ya mencionados. En su lugar, la *gran máquina deseante* son todas aquellas relaciones y puntos de cruce de las subjetividades disueltas a través de la redefinición del Ciborg. Así, al referirme en el texto a la (gran) máquina deseante, lo haré en esta última acepción y no de acuerdo a la propuesto de de Deleuze y Guattari. Todo ello con el fin de la argumentación que requiere este texto.

Una sociedad de este tipo se establece entonces en el control de los *flujos de deseo*: se cuentan y recaban datos informáticos sobre estos flujos, se producen nuevos deseos manejados de manera jerárquica (aquel cuyos deseos estén en mayor sintonía con el Ciborg ocuparán los lugares superiores).

Desde esta visión, no es que exista un objeto del deseo, pues deseo y objeto se encuentran en un mismo nivel. Como *singularidades* no podemos pensarnos sin el movimiento de un *algo* que es incentivado por la manera en que aquello que pensamos y sentimos nos lleva a tenerlo presente como objeto de consumo: he ahí la incentivación de ambos conceptos interactuando en el mismo nivel. Asevero entonces que existe *hiperconsumo*, como un proceso secundario al del deseo en un nivel lógico. Es decir, se nos bombardea a cada momento de sobre información tal que tenemos una gamma innumerable de sensaciones y pensamientos por consumir: deseo generando deseo. Por ello, y a través de dicho movimiento, desear es producir en tanto que el resultado es un nuevo deseo.

“Ya no existe ni hombre ni naturaleza, únicamente el proceso que los produce a uno dentro del otro y acopla las máquinas”.<sup>68</sup> El deseo de la *máquina-ciborg* nos subyuga y atraviesa a los sujetos, siendo cada uno pequeñas máquinas deseantes (ahora sí en el sentido de Deleuze y Guattari de la nota anterior) en tanto que es productora de deseos, miembro de la *máquina mayor*. El *aparato de control* está montado en este funcionamiento, el baile de *mascarada* se ha perdido cuando entramos en modos de subjetivación como éste. Son procesos de engranaje atravesando *cuerpos-partes, cuerpos máquina, cuerpos “Ciborg”*.<sup>69</sup>

Producción, distribución y consumo eran elementos tenidos en cuenta desde el manejo de la economía y tratados incluso por Marx en su obra *El Capital*, sin embargo habría que denotar, sobre todo, el funcionamiento de nuestra sociedad actual, los *flujos de deseo* interviniendo como proceso primario de producción. De ahí la negación de la naturaleza, que es de donde emerge la producción junto con el hombre y su fuerza de trabajo. Ambos caen cuando el deseo en una sociedad de hiperconsumo atraviesa sus cuerpos y sus *extensiones*, volviéndolos *artefactos mediáticos*. El engranaje de la *máquina*

---

<sup>68</sup> Gilles Deleuze y Félix Guattari, *El Anti-Edipo*, p. 12.

<sup>69</sup> Por *Ciborg* entiendo aquellos modos de subjetividad que atraviesan los cuerpos, formando un monstruo mayor. No hablamos ya de subjetividades separadas, sino diluidas en el cruce de producción de consumo, en este caso, consumo y producción de deseos.

*deseante*, configurada por otros tantos de *máquinas deseantes* pequeñas, constituye la importancia de un artefacto capaz de generar este modo de subjetividad atado a la libido y al deseo.

*b) El hombre: extensión de la máquina*

La máquina se encuentra funcionando, es un *Sistema Operativo* con lugar físico en algún lugar de Silicon Valley. La máquina, como se le denomina a la computadora y a los Sistemas Operativos al carecer de conciencia, cumple con su función de recopilar información y reprogramarse a sí misma. Corriendo un programa que se encarga de ingresar por la web a las computadoras y capturar datos de contraseñas con el fin de clasificar y ordenar datos sobre gustos y deseos, inesperadamente el programa se topa con un *anti-spam*, es decir, un programa cuya función es evitar que estos otros programas cumplan su cometido. Generalmente este tipo de programas considerados como *spam*, son enviados por pequeños robots con inteligencia artificial capaces de cumplir con la orden de dar *clicks* y ejecutar el programa. La contramedida a esto es la instalación de una especie de barrera a manera de *cuadro de dialogo* o CAPTCHA para evitar que los robots pasen, puesta a través de la programación y diseño de *páginas web*. El robot no puede identificar la información solicitada y entonces se frena el proceso. Sin embargo, del otro lado de alguna pantalla táctil o no, un muchacho recibe un CAPTCHA muy parecido para ingresar a contenido pornográfico gratuito, acompañado de un *phishing* y uno que otro *troyano*; el muchacho acaba de facilitar la resolución de esta barrera al robot que se ha encargado de correr el programa. En ese momento el sujeto-muchacho, cuya página *porno* ha sido bloqueada de repente, se ha transformado en una extensión de la máquina, una extensión del robot encargado de correr programas. En el fondo, todo esto ha sido movido por el deseo del sujeto a ver pornografía, deseo frustrado ante un cierre de la página e infección de su computadora, además de que el programa del robot se ha corrido en su computadora y ahora sus datos son comercializables o, en el mejor de los casos, anexados a listas de correos electrónicos a los que se les envían ofertas y no precisamente de pornografía.

El sujeto se ha visto atravesado por la máquina, no como extensión suya en el caso de dispositivos como la computadora o el celular, sino que él mismo se ha vuelto un *ente simbiótico* hacia la máquina, pues necesita aparentemente del acertijo en imagen proporcionado por el robot para satisfacer sus deseos. Este es un ejemplo de la vida cotidiana y muy burlesco sobre *máquinas deseantes*, pero también sobre extensiones que atraviesan a estas máquinas. No tenemos sólo prótesis, sino que en el proceso de ir y venir de la mano con la tecnología, nos transformamos en *artefactos* de la máquina misma, del gran monstruo denominado *máquina deseante*, según el desarrollo del Ciborg entendido como engranaje. Pareciera no haber escapatoria de ésta dado que nacemos insertos en ella y que no podemos negarnos a la supresión total del deseo dado que es algo vital para nosotros.

Una posible respuesta podría ser una *Terapia* a la misma máquina sin crear mundos nuevos, es decir, bajo la conciencia de que no es posible desmontar una máquina una vez engranada, pero que en sus mismos fallos puede abrir posibilidades de un ejercicio político de resistencia. Entiendo por *Terapia* una solución política, ética y estética como respuesta hacia un problema filosófico-social que nos atrapa, en este caso hacia las formas en que el Ciborg como engranaje se encarga de deformar nuestros procesos de imaginación y creación de imaginarios a través de la violencia normalizada en los sujetos. De ello me encargaré en el capítulo tercero.

Finalmente, cada línea que da lugar a un modo de subjetivación en donde se diluyen y entrecruzan las diversas formas de subjetividad, es lo que va configurando el aquello que denomino como Ciborg y que, a vista de una ontología general, explicaré en el siguiente apartado.



#### I.4.2 Del cuerpo-información, un vistazo al Ciborg y su ontología

Dicen Deleuze y Guattari:

Ya no existe la distinción hombre-naturaleza. La esencia humana de la naturaleza y la esencia natural del hombre se identifican en la naturaleza como producción o industria, es decir, en la vida genérica del hombre. La industria ya no se considera entonces en una relación extrínseca de utilidad, sino en su identidad fundamental con la naturaleza como producción del hombre y por el hombre.<sup>70</sup>

El Ciborg es *máquina deseante*, entendido como aquellos procesos de engranaje en donde el *hiperdeseo* es movido a gran escala, *máquina* productora de *hiperdeseos*, corre a *hipervelocidades*, se trata de máquinas asociadas a otras máquinas, es decir, el punto de cruce de las *máquinas deseantes* de Deleuze y Guattari está en las conexiones del deseo que produce en cada forma de subjetividad ¿Qué desea el obrero, la maquiladora, el profesor y el empresario? ¿Qué producen a esta altura entre sus deseos para engranar con la gran máquina? Definitivamente las conexiones del Ciborg, ese concepto que ha venido a acuñarse de la ciencia ficción como la unión entre lo biológico o carne-cuerpo y lo mecánico de las prótesis, ese modo de subjetividad que ahora podemos empezar a vislumbrar. Lo mismo sucede al considerar la idea de *Carnaval* de Eugenio Trías y nuestro *artefacto carnavalesco*. El hombre, si es que hay tal cosa, carece de una representación auténtica, todo es mascarada; detrás de él, está el término que queramos acuñarle, el disfraz que requiere su uso político.

Somos Ciborgs en tanto que nuestro cuerpo se extiende por sus prótesis y artefactos hasta diluirse con ellos y transformarse en información. Somos información de *metadatos* capturados en la red: direcciones de correo electrónico, fotografías, bases de datos con nuestras identificaciones, videos y fotografías de nuestros momentos de vida.

También somos información cuando un *Narco Estado* se encarga de tomarnos como mercancía, de inscribir literalmente en nuestros cuerpos la violencia explícita con la que

---

<sup>70</sup> G. Deleuze y F. Guattari, *op. cit.*, p. 14.

nos tacha de pobreza, de carne para secuestrar, destazar, regalar en *pozole*, desaparecer. Somos información en números contabilizada para engrosar la fila de víctimas de *sujetos endriagos*, o bien, de ser reforzadores de éstos. En pocas palabras, conformamos como *Ciborg* un *Golem* que responde a las órdenes de su amo, *las sociedades de control*. Este monstruo proveniente de la literatura judía es analizado por Hardt y Negri como “un icono de la guerra ilimitada, de la destrucción indiscriminada, en un símbolo de la monstruosidad de la guerra”.<sup>71</sup> El rastro de esta criatura es, en palabras de estos autores, la marca de una violencia encarnada en una *guerra global* en la que nos vemos envueltos, pues el Golem no hace distinción entre creador, amigos o enemigos. Estar bajo la presencia de una *sociedad Gore*, cuya violencia resulta imparabla al ser los deseos y la conformación de una cultura generando un producto machista que, nos coloca en el estado de *guerra global* de estos autores, empezando por la guerra civil en que nos coloca, en el caso de México, entre campo y urbanidad. En palabras de Sayak Valencia:

El campesinado ha sido el primero en ver claramente la radicalización de las consecuencias de la globalización en el campo, pues a base de un empobrecimiento forzado, por falta de ayudas al sector y por imposiciones de impuestos absurdos, se les ha obligado a emigrar a las grandes ciudades para formar parte de la mano de obra barata; sin embargo, en un sistema económico como éste, basado en el precariado, tanto económico como existencial, se les ha desplazado una vez más y se les ha dejado sin tierras.<sup>72</sup>

Este alejamiento de sus tierras los orilla a cerrar alternativas y colocarse, junto con la configuración de una *Narcocultura*, en la configuración de un *Narco Estado*. La mano imparabla del Golem como mito que nos representa la Guerra y que desde allí atraviesa las diversas formas de subjetividad como una maquinaria al lado de las *máquinas deseantes* de Deleuze y Guattari nos lleva la configuración del *Ciborg*.

Golem y *Ciborg* han sido prácticamente desde que se acuñó el término *Ciborg* de manera social, inseparables y contrastantes debido a la proximidad con que se piensa el

---

<sup>71</sup> Michael Hardt y Antonio Negri, *Multitud*, p. 31.

<sup>72</sup> S. Valencia, *op. cit.*, p. 72.

estallido de la violencia a manos de la tecnología, entendiéndolo como una criatura que no es creación divina, sino que, por provenir de la mano del hombre, está condenada a ser un monstruo imparables si el hombre lo abandona. La monstruosidad y enormidad del Golem y el Ciborg radica en los alcances de la violencia a la mano de todos, en la posibilidad de colocarlos en un estado de “*guerra civil mundial* que diluye la carne y las subjetividades”.<sup>73</sup> Para Alonso Andoni e Iñaki Arzoz, el *CiberGolem* es el pretexto perfecto para hablar sobre lo que ambos denominan como *hiperpolítica*,<sup>74</sup> entendiéndola como aquella que aspira a ser transformada en una política global teniendo una comprensión omnipresente a través de la red y como respuesta de contra choque al neoliberalismo global. Su sueño utópico resulta desmontable cuando se entiende al Ciborg como aquel que se mueve entre los deseos de las grandes maquinarias que entrecruzan las subjetividades.

Por Ciborg también se ha entendido, dentro de la tradición *transhumanista* de Donna Haraway, al cuerpo femenino que tras dislocarse de los discursos dominantes y machistas, se ha liberado al convertirse en un cuerpo objeto, que supera la definición clásica de objeto-sujeto y se centra en las imaginaciones políticas de la manifestación del cuerpo como espacio de libertad y resistencia ante el machismo, liberándose incluso de la identidad de género y rompiendo la barrera entre hombre y mujer, por ello la definición de una híbrido que ya no es humano. Es el monstruo que se levanta sin tener una subjetividad definida; es el conjunto de las *relaciones de poder* que atraviesan cuerpos diluidos en la tecnología y su uso. El Ciborg, más que un impulso biomecánico, es una mera *máquina de guerra* imparables que todo lo consume. Podríamos presentarlo, después del largo recorrido de este primer capítulo, justo como el entrecruce de la información que se ha presentado aquí, de discursos y prótesis que funcionan como grandes maquinarias de lenguaje y poder, controladoras y sofisticadas. Cada apartado de este capítulo ha servido para presentar un panorama general de lo que considero como Ciborg, pero aún falta analizar las imaginaciones y simulaciones en que éste deviene en nuestra sociedad. De ello me encargaré en el siguiente capítulo.

---

<sup>73</sup> Cf. M. Hardt y A. Negri, *op. cit.*, pp. 224-225.

<sup>74</sup> A. Andoni e I. Arzoz, *Cibergolem la quinta columna digital. Antitratado comunal de hiperpolítica*. 24p.

## CAPÍTULO II

# IMÁGENES TECNOLÓGICAS SIMULADAS

### II.1 Ciborg como simulación de la simulación

¿En medida de qué nos constituimos como Ciborg? ¿Podríamos afirmar la autenticidad de una identidad Ciborg cuando somos la copia de la copia? Nos vamos configurando a través de todo aquello que la prótesis cultural nos aporta, en ese sentido podemos decir que vamos disfrazándonos de aquello que se nos proporciona a través del deseo: máscaras una tras otra deviniendo en lenguaje que configura nuestros espacios y normaliza sutilmente la violencia que nos invade. A lo largo de éste apartado iremos explorando la manera en que dichas máscaras se van apropiando de nuestras configuraciones a través de la prótesis cultural y algunos artefactos, influenciando así nuestra manera de imaginar y desear.

#### *a) Ciber simulación*

En el Ciborg se entrecruzan las invenciones de *prótesis* y *artefactos* que cada forma de subjetividad carga dentro de una *prótesis cultural*. Ya no nos referimos por Ciborg al ente sacado de la ciencia ficción que reduce su significación a ser un híbrido de una prótesis médica unida a la carne. Nos referimos a cada *artefacto* que la cultura nos ha heredado: la manera de mirar objetivamente en lugar de panorámicamente (y con ello las enfermedades oculares de miopía y astigmatismo) la mejora y comodidad de conectarnos a una extensión tecnológica como los celulares; incluso las configuraciones diversas del lenguaje. Todo este tipo de acontecimientos nos han generado el poder acuñar éste término. Queda aún decir si

entonces hemos sido Ciborgs *ad infinitum*, o bien, si tenemos un punto de emergencia en el cual nuestras relaciones con la tecnología nos han comenzado a definir como tal.

Para Fernando Broncano somos Ciborg en tanto que “no necesitamos técnica para completarnos, pues somos productos de la misma”,<sup>75</sup> esto nos colocaría en una situación en la cual nos encontramos de frente con una suposición lógica que nos devuelve al mito: en algún momento de la historia, cuando sucedió un chispazo de inteligencia en un Neanderthal y éste comenzó a enterrar a sus muertos, pudo hablarse quizá del surgimiento de una *protocultura* que fue puliéndose, con el paso del tiempo, hasta que sus técnicas dejaron de ser habilidades de supervivencia para situarnos en la configuración de una cultura cuyas suposiciones arqueológicas se basan en las similitudes y definiciones de otra cultura tan distante de aquellos milenios. La premisa de Broncano se coloca en un punto que filosóficamente nos deja incompletos y a expensas de una carnicería sobre la invención de la prótesis como forma de cultura. Una posible solución consiste en recurrir al *artefacto carnavalesco* explicado en el capítulo previo sobre el montaje de la *prótesis cultural*.

En realidad no tenemos un original, no hay tal punto como el señalado por Fernando Broncano, su argumentación se queda en una mera suposición lógica que funciona muy bien para argumentar lógicamente, pero que se nos quiebra en un análisis cultural mayor.

Si en lugar de esto atendemos a las propuestas de Trías sobre el *Carnaval* como forma vital de expresión que deviene en una mascarada, donde justo cada una de éstas es un conjunto de prácticas estructuradas y culturales para definir una *humanidad*, entonces tenemos la colocación del pensamiento sobre el sujeto visto como ese cúmulo grotesco sin identidad tras las máscaras, aquello que ha sido capaz de colocarse un disfraz para explicar la complejidad de su andar en el mundo ante un mundo mismo que no le pide cuentas. No necesitamos aquí de un punto de partida mítico que refiera al infinito (sin demeritar el uso del mito como explicación), sino tomar uno de éstos disfraces para referirnos al punto de emergencia dónde un cambio acontece para dar lugar a una nueva forma de subjetividad, muy en el tono de las investigaciones de Foucault. Simplemente no puede ya hablarse del hombre como problema. Definir o situarse del lado de un *transhumanismo* o un

---

<sup>75</sup> Cf. F. Broncano, *La melancolía del Ciborg*, p. 19.

*posthumanismo*,<sup>76</sup> como usualmente suele hacerse desde algunas filosofías de la tecnología, resulta inverosímil en el punto en el que el hombre no es ya el tema tocante a las investigaciones y análisis filosóficos. El cambio del lenguaje en cuanto a la problematización de la filosofía nos ubica ya en un cambio conceptual al momento de hablar sobre algún tema, como dice Foucault:

A la pregunta «¿Quién habla?» ya no respondemos, como Nietzsche: «*Ecce Homo*»; respondemos al modo de Mallarmé: Es el lenguaje el que habla. A la pregunta «¿Quién actúa?», no respondemos ya, al modo humanista: Es el hombre el que actúa; respondemos de muy otro modo: La clase social, el grupo, el sistema es *quien* actúa.<sup>77</sup>

Con el planteamiento de un *artefacto carnavalesco*, podemos librar la figura del *hombre* de sus avatares como concepto de estudio social o científico. El paradigma de estudio es la ubicación de una problemática que afecta nuestro presente, encontrando en el pasado el punto en el cual se dieron ciertas condiciones para su desarrollo sintomático. El trazado de un expediente sobre lo que el lenguaje nos arroja en condiciones geopolíticas concretas, la manera en que una *prótesis cultural* se ha configurado a través de las particulares que la consolidación de la misma prótesis puede ofrecer es lo que nos permite el campo de estudio y de planteamiento sobre una problemática filosófica. El lenguaje, en su ser *prótesis* y *artefactos*, es lo que nos permite acercarnos al desvelamiento de la máscara. Se entroniza, entonces, este último desde su consolidación como imaginario institucional y referencial hacia su uso en la construcción de la prótesis cultural. Código de signos y símbolos, a final de cuentas, que expresa la normatividad sobre las relaciones de saber-poder y censura de aquello que hay que hablar.

Por tanto, hablar del Ciborg nos refiere no al humano detrás del uso de la prótesis, tampoco al sujeto *albañil*, por mencionar algún ejemplo, que utiliza su celular como reacción a un *hiperconsumo* y producto de un *hiperdeseo*. En realidad se habla de aquello de lo cual se monta el hiperdeseo, *la máquina deseante*, el Ciborg mismo como cruce de

---

<sup>76</sup> Sobre la problematización del Ciborg y una mirada general desde las tesis que postulan filosóficamente estos conceptos, recomiendo la lectura de *Ontología Cyborg* de María Teresa Aguilar.

<sup>77</sup> M. Foucault, *apud* E. Trías, *La Filosofía y su sombra*, p. 122.

relaciones sobre el actuar de las subjetividades, diluyéndolas en el entramado de relaciones que presenta.

Una mirada hacia Pierre Klossowski<sup>78</sup> y la manera como ensaya los *simulacros*, permitirán una conjunción dentro de las opciones de respuesta para entender al Ciborg. Para este autor, el *simulacro* constituye un punto de acceso a un pensamiento céntrico, orientado hacia una coherencia de aquello que parece incoherente por su propia naturaleza. Se rompe con lo establecido a través de la transgresión. Su narrativa no llega a ser completamente algo que incurra en las definiciones analíticas y, sin embargo, sus puntos son claramente definibles dentro de un marco de referencia que se burla de su misma situación. Los registros de Klossowski se mueven dentro del ensayo-simulacro de la novela, en lugar de una prosa explicativa y argumentativa lógicamente. Tal es el caso de la novela *Roberte esta noche*, donde la protagonista no es sino el desarrollo identitario del personaje *Roberte*, representando la plasticidad y feminidad del mismo autor. En algunos episodios, el personaje mencionado, a través del erotismo, logra burlarse de la situación en la cual el autor la lleva por la narrativa, como es la escena inicial donde *Roberte* se encuentra en el baño y es sorprendida por Víctor. El simulacro, para ser efectivo fuera de una parodia hiperconsumista debe llegar a este logro: ser capaz de burlarse en el mismo acto constitutivo de ejecutarse, la seriedad está en la capacidad de llevar a cabo la ejecución de aquello que se simula, lo cual permite una salida al ensayo del encasillamiento dado por definir una forma concreta de subjetividad.

En fin, no tenemos una sola visión sobre el Ciborg, ni este mira con una única forma de visión. Ensayo una multiplicidad de maneras de ser visto y de mirar a otros, produciendo imágenes que ponen en juego un simulacro sobre los puntos de cruce de las formas de subjetividad en las relaciones con la tecnología de aquello que he denominado como Ciborg. No se trata de un ente metafísico que revolotea por las ideas a la espera de encontrar algún incauto que, tras conectarse a *Facebook* a través de su celular, en automático y sin darse cuenta se transforme o se asuma como parte de éste enorme

---

<sup>78</sup> Sobre dicho autor conviene revisar las obras de *Roberte esta noche* y *El Baphomet*. En ambas suceden los simulacros como juegos del lenguaje dados por los mismos personajes se modifican a ellos mismos (simulan) aquello por lo que la trama los va llevando, llegando incluso a la burla de sí como afrenta de que todo es simulacro.

monstruo caracterizado en parte por la *ultravelocidad* con que manipula los deseos y el cuerpo-información. Se trata de identificar y nominar cada uno de estos simulacros que entrecruzan nuestra vida cotidiana, nuestra relación con la tecnología y la dependencia de ésta; las problemáticas filosóficas, como la disolución del *yo* en no-lugares fuera de aquello que denominamos como tiempo y espacio. Se trata de presentar una aproximación a esas miradas, de las que, si bien no somos conscientes muchas veces podemos pensarlas no para soterrar la tecnología en nuestra vida, pues tal premisa en un mundo altamente tecnologizado, en Ciudades a *hipervelocidad*, resulta altamente poco probable. Se trata de pensar la tecnología y nuestro encuentro con ella no como una salvación o una perdición total, sino, en su lugar, ver la ejecución de cada ensayo para aprender a mirar a partir de los ojos de la *simulación* y sus alternativas a partir de ella.

b) *Los puntos de cruce en el Ciborg*

Con el Ciborg nos encontramos con otro problema, ya que hasta lo que se ha presentado en estos momentos, puede entenderse que bajo este término no nos encontramos con poder definir características para una forma de subjetividad. En su lugar tenemos diversas aristas o puntos donde se entrecruzan actualmente las diversas formas de subjetividad: desde el obrero hasta el empresario que cumple con la función de la máquina deseante. De manera similar, las *máquinas deseantes* de Deleuze y Guattari nos remite no a una forma de subjetividad, sino de nuevo al mismo mecanismo de puntos entrecruzados bajo los cuales se ejecuta el deseo y en el que todo individuo, dentro del sistema capitalista, se coloca irremediamente en ella. En ambos casos, no podemos hablar ya de formas de un sujeto, quizá convendría más acuñarlas como *modos de subjetividad* o de *subjetivación*.

El uso de este término es reciente, no es de invención mía, aunque tampoco puede hablarse de un autor en específico que lo haya tomado. En el caso de las investigaciones bajo el tenor de Foucault, existe una discusión desde donde se plantea este uso, entendiéndolas como una serie de características bajo las cuales se agrupan las diversas subjetividades durante la historia. Los juegos de saber-poder, con sus diversas



características que actúan sobre el cuerpo de los sujetos, colocan dentro de los mismos discursos lugares e imaginaciones donde subjetividades se cruzan unas con otras; por ejemplo, hablar sobre la manera en cómo la pornografía atraviesa la imaginación de las subjetividades, yendo desde el albañil hasta el empresario, ambos bajo el tenor de una *erótica* del consumo y produciendo en ambos una etapa de deseo frustrado en el acto de *cogerse a sí mismos* mientras piensan en la posesión de sus imaginaciones, y de cómo proceden los flujos de producción de deseo en una escala global, desde la compra del imaginario hasta la reproducción conectada a la red en cualquier dispositivo-extensión del cuerpo, remite de suyo hacia hablar del Ciborg como un gran monstruo operante de deseos, en tanto puntos donde se cruzan y diluyen las subjetividades en acto.

De este modo, las relaciones que se establecen en torno a la *prótesis cultural* y la manera en la cual se habita el uso de la tecnología en su cotidianeidad es aquello que lo constituye de lleno. Casos como el de *Chip Chan*, el uso de nuestros aparatos como extensiones del cuerpo, el deseo de ser mirados y el uso que le damos al lenguaje, son algunos de los ejemplos sobre lo que quiero decir. Una vez asimilado esto, podemos pasar hacia aquello que constituye las *formas de mirar* del Ciborg, entendiéndolas como aquellos puntos de vista que la filosofía y que el mismo nos arroja en tanto a su concepción de relacionarse con el mundo y la *prótesis cultural*, lo cual da lugar a las siguientes reflexiones en torno a lo aquí planteado.

Pero antes de pasar a cada una de ellas detenidamente, conviene aclarar la función de la mirada, la cual no puede entenderse sin las relaciones de poder y el funcionamiento de la *máscara* y el *antifaz* en el *artefacto carnavalesco*. La primera deviene del sentido en el teatro grecolatino, donde al actor se le llamaba *personae* (de ahí se tomo posteriormente la definición de persona) y era el equivalente a lo que ahora entendemos como personaje. La máscara tenía la función, sobre todo en el teatro griego, de representar alguna emoción plasmada en el mismo rostro de la representación. Su función era la transmisión tanto de emociones como del mensaje contenido en los diálogos, algo similar al contenido de lenguaje con que ahora cuentan los *emoticonos* dentro de una conversación virtual: el uso del lenguaje no puede separarse de la representación contenida en la máscara. Se dirige la mirada hacia la máscara, en realidad no hablamos ya de personas, pero sí podría observarse

la *personae* que ésta contiene: ver las funciones de su enmascaramiento, la relación sobre cómo estos rasgos caracterizan los artefactos de la *prótesis cultural* en relación con la tecnología. La máscara no da una identidad, sino ciertos rasgos que caracterizan una relación. Cuando el uso de dicha máscara intenta establecer una identidad, un *self* o una afirmación, “se intenta romper con la figura del Carnaval, teniendo uno inverso, liberado del travesti en que se funda”.<sup>79</sup> Es necesario entonces liberarse de las cuestiones que atan a identidades o conceptualizaciones que intentan enraizarse en una justificación de naturaleza. En el *carnaval travesti filosófico* no hay identidades. De otra manera nos quedamos con un fetiche que intente justificar todas nuestras acciones. Y en un mundo globalizado y a hipervelocidad, donde incluso declarar una subjetividad con “x” características muestra que algunas de estas se diluyen en su uso de la tecnología, que se encuentran en lo que denomino como Ciborg, entonces nos convendría quizá pensar mejor en estas miradas desde las cuales el Ciborg mira a otros, y desde las que socialmente es mirado. Tomando como base a Paul Virilio y otros autores, me adentro en lo que quiero explicar.

## II.2 Cámaras IP y el Paisaje de acontecimiento

Nuevamente emerge el preguntarse ¿de qué manera la tecnología provoca una *disolución* de las subjetividades y cómo afecta nuestros procesos de imaginación? Para ello quizá hemos de volver a una narrativa filosófica que nos introduzca en una reflexión sobre la memoria, el recuerdo y los procesos que provocan cierto *status* que identificamos como felicidad. El camino a los procesos de introspección en una sociedad en la cual debido a la velocidad de la información no nos está permitido detenernos a exorcizar nuestros *fantasmas* filosóficos. Para ello ahondaré en una meditación filosófica yendo a través de autores como Nietzsche, Eugenio Trías, Pierre Klossowski, Agustín de Hipona y Paul Virilio, buscando una posible respuesta a dicha pregunta. Quizá algunos conceptos devenidos del cristianismo pueden arrojar nos luces sobre la manera en que vemos, imaginamos e interpretamos el mundo en

---

<sup>79</sup> Cf. E. Trías, *Filosofía y Carnaval*, p. 84.

un presente constante. Ante la mirada de una *cámara IP*<sup>80</sup>, que nos proporciona una visión en todo momento: ¿cómo es que vemos a través de ella?, ¿será posible que la *antigua mirada* vuelta a lo divino devenga en una mirada con apariencia de eternidad a cualquier punto posible de un *presente del instante* que nos rebasa?

### II.2.1 El presente del instante

Si es posible vivir casi sin recuerdo, o sea, vivir felizmente, como lo prueba el animal, es de todo punto imposible vivir absolutamente sin olvidar.

—F. Nietzsche, *Consideraciones intempestivas*, 1876—

La construcción de lo que denominamos *realidad* no es sino una de tantas interpretaciones sobre los deseos que los imaginarios sociales nos venden, por lo que esto influye tanto en la manera de percibir los objetos como en las convenciones alrededor de los imaginarios sociales de la realidad o la irrealdad. Por ejemplo: resulta que tras las reflexiones con que Nietzsche puso en cuestión los juegos del lenguaje y el establecimiento de verdades como productos de convenciones humanas para justificar el dominio de “unos sobre otros”,<sup>81</sup> se hizo posible pensar la historia y el tiempo de una manera no lineal, como había sido heredada del pensamiento cristiano a través de los siglos. Sobre todo con su propuesta del *Eterno retorno*, desde donde se plantea la cuestión del *instante*, *el olvido* y *la voluntad*.<sup>82</sup>

Sobre el *instante*, tomando en cuenta los comentarios de Pierre Klossowski a la Consideración intempestiva de 1886, llamada *De la ventaja y la desventaja de la historia*

---

<sup>80</sup> Una *cámara IP* refiere a una cámara con transmisiones en vivo que no requiere de una computadora para conectarse, ya que en sí posee un *micro ordenador* de baja potencia que le permite enviar la información. A esto se le denomina *visión en vivo*, actuando como un ojo en tiempo real. Incorpora, además, otras funciones como detección de presencia, envío de datos a una cuenta de correo electrónico y grabación de imágenes. Se conecta vía un *concentrador HUB* u otros puertos de *banda ancha*, sea a internet o a intranet. En algunos casos ni siquiera requiere de una *IP fija*. Al respecto, consultar <<http://ingenieria.tvc.mx/kb/a551/que-es-y-como-funciona-una-camara-ip.aspx>>. [Última visita: 01/11/2017.]

<sup>81</sup> Este tema puede constatarse a lo largo de la obra de Nietzsche, pero sobre todo en *La genealogía de la moral* y *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*.

<sup>82</sup> Cf. P. Klossowski, *Tan funesto deseo*, p. 12.

*para la vida*,<sup>83</sup> se nos presenta la cuestión respectiva a éste concepto en tanto que se habla de una obsesión por el pasado como problema medular del pensamiento y de la vida. Esto se da por mirar como una historia lineal, formulando así un “sentido histórico del pasado, so pretexto de liberar de él el presente”.<sup>84</sup> Se depende del recuerdo como una cuestión psicológica. Trasladándolo a la cuestión de los imaginarios, podemos decir que recreamos y formulamos la vida del presente a expensas de aquello que queremos recordar y tomarlo como una manera de asegurar una identidad. Nuestra visión cultural sobre el aferramiento a la *identidad* nos exige la configuración de un pasado, noción tomada del *cristianismo*, de influencia agustiniana donde el pasado a la manera de una historia de la salvación es lo que posibilita el presente como tiempo de actuación militante y habitación de la *Ciudad de Dios* en la tierra, construyendo el espacio a la manera de la esperanza en la vida eterna que espera llegar sin acontecer.

Siguiendo el análisis de Pierre Klossowski en torno a la consideración intempestiva mencionada, Nietzsche le da solución desde pensar el instante en tres tiempos: primero aquel que corresponde al animal, quien vive en una vida del presente eterno, sin historia, pues así como vive olvida; el niño, como segundo tiempo, es mirado desde el adulto como aquel que aún no posee una historia de la cual tener algún arrepentimiento, por lo que está al acecho del devenir de manera tranquila y sin prisa. El adulto se encuentra en el presente que mira hacia el fantasmagórico pasado, recreando así el instante brusco, en el que todo vuelve a ser fantasma una vez acontecido, viviendo a la espera de la muerte que traerá por fin el “deseado olvido”<sup>85</sup> de su vida acaecida brutalmente a expensas de la memoria.

Por ello, la solución es el *Eterno retorno* a la manera de un barrido que recuerda la memoria del animal, es necesario aprender a vivir realmente situados en el instante, pues de otra manera no puede conocerse la felicidad. Pero como reza la cita al principio de éste apartado: no se trata de situarse en la postura del animal, pues atentos a nuestra cultura, nos resulta del todo imposible vivir sin olvidar y, por ello, sin poseer esa felicidad que se centra en el presente que nunca recuerda.

---

<sup>83</sup> Cf. *Ibid.*, p 12 *et passim*.

<sup>84</sup> *Ibid.*, pp. 12-13.

<sup>85</sup> *Ibid.*, p. 13.

Según el análisis de Klossowski, la resolución es situarse fuera del sentido histórico, pues la relación histórica nos lleva a ser falaces en tanto que somos nosotros mismos los que hacemos actuar la memoria en tanto la plasticidad de nuestra configuración cultural. Se actualiza el “*siempre posible*” como aquello que mira entre no vaciar el presente al habitarlo de los fantasmas del pasado, ni desvalorizar el pasado por ponerse en la forma del animal. El *barrido perpetuo* del *Eterno retorno* consiste justamente en el acto creativo o voluntad creadora proveniente del olvido cuando nos basamos en dos tipos de historia, aquella que efectivamente nos sitúa en un punto de acontecimiento histórico y otra que actualiza el presente en todo momento: la felicidad de un dios que asume en sí las tristezas, penares y alegrías de la humanidad entera al entender la historia del ser humano como su propia historia; se es mártir y victimario, tirano y esclavo; se es un solo espíritu, una voluntad creadora. No moral a la que se supedita nuestra historia, sino el *Carnaval* donde cada rol asumido es una máscara que presta el momento de la actuación. Es éste el presente en el cual, justo el Ciborg, no se sitúa, pero que entendido en su relación con lo tecnológico y la propuesta siguiente, podría mostrar una salida posible. Es ésta la mirada del *Carnaval Travesti Filosófico* sobre toda posibilidad: la Voluntad creadora del que toma el travestismo de ser un dios para sí mismo.

## II.2.2 Paisaje de acontecimiento

Vea, escuche, toque. Cierre los ojos. La memoria queda descolocada al mismo tiempo que la mirada se despega del ojo y éste del párpado. Ahora todo es horrorosamente visible, audible, tocable y fácilmente olvidable e inoxidable.

—Guillermo Goicoechea, *Gramática de los medios*—

Existe, en contraparte, la mirada lineal del tiempo, en la cual lo que cambia es la percepción sobre éste; se cree que hubo un principio, hay un plan de ejecución sobre el tiempo y un fin de la historia, como visión escatológica. Desde esta última corriente es donde podemos situarnos para un análisis de la *realidad Ciborg*. Sumergidos en una *cibercultura* o una cultura conectada en todo momento a la tecnología, hemos adquirido a través del uso de

ciertos artefactos tales como las cámaras de video o fotografía, las transmisiones *streaming* y otros dispositivos *mass media* lo que antiguamente se denominaría como *la mirada de Dios* o el “*Paisaje de acontecimientos*”.<sup>86</sup> Esto es lo que constituye la médula del concepto de *telepresencia* en Paul Virilio: tener la información en la inmediatez del acto, en tiempo real, in-formación de los medios hacia la subjetividad. El Ciborg que mira desde los *ojos divinos*.

Tal justificación sobre la *mirada divina* proviene del Cristianismo que configuraba su teología y fundamentación filosófica y epistémica en una sola rama a pretender (bajo el establecimiento de la definición de los dogmas), así como la manera de entender mítica y filosóficamente el mundo entre los siglos IV y VI, hablar de *Paisaje de acontecimientos* remite a Agustín de Hipona, quien en su *Civitate Dei* explica que existe una visión que únicamente pertenece a Dios y dónde el pasado y el presente se conjugan en un sólo tiempo. La alegoría y metáfora se centra en la representación de un *paisaje* que podríamos comparar con una grabación en tiempo real, que al acceder a ella puede observarse el tiempo desde el inicio hasta el fin de la historia. Esto se debe al mito fundante de su fe contenido en la teología de la historia del libro de la *Revelación*, donde todo es observable al mismo tiempo: Cada decisión que el hombre ha tomado se conjuga en un único momento que sería apabullante para un hombre al no soportar mirar todas las posibilidades que ocurren en un sólo recuadro siendo parte así de un co-presente.

Traer a colación una metáfora que ayudó a consolidar el pensamiento cristiano en sus primeros siglos se relaciona con una sociedad global tecnologizada justo en el punto en que éste mito fue planteado por Agustín, no sólo para dar una explicación de su fe, sino para interpretar en su tiempo la manera en la cual habitar la *Ciudad Terrena* puede transformarse en una extensión de tiempo de la *Ciudad Celeste*, donde Dios mira de la manera que se ha explicado. Si bien el Doctor de Hipona no pensaba en la tecnología, Paul Virilio es quien enlaza ambos conceptos para fundamentar su tesis sobre la *máquina de visión*, cuya idea se centra en que la *Visión* o *mirada de Dios* ha pasado a reemplazar la visión humana a través

---

<sup>86</sup> El concepto es formulado por Paul Virilio en una entrevista homónima hecha por Olivier Morel. Presentando el texto del mismo nombre. El material puede consultarse en línea en: <[http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/articulos/7-129-1875fvf.pdf](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/7-129-1875fvf.pdf)>. [Última consulta: 11/03/2017.]

de la tecnología. No se trata del “*Fin de la Historia*”,<sup>87</sup> sino de replantear el problema de ésta en tanto que nuestra relación con la tecnología se ve precisada de una velocidad de transmisión y captación de la mirada en un tiempo donde podemos ver todo al mismo tiempo, por tanto, comprender lo menos posible dado el exceso de información. La *telepresencia* se amplía en lo *tele-tecnológico* a través del uso de aparatos que fungen como artefactos del cuerpo tales como *videocámaras*, cámaras de vigilancia, *web cam* y señales en *streaming*. Luego entonces podemos acceder al paisaje divino mirando una gran cantidad de información al tiempo que sucede, o regresando atrás para mirar el hecho desde la mirada de la extensión cibernética en cuestión. Se rompen las fronteras del tiempo y el espacio al mirar lo que ocurre detrás de la pantalla. Nos diluimos en el cúmulo de información como si se tratara de una mascarada donde podemos participar del *ojo divino*: Es relevante mencionar aquí la teología y teleología del ojo, así como la cuestión de la mirada en Georges Bataille, quien, enfocado en la visión del erotismo, menciona lo siguiente en sus ensayos homónimos:

No pienso que el hombre tenga la más mínima posibilidad de arrojar un poco de luz sobre todo eso sin dominar antes lo que le aterroriza. No se trata de que haya que esperar un mundo en el cual ya no quedarían razones para el terror, un mundo en el cual el erotismo y la muerte se encontrarían según los modos de encadenamiento de una mecánica. Se trata de que el hombre sí puede superar lo que le espanta, puede mirarlo de frente.<sup>88</sup>

Respecto al Ciborg y según la cita de Bataille, la pregunta prudente sería ¿Cómo hundirse en el dominio de aquello que nos causa terror? Ser capaces de desvelar la mirada del miedo implica liberarse de los dispositivos de control que nos atan dentro de la sociedad. La mirada puede ser desvelada, pero también impone un control sobre el otro. En el caso del erotismo, devenir en ojo, como en el caso de la novela *Historia del ojo*, es cumplir con el terror del vacío y la muerte a consecuencia de la conjunción entre erotismo y muerte sin desvelar los miedos de la mirada. La mirada del ojo divino que libera, aquel que

---

<sup>87</sup> P. Virilio, “Un paisaje de acontecimiento”, p. 224.

<sup>88</sup> Georges Bataille, “Prólogo”, en *El Erotismo*, p. 5.

soporta todo es la puesta entre las piernas abiertas de Madame Edwarda invitando al placer para después desvanecerse en la nada. Detrás de la mirada divina simplemente está el vacío, la nada, el hastío. El dios de Agustín no tiene cabida en donde la mascarada del hombre, al ser desvelada por la mirada, nos lleva a la confrontación del vacío en una espiral entre mirar, desvelar, gozar y morir. Este proceso se repite incesantemente en la mascarada.

Resultan, hasta aquí, dos usos específicos que podemos rastrear ante el uso de un medio de vídeo que se configura como *artefacto-extensión* del *biocuerpo*. El primero denota que poseyendo la mirada divina, devenimos en un ojo que todo lo ve. Ejemplo similar a la vigilancia distópica está presente en la novela *1984* de George Orwell. A primera instancia pareciera ser una exageración si el lector atento ha prestado detalle a la novela aquí mencionada, donde un mundo posible y futuro a la realidad del autor se encuentra totalmente vigilado por cámaras que muestran en tiempo real toda la información ante el personaje llamado *El gran Hermano*. Todo aquello que esté en contra de lo que éste personaje dicta es automáticamente señalado e intervenido creando así una *sociedad de control* perfecta a través de lo que se denomina como policía del pensamiento, consistente en unidades de vigilancia que intervienen y censuran en el momento preciso.

Ahora bien, pareciera ser que la distopía de la novela mencionada no se ha cumplido y, sin embargo, vivimos situaciones muy similares a las retratadas aquí. Por ejemplo que existen cámaras *IP* alrededor de todo el mundo: desde aquellas instaladas en cuartos para vigilar bebés; en bancos, calles, bares; incluso cámaras *web* habilitadas en función de vigilancia. Su uso declarado consiste en dirigir su señal vía internet en tiempo real hacia donde el usuario decida mirarlo y desde el dispositivo que guste. El *internet* se transforma en el lugar donde acontece la *mirada divina*. Puede observarse desde un teléfono celular hasta una computadora o un sistema complejo de seguridad, ya que se puede accederse a la mayor parte de éstas cámaras con un navegador de internet común al ingresar direcciones como `<inurl:"ViewerFrame?Mode=">`, arrojando así multitud de entradas a diversas cámaras a nivel mundial. Su problemática no se reduce al probable fallo de seguridad que las empresas productoras de éste tipo de artefactos ha hecho o saltado a propósito para facilitar el acceso a la información, puesto que *IP* representa una dirección física traducida a un lenguaje virtual, sino en producción de una necesidad de acceder a la *mirada divina*



como medio de vigilancia y control el mayor tiempo posible. Por ello el epígrafe de Goicoechea al principio de éste apartado. Subrayar que “*todo es horrorosamente visible, audible y tocable*, se vuelve un espectáculo grotesco en la medida de ser inundados por información transformada en imagen; no se trata del *Gran Hermano*, sino del Ciborg que todo lo puede mirar en *tiempo real*: desde pasajes hasta bragas y lo que hay debajo de ellas o incluso imágenes Gore para alimentar nuestro morbo. Todo alcanzable y fuertemente olvidable.

El sujeto-usuario adquiere la autonomía de la web como un uso político de la vigilancia que deja atrasado el modelo del *panóptico* de Foucault ya que ahora no necesitamos de una cuadratura del espacio, sino de una conexión para mirar todo cuanto queramos. Cualquiera que con un celular o un ordenador puede situarse tras la pantalla, digitar y vigilar, para luego comentar o difundir desde una red social como fenómeno de la estigmatización del sujeto. Situarnos en la visión del Paisaje de acontecimiento nos coloca en una posición que excede la política, como dice Paul Virilio:

Nos encontramos al fin de una era de lo político: el poder multimediático —y ya no mediático (de la prensa y de la televisión)— plantea problemas a la esfera de lo político. Esta transición es “transpolítica” [...] Ahora bien, el surgimiento de estas tecnologías establece un sistema de poder que no tiene nada que ver con el poder de control que manejaba un gobierno: un ejército y una policía. No debemos olvidar que, en el pasado, la palabra “mediatizar” significaba “someterse a un señor”, estar mediatizado durante el periodo feudal, era convertirse en un hombre ligado a un señor: lo mediático es aquello que conserva un poder bajo control.<sup>89</sup>

Así como el dios de Agustín de Hipona observa y determina el bien y el mal desde su *Paisaje de acontecimientos*, la mirada de Dios nos proporciona el medio para vigilar y discriminar la información. Sólo que ahora hemos traspasado la frontera de lo político. Se diluye de esta manera la subjetividad en tanto que el ejercicio de lo político atraviesa por redes de dispositivos de control en donde cada uno de los que nos conectamos ejercemos

---

<sup>89</sup> P. Virilio, *op. cit.*, p. 245.

una vigilancia sobre los otros. No se necesita de una *policía del pensamiento* cuando cada singularidad es capaz de vigilar, acosar, estigmatizar y mediatizar todo aquello que puede captar. El prefijo *trans* abre la discusión hacia pensar la política desde un contenido que abre los horizontes de su ejercicio, en este caso hacia las fronteras de la virtualidad y las configuraciones del Ciborg como monstruo-dispositivo que absorbe todo a su paso.

Ahora bien, así como se establece un juicio sobre la mediatización de la información, es tanta la que nos llega y captamos que se transforma en contenidos fácilmente olvidables. Nos hallamos en un tiempo similar al del animal, pero sin la felicidad ya que el presente que tenemos nos lleva al impulso de querer consumir cada vez más información aunque no seamos capaces de procesarla. Entonces nos situamos en el olvido, pero sin prestar atención a todo aquello que consumimos como información y cobra relevancia del pasado. Usamos la *mirada de dios* sin ser capaces de transformarnos en un dios para nosotros mismos. La mediatización de la información nos ata a colocar nuestra memoria en las extensiones de bases de datos que guardan la información en lo que aparentemente es la *nube*, pero que tiene una base física para almacenar la información en *supercomputadoras*. La distinción que tenemos con el presente del animal radica en situarnos en un *hiperconsumismo* de información que nos sobrecarga al confiar nuestra capacidad de memoria a la web como extensión de la nuestra, colocándonos en la fragilidad que nos hace caer en el olvido rápidamente al no depender de lo que algunos denominan “naturaleza”. El animal procesa la información de lo que necesita al momento, satisfaciéndolo en el mismo. Nosotros lo dejamos al almacenaje del ciberespacio.

De aquí el segundo problema respecto a la *mirada de Dios*: el olvido. Dice Virilio citando a Norman Speer que “*el contenido de la memoria depende de la velocidad del olvido*”;<sup>90</sup> percibimos *acontecimientos* y *microhistorias* en todo momento, pero no podemos almacenarlos todos y en realidad tenemos una industrialización y producción de la información que configura el imaginario social. A este tipo de sociedad Virilio le llama *sociedad del “Globalitarismo”*.<sup>91</sup> Basándola en una sociedad donde la velocidad de la información corre rápidamente y donde el Paisaje de acontecimiento unifica y comunica la

---

<sup>90</sup> Cf. *Ibid.*, p. 247.

<sup>91</sup> *Ibid.*, p. 246.

información a nivel global, superando así las fronteras de lo político, como una sociedad del extremo. Por mi parte prefiero llamarla *sociedad de Tecnocontrol*, ya que me parece que los *dispositivos* implantados por la mirada de dios, que llevan a la vigilancia, son parte medular de la configuración del Ciborg en tanto que extienden sus fronteras hacia la tecnología que atraviesa a los *sujetos* dentro de la *prótesis cultural*. Se nos lleva entonces a la poca retención de datos puesto que el almacenamiento de la memoria se amplía en artefactos que tenemos a la mano: fotografías; redes sociales encargadas de traernos recuerdos cibernéticos de canciones, frases, imágenes; lugares vistos al momento mediante *cámaras IP*, videos que almacenan nuestras memorias y las conservan como un montón de *bytes* almacenados en la red o en algún dispositivo electrónico. Todo esto se encuentra en un nivel informático, es decir, es información procesable y cuantificable en bases de datos, números binarios compilados por la computadora y traducidos a diversos formatos de lo que entendemos como videos o imágenes. En ese sentido no configuran lo que usualmente conocemos como memoria, pues tienen que pasar aún por un programa que nos permita traducirlo a lo que entendemos como *imágenes extensiones de la memoria*. Una vez traducido y alojado en el ciberespacio, podemos entenderlo como lo que constituye la memoria digital, o esa extensión que nos permite alojar el recuerdo en imágenes, atándonos al movimiento y uso del ciberespacio como un no-lugar, y a la vez como punto de encuentro con lo que nos configura en un presente que se consume a sí mismo. En la película *Johnny Mnemonic* (1995),<sup>92</sup> adaptación de la novela *Neuromante* de *William Gibson*,<sup>93</sup> el protagonista es un *ciberaquero* o mensajero, encargado de transmitir información en ampliaciones *biocerebrales* que permiten almacenar información en *gigabytes* para poder ser transportada. Johnny borra los recuerdos de su infancia para poder ampliar su capacidad de memoria, pero en su última misión guarda un tamaño de información que excede su capacidad de disco duro cerebral y comienza una carrera contra la muerte al tener un derrame sináptico de información en el cerebro. Si bien actualmente

---

<sup>92</sup> Robert Longo, *Johnny Mnemonic*, Estados Unidos, 1995.

<sup>93</sup> William Gibson es el creador dentro de la literatura del género conocido como ciberpunk, de conceptos tales como el *ciberespacio* y la *matriz* o *matrix* como el lugar de extensión del ciberespacio. El *Ciberaquero* es la figura que influyó en la adopción de la forma de subjetividad de *hacker* como el sujeto-punk encargado de poner en jaque los no-lugares y los bancos de memoria frágiles de un estado Globalitario.

no tenemos bioimplantes cerebrales que nos permitan almacenar gigabytes de información, si tenemos diversos dispositivos que nos permiten guardar terabytes de información y tenerlos como artefactos-extensión de nuestro propio cuerpo.

El hombre de la mascarada dentro del pensamiento de Agustín de Hipona no requería de dichos artefactos; en su pensamiento la memoria cobraba un papel importante permitiendo el acceso a lo divino en un camino de introspección que lleva a la manifestación de Dios en la parte divina del sujeto mismo, manifestándolo también en la asunción de su cultura con ritos y símbolos propios del cristianismo. El Ciborg ya no requiere de encontrarse a sí mismo, pues su parodia se diluye en tantas imágenes como pueda almacenar en sus dispositivos. Existen tantos avatares virtuales y no virtuales como la simulación de la mascarada lo requiera. La cantidad de información que la *mirada de dios* le proporciona es tal que le ocasiona lo mismo que a Johnny al sobrecargar su implante: un exceso de información que no necesita ser recordada, sino vista, juzgada y estigmatizada. El Ciborg en su gran monstruosidad es, tanto el hombre de los pequeños acontecimientos como el hombre del olvido. No es simplemente la imagen peligrosa que Virilio señala con su pensamiento. No es el juez degollador avatar de la *tecnopolítica* que supera toda frontera y se mueve flotando como un fantasma en el ciberespacio. Tampoco el *cibervaquero* de las imaginerías de Gibson. Es el dios que muere de hastío ante el manejo de información que diario pasa por su mirada, es aquél que puede conectarse con cientos de lugares estando tirado en la cama, harto de tanta información, pero con la imposibilidad de rechazarla al ser necesaria incluso para su supervivencia.

### **II.3 La visión de lo peor. Virilio y la mirada ignorada**

Se ha presentado ya la conceptualización del paisaje de acontecimiento como aquella mirada que todo lo encierra y ve hasta el hastío en un presente altamente olvidable. Si bien se ha planteado que las subjetividades se diluyen dentro del Ciborg, no llegan a hacerlo de manera total, podría decirse de alguna manera que no dejan de perder sus características de subjetividad. En este apartado se abordarán algunas pequeñas reflexiones sobre lo que

podemos considerar como el *Cibermundo*, entendiéndolo como el lugar en el que acaece la mirada del paisaje de acontecimiento, siguiendo en el tenor del pensamiento de Paul Virilio y algunas reflexiones propias en torno a un breve texto de Pablo de Tarso.

### II.3.1 Las fronteras epistémicas del Cibermundo

Porque la representación de este mundo, tal como lo vemos,  
está sucediendo

—Pablo de Tarso, 1Cor, 7, 31—

Se ha mostrado ya la *visión de dios* en el Ciborg como un dispositivo de control, y con todo lo que acarrea su uso; el *Paisaje de acontecimientos* muestra una gran cantidad de información, como se ha observado previamente. Y ni siquiera el manejo de la información presentada en la pantalla de cualquier computadora o videocámara de algún tipo está exento de un orden que muestre también la contraparte de un *acontecimiento*. Sobre esto, Paul Virilio menciona que el hecho de que exista una invención lleva también su contrario: históricamente creer que el progreso se da casualmente resulta algo absurdo. El progreso (entendiéndolo como los avances que la tecnología trae consigo) va acompañado siempre de un evento catastrófico del cual no puede librarse. Lo mismo ocurre con los inventos tecnológicos: si se crea un tren capaz de viajar a una velocidad increíble, se ha creado con él el accidente que lo acompaña. Me parece que esta visión no resulta pesimista del todo, o al menos no superficialmente, pues, pensándolo de una manera racional, resulta creíble al comportarse esto como un *bicondicional* en una estructura lógica: si se da un lado *alfa*, tenemos entonces también el lado *beta*.

Esta visión mostrada por Virilio constituye lo que denominó como la mirada de lo peor, y se refiere a mostrar en el análisis de un problema sobre la tecnología, que existen peligros inminentes que acompañan. El ritmo vertiginoso de la *hipervelocidad* y el *hiperconsumo* es lo que deviene en una mirada desde la filosofía como crítica a los excesos

en que una sociedad hiperconsumista ha caído, pero también como reconocimiento de que existe un *cibermundo*<sup>94</sup> que, al igual que lo *hiper*, se ubica en lo *trans*, teniendo en el uso de éste prefijo una carga teórica por la superación de los criterios epistémicos que manteníamos a través de la Modernidad. Colocarnos entonces desde el discurso de lo *transpolítico*, se sitúa en la velocidad como “parte del problema de la economía, una amenaza tiránica a partir de la importancia que se le da, y la inclusión de la vida en sí misma”.<sup>95</sup> Se vuelve parte problemática dentro de la economía dado que se abren nuevos horizontes de mercado a través de la virtualidad, poniendo así en jaque a la economía mundial. También porque se relaciona con la distribución de la vida: el ritmo vertiginoso de la velocidad de la información nos lleva a los problemas de memoria y olvido presentados anteriormente. Nuestra vida se reparte en función de la relación que tenemos con los *artefactos* extensiones del cuerpo tales como los celulares; del tiempo diluido en el ciberespacio por medio de la *ultravelocidad*; de la guerra de información con que somos cubiertos, centrándose sobre todo en la distribución de contenidos violentos que atraviesan nuestra carne y la de los que están del otro lado de la cámara; de la manera de producir incluso en los tiempos libres, cuando al conectarnos para jugar desde un dispositivo como *celular* o *tablet*, la información es recolectada en patrones de programación para producir nuevos deseos traducidos en juegos y emoticonos para de esta manera distribuir nuevamente nuestro *tiempo libre*. La velocidad se vuelve tiránica en tanto que nos dejamos esclavizar por la relación con los dispositivos, y con trasladar la memoria y el problema del consumo de nuestras extensiones en artefactos y herramientas. La tiranía comienza donde nuestra mirada divina se transforma en un dispositivo de control sobre el otro. La velocidad no es un problema fenoménico, sino una traducción de las relaciones que el Ciborg mantiene con la tecnología.

Lo *transpolítico* nos ubica también en una “economía de la velocidad”<sup>96</sup> donde esta es reconocida también como un ejercicio de poder. Luego, entonces, las relaciones de poder giran en torno a la velocidad de acuerdo con Paul Virilio. No es un poder que se ejerza

---

<sup>94</sup> Al respecto puede consultarse en su totalidad la obra de Paul Virilio, *El Cibermundo: la política de lo peor*, texto del cual manejaré algunos conceptos en este apartado con sus respectivas notas.

<sup>95</sup> Cf. P. Virilio, *El cibermundo, la política de lo peor*, p. 16.

<sup>96</sup> *Ibid.*, p. 18.

simplemente en el aire o únicamente en la cuestión de la *virtualidad*. Como puede observarse, la velocidad es también la vida misma; el ejercicio del poder va desde las relaciones que la ciudadanía ejerce en los lugares de su realidad, hasta los alcances que la *hipervelocidad* transforma en *no-lugares* como puntos de encuentro, compartimiento y guerra de las ideas mismas. Para este autor no puede dejarse de lado el hecho de un temor a la tecnología, ya que vivió de lleno la Segunda Guerra Mundial y el desencanto que la tecnología armamentista trajo consigo lo ha interpretado en la aplicación de una *cibercultura*, entendiéndola como una *transcultura* en el sentido de que la vida misma ha superado las facetas de límite, siendo llevada ahora a un conocimiento ultrarrápido y que potencializa el uso de la guerra que es vivida como realidad a partir de la creación de una vida ultraveloz.

### II.3.2 Anotaciones sobre el imaginario real del Cibermundo

La cita de Pablo de Tarso tomada como epígrafe al comienzo de este apartado puede interpretarse en relación con esta forma de mirar a la tecnología desde los siguientes puntos de acuerdo al contenido que se ha venido mostrando en esta tesis. Primero, hablar de *la representación de este mundo* implica asumir los *imaginarios sociales* como la manera en que construimos a través de la *prótesis cultural* aquello que nominamos como “realidades” e “irrealidades”. Al final, lo que decimos como concreción de una realidad no es más que la parodia de una mascarada. La representación no es más que eso: una manera de construirnos como sociedad y llevar al plan de acción los deseos que socialmente son productos que compramos como lo que debería ser según las ideas que el control mediático produce en deseos: una democracia, participación plena, *no-lugares* desde la red donde todos puedan sentirse libres, información a la mano, pantallas para distraerse de la *visión de lo peor*.

El segundo sentido consiste en asumir una irrealidad; es decir, la representación se juega en una doble significación donde esta segunda parte no es más que los procesos de frustración vueltos ideales en el momento en que una singularidad se percata que no encaja

en el modelo de producción. Aparece la representación que lleva al conflicto y que, luego de que le son ofrecidos otros ideales para normalizar su *status*, regresa al esquema del engranaje *transpolítico* de la velocidad tras *slogans* como el siguiente: “Si el mundo no te parece lo correcto, ven, tenemos algo llamado libertad para que pueda quejarte y seguir produciendo”.

Luego se encuentra el apartado de la frase paulina *tal como lo vemos*. Vemos lo “que se nos pone delante,”<sup>97</sup> siendo esto lo que constituye en términos de Virilio la *máquina de visión*: un aparato ontológico que nos coloca en la situación de *qué ver* y *qué imaginar*. En este sentido, y desde la *visión de lo peor*, no existe realmente un mirar a través de cuestiones como el cine, donde la percepción de alguno nos es transmitida. Estar en una sociedad Global lleva a que los *mass media* se encarguen de destruir toda mirada posible a través del bombardeo de información. Toda excepto una, aquella que mira que realmente no existe una comunidad en el sentido estricto del término en torno a la velocidad. Por ejemplo, el uso de la imagen como difusora de ideas que llevan a una cultura del ocio al mostrar bellos paisajes en el momento de anunciar nuevos transportes, llevan en nuestro imaginario real a la ampliación de carreteras o habitaciones de ciudades e intercomunicaciones de redes de transporte. El destino final del mensaje nunca se cumple y se “destruye el horizonte del teleobjetivo”.<sup>98</sup> Luego, entonces, *el mundo tal y como lo vemos* no es sino la construcción de una guerra puesta en escena, en donde los sujetos son bombardeados con las construcciones ideológicas de la realidad que debe ser y el sujeto en resistencia “dispuesto siempre a decir no”.<sup>99</sup> Guerra entre imaginarios sociales e imágenes de realidad e irrealidad, guerra entre dejarse someter por el Ciborg y entre encontrar una salida de resistencia a éste.

Finalmente, el apartado que *está sucediendo* nos remite al presente del cual no podemos librarnos. Presente en el que confluyen el no poderse apegar a un pasado, debido a los altos canales de información que nos son colocados delante, a ubicarse dentro del Ciborg en un estado de infelicidad, o de *felicidad paradójica*, como dice Gilles

---

<sup>97</sup> Cf. *Ibid*, p. 23.

<sup>98</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>99</sup> *Ibid.*, p. 27.



Lipovetsky.<sup>100</sup> Es el presente donde todo acontece montado en un dispositivo mediático de control, donde la salida del presente de Nietzsche no parece posible, donde la *mirada de dios*, sin dios, ha consumido todo. Eso es la visión de lo peor manejada por Virilio, una mirada que observa al Ciborg desde fuera hacia una tecnología que parece ineludible; de ahí la pertinencia de la cita de Pablo de Tarso al texto.

### II.3.3 De la sociedad en guerra

La mirada del *Paisaje de acontecimiento* nos lleva a la *contemplación descolocada del ojo* y la *mirada*, es decir, a ver el mar de información de una manera que nos hace perdernos en el olvido y cuyos contenidos se vuelven fácilmente reemplazables, éstos traspasan la nacionalidad y se transforman en contenidos globales al momento de que se encuentran disponibles en cualquier lugar del mundo bajo las condiciones de aquello que la tecnología nos puede ofrecer. Tal premisa resulta criticada por algunos autores como que únicamente responde al *primer mundo* en tanto que al pensar en éstas condiciones no ocurren de la misma manera en un país como el nuestro, cuya realidad es evidentemente “tercermundista”. Sin embargo, en la mayoría de lugares a nivel mundial, incluyendo los países de Tercer Mundo, como el nuestro, la tecnología y su uso cotidiano son el pan de cada día. Y a pesar de que las condiciones no son las mismas que en el Primer Mundo, la era de un Mundo Global como modo de subjetividad, nos entrecruza a cada singularidad.

Hablar de una Globalidad nos viene de una postura política de corte “neoliberal”<sup>101</sup> cuya propuesta se enlaza con lo tecnológico de tal modo que, decir que existe una libertad basada en enlazarnos con el mundo desde el lugar en donde nos encontremos y, por tanto, una aceptación de un único *mercado* mediante la virtualidad donde la mercancía es ofrecida por una forma de subjetividad que se denomina como “*emprendedor económico*” y “*emprendedor político*”, comprendiendo a “aquellos sujetos capaces de identificar una

---

<sup>100</sup> Para mayor referencia consultar G. Lipovetsky, *La felicidad paradójica, passim*.

<sup>101</sup> Cf. S. Valencia, *op. cit.*, p. 43.

oportunidad de mercado y ponerla en marcha”.<sup>102</sup> El problema identificado por Sayak Valencia es que dentro del narcotráfico los *sujetos endriagos* entran muy bien en esta forma de subjetividad, transformando así la mercancía en cualquier cosa incluyendo los cuerpos y la carne como modo de producción. Todo esto nos lleva a pensar al hombre como *dispositivo*<sup>103</sup> de la máquina.

Para entender esto conviene revisar los procesos que atraviesan al Ciborg transformando a los sujetos en carne como medio de producción. El primero en mencionarse, es el concepto de la *guerra civil mundial*, según Antonio Negri y Michael Hardt. Deviene de un estado a nivel mundial donde la guerra se da a través de “numerosos conflictos de los cuales algunos acaecen en cortag duración y en un determinado lugar, mientras que otros son duraderos y expansivos”,<sup>104</sup> la situación de conflicto perpetuo deviene, según estos autores, de un Nuevo Orden Mundial que configura el llamado *Imperio*<sup>105</sup> como fase superior del Capitalismo. La *guerra civil mundial* se transforma en una guerra a escala global dado que el *Imperio* de suyo posee la corrupción en un alto nivel como consecuencia de la “caída del muro soviético”.<sup>106</sup> El Capitalismo se traga a sí mismo como medio de supervivencia y declina en redes de poder descritas sobre la alta corrupción. La incapacidad de un Estado–Nación de sostenerse genera estados alternativos que provocan los estallidos de conflictos desde el Tercer Mundo hacia el Primer Mundo, luego se genera un estado de guerra constante, conflictos armados por poseer el control sobre un mercado-nación donde la carne es ya el medio de producción:

---

<sup>102</sup> Cf. *Ibid.*, p. 55.

<sup>103</sup> Sobre el uso de éste término lo entiendo de manera similar a como Giorgio Agamben lo maneja en *¿Qué es un dispositivo?* [en línea]. Disponible en: <<http://ayp.unia.es/r08/IMG/pdf/agamben-dispositivo.pdf>>. [Última consulta: 19/03/2017.] Podría acercarse de mejor manera la cita que hace Agamben sobre Foucault: “Por dispositivo, entiendo una especie —digamos— de formación que tuvo por función mayor responder a una emergencia en un determinado momento. El dispositivo tiene pues una función estratégica dominante [...] El dispositivo está siempre inscrito en un juego de poder”. A pesar de ello, no me alejo de la reflexión en la cual se monta Giorgio Agamben sobre el uso del término dispositivo a lo largo de la conferencia.

<sup>104</sup> Cf. M. Hardt y A. Negri, *Multitud*, p. 23.

<sup>105</sup> Sobre ésta noción podemos decir que ha devenido del Imperialismo, que ya no se sostiene como tal debido a condiciones culturales propias. Las características tales como un Nuevo Orden Mundial a través de la Globalización; la constitución de la producción biopolítica, la corrupción en grados altos y la constitución del Estado–Nación como mercado-nación son los pilares de esta construcción conceptual propuesta por Hardt y Negri. Tales características han sido tocadas y analizadas a lo largo de esta tesis por ser consideradas como fundamentales para el sostenimiento del Ciborg como entrecruce de subjetividades. Si quiere revisarse el tema a fondo, recomiendo revisar Negri y Hardt, *Imperio*, *passim*.

<sup>106</sup> M. Hardt y A. Negri, *Imperio*, p. 2.

El Imperio gobierna un orden global fracturado por divisiones y jerarquías internas, y abatido por la guerra perpetua. El estado de guerra es inevitable en el Imperio, ya que funciona como un instrumento de su dominación. Hoy día la *Pax Imperii*, lo mismo que en tiempos de la antigua Roma, es una paz ficticia, que preside un estado de guerra constante.<sup>107</sup>

*Subjetividades endriagas*, como en el caso de Sayak Valencia, y *subjetividades de carne zombie*,<sup>108</sup> son producidas a la par con un deseo de consumo a *hipervelocidades*. El proceso en que ambas devienen en carne comerciable está sujeto, según el análisis de Valencia, a un largo proceso que en el caso de nuestra sociedad mexicana, se halla inmerso en las particularidades que el Capitalismo tiene en México; a saber, principalmente, el *precarizado* como condición que lleva a los sujetos a venderse a sí mismos sobre todo en situaciones de campo; un machismo imperante difundido a través del ejercicio del *hombre mexicano* devenido en el sujeto que ensalza tales particularidades en una situación donde “se convierten en ídolos a uno o varios criminales locales —en su mayoría varones— para crear una cultura pop del crimen organizado”.<sup>109</sup> Ciertamente tal análisis nos presenta todo un rastro *genealógico* a seguir sobre el Narcotráfico como problema emergente de nuestra cultura en el México actual, pero no puede despegarse de la cuestión de los imaginarios y el deseo producidos por ésta, cosa que Valencia apenas y menciona en su libro. Si el deseo actúa, a la manera de Deleuze y Guattari, como una máquina de producción al mismo nivel que el objeto, entonces tenemos como resultante que el Narcotráfico como construcción

---

<sup>107</sup> M. Hardt y A. Negri, *Multitud*, p. 15.

<sup>108</sup> Como *carne zombie* entiendo aquellas singularidades atravesadas por el modo de producción del *capitalismo Gore* y el hiperconsumo: es el sujeto político que deviene de ser atravesado por el consumo acelerado y ultrarrápido de los *mass media* centrados en esparcir la violencia, aquel que recibe contenidos *gore* a través de la *telepresencia* a la manera de Paul Virilio y la virtualidad, concluyendo en ser carne producida del mismo *Capitalismo Gore*. Es decir, abarca tanto a singularidades propensas a transformarse en carne de producción, como en aquellas que a través de la violencia, han sido ya transformadas en carne como medio de producción dentro de la tríada del consumo de drogas, pornografía-prostitución y violencia, por mencionar un ejemplo de la vida cotidiana: las víctimas del narcotráfico, o bien los migrantes usados como mensaje entre un cártel y otro, y cuyos procesos de victimización y tortura han sido grabados por una videocámara y alojados en una web como medio de aviso e imagen de una Sociedad Gore.

<sup>109</sup> Cf. S. Valencia, *op. cit.*, p. 81. Las condiciones que menciono aquí pueden consultarse a fondo a lo largo del capítulo: “El capitalismo como construcción cultural”.

cultural del Capitalismo actúa en su nivel más básico como producción de deseos, transformándose las nociones de *carne*, *capitalismo* y *narcotráfico* en una serie de dispositivos a la manera de Agamben, haciendo la respectiva diferencia conceptual según lo siguiente:

[...] tenemos así dos grandes clases, los seres vivientes [...] y los dispositivos. Y, entre los dos, como un tercero, los sujetos. Llamo sujeto a lo que resulta de la relación o, por así decir, del cuerpo a cuerpo entre los vivientes y los aparatos. Naturalmente las sustancias y los sujetos, como en la vieja metafísica, parecen superponerse, pero no completamente. En este sentido, por ejemplo, un mismo individuo, una misma sustancia, puede ser el lugar de múltiples procesos de subjetivación: el usuario de celulares, el navegador en Internet, el escritor de cuentos, el apasionado de tango, el no-global, etc., etc. A la inmensa proliferación de dispositivos que define la fase presente del capitalismo, hace frente una igualmente inmensa proliferación de procesos de subjetivación. Ello puede dar la impresión de que la categoría de subjetividad, en nuestro tiempo, vacila y pierde consistencia, pero se trata, para ser precisos, no de una cancelación o de una superación, sino de una diseminación que acrecienta el aspecto de mascarada que siempre acompañó a toda identidad personal.<sup>110</sup>

*Dispositivos* del Ciborg en tanto que como modos de subjetivación, la *Narco cultura*, el uso de lo tecnológico y la mirada del *Paisaje de Acontecimiento* como distribuidor de la violencia, generan sujetos que, si bien pueden separar en subjetividades como el obrero, el *endriago*, el profesor y otras más; todas ellas se encuentran en el caso de la sociedad mexicana, bajo *algo* mayor que los engloba como parte de la cultura y los *imaginarios* puestos a la disposición de ser consumidos, así como puestos a crear a su vez otros nuevos que sirvan como productores de un dispositivo cultural en donde los sujetos son dispositivos productores de deseos.

Basta con abrir la *mirada divina* navegando un poco en la web para encontrar de inmediato páginas como *el Blog del Narco* (<http://www.elblogdelnarco.com>); el Diario del Narco (<http://www.eldiariodelnarco.com.mx/>), o incluso enlaces de videos de la misma

---

<sup>110</sup> G. Agamben, *¿Qué es un dispositivo?*, p. 4.

temática en el portal *YouTube*, para darse cuenta de la proliferación inmediata de material audiovisual sobre ejecuciones y formas ejercidas de la violencia sobre los cuerpos —carne zombie— comercializada como datos e imágenes virales de violencia al alcance de cualquiera que pueda interactuar desde su celular. No sin dejar de lado el material que abunda en los noticieros y diarios, que sirve a la vez como difusión de la *Narco cultura*. Se encuentran también las afirmaciones del machismo en el sujeto endriago a través de narco corridos y canciones que afirmen el poderío económico que el precariado ocasionado por el Estado Mexicano no puede subsanar, pues usualmente no se menciona que el Narco se ha encargado de abrir “infraestructuras, empleos y escuelas”,<sup>111</sup> colocándose así como un Estado alterno a la par que el oficial, satisfaciendo los imaginarios de la cultura que se ve embebida de ésta misma en sus imaginaciones por cumplir sus deseos. Así, la carne se establece y refuerza como dispositivo y como medio de producción, volviéndose moneda de intercambio en la particularidad de México dentro de la Guerra Civil Mundial. El Ciborg, como máquina productora y distribuidora de violencia, está montado.

En la cuestión de los imaginarios, no podemos desapearnos del mito como parte explicativa de la sociedad. Ante la pregunta ¿existe una sociedad sin mito?, Roberto Esposito podría responder:

el pensamiento antimítico es el pensamiento del límite del mito, no de su final [...] no sólo porque trabajar para el final del mito significaría entregarse al empeño de la obra, y por tanto al propio mito, sino porque no es pensable una vida sin mito. [...] Significaría literalmente morir desde el momento que no es concebible una vida sustraída a la palabra, a la esperanza, a la obra.<sup>112</sup>

En el caso del capitalismo no podemos despegarnos de esto, como régimen social es “[el primero] que produce una ideología según la cual él mismo sería <<racional>>”,<sup>113</sup> mitificando y desprestigiando así a sus antecesores y otros tipos de sociedad como carácter

---

<sup>111</sup> S. Valencia, *op. cit.*, p. 51.

<sup>112</sup> Roberto Esposito, *Los confines de lo político*, pp. 109-110.

<sup>113</sup> C. Castoriadis, *Figuras de lo pensable*, p. 66.

*instituido* de suyo según Cornelius Castoriadis.<sup>114</sup> En este caso, el mito fundante es *lo racional*, una categoría que sirve a manera de juego, pues si se considera al *Capitalismo* como ideología, sus lógicas son movidas en el registro de lo *instituido* como aquellas que pueden caer fuera de lo racional, nominando así lo *instituyente*.<sup>115</sup> Dentro del mito moderno o Capitalista:

El ser es eterno únicamente en un devenir (*Werden*) que es pura disponibilidad para el humano *producir*. La distinción schlegeliana entre «antigua» y «nueva» mitología alude justamente a la sustitución del paradigma natural con un modelo productivo directamente originado por el yo.<sup>116</sup>

Existe entonces un desplazamiento a nivel institucional sobre la fundamentación mítica de la sociedad. Dentro del Capitalismo se fundan juegos de poder entre *lo instituido* y *lo instituyente*, que se prestan por sus mismas lógicas a la ejecución de la violencia. Dentro del racionalismo romántico del que habla Esposito, existe una contradicción, ya que toda sociedad que intenta desmitificarse, puntualiza nuevamente en el mito para poder hacerlo. Basta mirar hacia una lógica donde la eficiencia es necesaria para indicar la mejor manera de matar a la pareja (envenenado el sexo como en algunos casos de noticieros amarillistas), hasta la ejecución más eficiente de desaparecer un cuerpo al disolverlo en ácidos y que llevan a la distribución de tales racionalidades mediante los *mass media* como capacidad instituyente de imaginarios al alcance de un click. Entran aquí los procesos de producción económica de deseos: maximización del producto y minimización de los costes, pero en tal proceso el objeto de deseo sigue siendo determinado no por la racionalidad, sino por la decisión de que lo que está *instituido* sea lo que lo determine, en este caso, la particularidad de un Estado alternativo como el Narco, capaz de maximizar su rendimiento en producción de cuerpos y violencia, minimizando los costes, incluso de patrocinarse mediante la misma promoción que hace el Estado. Así, el proceso de lo instituyente es

---

<sup>114</sup> Al respecto, consultar el artículo de C. Castoriadis sobre “Racionalidad del Capitalismo” y el apartado “Poiesis” en el texto *Figuras de lo pensable*.

<sup>115</sup> Como cuestión aclaratoria sobre el uso de estos términos sobre *lo instituido* y *lo instituyente*, ver el primer apartado del siguiente capítulo, donde se expondrán ambos términos más a fondo. *vid. infra*, 93 p.

<sup>116</sup> R. Esposito, *op. cit.* p. 97.

generador de cultura —y por tanto de deseos— sobre un mito que proporcione a sí mismo el fundamento de su institución.

A esto Hardt y Negri le llaman Golem, así es como la creación humana hecha del arcilla del mito judío que crece destruyendo todo a su paso, es comparada con la guerra global que todo lo devasta, colocándonos en un “estado de excepción”,<sup>117</sup> consistente en la *suspensión temporal de la Constitución y de la garantías jurídicas del territorio en cuestión*<sup>118</sup> según Hardt y Negri, sobre todo en tiempos de fuertes crisis o peligro inminente.

Tal es el caso al que nos enfrentamos ante un Estado oficial incapaz de mantenerse a sí mismo, por ello el considerar un Estado alterno como el Narco es posible en nuestro país, siendo así uno de los momentos donde las lógicas de la racionalidad del Capitalismo llegan de nuevo a su contradicción, pues para salvar al Estado es necesaria la suspensión de su Constitución bajo la premisa de la supuesta brevedad del momento. Claramente en condiciones como las nuestras, donde un *precariado* es lo que abunda de sobremanera y donde un Estado Alterno puede darse las posibilidades de cumplir con *lo instituyente* al crear infraestructuras y otro modo de cultura, se explota la misma lógica del Capitalismo para refundarse a sí mismo, adaptándose a las condiciones que le permiten desarrollarse en un estadio donde lo tecnológico es la difusión y producción de violencia en todo momento.

El Golem de nuestro tiempo es sin duda no el Ciborg en sus complejos andares, sino *la guerra* como aquella que carcome todo a su paso, bajo las lógicas de optimizarse en su producción cultural y afirmarse como institución de la devastación en un mundo interconectado por el *Neoliberalismo* como realidad productora de imaginarios que han superado cualquier frontera, a pesar de las particularidades de casa sociedad. Termino con una compilación, en tono de reflexión, de fragmentos sobre el Golem en *Multitud*:

Un *golem* nos persigue. Intenta decirnos algo.

Hoy el *golem* se ha convertido en un icono de la guerra ilimitada, de la destrucción indiscriminada, en un símbolo de la monstruosidad de la guerra. En la rica tradición de

---

<sup>117</sup> M. Hardt y A. Negri, *Multitud*, p. 28.

<sup>118</sup> Cf. *Idem*.

la mística judía, sin embargo, la figura del *golem* es mucho más complejo, Tradicionalmente, es un hombre hecho de barro al que un rabino infunde vida por medio de un ritual [...] Es preciso que encontremos la manera de captar las señales de aviso y de reconocer las posibilidades de nuestro mundo contemporáneo. Incluso los modernos *golem* violentos encierran todavía todo el misterio y la sabiduría de la cábala: junto con la amenaza de la destrucción, portan la promesa y el milagro de la creación. Quizá los monstruos, como el *golem*, intentan transmitir, susurrándonos en secreto por entre el estrépito de nuestro campo de batalla global, una enseñanza acerca de la monstruosidad de la guerra y nuestra posible redención a través del amor.<sup>119</sup>

---

<sup>119</sup> *Ibid.*, pp. 31-33.





# CAPÍTULO III

## TERAPIAS DE LA IMAGINACIÓN

### III.1 Imaginar la institución

El recorrido de lo planteado en los dos primeros capítulos nos ha llevado a la necesidad de solventar bases teóricas sobre la manera en que actúa el imaginario y cómo este se encuentra atravesado por las relaciones de poder en el entorno de la tecnología. Así, mirar las conceptualizaciones de Cornelius Castoriadis sobre imaginario e imaginaciones nos es suficiente para pensar las maneras en que recreamos lo tecnológico como fundamento del Ciborg.

Sin embargo, la tarea de montar plenamente el tinglado conceptual sobre *imaginario* e *imaginaciones* requiere de que entendamos cómo se relacionan dichas categorías con el lenguaje, y la manera en que éste nos ayuda a instituir los imaginarios como nueva significación de lo tecnológico, incluso para ayudarnos a plantearnos la necesidad de una salida al Ciborg como *maquinaria* generadora de violencia. Las líneas a continuación intentarán profundizar en tal problematización.

#### III.1.1 Lenguaje e institucionalización de los imaginarios

Imaginar nos lleva no sólo a pensar la manera en que constituimos *imaginarios sociales* como *realidad*, pues conlleva la configuración de la sociedad como institución, lo que nos atraviesa como cuerpo en una serie de discursos y juegos del lenguaje que permiten el fundamento de una sociedad a través de cuestiones como las interpretaciones de los imaginarios sociales. Al respecto, Daniel Cabrera refiere que para pensar la sociedad

tenemos que situarnos desde lo *instituido* y lo *instituyente*,<sup>120</sup> como forma plausible de realización. Esto nos remite a una historicidad de los deseos en tanto que constituyen cada uno de los puntos que conforman la sociedad. Tal análisis está ligado a la cuestión de la *significación* como proceso que liga a “las instituciones y la sociedad bajo una teoría de la imaginación”;<sup>121</sup> semejante a lo propuesto por Cornelius Castoriadis. Luego, entonces, todo aquello que se denomina “sociedad” necesariamente nos remite a pensar la particularidad de cada sociedad analizada, dado que los imaginarios referirán a significaciones propias de cada una. “Lo imaginario social es lo que permite a una sociedad *verse*, imaginarse, definirse, como un <<nosotros>> concreto y particular y ver, imaginar y definir el mundo como *su mundo*”.<sup>122</sup> Desde este punto, tenemos entonces la constitución del *imaginario social* como el cúmulo de lo que las voluntades e imaginarios individuales ponen en juego a través de la mirada: el deseo producido y expuesto a manera de construir el mundo como propio.

Para la escuela estructuralista, dentro de la sociología, resulta imprescindible el hecho de que exista algo tal como una institución que deviene como analogía con la naturaleza: basados en el positivismo de Comte e influencias como la teoría de la evolución propuesta por Darwin, se justificaba la supervivencia del más apto como fundamentación a manera de analogía con lo instituido como proceso ineludible de la conformación de la sociedad. Proceso que resalta, junto con la influencia de conceptos como la fantasía, dentro de la teorización de *lo imaginario* en Castoriadis, fijando así el camino hacia un escape a lo establecido dentro de la misma teoría de lo instituido.

La capacidad de creación y resignificación de conceptos permite quebrar las estructuras ya establecidas, en el mejor de los casos, o al menos colocar el planteamiento de resignificar y fundar otro tipo de instituciones alternas a las presentadas por el *imaginario social*. El lenguaje se coloca como el salvoconducto hacia este proceso dentro de la creación de imaginarios alternativos a los presentados por la sociedad, el imaginario como facultad de representación incluso fantasmática permite esto.

---

<sup>120</sup> Cf. D. Cabrera, *Lo tecnológico y lo imaginario. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*, p. 67.

<sup>121</sup> Cf. *Ibid.*, p. 63.

<sup>122</sup> *Ibid.*, p. 56.

Hablar de una institución nos refiere entonces al conjunto de imaginarios sociales que pasan a establecer *la norma*, la *prohibición* y también la *irrealidad* como procesos de establecimiento de una sociedad. El lenguaje como *prótesis* y *artefacto* permite el juego sobre lo que imaginamos, fantaseamos y hacemos aparecer (esto último lo encontramos como fantasma en tanto que evoca resignificaciones del pensamiento elaboradas desde nuestra individualidad). Todo esto es lo que conforma *lo instituido*, es decir, el proceso de aquello que aceptamos en calidad de sociedad, invención cultural y que no proviene de un origen psicológico de un solo proceso como en el caso de “las prohibiciones en Freud en cuanto a la cuestión del parricidio”,<sup>123</sup> como el tótem del dios muerto y restituido por el hijo sacrificado en el judaísmo y cristianismo. La parte creativa, aquello que dentro del lenguaje funciona como un juego de volver a imaginar y cambiar el significado de *lo instituido* es lo que permite hablar de *lo instituyente*. En comparación con el *fantasma*, no surge de la individualidad, sino de colectividades que encuentran dentro de la misma institución algún proceso de divergencia en tanto a la vivencia de sus imaginaciones impulsadas por el deseo y configurando nuevas formas dentro de la *prótesis cultural*. De este modo, hablar de *lo instituido* nos refiere, de alguna manera, a las generalidades sobre los procesos históricos de los cuales emerge una sociedad; mientras que *lo instituyente* posibilita la acción de los procesos que deviene de la colectividad de algunos y la posibilidad de divergencia que configure nuevas formas de lenguaje resignificando *el imaginario cultural*.

El Ciborg deviene ciertamente de *lo instituido*, la carrera armamentista y las posibilidades de comunicar al ejército sin intervenciones telefónicas fue lo que marcó el planteamiento de pensar en la construcción de la ARPAnet como red para enviar mensajes y antecedente de la web; pero fue la modificación de los lenguajes de programación y el uso de abreviaciones del lenguaje dentro de la Web 2.0 lo que ha permitido el flujo de nuevos deseos sobre manifestar cierto tipo de comunicación de emociones en ello. Por eso es *lo instituyente* lo que atraviesa, a manera de artefactos el Ciborg, no sin verse manifestado en la simplificación de la comunicación en *microbloggin* como *Twitter*, o el uso de emoticones por redes de comunicación como Facebook y WhatsApp.

---

<sup>123</sup> Cf. *Ibid.*, p. 36.

El problema propiamente filosófico, desde retomar la teoría de lo imaginario en Castoriadis y el Ciborg, se pone de manifiesto en dos cuestiones: la primera consiste en la relación sobre *los imaginarios* que nos permite pensar en la manera que producimos *los flujos de deseo* de la gran máquina deseante, entendiendo así una gran parte del engranaje Ciborg, así como el planteamiento de las *prótesis* y *artefactos*; y, en segunda instancia, colocar el cuerpo y los conceptos como herramienta teórica para pensar en las posibles salidas a la gran *máquina-ciborg*, hablando así de una *ontología* y *lógica* de éste a través de los deseos e imaginarios. Dichas salidas pueden pensarse como una *terapia*<sup>124</sup> cuya función es restituir los imaginarios dañados, recreándose en una *lógica* de los deseos en oposición a la maquinaria del Ciborg, acercándonos así a la posibilidad teórica de una resistencia efectiva.

Cornelius Castoriadis asevera que el poder se ejerce dentro de la sociedad a la manera de una especie de red dentro de la cual éste se afirma como *instituyente* de lo que conocemos como sociedad, ya no sólo a la manera de imaginario, sino como cuestión efectiva que engloba la construcción de lo social. Es entendido como un “poder vital”<sup>125</sup> en el sentido de que emerge a la par de la sociedad y, por tanto, no puede separarse de ella al plantearse un análisis. Luego, entonces, plantearnos el imaginario como concepto de donde emerge la sociedad implica de suyo el ejercicio de lo político: como individuos habitamos una colectividad “al interiorizar en nosotros aquellos imaginarios con los que somos fabricados”.<sup>126</sup> La institución se vuelve necesaria a la par que el ejercicio de poder ante la justificación de lo social, pues la misma sociedad es una institución con rasgos que la fijan y otros que se encuentran en devenir permitiendo así las pequeñas salidas que emergen de la misma como esperanzas de la interiorización de nuevos imaginarios. Así, el *mito* del Capitalismo se actualiza para reconstruirse a través de las particularidades, pero justo en la capacidad transformadora de la institución, es donde se permiten ciertas fracturas para posibilitar una salida, dinamitando la creación del mito en el lugar que las singularidades se

---

<sup>124</sup> Ver en: “III.5 Terapia como reinención instituyente del Ciborg,” Vid. infra, 141 p.

<sup>125</sup> Cf. *Ibid.*, p. 68.

<sup>126</sup> C. Castoriadis, *apud* Daniel Cabrera, *Lo tecnológico y lo imaginario*, p. 68.

abren, ya sea en una *multitud*<sup>127</sup> o en la *comunidad que viene* y busca una salida a lo común, como se señala en el siguiente apartado.

### III.1.2 Identidad colectiva y el *cual sea*

Se trata, pues, de hablar del planteamiento sobre una ontología del Ciborg a través de los deseos y la problemática en la que nos vemos inmersos al basarnos en un *hiperdeseo* consumista. Pero también se trata de hacer posible el tener a la mano una serie de herramientas teóricas con las cuales trabajar en la reflexión de salidas posibles al Ciborg, o bien, crear algunos conceptos de aquí y de allá que funcionen como pequeñas opciones para trabajar *lo instituyente* como medio para reformar las instituciones dentro de la gran máquina.

Existen rasgos dentro de los imaginarios que nos llevan a la identificación de los quehaceres en común dentro de la vida en sociedad. Asumiendo que no podemos librarnos de ésta y, por tanto, que no encontramos una escapatoria al Ciborg terminando con el sistema *Skynet* como en la saga de películas *Terminator 1 y 2*, (1984 y 1991) de James Cameron, el planteamiento de una salida a éste, o bien la construcción de micro-células de resignificación de imaginarios, cuyo ejercicio político deviene en *resistencia y multitud*<sup>128</sup> ante una sociedad capitalista que parece no puede romperse dados los procesos estructurales y de *redes de poder* en los que se halla inmersa. Aquellos imaginarios sociales que nos llevan a tener una identificación de mirada en torno a un grupo es lo que nos permite adquirir una *identidad colectiva*; es decir, existen ciertos rasgos que se producen dentro de éste imaginario conduciéndolo hacia ser *real* en tanto que las ideas como

---

<sup>127</sup> Para la resolución de significado de este término, *vid. infra*, 97 p.

<sup>128</sup> El concepto *multitud* lo tomo de Michael Hardt y Antonio Negri, para quienes es contemplado como un proyecto de democracia global donde la igualdad se manifiesta como una alternativa al sistema de poder que ellos denominan como Imperio. Basada en las relaciones de poder funciona a manera de una red que se va expandiendo conforme las diferencias se hablan y éste trata en común aquellos que las subjetividades pueden cruzar. Luego entonces, la *multitud* se centra básicamente en poner en común aquellos puntos que cada resistencia pueda ofrecer. No se rompe con el *Imperio*, sino que esta alternativa emerge desde el mismo, tal cuestión puede entenderse a través de las cuestiones de los imaginarios, lo abordaré de manera más completa en el apartado “III.4.2 El problema de la carne expuesta”, de este capítulo. *vid. infra*. 125 p.

*herramientas* se efectúan en la sociedad como una salida efectiva de *imaginarios instituidos*.

Ante esto surge el cuestionamiento sobre qué conceptos podemos tomar para analizar salidas a la *gran máquina del Ciborg*, sin tocar directamente el tema de lo tecnológico, pero sí en el sentido de afirmación de las singularidades en el trabajo en común que pueden extraerse hacia lo social, se encuentra el “cual sea”<sup>129</sup> de Giorgio Agamben como la aceptación de las singularidades tal y como se presenta en el imaginario social. Dicho término se enfoca en mirar al otro y aceptarlo tal cual se muestra a nosotros, permitiendo así un puente entre el imaginario real como fundamentación del imaginario social. En este punto podemos hablar de la posibilidad política y social en la cual el hombre se reconstruye a sí mismo en torno a la comunidad. Si bien la salida de la *multitud* de Negri no recae en la comunidad, sino en torno a lo que cada cual puede aportar desde el encontrarnos situados en una realidad *neoliberal*,<sup>130</sup> la noción del “cual sea” de Agamben dinamita la posibilidad de montar en la práctica la idea de una *multitud* que ejecuta los lugares de entrecruce de acción y pensamiento, traídos de una noción previa de comunidad. Se nos permite, entonces, aterrizar los conceptos en la idea de una singularidad que se reconstruye a través de lo que los diversos modos de subjetividad le ofrecen.

Además, un segundo concepto se centra en el “*tener lugar*”<sup>131</sup> consistente en la actualización del planteamiento de una ética, quitando de lado las cuestiones sobre los valores morales. Respondiendo a la manera de Agamben, es decir, considerando que el *bien* o *lo bueno* no es ni una cosa ni un objeto en contraposición a *lo malo* como *falsedad*. Es conducirse, como dijera Nietzsche, más allá del bien y del mal. La premisa de lo bueno identificado con lo auténtico o verdadero fue declarándose históricamente para la imposición e identificación de unos sobre otros, muy a la manera del primer apartado de la *Genealogía de la Moral* de Friedrich Nietzsche. Ahora bien. Nuestro lugar como sociedad,

---

<sup>129</sup> Cf. G. Agamben, *La comunidad que viene*, pp. 11-12.

<sup>130</sup> A pesar del cuestionamiento que el uso de éste término pueda provocar ante el conflicto de determinar si existe algo tal como el *Neoliberalismo*, como si se tratara de algo diverso del capitalismo, he de mencionar que lo entiendo a la manera de Sayak Valencia como el movimiento existente en un *mercado-nación* que posibilita el uso de la tecnología como fuente primordial de un mercado abierto dentro del Capitalismo para fines prácticos. Doy por sentado el considerar éste término como el mismo Capitalismo en una fase montada en el uso de lo tecnológico donde se resalta el consumo y producción de deseos a gran escala.

<sup>131</sup> Este concepto puede analizarse a fondo en G. Agamben, *La comunidad que viene*, cap. IV, 15-17 pp.

en la cual tales aseveraciones sobre la bondad y maldad se han partido en “ínfimas parcelas [...] [que nos abren a] la posibilidad de una apropiación de la impropiedad”,<sup>132</sup> nos da la posibilidad de una reinención del *sujeto* fuera del ámbito de lo propio. En este sentido *la comunidad*, desde Agamben, rompe con la contingencia de lo bueno y lo malo abriéndose a un todo donde cada uno de los singulares se abren a la configuración de un *plan mayor* por cumplirse, similar a la historia lineal de la *teología cristiana* haciéndose obra. El reto de *la comunidad que viene* está en romper con la marca de la obra para no caer en la pasividad del lugar que se les otorga a los miembros, es decir, romper con lo común de la comunidad. Es éste el “*tener lugar*” que la ética de lo que Giorgio Agamben llama la *comunidad desobrada*, nos ha de brindar y nos sirve para pensar una salida posible al Ciborg.

Regresando al tema de la *multitud*, ésta no se da espontáneamente, sino que se produce a través de aquellas cuestiones que son colocadas en común a partir del pensamiento, “Todas las personas que utilizan en su trabajo la información y el conocimiento —desde el agricultor que desarrolla simientes dotadas de propiedades específicas hasta el programador informático— se apoyan en el acervo común del conocimiento que han recibido de otros, y crean a su vez nuevo conocimiento común”.<sup>133</sup> Es decir, se aprovecha lo que ya está establecido para encontrar el punto en el cual las singularidades pueden entrecruzarse en el trabajo nuevo producido para dar lugar a un estadio de trabajo en común, que no comunitario, permitiendo así la apertura política de cooperación dentro de una sociedad capitalista, dándole especial énfasis a los proyectos que generan “imágenes, ideas y afectos, denominándolo cómo *producción biopolítica*”.<sup>134</sup>

Esta posibilidad de reinventarse a través del Ciborg mediante la *multitud*, puede tener un mejor sustento si a las nociones del *cual sea* y del *tener lugar* le agregamos la cuestión de que el hombre es capaz de reinventarse a sí mismo, pues está en él la capacidad de ejecutar la técnica que la misma sociedad ha puesto en sí como prótesis. Para adentrarme en tal cuestión recurro de nuevo a Cornelius Castoriadis, quién en el ensayo “Antropología de Esquilo y autocreación del hombre en Sófocles”, nos remite a pensar la cuestión de que, desde la mirada de Sófocles, “el hombre nace socialmente con la técnica como capacidad

<sup>132</sup> G. Agamben, *La comunidad que viene*, p. 15.

<sup>133</sup> M. Hardt y A. Negri, *Multitud*, p. 18.

<sup>134</sup> Cf. *Idem*.



de suyo”.<sup>135</sup> Ciertamente es que no hablamos ya del hombre o de una humanidad, como venía señalándolo en el segundo capítulo, pero la reflexión montada desde el mito como manera filosófica nos permite poner a consideración la pregunta sobre la construcción de la *singularidad* como motor de la *multitud*. Para Sófocles existe la *polis* como idea en la cual se monta la sociedad en *Antígona*; según el análisis de Castoriadis, la trama central de la obra se centra en que el hombre, mediante la *hybris*, es capaz de trasladarse a la *hybristés* y la *ápolis* como formas contradictorias al situarse neciamente en ellas. En ambas reluce el deseo como una guía de las pasiones del hombre en una naturaleza que da cuenta de lo trágico como destino innegable. En el *ethos* propuesto por las obras de Sófocles aquí mencionadas, la *hybristés* rompe con las normas de la Ciudad, potenciando así al hombre como un potenciador de la guerra (que nos llevaría al concepto del Golem como aquel que destruye todo a su paso). Por otra parte, la *ápolis* constituye la ruptura de la norma, aislarse de la Ciudad y su actividad crea una marginación dentro de los parámetros de lo que se considera como normal, clasificando así algunas subjetividades en el dispositivo de *lo anormal*.

Recapitulando, las salidas posibles del Ciborg se hallan no desmontando a éste, pues sería imposible ante el nivel en que tenemos insertadas nuestras relaciones con la tecnología, ni fuera de él. En su lugar habría que pensar en las posibilidades políticas tales como la *multitud* y la *comunidad que viene*, desde la *singularidad*, sin perder de vista que como sociedad y como singularidades la capacidad de reconstrucción está en nosotros mismos, a nivel institucional, en un vuelco a la institución misma, la cual nunca desaparecerá al vivir en sociedad, pero que sí puede modificarse si no perdemos de vista el *mito*, que actúa en nuestra configuración de imaginario social, dándonos así la posibilidad de pensar en un detenimiento a nuestra *hybris*, sin caer en el salir de la ciudad. El exceso de la primera nos tornará de nuevo al estado de guerra, mientras que el segundo a la transgresión total de la norma estigmatizándonos fuera de la institución, sin oportunidad de poderla transformar.

---

<sup>135</sup> Cf. C. Castoriadis, *Figuras de lo pensable*, p. 27.

### III.2 Imaginar-se en el deseo

El pensamiento sobre la *singularidad* y maneras de *biopolítica*,<sup>136</sup> así como las cuestiones sobre la institución y el mito analizadas hasta el momento, nos permiten colocarnos en la posibilidad de retornar al deseo como potencia de nuestra propia producción y quizá como salida misma al Ciborg, entendiéndolo como esa maquinaria productora de deseos. A lo largo del primer y el segundo capítulo se dio un vistazo hacia el *deseo de ser mirados* y, las cuestiones del *Pornopoder* desde Beatriz Preciado. El recorrido a lo largo de los pequeños ensayos de éste capítulo pretende plantear posibles respuestas, si bien no completas o definitivas, al menos pensarse como reflexiones filosófico-teóricas hacia la sintomatología que nos ha conducido presentar al Ciborg en sus múltiples facetas y relaciones en cuestión con el deseo. Cada una de éstas puede considerarse como una *terapia*, no en el sentido que utiliza la psicología (enfocado específicamente en las cuestiones sobre el pensamiento interactuando con las sensaciones y sentimientos); sino en un sentido más amplio como lo definiría su etimología griega (*θεραπεία* ó Therapeia: tratamiento médico) sobre el acto mismo de imaginar y desear. No basándose en una sintomatología moral sobre lo bueno y lo malo, sino sobre aquellas cuestiones que nos atan a una maquinaria-Ciborg cargada de consumismo a grandes velocidades.

Ahora bien, el sentido de esta tesis ha sido en gran parte el de presentar una sintomatología sobre los imaginarios de la tecnología. El montaje de una ontología Ciborg se halla en la manera en la cual construimos, pensamos, asumimos e imaginamos nuestras relaciones tecnológicas, no sólo del poder, sino también todo aquello que nos une o nos vuelve prótesis con lo tecnológico. Concretamente me interesa las deformaciones a la imaginación que se obtienen de vivir constantemente en una sociedad en dónde nuestra

---

<sup>136</sup> Por *biopolítica* entiendo aquellas prácticas del poder y la soberanía que se establecen sobre el cuerpo social y el micro-cuerpo No sólo las que provienen de la norma, sino que todo aquel ejercicio de poder que influye sobre el cuerpo, lo hace también sobre la manera de gobierno en y sobre éste, extendiéndose hacia los procesos biológicos de una masa o población Con ello me refiero a las distribuciones de vida y la manera en la cual se ejerce una disciplina y control del ejercicio de poder a las masas. Todo ello con tecnologías de saberes que se ejercen para fundamentar la inclusión o definición de anormalidad en dichas masas. Al respecto puede revisarse el texto completo de Michel Foucault, *El nacimiento de la Biopolítica*, 69-92 pp. En donde puede encontrarse el desarrollo de los puntos que fueron moldeando el considerar una puesta en juego del término a referir.

mirada del *ojo divino* nos obliga a mirar de bruces al fondo de la violencia. Vivir en una sociedad Gore acostumbrados a la espectacularización, al deseo frustrado del consumo de pornografía, y al efecto placebo de las drogas para alterar la imaginación, utilizándolo como salida ante la creación de un imaginario del cual pareciera no se puede escapar, nos coloca en la necesidad de plantearnos una terapia.

### III.2.1 Producir nuestra mirada erótica: vistazo a la pornografía como industria

Recordemos que, en Beatriz Preciado, la industria pornográfica funge como medio de producción de deseos de placer frustrado a gran escala. Para entender esto un poco más, convendría señalar algunos puntos de Román Gubern al respecto del funcionamiento de éste tipo de industria, mirando desde un ojo genealógico:

- 1) “Deseo de mirada y envidia del objeto mostrado”.<sup>137</sup> Se menciona que durante la emergencia del cine erótico (cincuentas y sesentas del siglo XX), la industria del cine se aprovechaba de mostrar escenas con el pubis y los genitales descubiertos, tomas arriba de la pierna, produciendo en los espectadores una cierta envidia por no poseer el objeto mirado. Si bien la invitación primera es a mirar, el deseo produce en el cuerpo automáticamente la frustración de no tener el objeto deseado para sí, permitiendo montarse en una dinámica de poder del hombre como dominador de aquello que mira. Es el espectador el poseedor, al menos en el acto de imaginar, de aquello que contempla a través de la cámara. En palabras de Román Gubern, el porno emerge como un acto de rebeldía al mostrar lo prohibido (por ello la “x” para marcar lo que está oculto).
- 2) “Lo had-core o el porno duro”.<sup>138</sup> Llamada así debido a la muestra directa de escenas sexuales, además de que “El *hard* se opone al *soft* por una economía del relato conforme a la ultraspecialización en que se funda y por una especie de

---

<sup>137</sup> Cf. R. Gubern, *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*, p. 10.

<sup>138</sup> Cf. *Ibid.*, p. 12.

taylorización de todas las prácticas: producción, plazos de rodaje, performances requeridas a los actores”.<sup>139</sup> Así se fue abriendo la puerta a una especialización de lo mostrado y aquello que ver: en cuanto más explícito aparezca, permite la inclusión de la imagen fija sin permitir el acto de la imaginación. La teatralización monótona de una serie de imágenes que fueron incluidas poco a poco. El espacio público fue invadido rápidamente por la estelarización del porno, ya no como medio subversivo, sino como modo de producción masificada de vídeos y escenas en el imaginario pornográfico.

- 3) Producción taylorizada de imágenes fijas. Es decir, la entrada en acción de elementos como la “sodomización (concentrándose sobre todo en escenas que mostraran las relaciones de placer/dolor anal) y triple obturación simultánea (pene, vagina, ano)”.<sup>140</sup> Ambas forman actualmente parte del imaginario mostrado por el porno. Tal cuestión fue lograda al incluir tomas del rostro del actriz porno, comenzando así con una nueva forma de producción: ya no es sólo el objeto envidiado vendido como mercancía y que permitía la imaginación del receptor, sino un mecanismo que permita mostrar explícitamente la secuencia de imágenes a desear, cerrando así la posibilidad de imaginación. Se ahorra inclusive el proceso que pasa por imaginar la manera en que se desea el cuerpo cosificado, generalmente enfocado en un deleite masculino, y a la vez la eficiencia del placer *irreal* mostrado en el rostro de la actriz, logra el efecto de la imagen montada ya en el pleno de su espectacularización: el cuerpo que puede ser poseído y tomado por fuerza de dolor y placer fingido por todas las aberturas posibles. Podría decirse que éstos tres elementos montan la escena básica de una cinta pornográfica, incluso cuando progresivamente se han filtrado como categorías comunes a la red escenas de coprofilia, BDSM, zoofilia; categorías que en la explosión de la espectacularización del cine porno en los años setentas del siglo XX, permanecían exclusivamente en cabinas y lugares fuera de los espacios públicos.

---

<sup>139</sup> Daniel Sauvaget, *apud* R. Gubern, *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*, p 12.

<sup>140</sup> *Cf. Ibid.*, p. 14.

La productividad de la pornografía como secuencia taylorista se basa en un “despilfarro”<sup>141</sup> de lo sexual: mostrar todo lo que sea posible sin importar su exageración: por ejemplo el que una eyaculación acaezca fuera del ano o la vagina, qué cosa más impactante que ésta se ejecute en la cara (de ahí el nacimiento de categorías como el *bukkake*, dónde se llena el rostro del objeto de semen en cantidades exorbitantes). De este modo, la industria del porno se montó en la espectacularización y la exageración. Aunado a ello, Gubern describe que la pornografía actúa como consecuencia de una “sociedad del ocio”<sup>142</sup> consistente en permitir la distribución del tiempo en la inclusión de un consumismo consecuencia de una fatiga acumulada que, a través de los imaginarios vendidos masivamente, permiten comprar el ideal vendido para adoptar el desarrollo de la personalidad del sujeto como entretenimiento regulado, llevándonos así a una contaminación de la imaginación como proceso creativo que se ve limitado en la imagen asumida como idea total.

Sin embargo, dentro de la industria porno, categorías posteriores como el *hentai*<sup>143</sup> permitieron de nuevo la inclusión de la imaginación montada en la dinámica de lo espectacular: enormes tentáculos que penetran hasta por los ojos, criaturas que vienen del espacio con ventosas para tomar al más incauto, mujeres a las que a la excitación les brota un pene para satisfacer a sus compañeras y ser satisfechas al mismo tiempo.

Si bien Gubern menciona que no puede negársele un carácter didáctico a la pornografía, en tanto que muchas de las prácticas como el *cunnilingus*, felaciones y coito anal, han sido difundidas y enseñadas por este medio, tampoco puede negarse que, las condiciones del espectáculo han pasado con las mismas prácticas, alejándonos de una búsqueda del placer por montarnos en un teatro de lo mostrado, llegando a colocarse tales imaginarios como la idea de lo que debería ser el placer. El *tiempo del ocio* como forma de consumismo evita el tiempo de reflexión sobre lo que se mira a través del ojo totalizante

---

<sup>141</sup> *Ibid.*, p. 15.

<sup>142</sup> R. Gubern, *El eros electrónico*, p 16.

<sup>143</sup> Género ahora incluido dentro de la pornografía cuya emergencia se remonta a la cultura japonesa y que se refiere por etimología a lo pervertido: su inclusión temática corre desde escenas que no podrían lograrse en la realidad (penetración por los ojos, por ejemplo) hasta posesión de criaturas demoníacas o venidas de otros mundos.

produciendo así una “hipertrofia de una mirada inquisitiva”,<sup>144</sup> que consiste en mirar las realidades creadas a través de una visión masturbatoria en la cual el erotismo es un reflejo de la mirada pornográfica transmitida por la pantalla; el miedo a la muerte desaparece cuando se ha planteado el llegar a casa a encender el ordenador, conectarse a una cuenta en una página porno, mirar actualizaciones y diluir el tiempo en semen y energía derramada luego de la fatiga de un día de trabajo mientras se comparten memes de unicornios en *Facebook*. En palabras del mismo autor, la adicción o proceso de consumo principal a la imagen pornográfica se da:

A diferencia de la pornografía escrita, que permite imaginar, o mejor, que *activa* la imaginación del lector, la pornografía icónica bloquea la imaginación del voyeur, sujeto a la imposición de lo imaginado y antes visualizado por otro. Pero las artes de la imagen son por naturaleza altamente funcionales para la gratificación pornográfica, ya que el carácter analítico del encuadre permite operar una selección óptica de las zonas visualmente más erógenas, mientras que la selectividad analítica del montaje permite guiar con los mismos criterios la mirada del espectador, según la famosa formulación de Béla Balázs. Por eso, si la fruición del espectáculo cinematográfico se basa por definición en el voyeurismo, la fruición y la adicción al género pornográfico constituye el ejemplo más modélico de iconomanía, iconofilia, idolomanía o iconolagnia.<sup>145</sup>

Annie Sprinkle, activista sexual, propuso un revuelco al pensamiento sobre la pornografía denominándolo como post porno. Esto se dio mediante un performance a principios de los años 90 titulado *Public Cervix Announcement*,<sup>146</sup> donde la ex actriz porno se declara como artista y activista sexual dando un revuelco a la mirada de la industria pornográfica. No se puede pecar de ingenuidad sobre el cambio de ésta persona, si analizamos un poco el contexto de la época nos encontramos con la muerte de varias personas, algunas famosas, a causa del SIDA, y el que la actriz era considerada ya en los límites de su edad para la actuación dentro de la industria porno. La invitación al

---

<sup>144</sup> Cf. *Ibid.*, p. 22.

<sup>145</sup> R. Gubern, *La imagen pornográfica*, p. 17.

<sup>146</sup> El proceso fue documentado por la misma actriz porno y puede consultarse en inglés en la página: <<http://anniesprinkle.org/a-public-cervix-announcement/>>. [Última consulta: 01/04/2017.]

espectáculo performativo de Sprinkle consistía en la actriz recostada vestida a la manera de una *pin up*, “invitando a los espectadores a contemplar su cérvix a través de un *speculum*: miren, esto es una vagina, no tiene dientes”.<sup>147</sup> Con ello emerge el *post-porno* como una crítica a la industria pornográfica por situarse en los imaginarios estilizados del cuerpo que sólo goza al ser penetrado salvajemente. Y el desconocimiento del cuerpo femenino ante lo que reflejaba la industria porno: cuerpos perfectos, que no sudan, que se mojan en un cambio de escena tras beber el semen del hombre. Con el tiempo y sobre todo a partir del performance de Sprinkle, los discursos del *post-porno* han buscado un explotar la producción del cuerpo desde aceptarlo en un *tal cual*, es decir, el cuerpo de la trabajadora, el ama de casa, la mujer embarazada, etc. Estos ideales han recaído e influenciado sobre todo en las líneas de pensamiento *transfeminista* y *queer*; sobre todo en la explotación del performance *masturbatorio* como forma de manifestación y expresión de una libertad que se encuentra libre la opresión de la industria pornográfica, sobre todo con pensadores como Paul Preciado (antiguamente Beatriz) y otros más como la misma Annie Sprinkle.

Ahora bien, cualquier producción, pornográfica o no, denota una carga política que se juega en qué imágenes, secuencias y edición de tomas, y que muchas veces no se ubica en una exploración libre del deseo aunque busquen incluir cuerpos en su *cual sea* y, con las variantes físicas que se puedan tener e imaginar (llegando a la radicalidad de la muestra de cuerpos con otras discapacidades o mutilados, y que, sin embargo, casi no se toman en cuenta cuerpos obesos(a menos que sean exagerados como en la categoría *bbw*), habría que revisar el expediente de por qué no se incluyen dichos cuerpos) por mostrar el placer mismo, es absorbido por la misma industria pornográfica en la categoría *amateur*: aquella que intenta mostrar y englobar el placer de las parejas en el mismo deseo de ser mirados poniendo al alcance de todos en la web el material del placer de uno mismo, sea individual o colectivamente. Habría que preguntarse, entonces, si existe una salida posible, si no es que el gran Ciborg, enorme creador de *maquinarias de deseos*, a la par de un capitalismo neoliberal, son capaces de deglutirse a sí mismos creando espacios para normalizar cada asalto de salida a éstos, de resistencia y subversión. Si el *post porno* es auténticamente un

---

<sup>147</sup> Cf. Anne Sprinkle en: <<http://anniesprinkle.org/a-public-cervix-announcement/>>. [Última consulta: 01/04/2017.] La cita original enuncia: “showing my cervix with the aid of a speculum and a flashlight to individual members of theater audiences who stood in line by the hundreds in over a dozen countries”.

detonador de placeres hay aún mucho trabajo por mostrar para que, como herramienta teórico-práctica sea capaz de salir en la muestra del deseo productor de los placeres de cada cual, no sólo feminismos, ni subjetividades excluidas, sino una *multitud* capaz de explotar sus placeres en la recuperación de la mirada erótica.

### III.2.2 Erotismo como negatividad

¡Abrumado por las tristezas heladas, por los horrores majestuosos de la vida! En el colmo de la exasperación. Hoy me encuentro al borde del abismo. En el límite de lo peor, de una dicha intolerable. Es en la cumbre de una altura vertiginosa donde canto mi aleluya: el más puro, el más doloroso que puedas escuchar.

—Georges Bataille, *El aleluya, catecismo de Dianus*—

¿Qué define nuestras nociones de erotismo? ¿Lo hemos acaso reducido a la experiencia de lo momentáneo y olvidable, como el acto de la memoria descolocada por los *mass media*, o bien, hecho una experiencia de lo interior? Desde la mirada de Georges Bataille podemos encontrarnos con la mirada del erotismo como un reverso, la mirada de la negatividad. Se encuentra apegado al terror y la muerte: “El espíritu humano [...] Constantemente se da miedo a sí mismo. Sus movimientos eróticos le aterrorizan. La santa, llena de pavor, aparta la vista del voluptuoso: ignora la unidad que existe entre las pasiones inconfesables de éste y las suyas”.<sup>148</sup> A pesar de las particularidades de cada cultura pareciera ser que justo ese miedo es lo que nos lleva a movernos entre uno y otro lugar. Santidad y voluptuosidad son dos facetas que, como dice el autor en su prólogo sobre el erotismo, no son opuestas entre sí, sino que se encuentran a través de lo que podríamos definir como la “mascarada”<sup>149</sup> de lo humano. Luego entonces existe una fragmentariedad de los conceptos, sin representar la totalidad de un *algo*, se entrecruzan en su baile de intercambio en el erotismo. El fragmento

<sup>148</sup> G. Bataille, *El erotismo*, p. 5.

<sup>149</sup> Este término no es propio de Bataille, pero es usado a la manera en la que se ha planteado el *artefacto carnavalesco* durante éste escrito.



refiere a la muerte, rechaza la unidad. Cual ver el cielo en la vagina expuesta de *Madame Edwarda* y, posteriormente, encontrar la nada en ver a la misma vomitando espuma en la calle a causa de un ataque epiléptico. No hay *dios*, sino la animalidad de la mascarada llamada hombre; un revoltijo de pasiones, pastiche de éstas que se llaman la una a la otra en una nueva revalorización y puesta en juego de lo sagrado. Placeres y deseos han de resultarnos *útiles* en tanto que los ejecutamos como parte del juego de relaciones de poder dentro del imaginario social. Dice Bataille:

Teóricamente, ésta [la utilidad material] tiene por objeto el placer —pero solamente bajo una forma atemperada, ya que el placer violento se percibe como *patológico*— y queda limitada a la adquisición ([...] y producción) y a la conservación de bienes, de una parte, y a la reproducción y conservación de vidas humanas, por otra. [...] El placer, tanto si se trata de arte, de vicio tolerado o juego, queda reducido, en definitiva, a las interpretaciones intelectuales corrientes, a una concesión [...] La parte más importante de la vida se considera constituida por la condición —a veces incluso penosa— de la actividad social productiva.<sup>150</sup>

En Bataille, la utilidad queda a merced del uso del término sobre el placer, sobre las mediaciones de lo que se aumenta como representación al nivel social para justificarse como válido. Queda de lado la experiencia personal, a veces incluso fuera de la productividad. El uso de los imaginarios sociales ha de ser reducido en este autor a la búsqueda de la experiencia personal como manifestación de lo erótico. El temor a la muerte se halla presente en cada singularidad, al igual que la manifestación de la violencia. Como gran engranaje de la máquina conocida como Ciborg, se entiende que la base de éste es la producción y manipulación de deseos, que no pueden desligarse de los placeres y su uso. Pero, ¿cómo entender y moverse por el placer mismo si no somos capaces de interiorizar en su experiencia, de habitarlo entendiendo esto cómo la exteriorización de nuestra propia introspección en la experiencia? El pensamiento de Bataille remite a la experiencia de lo sagrado desde lo erótico y viceversa.

---

<sup>150</sup> G. Bataille, *La parte maldita*, p. 26.

Tal cuestionamiento sobre lo sagrado se halla en el llevarse al *límite*, a “cierto estado orgiástico”,<sup>151</sup> como respuesta última de la experiencia no productiva que nos lleva a la contradicción de los términos de lo que según los imaginarios sociales *debería* de ser, es decir, los procesos de frustración se dan por querer asimilar el centro de la vida como la mera experiencia de la producción utilitaria, tal que, si no puede justificarse un acto de ésta manera, caemos en el estado descrito como catastrófico y que parece no puede resolver necesidades concretas. La angustia del absurdo y la vida acaece en el padecer la condición de no saber que uno se encuentra en una mascarada.

La muerte es justo el estado de la exasperación, la situación límite de la cual el sujeto que denominamos como hombre no sabe escapar. Y es justo en éste estado en dónde estalla el Catecismo de Dianus, a la manera de la cita del principio de éste apartado. Estar *al borde del abismo* es reconocer la experiencia interna del erotismo y el dolor, de la experiencia de interiorización de reconocer la nada y la vuelta a la animalidad fuera de la racionalidad lógica utilitarista. Desde la visión de Bataille es la religión la que durante mucho tiempo pudo conciliar la angustia por la muerte y el absurdo. En tiempos sin lo religioso, o dónde ello ha caído en desuso la vuelta a la divinidad está en nuestras pasiones, pues es justo el estado de orgía lo que nos eleva en el interior, reconocer la belleza y sacralidad del cuerpo en aquello que el cristianismo y el puritanismo ha negado durante tanto tiempo: la vuelta a las pasiones potenciadoras de Dianus.

He aquí el reverso, la vuelta al imaginario de lo social como perfección de orden y razón. He aquí la negatividad, lo que no se enuncia en el vórtice de la vida, la teología del ojo que todo lo mira, el horror del abismo, de estar al borde del abismo, en la cima de la introspección. Si la vida es majestuosa, si sus momentos son maravillosos es debido a la contemplación de tal horror. Necesitamos de la figura de la poesía que funda irrealidades fuera de lo instituido para fijar lo instituyente de nuestra mascarada. El vuelco a lo *otro*, lo que la razón llama *lo animal*, lo que define nuestro “aspecto diabólico”,<sup>152</sup> es lo que llamamos a fin de cuentas *erotismo*. Según Bataille, tal aspecto ha ido cambiando de nombre, definiendo esa entidad/máscara que el hombre se niega a aceptar como suya, es lo

---

<sup>151</sup> G. Bataille, *La parte maldita*, p. 26.

<sup>152</sup> G. Bataille, *Breve historia del erotismo*, p. 17.

innombrable, lo que está afuera de lo social. Lo diabólico como la angustia de la muerte siempre presente.

Quizá por ello es que la tecnología suple un papel tan importante actualmente, en un cuerpo que puede perpetuarse a través del instante que se disuelve en el ciberespacio, hablar de la muerte —el nuevo tabú de nuestras edades— es algo que ha de esconderse en todo momento. Hay tiempo para mirar y juzgar desde la mirada divina, desde ser dioses del tiempo diluido, pero no para entrar en la introspección, para aventarnos de frente al abismo de sabernos siempre latentes frente a la muerte, y por ello carecemos del tiempo para entretenernos en su belleza a través de las pulsiones eróticas en nosotros, de llegar al momento puro y duro de la transgresión, donde diluimos los extremos que la sociedad nos ha marcado para espantar el *fantasma* de la muerte. Queda aún abierta la pregunta sobre los *límites de lo posible* a través de una sexualidad que busca volver lo sagrado hacia lo animal ¿En dónde situamos lo erótico como respuesta ante una sociedad que consume *violencia* en extremo?

### III.2.3 Técnica y erotismo

Nos dice Bataille, en referencia a un argumento sobre el cambio lógico de la animalidad a la humanidad, que: “Es el trabajo el que desgaja al hombre de la animalidad inicial. Por medio del trabajo el animal se vuelve humano [...] La fabricación de los instrumentos y de las armas fue el punto de partida de esos primeros razonamientos que humanizaron al animal que éramos”.<sup>153</sup> La pregunta por la técnica ha sido crucial a la hora de plantear reflexiones en torno a la filosofía de la tecnología. Ahora bien, no he buscado evadirla a lo largo de ésta tesis, pues resulta que no puede evadirse. Lo que he buscado era plantear reflexiones en torno al Ciborg, no como un cuerpo “postorgánico”,<sup>154</sup> ni en el futuro de

---

<sup>153</sup> *Ibid.*, p. 26.

<sup>154</sup> Paula Sibila en el libro *El cuerpo postorgánico* refiere al hombre en torno a pensar qué relaciones de poder se han encargado de colocar al hombre en la definición de considerarlo como obsoleto, por lo que es necesario superarlo. Tales saberes podrían centrarse en el mito fáustico que pretende superar al hombre y el cuerpo a través de la virtualidad. No es el tenor de esta investigación entrar en tales temas, pero recomiendo de manera amplia la lectura de dicho texto. Si bien toco como temáticas las relaciones de poder, me centro

dónde las reflexiones de un cuerpo liberado a través de la virtualidad se transformen en información. Al menos en ésta investigación, el punto de cruce de la inevitable pregunta por la técnica acaece en línea con el erotismo. Ya hemos visto previamente cómo el trabajo es parte fundamental del Capitalismo, incluso dentro del *Pornopoder*, la actividad de producción y mantenimiento de una industria porno, así como de *trabajadoras sexuales* es vital para satisfacer la demanda de deseos producidos. Creo necesario relacionar la pregunta por la técnica desde una mirada del erotismo como proceso de imaginación y salida al Ciborg. Pensándolo desde Bataille, quien retrocede haciendo un análisis sociológico, al punto de la prehistoria dónde la actividad del trabajo fue alejando al hombre de su animalidad sobre todo en cuestiones sexuales: plantea que, si bien el fin constante del acto sexual era en un principio la procreación, el instinto animal respondía sí a la unión como supervivencia, pero también al goce de placer cómo violencia directa. “La manutención de los hijos mantenía un sentido de asociación sólo en los límites con la animalidad posteriormente de la procreación”.<sup>155</sup> Dando así lugar a una técnica de una cultura sobre la voluptuosidad, asociando a aquella con la procreación. Se presenta aquí la diferenciación entre erotismo y animalidad: el primero es exclusivo de la humanidad en tanto que cultura, dado que se fundamenta en una búsqueda consciente de la voluptuosidad asociada con el placer, mientras que el segundo se queda en el instinto de supervivencia como impulso.

Dentro del trabajo, los hijos se ven meramente como una adquisición, materializando así el deseo en una racionalidad del placer, calcular hasta dónde puede ejecutarse y comenzar con la instauración de los juegos eróticos. El juego cómo técnica “transformadora del trabajo”,<sup>156</sup> en suplir aquello que escapa de la racionalidad del mismo trabajo. Es así como nace el arte, la magia y la religión, ambas como escape al saberse reconocedores de la muerte acechando. Bataille se refiere aquí a la prehistoria, pero con sumo cuidado y sus respectivas precisiones, podemos trasladarlo a la actualidad. Creamos cultura en tanto que instituímos imaginarios colectivamente, a la manera de *prótesis* y *artefactos culturales*,

---

más en la producción de deseos como maquinaria del Ciborg, entendiéndolo no como un cuerpo o cúmulo de estos, sino un engranaje maquínico colocado a la par del capitalismo como construcción cultural.

<sup>155</sup> Cf. G. Bataille, *Breve historia del erotismo*, p. 27.

<sup>156</sup> Cf. *Ibid.*, p. 29.

contamos con el lenguaje, la religión y el mismo trabajo. La diferenciación es aquello que se vuelve productivo para el imaginario social. Entramos aquí en un conflicto dado que actualmente la base del Capitalismo es justamente la producción de deseos a gran escala y juegos como la religión o el arte no son más que vueltas de nuevo al trabajo en el sentido de que pueden producir. El juego engloba la seducción y la pasión como elementos básicos dentro de él. Siguiendo el caso de las cavernas, se les consideraba como santuarios del mismo, dónde los rituales se basaban en la capacidad de seducción del animal: traerlo hacia la racionalidad para atraparlo y poseerlo, alcanzando así la fuerza de la pasión desbordante en el éxito de la empresa. Seducción, placer, deseo, pasión y juego configuraban el juego de montar el erotismo como ese impulso de evitar y desear a la vez la muerte. La pregunta filosófica correspondiente es plantear si: ¿es posible en una sociedad globalizada como la nuestra que el juego pueda acaecer sin verse transformado en trabajo y si éste es a su vez una opción viable que pueda otorgar pequeñas salidas al Ciborg?

Nuevamente retomo lo abordado a lo largo del primer capítulo, en donde, el *hiperdeseo* configura un proceso de producir deseos a gran escala y velocidad, de tal manera que no queda un margen de tiempo para pensar en aquello que realmente deseamos, la *parodia hiperconsumista*, la copia de la copia dentro de Capitalismo nos lleva a ello. Luego entonces podemos plantearnos que la creación de imaginarios que no correspondan con la realidad, y que puedan emerger como alternativas funcionales al capitalismo sin caer en lo Gore, resultan difíciles de plantear y transitar. ¿Cómo pensar en un erotismo que no se transforme en herramienta de trabajo o, peor aún, un dispositivo de poder como la pornografía? La sutileza del *factor sorpresa*, espontáneo y casi paradisíaco como en la prehistoria, no nos sirve ya, pues justo ello es lo que monta la base del hiperconsumo: producir cosas a gran escala que sean capaz de sorprender, o al menos creer que se pueden consumir para darnos un estado de *bienestar* y renunciando al *estadio* de ubicarnos de cara a la muerte. Se encuentra también la otra cara de la moneda, una sociedad Gore, basada en las distribuciones de la muerte para verla constantemente e invadirnos por el terror de poder ser los próximos cuerpos en ser consumidos. ¿Para qué nos sirve un erotismo de cara a la muerte en esta situación? Tal vez transformándolo en la etapa del juego, en uno que sea capaz de aceptar la muerte sin el terror de ser el siguiente. Bataille nos dice, con una

esperanza quizá aún alentadora, que “la actividad humana no es enteramente reducible a procesos de producción y conservación; antes bien tiene que destinar una parte del gasto destinado a la actividad productiva para cuestiones donde entra el *juego* (arte, monumentos, vicio, guerras, actividad sexual genital como la prostitución)”,<sup>157</sup> dado que existe una parte de sacrificio dentro de la noción de conservación y bienestar: necesitamos perder algo, morir simbólicamente, por ello el que una joya o la mierda sean *cosas malditas*, nos acercan a la muerte sin perder el rito del juego erótico: necesito morir, como la *muerte chiquita*, para reconocirme como viviente.

La noción de *sacrificio*, por ejemplo en los cultos, equivale a una producción de lo *sacro* como sustitución de algo gravemente perdido. Así, podemos encontrar que la violencia ejercida mediante un *Capitalismo Gore*, basada en la distribución de cuerpos, se pierde la esperanza del bienestar propuesto por el Estado mexicano y emergen las condiciones de una *Narco cultura* dónde los sacrificios humanos son grabados o fotografiados con lujo de detalle en un proceso que podríamos considerar como ritual, permitiendo no considerar al objeto de sacrificio como seres humanos, sino como la ganancia de *carne* ante la pérdida de *imaginarios sociales*, además de la fuerte carga de pasiones producidas al ejecutar a los cuerpos. La adrenalina frente a la muerte, la violencia del sacrificio como productora de placer, sin contar las cantidades de dinero y *bienestar* obtenido a costa de ello. No sólo, sino que la masificación de cuerpos en sacrificio se transforma en “el delirio propio de la fiesta, [asociándose] lo mismo a las hecatombes de patrimonio que a los dones acumulados con la intención de maravillar y sobresalir”.<sup>158</sup> Sólo una cultura con la violencia tan explícita puede considerar como el sacrificio de bienestar a la misma muerte, incluso como goce de sí misma, tragándose como sistema y mutando en versiones dónde el capitalismo tiene fisuras tan propicias como las nuestras, que puede instaurarse de manera definitiva en la distribución control de la muerte como pasión de la vida misma.

Todo esto parece reafirmar la construcción de tecnologías sobre el deseo para la manipulación del consumo. Pero la pasión y los juegos del deseo no se agotan ahí. Bataille

---

<sup>157</sup> Cf. G. Bataille, *La parte maldita*, p. 28.

<sup>158</sup> Cf. *Ibid.*, p. 33.

refiere a que la escritura, sobre todo la poesía, pues implica reconocer las “formas menos intelectualizadas de la expresión de un estado de pérdida”,<sup>159</sup> y por ello permiten la actividad creadora en toda su expresión. Poesía y *poiesis* como acto de reconocer el estado del abismo frente a la muerte puesto que se reconoce el acto mismo de vivir en aquello que se asume. La respuesta de éste autor es la locura creativa, la risa que no alcanza a calcular el deseo suficiente:

La violencia de la alegría espasmódica está profundamente en mi corazón. Esta violencia es, al mismo tiempo, ¡tiemblo al decirlo! el corazón de la muerte: ¡se abre en mí! La ambigüedad de esta vida humana es la del reír loco y la de los sollozos. Su causa está en la dificultad de acordar el cálculo razonable, que la funda, con las lágrimas... con ese reír horrible...<sup>160</sup>

Puede ser ésta *violencia de la interioridad* que nos lleve a confrontarnos de bruces en asumir la muerte al borde del abismo, curado con la risa y el placer que estalla en el camino interior de buscar toparse de frente a la muerte. La pérdida y ganancia estarán en el deseo que se autoinmola en aquello que se reconoce: la única satisfacción de la vida es reconocerse en la *muerte chiquita*, que somos seres de erotismo, que nuestra búsqueda interior nos puede llevar a reflejar nuestros imaginarios de loco placer en comunidad con los placeres del otro. Hacer de la vida misma un acto *poietico* frente a la falsa y vulgar poesía sistematizada por la razón. Ser capaces de montar una tecnología de la locura, de la risa horrible que no sabe medir su explosión de placer frente a los otros que explotan a la vez. Esa sea quizá la salida que el erotismo batailleano nos pueda ofrecer.

### III.3 La imagen viva: fotogramas de uno mismo en carnaval travesti filosófico

He pasado ya por el recorrido a través de los primeros dos capítulos para fraguar conceptos a trabajar y redefinir lo necesario para analizar *el Ciborg* como *maquinaria de deseos*. A la

---

<sup>159</sup> *Ibid.*, p. 30.

<sup>160</sup> G. Bataille, *Breve historia del erotismo*, p. 39.

par, dicho análisis me ha permitido pensar en las posibles salidas o maneras de construir una *resistencia efectiva* que, al menos en teoría, no caiga de inmediato en el *hiperconsumo*. No se trata de crear o inventar de nuevo alternativas desde cero, sino de aprovechar cada uno de los detalles que se puedan tomar del *engranaje-Ciborg*, deviniendo así una terapia capaz de procurar la atención de los imaginarios consumidos por la violencia como forma de consumo. En este sentido, planteaba ya en el primer capítulo la noción de *carnaval filosófico* desde Eugenio Trías que, si bien el ensayo de este autor planteaba la necesidad de considerar lo humano como un disfraz desde la más pura concepción nietszcheana, quedaba truncada en el sentido de que podemos considerar *grosso modo* como *carnaval*, los *pastiches*<sup>161</sup> que han devenido a través de las microhistorias para definir como discurso lo humano, encontrándonos entonces en la inmensidad de discursos carnalescos de los cuales parece no podemos salir. Proponía entonces, mirar desde lo que tuve por bien a llamar *Carnaval Travesti filosófico* para encontrar una posible salida.

El concepto es tomado de apenas una mención de Trías<sup>162</sup> sobre el *travesti* como necesario para abordar y romper creativamente con el carnaval, evitando así que el filósofo llegue tarde como siempre al baile.

¿Cuántas vidas podemos vivir? No es una simple pregunta ilusoria de panfleto religioso, o de *merolicos charlatanes* como los *ídolos del teatro* de Bacon, que pretenden encontrar la verdad por encima de todo lo que pudieran cuestionarse, si es que llegan a hacerlo. El travesti es aquello en que se funda el *carnaval*, es la capacidad de tirarse a la locura plenamente. Ya Georges Bataille nos hablaba de la *risa violenta*, al final del apartado anterior, como posibilidad de romper con el *uso* que encierra el *juego* bajo el sacrificio. Veamos entonces qué constituye esta noción de *Carnaval Travesti filosófico*.

---

<sup>161</sup> Al respecto del uso de éste término revisar la parte correspondiente al *Artefacto carnalesco* en el capítulo II, así como las nociones de Pierre Klossowski sobre el simulacro. *Vid. supra*, 65-66 pp.

<sup>162</sup> Cf. E. Trías, *Filosofía y Carnaval*, p. 76.



## III.3.1 Devenir travesti carnavalesco

Para romper con la situación de *retorno perpetuo* hacia un *Imperio* cuyas estructuras se dedican a normalizar y consumir todo lo que encuentran a su paso, transformando incluso las resistencias y banderas de izquierda en objetos del *hiperconsumo*. De frente al *Imperio* nos hallamos con una cultura que moldea todo creando parodias irrisorias de la realidad, conceptos que se vuelven incuestionables tras la máscara de la verdad y en lo que podríamos denominar como *dogmas*, término heredado del cristianismo cuyo significado se acomoda en ser una creencia incuestionable. Establecer las condiciones materiales bajo las cuales se desarrolla la necesidad de recurrir al *carnaval travesti filosófico* es una cuestión que no puede pasarse de largo. La filosofía, para ser funcional, ha de mirarse en los lugares dónde se desarrolla el impacto del acontecimiento que da lugar a nuestros imaginarios culturales. En la particularidad de México, nos encontramos con que esos *dogmas* constituyentes de cultura se dispersan de la siguiente manera, según una autora chicana:

La cultura la hacen aquellos en el poder —hombres. Los varones hacen las reglas y las leyes; las mujeres las transmiten. ¿Cuántas veces habré oído a madres y suegras aconsejar a sus hijos pegar a sus mujeres por no obedecerlos, por ser hociconas [*big mouths*], por ser callejeras [*going to visit and gossip with neighbors*], por esperar que sus maridos las ayuden con la crianza de los hijos y el trabajo doméstico, por querer ser algo más que esposas?<sup>163</sup>

Dicha descripción se acomoda bastante bien con el *imaginario social* en personas de situación social media-alta hacia abajo, aunque el ejercicio de poder resulta ser participativo tanto de hombres como de mujeres. La aseveración de Gloria Anzaldúa sobre la manera en que cierto tipo de cultura se impone y se perpetúa, no hace sino reafirmar el uso de *dispositivos* y *artefactos* dentro del gran Ciborg.

No puede ni debe negarse el hecho de reconocer los puntos de concreción histórico-político de los cuales partimos hacia la reflexión de nuestro presente, pero creo que justo el

---

<sup>163</sup> G. Anzaldúa, “Movimientos de rebeldía y culturas que traicionan”, en *Otras inapropiables. Feminismos desde las fronteras*, p. 73.

*Carnaval Travesti filosófico* ha de romper con las dicotomías entre hombre y mujer, negando sus problemáticas propias, pero sí en la búsqueda de ruptura y transformación del individuo capaz de disfrazarse de la subjetividad que necesite, incluso las características entre hombre y mujer. Sayak Valencia habla sobre *transfeminismos* y el *modelo queer* como “una resistencia pública y eficaz que no se ancla ya en las preferencias sexuales y no se especifica en su esencia porque su principal crítica consiste en negar toda esencia por considerarla reaccionaria y opresora”.<sup>164</sup> De ahí que tomar el concepto *queer* como herramienta para formar el concepto de *travesti carnavalesco* resulte necesario, aclarando sus respectivas divergencias. La capacidad de transformación del *queer* se encuentra en aceptarse como un cuerpo en constante devenir ante la necesidad imperante de romper con los modelos preestablecidos de masculinidad y feminidad, sobre todo basándose en *sexualidades periféricas*<sup>165</sup> como modelo de aquellas que han de defenderse por resultar marginalizadas y bajo la premisa de que la diferencia de los individuos respecto a su sexualidad oprimida, los coloque en *ser-iguales* con los otros rompiendo los esquemas establecidos por la sociedad.

Devenir *travesti carnavalesco* intenta ir más allá de *esto*, al menos desde la teoría. Si bien el acuñar este concepto no proviene de un movimiento social que ha producido resistencias efectivas, como declara Valencia, se sabe que las prácticas *queer* han roto incluso con la integridad de comunidades LGBT por desestabilizarse incluso bajo un marco teórico sólido. Para ello comencemos con la integración del concepto como tal y su relevancia filosófica fuera de un mero activismo social.

Primero, el concepto de travesti proviene de la alteración en castellano de la palabra *transvestite* del médico alemán Magnus Hirschfeld, refiriéndose al deseo erótico por disfrazarse. Se considera que a su vez proviene del término latino *trans* que implica sobrepasar algo, en este caso la vestimenta. Si bien, actualmente refiere a un comportamiento e identidad *transgénero*, en donde un individuo expresa un rol de género

---

<sup>164</sup> S. Valencia, *Capitalismo Gore*, p. 199.

<sup>165</sup> Al respecto consultar el artículo “La teoría Queer, la deconstrucción de las sexualidades periféricas” de Carlos Fonseca y María Luisa Quintero. El movimiento Queer comienza tomando esta palabra como adjetivo equivalente a “torcido” o “loco” para designar la desestabilización de las preferencias heterosexuales al mostrar a “mujeres masculinizadas” y “hombres afeminados”. Las sexualidades periféricas son aquellas que han sido marginalizadas fuera de la heterosexualidad, según el artículo mencionado.

distinto al suyo sumiéndolo o no de facto, a través de la vestimenta, me remito en este caso a la acepción etimológica, que no clasificatoria medicamento, para señalar la necesidad que filosóficamente tenemos al romper con la individualidad de creerse una máscara.

Señalaba previamente en el capítulo primero que el *carnaval* se funda en la figura del travesti, es decir, de aquel que es capaz de disfrazarse una y otra vez, o bien de cambiar y adoptar la figura de lo que vaya necesitando conforme la vida que desea asumir, lo que necesita enfrentar. Tal es una característica muy semejante a la de creación de un *Golem* en el mito judío, sólo que esta vez dicha criatura es un disfraz de tantos. He aquí la primera diferencia con el modelo *queer*. No se trata simplemente de asumir cierto tipo de preferencia sexual, de romper con algunos para entronizar otros nuevos, sino de ser capaces de asumir que incluso la sexualidad misma es cuestión de *placer* (que no deja de ser a la par del juego erótico un *artefacto* como otros tantos desde una mirada del erotismo de Bataille, presentado en el tópico anterior).

La cuestión de la performatividad dependerá de mirarse con una multiplicidad de rostros, no para *ser lo que quieras ser*, pues de esa manera se cae inevitablemente en un objeto de resistencia-consumo que habla de multiplicidades donde la diferencia denota más divisiones que puntos donde el trabajo pueda unirse en común. Autores como Zizek denotan que el discurso sobre la tolerancia no es sino una manera de defender y “molestarse por que el otro no posee los mismos placeres que uno”,<sup>166</sup> montando así el dispositivo de placeres Ciborg encargado de generar hiperconsumo en los objetos que cada singularidad cree son los que lo hacen *único y especial, o lo que quiera ser*.

Se trata entonces de ser *lo que necesites ser* (entendiendo por necesidad la capacidad de *trans*-formación o de *travestirse* de las máscaras del carnaval *filosófico*, y no en una significación de *necesidad* a la manera de la economía clásica), de asumir la vida de lo que necesitas cuantas veces sea necesario, ello mostraría una auténtica apertura que más que mostrar una originalidad o distinción de la diversidad, se ubicaría en colocarse realmente delante de la multiplicidad en tanto que es un sujeto en su *cualsea* sin colocarse en la

---

<sup>166</sup> Cf. S. Zizek, *En defensa de la intolerancia*, p. 36: “El *Id-Evil* representa así el cortocircuito más básico en la relación del sujeto con la causa-objeto inicialmente ausente de su deseo: lo que nos «molesta» es el «otro» [...] es que aparenta tener una relación privilegiada con el objeto —el otro posee el objeto-tesoro, tras habérmolo sustraído o amenaza con sustraérmolo—”.

confrontación de defender una autenticidad bajo la esperanza de un miedo a que le sea arrebatado lo suyo. Dejar de ser uno mismo poniendo de lado la *autenticidad* creadora de divergencias, en palabras de Trías:

Pues yo ya no soy yo, soy ese que se *escapa* de *continuo* de sí mismo, ese que no se detiene jamás, ese que viaja de continuo, que se disfraza una y otra vez hasta el infinito, hasta la locura, hasta cerrar definitivamente el ciclo, el Gran Año del Ser — hasta volver de nuevo, una vez agotadas todas las máscaras, al punto de partida.<sup>167</sup>

Se trata entonces de un juego con el *Eterno Retorno* de Nietzsche, ya que uno nunca se detiene, salvo para mirar el nuevo vestido que ha de tomar. La capacidad de disfrazarse se halla justo en descentralizarse de una personalidad, de una autenticidad, siquiera de un paradigma oprimido. Se es lo que se necesita ser: el dios, el animal, el jugador erótico, he ahí el lugar de la *locura*, que no es la *torcedura* del *queer*, que intenta estabilizar cierto tipo de sexualidad por encima de las opresoras. Si bien el discurso *queer* no es inadecuado en su totalidad, quizá trabajarlo desde una suerte de *travestismo filosófico* le ayudara a clarificar los puntos débiles que le llevan al caos. ¿Qué pasa cuando se han agotado nuestras vestimentas, cuando parece que no hay salida posible al juego del carnaval que se encarga de normalizar todo? En ese momento se regresa nuevamente al punto de partida: el baile crepuscular que abandona la comida *necrofílica* de los cadáveres del pensamiento filosófico, ahogado en las verdades, en los discursos que se han transformado en ideología. Se tumba y se vuelve a comenzar con la reconstrucción. Es una *filosofía del peregrinaje*, de no tener un lugar fijo, de adaptarse a lo que toda condición permita en la búsqueda de una interioridad que se va auxiliando de las máscaras. El devenir del *animal sagrado* de Bataille se halla en el *eros* capaz de reírse de todo lo que tiene delante, no es el juego de quedarse en la mera animalidad olvidando lo racional, sino de tener la capacidad de conocer tan a fondo la racionalidad que se puede jugar con ella para reconstruir la pieza de baile dentro de la figura del *carnaval*.

---

<sup>167</sup> E. Trías, *Filosofía y Carnaval*, p. 75.

### III.3.2 Un caso de “travestismo histórico”: la risa que rompe instituciones

Si se siguiera buscando la salida desde el abordaje del ejercicio de la sexualidad y las cuestiones de género con un pensamiento *queer*, quizá se comenzará en el punto equivocado. Asumiendo que el placer es cuestión de “juego”<sup>168</sup> dentro de las nociones de uso, uno que ciertamente decae en el gasto improductivo *batailleano*, tenemos que la sexualidad no es más que un disfraz construido en torno a una serie de valores que designan los usos del poder como en el caso previo de la configuración de la cultura según la cita previa de Gloria Anzaldúa.

Así, el primer paso para poner en marcha el devenir *travesti carnavalesco* provendría de la ruptura con los vestuarios establecidos, de donde creo pertinente analizar la figura de Sacher-Masoch y sus problemáticas denominadas como *masoquismo* como una figura de enseñanza del rastreo de la quizá primera figura que rompe con los vestidos establecidos.

Leopold von Sacher-Masoch fue un escritor austríaco a quién podemos considerar como el primero que pone por registro la práctica que llevaría su nombre como enfermedad mental a manos del alemán Krafft-Ebing: *masoquismo*. Dicho término aplicaría según el médico alemán a una serie de trastornos relacionados con el placer por sentir dolor. Pero nada más alejado de la obra de Masoch, quién reflejaría en sus escritos un disfraz de su pedagogía sobre la mujer detrás de elementos comunes a la cultura austríaca de su tiempo. Su vida amorosa fue un reflejo de dichas prácticas: dejarse apresar cual animal débil y herido, cazado por grandes lobos que amenazaban con devorarlo; dejarse azotar, humillar, con el pie de una mujer sobre su cuello. Todas ellas pudiendo enmarcarse como un fetiche llevado al nivel de esconder tras éste el placer como *artefacto* capaz de desmontar los dispositivo de control y normalización de la sexualidad de su tiempo, eran prácticas aceptadas por él y llevadas a la que es su novela más escandalizada: *La Venus de las pieles*. Con ello tenemos una inversión de valores en una sociedad plenamente machista. El fin

---

<sup>168</sup> Entendiendo éste en el sentido de Georges Bataille, como una necesidad del animal ante la racionalización de la economía de gasto, Y no como una mera relación de diversos placeres que se ponen en cuestión dentro de su ejercicio *in situ*.

último de Sacher-Masoch era una “pedagogía sobre la mujer”<sup>169</sup> tal que mostrara lo que el autor consideraba como la naturaleza propia de las mujeres, aprisionada por la educación burguesa del s. XIX y que tenía que liberarse mediante juegos como las nociones de amor. La obra aquí mencionada llegó a tal influencia en su vida que su primera mujer, de nombre Aurora, decidió cambiarse el nombre por Wanda, tal y como la protagonista de *La Venus de las pieles*. Con ello vino la asunción de los roles que su esposo proponía, distinguiendo entre dos tipos de mujeres en su época: aquella pura y tranquila; y el de la mujer perversa y fría, vuelta así debido a la educación que la sociedad decadente de finales de su siglo XIX le daba, siendo tal suerte una perversidad como reflejo de su misma sociedad. Ante ello, la mejor cura sería —en palabras de Masoch— educarlas mediante la expresión máxima de esa violencia: el hombre tenía que dejarse someter a las más terribles perversiones que la mujer pudiera darle. En palabras de la misma novela:

Las palabras de Goethe, «deberás ser yunque o martillo», no tienen mejor aplicación que a las relaciones entre hombre y mujer. Doña Venus te lo dijo también incidentalmente en sueños. En la pasión del hombre reposa el poder de la mujer, y ésta sabrá aprovecharse de su ventaja si aquél no se pone en guardia. Sólo queda escoger: tirano, o esclavo. Apenas se abandone, tendrá la cabeza bajo el yugo y sentirá el látigo.<sup>170</sup>

Por delante del goce del cuerpo se halla la enseñanza de un cuerpo dispuesto a enseñar al otro, incluso tomando los roles de *feminización* que fuesen necesarios. A lo largo de la obra de dicho autor se travisten numerosos casos de dominación a manos de la mujer como si fueran propios del folclore de su cultura, y con ello una nueva concepción de cuerpo como territorio pedagógico o de enseñanza y placer a la vez.

De ello podemos tomar elementos para el *travestismo filosófico*. Primero, el hombre deja de lado la cuestión de rendir tributo al padre cuando firma un contrato de sumisión

---

<sup>169</sup> Al respecto, Gilles Deleuze refiere una serie de análisis sobre la revalorización de Sacher-Masoch y su pedagogía sobre la mujer desde la inversión de valores y la sujeción del hombre a su yugo (Cf. G. Deleuze, *Presentación de Sacher-Masoch. Lo frío y lo cruel, passim*).

<sup>170</sup> Leopold von Sacher-Masoch, *La venus de las pieles*, p. 9.

hacia su ama. Dice Gilles Deleuze, a través de sus estudios, que “el masoquista piensa en términos de alianza contraída, teniendo al pacto como locura y pensando en la persuasión como método para la formación de la mujer déspota”.<sup>171</sup> Con ello la figura del *masoquista* pasa a ser una suerte de máscara en donde, a través del pacto con la otra persona, que se supone actuará de acuerdo al amor que profesa, se romperá con el status de la figura masculina encargada de ordenar, castigar y fungir como sustento de la sociedad. A través del castigo *el masoquista* recibirá el control de lo que él mismo ha decidido. La empresa educacional emerge a través de los valores ambivalentes en la figura de la mujer déspota: por una parte el sentimentalismo de la mujer pura y entregada a las más altas expectativas por cumplir y, por otra, la crueldad de una sociedad reflejada en una madre que busca reprender a su hijo sin el ideal simbólico del padre.

Así, toda ley queda subyugada a la anulación del contrato patriarcal y el incesto como prohibición paterna. Es el cuerpo con el deseo en sí y el ideal de liberar a la mujer de sus escrúpulos el que actúa, llegando incluso a tomar el papel que la sociedad dicta como el correspondiente a la mujer al vestirse de mujer. El cuerpo adquiere entonces medidas de enseñanza y de resistencia contra una sociedad patriarcal decadente. La ley queda anulada al poner de manifiesto la satisfacción del deseo. El placer se convierte en un simulacro-parodia de la ley y la sociedad: si me dejo golpear es dado que lo deseo así, o bien, “he roto la norma, tienes que castigarme, toma en cuenta que mi castigo será mi mayor grado de placer”. Así se monta el *carnaval burlesco*<sup>172</sup> del *masoquista*.

En este sentido podemos hablar de cierto *queerness*<sup>173</sup> en la obra de Sacher-Masoch al romper con las figuras establecidas *para su tiempo* de lo femenino y lo masculino. Dado que movimientos teóricos que apenas se consolidan buscan cuadros de dónde tomar su ejemplificación en el pasado, el término *queerness* resulta completamente aplicable desde

---

<sup>171</sup> G. Deleuze, *Presentación de Sacher-Masoch*, pp. 25-27.

<sup>172</sup> En este caso el término *burlesco* refiere tanto al sentido de parodia capaz de reírse de todo simulacro como refería en el primer capítulo, así como a la palabra *burlesque*, tomada del teatro y que refiere a la exageración en personajes con obras cargadas de erotismo para ridiculizar al extremo el tema que la pieza propone.

<sup>173</sup> José Amícola utiliza dicho término para referir a los juegos de valores invertidos tanto en la figura de la ama como del sumiso en la obra de Leopold von Sacher-Masoch.

la visión de José Amícola, hablando así de una “identidad sexual nómada”,<sup>174</sup> centralizada en abandonar las fijaciones a un sistema regido por *el Nombre del Padre*. ¿Importa dentro del rol del masoquista apegado a la escritura de Masoch ser hombre o mujer? Pareciera ser que no, siempre y cuando el “género” en cuestión se vea con un entorno capaz de crear un cuadro con ciertos elementos propios en el que ambos se eduquen. Por supuesto que dicho autor nunca pensó en género como se piensa actualmente a través de los conceptos de Judith Butler que intentan superarlo, pero usó el término para identificar una referencia sobre lo que busca transformarse en el movimiento de lo que propongo como *carnaval burlesco*. Ante ello, ¿necesitamos todos volvernos masoquistas para romper con lo establecido? Necesitamos romper, entender que el problema no se reduce a cuestiones de género, pues creo que dicha utilización ha propiciado crear más divisiones en un mundo solipsista donde lo que importa es ser auténticamente consumible. Dar un retroceso de la tecnología hasta finales del siglo XIX para conocer la propuesta de Leopold von Sacher-Masoch permite pensar en las posibilidades para una apertura de salida. No necesitamos huir de la tecnología, ni encerrarnos en una mazmorra BDSM para copiar otro esquema y creer que rompemos con lo establecido, sino transformar nuestro cuerpo en un pedagogo de aquello que queremos transformar, asumir inteligentemente los cambios de vestuario faltantes, para operar con una burla hacia lo esquematizado, llegando a romper con la cuestión incluso del género, recordando que es el placer aquello que nos mueve en un ambiente cargado de erotismo incluso en el lenguaje. Quizá transformar nuestro cuerpo en un pedagogo sea un *artefacto tecnológico* que permita abrir nuevos horizontes de trabajo en común dentro del Ciborg.

#### **III.4 Máquinas deseantes (de guerra), la mirada fuera de la ciberviolencia**

El Ciborg no se monta como una alternativa o posibilidad: es conformado por los puntos de cruce entre subjetividades que ayudan a montar diversos dispositivos encargados de afectar a los sujetos en masa. Dado que es conformados por los movimientos capaces de *instituir*

---

<sup>174</sup> J. Amícola, *Queerness en la obra de Leopold von Sacher-Masoch*. Descentrada, e009., p. 5.



*imaginarios* y afecciones sobre el deseo, pensar en las posibles alternativas de resistencia nos lleva a contemplarlo como una *máquina-Golem* productora de violencia masificada. Si el deseo nos mueve a considerar la carne como medio de consumo, una alternativa de resistencia podría encontrarse en lo que la *multitud* como concepto de trabajo propuesto por Michael Hardt y Antonio Negri nos ofrecen. Sobre ello versan los siguientes apartados.

#### III.4.1 Sobre los movimientos de red

La *multitud* para Michael Hardt y Antonio Negri es entendida como: “un conjunto de singularidades dónde cada sujeto social no puede reducirse a la uniformidad pues conserva su diferencia política respecto a cada sujeto”,<sup>175</sup> podemos decir entonces que el punto de partida no es en sí una forma de subjetividad como modelo de trabajo, dado que cuestiones tales como la *guerra civil global* y el uso de la tecnología atraviesan a cada sujeto traspasando las barreras de lo que cada subjetividad encierra, por lo que podemos hablar de modos de subjetividad que atraviesan a los individuos como enormes complejos de relaciones de poder y características con sintomatologías propias y problemáticas a resolver.

Sin embargo, dentro del concepto de *multitud* nos encontramos con lo múltiple de cada singularidad, es decir, no podemos nominar simplemente hechos aislados como generalidades sobre la unicidad de alguna forma de subjetividad. Hasta cierto punto podríamos trabajar con una *transformación* que aparenta diluirse en cada forma de subjetividad cuando mencionamos el modo que la atraviesa. Previo a esto, cabe la aclaración de que no por ser una multiplicidad, la *multitud* como concepto se encuentra fragmentada, sino que mantiene un *gobierno de sí* a través de una *red de enjambre* y una coherencia en cuanto a los puntos de trabajo en común que unen a sus miembros, no por ello dándonos un resultado políticamente positivo.

Explico: el concepto de *red de enjambre* denota un modo de organización que articula modelos de resistencia capaces de adaptarse en todos los campos de acción de ésta, yendo

---

<sup>175</sup> Cf. M. Hardt y A. Negri, *Multitud*, p. 127.

desde las formas dentro de la ley hasta aquellas que *fuera de*, pretenden articular una manera de posibilitar la acción de la *multitud*. En el fondo, se trata de la propuesta ideológica de un marco democrático de actuación planteado por Hardt y Negri como forma de resistencia efectiva ante el *estado de guerra civil mundial*.

Un movimiento de resistencia en red no tiene “una autoridad central dirigiendo la protesta, sus acciones son pluriformes y cambiantes”,<sup>176</sup> con una tendencia hacia hallarse entre una indistinción en el marco de lo legal y lo ilegal, dado que lo importante en dichos casos es la acción que cubre el trabajo en común de cada uno de sus integrantes, ubicándose así en el registro de movimientos de contrainsurgencia ante un tipo de *Estado fallido*. Esos tres puntos marcan la distinción básica entre *movimientos en red* y otro tipo de movimientos de *contrainsurgencia*.

*Multitud y cuerpo en red* son dos nociones que, según estos autores, son equivalentes mientras permanezca una *producción biopolítica* que lleve al sueño de un estado democrático y participativo. Ante ello, la pregunta radica no sobre el tipo de resistencia que ha de copiarse y tomarse, puesto que ninguno de los modelos que la historia nos ha mostrado ser aún efectivo en su totalidad. La respuesta al presente parece encontrarse en la búsqueda de lo que los *movimientos en red* puedan ofrecer. Es necesario señalar que, tanto Hardt como Negri no buscan eliminar el Capitalismo; tienen en claro, dentro de su propuesta y argumentación, que todo el actuar de resistencia ha de ejercerse desde las mismas fuentes de éste para tener la capacidad de transformar el presente. No se trata entonces de crear una máquina que reemplace a un sistema que lleva funcionando cerca de 500 años, sino de encontrar las posibles mutaciones que puedan aprovecharse para el trabajo en conjunto de unos y otros. El *cuerpo en red* consiste justamente en la capacidad de maniobrar políticamente unos con otros sin perder su *singularidad*.<sup>177</sup>

---

<sup>176</sup> Cf. M. Hardt y A. Negri, *Multitud*, p. 118.

<sup>177</sup> Para ello, los autores de *Multitud* trabajan con la siguiente argumentación: 1) ante encontrarnos de frente en una *guerra civil global*, la respuesta ha de estar en un buscar una resistencia política en red como propuesta ética, donde hay que tener siempre el cuenta el carácter global del ejercicio ético (por ejemplo, no puede uno simplemente declararse partidario de “x” movimiento de resistencia, si no tiene en cuenta tanto sus particularidades como sujeto, así como que aquello que declara no se aleje de los puntos en común que se piden como respuesta ética); 2) tener en cuenta que la multitud crece y se desarrolla a la par que el Capitalismo, de suerte que la producción biopolítica de ésta se hallará siempre en los márgenes de una producción utilitaria de deseos, por lo que los movimientos en red pueden caer fácilmente en un movimiento

Ahora bien, la idea de la *red de enjambre* pretende ir más allá que como mera formulación de una respuesta que aún no se logra de facto, pero cuyo planteamiento se puede reflexionar de la siguiente manera:

Cuando una red distribuida ataca, acosa al enemigo con un sinnúmero de fuerzas autónomas que golpean un punto determinado, en todas direcciones al mismo tiempo, antes de desaparecer enseguida y regresar a su medio. Desde una perspectiva externa, el ataque en red se describe como un enjambre porque parece que no tenga forma. Como la red no tiene un centro que dicte las órdenes, los que solo piensan de acuerdo con los modelos tradicionales creen que no hay organización de ninguna especie y solo ven espontaneidad y anarquía.<sup>178</sup>

El pensamiento de un *ataque en red* pareciera ser la propuesta de acción teórica puesta en una linealidad histórica, como si se esperara la *Ciudad de Dios* agustiniana luego de las promesas salvíficas. Ciertamente la propuesta resulta atractiva, aunque no estoy seguro sobre lanzar una afirmación como respuesta efectiva a *algo* que limita su forma en lo que no se ha probado exitosamente —ni devenido en intentos de su praxis—. Asumir que, la organización interna del *pensamiento de enjambre* a la manera de *aplicaciones computacionales* como solución racional es una cosa, pero enfrentarse directamente a la organización donde cada colectivo puede asumirse bajo una conciencia ética de pensar no sólo en su singularidad, me parece algo arriesgado en tanto que no se toman en cuenta las particularidades de movimientos en su especificidad, ni las condiciones en donde se ha instaurado un Capitalismo Salvaje que, justo mediante tácticas de ataques en red, han logrado establecer un *Estado Alterno* basado en la muerte. Tal es el caso del Narcotráfico en México.<sup>179</sup>

---

de consumo ultrarápido y; 3) la *democracia absoluta* como movimiento en contra de la guerra civil mundial, y esperanza colocada en un registro que a mi parecer resulta escatológico pues es colocado al final del establecimiento de la *multitud* misma en contra del Imperio y su consumo que destruye todo a su paso.

<sup>178</sup> M. Hardt y A. Negri, *Multitud*, p. 120.

<sup>179</sup> Sobre el tema y para un estudio genealógico de las particularidades del Narcotráfico como generador de cultura alterna en México, consultar “El capitalismo como construcción cultural” y “La nueva mafia” en *Capitalismo Gore* de Sayak Valencia.

### III.4.2 El problema de la carne expuesta

La *guerra civil global*<sup>180</sup> consiste en un estado constante de guerrillas o guerras civiles que emergen a partir de un *estado de excepción*, como lo denomina Giorgio Agamben en *Homo Sacer*, a saber, cuando un Estado es incapaz de mantener su infraestructura y grupos civiles se levantan para declararse frente a un restablecimiento del orden. Aunado a ello nos encontramos con la premisa del Estado soberano de enfrentarse frente al estado alterno y acabar con él, sosteniéndose de la guerra como extensión justificada de la política. Así, bajo la justificación de la guerra y devolver el control al Estado soberano, se ejecutan sistemas de distribución y control de las prácticas de *dar la muerte* como en el caso de la *Necropolítica* de Mbembe, dónde hay una justificación de la matanza a través de la carne-cuerpo como medio de ejercerse sobre otros, sobre todo en lugares donde encontramos estados de excepción prácticamente desde que se ha instaurado en Capitalismo, deviniendo en una versión más salvaje y con una economía del sacrificio, a la manera de Bataille, en su máximo esplendor. En tales lugares, pensar en una *idea blanca* de *multitud* y su red quizá resulte ingenuo hasta cierto punto. Aquellos lugares donde la muerte se ha instaurado como el pan de cada día.

Regresando a Hardt y Negri, la guerra se concretiza en la figura del *Golem* como aquella creación humana que crece con una violencia desorbitante e imparable una vez que es accionada y si no es detenida. El status de la guerra cobra una tendencia hacia “lo absoluto”,<sup>181</sup> como aquella condición ontológica necesaria para la distribución del *biopoder* a manos del soberano como genocidio y aniquilamiento de toda vida que son transformadas en mercancía que necesita ser distribuida mediante la tortura y, evidentemente, anclada a una creación de vida para poder organizarla y regularla globalmente.<sup>182</sup>

---

<sup>180</sup> Para profundizar el tema consultar M. Hardt y A. Negri, *Multitud*, pp. 23- 39.

<sup>181</sup> *Ibid.*, p. 40.

<sup>182</sup> En el caso de M. Hardt y A. Negri, denominan como *producción biopolítica* a la relación existente entre el capital como una serie de procesos productivos homogeneizantes y globales que afectan a las masas reterritorializando lugares y no-lugares de manera compleja. Con ello se conjuntan de manera compleja lo económico, lo político y lo social como nuevas formas de producir la vida. Es decir, nos presentan en un primer momento la configuración del capitalismo postmoderno a *imagen* y *semejanza* de la cultura

De esta manera emerge una legitimación de la violencia, sea desde el gobierno global de la guerra como fase superior del Capitalismo, o bien como defensa moral ante un estado de excepción declarado. Cada cual justifica su manera de violencia como ejercicio de un orden y paz, y justo ahí es donde la carne es colocada como materia productora del orden de guerra global. La multitud no se salva de ello, sobre todo a través de la precarización en países tercermundistas, y las jerarquías sobre formas de subjetividad que terminan diluyéndose bajo la justificación de la violencia. Esto último es asegurado mediante la distribución de empleos de denominación flexible en sociedades *postfordistas*, contra aquellos que devenía de los oficios que mantenían orgullosos a sujetos que conformaban una forma de subjetividad concreta.

La singularidad se ve afectada, entonces, por procesos que no le dejan consolidarse más que en ser carne fácilmente reemplazable. No se habla ya de una personalización o reconocimiento del otro mediante su enunciación, sino de un número más, cuantificable, cuya voz se centra en repetir aquello que, según se muestra, necesita consumir. Con dicha “inestabilidad, caen también las figuras sociales de la familia, la confianza, la lealtad y el interés mutuo”.<sup>183</sup> Con ello no se trata de justificar un pensamiento nostálgico hacia la sociedad de los valores fragmentados de principios del siglo XX, simplemente de enunciar las características de la carne, que al menos para Hardt y Negri es netamente *poder vital* y *carne viva*, como enunciación de proceso que nos sitúan en la fragmentación de las diversas máscaras del “hombre” en su instinto de animalidad puro. Ya no requiere de una identidad como tal para afirmarse, sino apenas de mencionar la manera en que puede sobrevivir atándose a las relaciones de poder que la tecnología y la violencia ejercen sobre él. Dicen ambos autores:

---

estadounidense... Así se configura como la masificación de una cultura global que produce sus copias y adaptaciones en el resto de territorios-nación, diluyendo a opinión de estos autores, Primer, Segundo y Tercer Mundo entre sí. Dicha descripción puede consultarse a lo largo de las obras *Imperio* y *Multitud*, sobre todo en la introducción de ambos libros y “Producción biopolítica” en *Imperio*. De esta manera existe una diferenciación con el concepto de biopolítica clásico de Michel Foucault, en dónde el *quid* central de las preocupaciones de dicho autor, se halla en la manera en que las relaciones de poder afectan y atraviesan los cuerpos, produciendo así características de lo que podemos denominar como *formas de subjetividad*. A lo largo de esta tesis, me remito preferentemente al concepto trabajado por Hardt y Negri debido a su acercamiento con el funcionamiento del Ciborg como gran maquinaria encargada de centralizarse en los cambios de las masas y no propiamente de una u otra forma de subjetividad en particular.

<sup>183</sup> Cf. *Ibid.*, p. 226.

[La carne] constituye un elemento del ser social que aspira a la plenitud de la vida. Desde esa perspectiva ontológica, la carne de la multitud es una potencia elemental que expande incesantemente el ser social, produciendo en exceso de cualquier medida tradicional político-económica del valor.<sup>184</sup>

El monstruo del Golem se expande a la carne en el horror del consumo para las sociedades de primer mundo, mientras que en países tercermundistas es la comida diaria, el reflejo de vivir en ciudades donde la carne es destazada a cada momento, despojada de su singularidad, diseccionada en pedazos y transportada en bolsas de basura para terminar, en el mejor de los casos, en una fosa que se destapará quizá en unos años. La carne no tiene únicamente la potencialidad de vida que ambos autores señalan, quizá en sociedad como la nuestra su máxima potencialidad está en la forma en que la muerte y sus prácticas necropolíticas se encargan de distribuirla y producirla. Hardt y Negri ven con esperanza que, incluso toda *vida artificial* o tecnológizada es capaz de volver a una *vida social* capaz de entretener el pensamiento del enjambre, pero sólo en países donde el Estado-nación se ha transformado en un Mercado-nación de carne viva o no, puede notarse, hablarse y enunciarse los procesos que acabo de mencionar.

Producir lo común, es parte de las operaciones de un gran monstruo que procede de la carne como potencialidad de vida, es decir, el sujeto se encarga de textualizar lo social, como en el caso del lenguaje, creando nuevos tipos de sociedades, como en el caso del *activismo queer*.<sup>185</sup> Lo que los autores de *Multitud* no toman en cuenta es el desastre que acontece en algunas comunidades queer ya que su mismo fundamento sobre la performatividad llega a los extremos de destruir incluso las pequeñas redes de trabajo que se puedan crear. El monstruo imparable, violento, termina venciendo a la carne digna de ser mostrada según su concepción. “No hay cuerpo *queer*, sino carne *queer*”,<sup>186</sup> en el sentido de que la performatividad de género basada en la propuesta de Judith Butler termina imponiéndose sobre otros tipos de género sin afirmar ninguno de los anteriores, al menos

---

<sup>184</sup> *Ibid.*, p. 228.

<sup>185</sup> *Cf. Ibid.*, p. 235.

<sup>186</sup> *Ibid.*, p. 236.

desde ciertas interpretaciones que no se encargan de leer otras obras de la autora en cuestión, o siquiera terminar el libro citado, ya que de otra manera se entendería que el asunto de la performatividad *queer* en Butler aboga por la diversidad y superación, en cierto sentido, del género, aunque no es el asunto de esta tesis. Sin embargo los problemas con la cuestión de la teoría *queer* y sus puntos débiles se han mostrado ya anteriormente, y como propuesta efectivo-teórica se halla aún muy lejos de producir una carne que trabaje auténticamente en *multitud*, si sólo permanecen centrando la problemática en la cuestión del género, o sin poner atención a un trabajo de rastreo de evolución conceptual en cada uno de los autores de donde se toman los conceptos.

La economía del consumo (que en Georges Bataille equivale a la noción de gasto)<sup>187</sup> intentó en un principio colocar como lo otro, lo no digno de ver, a la monstruosidad de una carne que quizá en cuentos se volvería imparable, consumible, lujuriosa (basta revisar las historias de “lo otro” en el romanticismo: el vampiro, la criatura del Dr. Frankstein, etc), hasta cobrar el imaginario real de una carne capaz de producir una cultura de la muerte en lo que no se enuncia con los labios, pero se difunde en un par de *clicks* como extensión de nuestro cuerpo y capacidad de visualizar marejadas de información en escasos minutos. Ante el Ciborg, no ya como aquella criatura híbrida entre carne y tecnología, sino como cúmulo de relaciones de poder que atraviesan singularidades que se diluyen y entrecruzan, quizá debamos de considerar un nuevo tipo de carne que nos permita ampliar los horizontes conceptuales de fenómenos en nuestra propia cultura.

Ya Alonso Andoni e Iñaki Arzoz señalan, mediante el concepto de *Cibergolem* explicado en las siguientes líneas, que la utopía escatológica en el discurso de la *Multitud* de Michael Hardt y Antonio Negri peca de utópico e irrealizable al centrarse en una globalidad incapaz de alcanzarse. Para estos últimos autores el Golem, mejor dicho, el *Cibergolem*, es sí una monstruosidad, cuya esperanza se halla en la ejecución de una *hiperpolítica*<sup>188</sup> capaz de conectar realmente el actuar cívico de cada singularidad, pero

---

<sup>187</sup> Véase dicho desarrollo, junto con el concepto de noción de sacrificio en: *vid. infra.*, 111-112 pp.

<sup>188</sup> Considerando que existe una crisis política, estos autores consideran como insostenible la democracia, recurriendo a palabras de Hardt y Negri, en dónde se señala que justamente la multitud debe de abrirse paso a través de nuevas formas y sistemas que rompan con lo anterior. Arzoz y Andoni señalan que una posibilidad se centra en una *hiperpolítica* entendiéndola como la posibilidad de un gobierno anárquico global regido a través de las conexiones de la web, como un auténtico entramado de red. A. Andoni e Iñaki Arzoz,

dejándolo también en un horizonte a futuro y montada bajos los ensayos que ya se han elaborado de dicha práctica. Como sea, en ambos casos, se plantea una máquina imparable, impulsada por la *carne* como medio de producción, y que intenta conectar globalmente sus propuestas de resistencia. Sin embargo, aún queda revisar el caso sobre la *carne muerta* que produce tanto en países como México y su necrocultura.

### III.4.3 De la *carne expuesta* a la *carne zombie*: mirada a la ciberviolencia

Durante los capítulos pasados se ha hecho un recorrido con el fin de mostrar la manera en que la violencia se entrecruza en los engranajes del Ciborg; en el tópico anterior hemos visto la propuesta de Hardt y Negri con sus respectivas problemáticas. Por ello necesitamos recapitular la manera en que la tecnología ha influenciado en las concepciones de humanidad para ver la emergencia de la carne zombie como problema de nuestra construcción real.

En *El hombre postorgánico*, Paula Sibila nos remite a la concepción sobre la humanidad de “Pico Della Mirandola”,<sup>189</sup> dónde el hombre es algo que no está definido. Tal pensamiento podría remitirse a la actualidad, recordar que en este escrito definir *algo* tal como la *humanidad* u *hombre*, es en realidad un pastiche de máscaras justo algo que, a la manera similar de Pico, puede adoptar la forma que le plazca. Desde la reflexión de Sibila y pensando en que estamos en una sociedad de información, pareciera ser que la antigua definición mecanicista y biológica sobre qué es el hombre parece insuficiente, ya que no podemos entenderlo fuera de su “relación híbrida con la técnica”<sup>190</sup> hasta el punto de considerar que estamos unidos a un nivel global, en palabras de Bill Gates “en el sistema

---

*Cibergolem. La quinta columna digital*, 21-29pp. La propuesta epistémica de reformular la política a través de la incorporación tecnológica total hasta donde nuestra carne lo permita. No bajo un *fin de la historia* a la manera de Fukuyama, sino bajo el perfeccionamiento de situaciones reales como el *activismo digital* encargado de conectar los avances políticos entre países. Quizá como una forma total del Neoliberalismo a mi parecer.

<sup>189</sup> Cf. Paula Sibila, *El hombre postorgánico*, p. 10.

<sup>190</sup> Cf. *Ibid.*, p. 11.



nervioso digital”<sup>191</sup> del planeta, y con ello una definición nueva que justifique el hiperconsumo de una humanidad capaz de expandirse tanto como el mercado neoliberal, es decir, sin fronteras, definiéndose a través de la información y artefactos que el consumismo pueda darnos.

Hablar de un *posthumanismo*<sup>192</sup> como la centralidad del pensamiento sobre la tecnología, como si fuéramos nuevamente a desvelar la gran máscara detrás del hombre, es centrarse en la necesidad de no entender los campos de apertura necesarios para pensar y transformar nuestro presente. Para pensar en un devenir *multitud* necesitamos desprendernos de las categorías que se han encargado de encuadrarnos bajo una manera de pensarnos y sentirnos a la manera de la filosofía alemana desde Kant. Sobre todo al referirnos al presente inmediato en una Sociedad Gore como la que vivimos en México.

No se trata tampoco, de desechar todo aquello que provenga de las corrientes *posthumanistas* y *transhumanistas*, el filósofo suele llegar tarde al momento de plantear una crítica sobre su presente. Por otra parte, aún cuando existe la imperiosa necesidad de transformarnos, sobre todo al entender por Ciborg la complejidad de una máquina productora de deseos que engloba y rompe nuestros paradigmas como *Golem* de violencia imparable, quizá la mirada hacia el cambio y las posibilidades que nos ofrezcan una apertura hacia el devenir multitud, requieran pensar en una postura de crítica que en la medida de lo posible, evite encuadrarse en un esquema de hiperconsumo, para aprovechar las conexiones de la *red neuronal del planeta*, como dijera Bill Gates.

Autores como Valencia nos hablan de la necesidad de *decolonizar* el pensamiento; ahora bien, en esta tesis no llego a tales aseveraciones por mi poco conocimiento del tema, creo necesario, como consecuencia lógica del proceso de pensar nuestro presente a través

---

<sup>191</sup> Bill Gates, *apud* Paula Sibila, *op. cit.*, p. 22.

<sup>192</sup> Al respecto de éste término, María Teresa Aguilar ofrece una compilación de ensayos que lleva por título *Ontología Cyborg*. Texto donde se muestra un panorama introductorio a las cuestiones de pensar el cuerpo filosóficamente de acuerdo con las principales fuentes de tal propuesta, que a saber nos ofrece asumir la cuestión metafísica del *cuerpo* desde las siguientes posturas: primero, “el cuerpo textual del mapa genético su ampliación mediante la bioingeniería y, segundo: el mundo virtual a través del internet donde el cuerpo físico se diluye alcanzando nuevas fronteras y definiendo el *transhumanismo*” (Cf. Ma. Teresa Aguilar, *Ontología Cyborg*, p. 10). Como puede verse a *grosso modo*, el asunto entre tecnología y cuerpo se ve limitada a las especulaciones de una suerte de filosofía de la ciencia relacionada con la ética en el sentido del uso de las prótesis médicas, o bien, un pensamiento a futuro sobre la virtualización, olvidándose del actuar político y material del cuerpo que se define como humano, y olvidado o viendo por encima las relaciones de poder en la terminología de *post* y *transhumanismo*.

de los *imaginarios* y procesos en la imaginación, plantear una resistencia crítica y salidas posibles al Ciborg mediante ataques en red: necesitamos plantear una “crítica y una resistencia ante el sistema dominante [nuestros análisis de subjetividades y modos de subjetividad,] [que] pasen por la conciencia del *devenir mujer*, *devenir negr@*, *devenir indi@*, *devenir migrante*, *devenir precari@*, en lugar de reificar su pertenencia a un único género o grupo social”.<sup>193</sup> Es decir, necesitamos modificar y romper las estructuras establecidas, para atrevernos a imaginar y pensar que existe una posible salida al Ciborg, de otra manera caemos en el juego de encerrarnos en nuestra categorización de la realidad y pensar en un futuro dónde las máquinas y el avance de la genética resuelva todo, o bien, en el juego dónde al crear *ad infinitum* términos, podamos inventar nuestra propia realidad con sus términos alejados de un materialismo.

Los feminismos que predicán la diversidad y, el *post humanismo* de Donna Haraway, poseen luces que arrojar al pensamiento y necesidad de reconstruirnos en una nueva comunidad, incapaz de nombrarse a sí misma en su diversidad, pero capaz de actuar y arrojar pequeñas luces a otros que se esfuerzan por crear una multitud de resistencia y actuar desde sus trincheras, dando indicios de que es necesario salir de la cuestión de género como problemática y lanzarnos en el análisis de la constitución de *lo diverso* como máquina transformadora de deseos e imaginarios:

El ciborg es una criatura en un mundo post genérico. No tiene relaciones con la bisexualidad, ni con la simbiosis preedípica, ni con el trabajo no alienado u otras seducciones propias de la totalidad orgánica, mediante una apropiación final de todos los poderes de las partes en favor de una unidad mayor. En un sentido, no existe una historia del origen del ciborg según la concepción occidental, lo cual resulta ser una ironía ‘final’, puesto que es también el terrible *telos* apocalíptico de las cada vez mayores dominaciones, por parte de occidente, del individuo abstracto.<sup>194</sup>

Así, el acoplamiento del Ciborg, entendido por esta autora como un *cuerpo* que deviene en ello, se encuentra entre las definiciones de lo real y lo ficcional; está ubicado en

---

<sup>193</sup> S. Valencia, *op. cit.*, p. 193.

<sup>194</sup> D. Haraway, *Manifiesto Cyborg*, p. 3.

la esfera de lo apocalíptico como esperanza escatológica (similar a la *multitud* de Hardt y Negri en cuanto a propuesta política), pero también aquello que está ya en construcción al no existir una identidad a la cual aferrarse y, por lo mismo, se posibilita el devenir de la nueva máscara de lo humano rompiendo incluso con su misma concepción. En nuestro caso utilizamos *Ciborg* como se ha venido señalando a lo largo de éste escrito: como un cúmulo maquinario de relaciones de poder y control bajo las cuales se cruzan las subjetividades. Por otra parte, pensar bajo dicha definición de *Ciborg* a las luces del pensamiento de Haraway nos permite ubicarnos en la posibilidad de cambio del mismo.

Quizá para pensar nuestra realidad tendremos que recurrir a nuevos conceptos, como señalaba previamente Sayak Valencia: inventar nuevos conceptos que respondan a las particularidades de México. Luego, entonces imaginemos lo siguiente: Se abre la escena. Sobrevivientes de un *apocalipsis zombie*<sup>195</sup> llegan —como en toda trama de serie americana— a su lugar de destino conocido como *Terminus*, que promete ser un lugar de descanso para el viajero. Dado que se ha roto el Estado, cada grupo de sobrevivientes busca su manera de seguir viviendo e imponerse sobre otros. Debido a esa experiencia el grupo protagonista decide inspeccionar el lugar, encontrándose con que han llegado a la guarida de un grupo de sobrevivientes caníbales. La escena es majestuosa, destacando las pequeñas células-trampa de bienvenida a la carnada, y la instauración de una sociedad jerárquica. Queda también la escena del *santuario* levantado a la memoria de cada uno de quienes sirven de alimento, y el depósito de huesos descarnados tras una reja.

Se ilustra en éste caso una economía del gasto al estilo de Georges Bataille en todo su esplendor: se maximiza la noción de sacrificio conservando la racionalidad en el sentido de elevarles un santuario con alguno de sus objetos personales como memoria. Los huesos desechados en una pila como costo necesario al beneficio obtenido tras el temor a la muerte impuesto en la más alta explosión de la *singularidad* que vuelve lo sacro a su instinto animal: la supervivencia de una pequeña comunidad en un mundo que sigue necesitando de *instituyentes* para seguir. En este sentido nos encontramos con una *carne zombie* en aquel autómatas que requiere de guiarse plenamente por su animalidad activada. En el caso de la

---

<sup>195</sup> Me refiero a la serie americana *The walking dead*, que entre los puntos rescatables de su trama nos encontramos con alusiones sobre el quiebre de las instituciones y el instituyente de pequeñas células que necesariamente regresan a su animalidad para sobreponerse a otros grupos.

serie, los *muertos vivientes* no son más que el accidente detonante de la trama, pero la auténtica *carne zombie* es aquella que degusta en su animalidad al consumir violencia a gran escala, que es con lo que juega la ingenuidad de ruptura de sistemas sociales en la serie *The walking dead*.

Por tanto, dicho término muestra una relación con el consumo de violencia sobre aquellas subjetividades que se encuentran atravesadas por tal cuestión, entendida como una vulneración extrema que desde el ámbito de lo público nos arrastra hasta colocarnos en la animalidad violenta capaz de acabar consigo mismo. La destrucción tajante de los cuerpos a través de su uso predatorio como incorporación al mercado neoliberal desregulado y como una mercancía más, cabe señalar que mi interés se halla en la carne que es vulnerada y explotada mediante la virtualidad, pero dejando de lado aquella que se transforma en desecho, quedando en fosas comunes o fuera de *lo espectacular*. Cualquiera puede acceder ya a contenidos *gore* dentro de la red, transformándose así en *carne zombie* potencial. Ahora bien, el espectáculo no es simplemente una imagen hiperreal o un contenido que nos arroje una serie de imágenes a trabajar como un imaginario colectivo en las masas. Guy Debord dice al respecto:

El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes [...] el espectáculo, comprendido en su totalidad, es a la vez el resultado y el proyecto del modo de producción existente. No es un suplemento al mundo real, su decoración añadida. Es el corazón del irrealismo de la sociedad real. Bajo todas sus formas particulares, información o propaganda, publicidad o consumo directo de diversiones, el espectáculo constituye el modelo presente de la vida socialmente dominante. Es la afirmación omnipresente de la elección ya hecha en la producción y su consumo corolario<sup>196</sup>.

En tal sentido, producción y deseo se ligan de la mano en el acto de encontrarse ya montadas como dispositivo cargado de una violencia exuberante que ya forma parte no sólo del imaginario común, sino también de las maneras de producir de un sistema en donde la

---

<sup>196</sup> Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, pp. 8-9.

mirada se ha dañado ya, a tal grado, que la *carne* no es sino un objeto de consumo más: se ha declarado ya como forma de transmisión y consumo preferente, no es una exageración de lo *gore* en el cine, sino el pan de cada día en una sociedad montada de lleno en su gran engranaje.

Por ello, no podemos hablar ya de un consumo netamente privado sobre la violencia, ya que se difunde rápidamente en los llamados *contenidos virales*<sup>197</sup> de las redes sociales y otras plataformas de comunicación como *Whatsapp*, aprovechadas de manera especial por difusores de *narcocultura* o contenidos *gore*, saltando incluso los filtros de ciertas redes sociales. En el aspecto más puramente maquínico del Ciborg nos encontramos con un *hombre extensión de la máquina*, cuyos impulsos en una noción de recreación y gasto se encuentra monta sobre un *dispositivo*, en toda la plenitud de la palabra. Sobre la manera en que se ejecuta la formación de dicho dispositivo, más en el caso de las redes sociales, Alberto Constante señala:

El sujeto se encuentra inmerso en un campo político. Las relaciones de poder operan sobre él: le infligen suplicio, lo marcan, lo constriñen a seguimiento, a una suerte de esclavitud, lo obligan a ciertas ceremonias, exigen de él ciertos ritos. Las redes sociales son, en definitiva, toda una estrategia de sujeción. Para ello, no se recurre solo a la violencia implícita, real o ideal, incluso a la ideología, sino también al cálculo, a la organización, a las técnicas”<sup>198</sup>

Tenemos así una organización precisa sobre los contenidos que se distribuyen, así como la manera de encontrarlos por la red. Existe todo un desarrollo del *dispositivo* de las redes como estructuración de la vida; incluso un ritualismo de los procesos a seguir y difundir. Las emociones se transforman en impulsos electrónicos que pueden contabilizarse en un *Me gusta*, o cuantas opciones de *Facebook* y el resto de redes. Constante trabaja

---

<sup>197</sup> Entiendo por *contenidos virales* cualquier contenido que ha sido difundido de forma masiva en la red, según estrategias propias de *marketing*. Dicha definición puede encontrarse en páginas de emprendedores y marketing de internet sin importar hacia la persona que se dirigen. En este caso la definición ha sido tomada y parafraseada de: <<https://iiemd.com/contenido-viral/que-es-contenido-viral>>.

<sup>198</sup> Alberto Constante, “El inmenso espacio virtual de la violencia: las redes sociales”, en Arturo Aguirre, Anel Noche Buena y Ma del Carmen García, *Estudios para la No violencia 2*, p. 36.

dicha distribución de la violencia como una *microfísica de poder* de la cual lo rescatable es la manera de encierro y panóptico a la forma foucaultiana en que interactúa la violencia y la mirada en las redes sociales. A pesar de ello, la relevancia para esta tesis es el enfocarse en la manera que construimos los imaginarios y cómo configuramos *realidades* a partir del deseo, por lo que la cuestión de la *microfísica del poder* que Constante precisa, ha de ampliarse al ámbito del deseo; después de recurrir a la revisión de conceptos como la mirada de *Paisaje de acontecimiento* y la *parodia irrisoria*, expuestos en el segundo capítulo de esta tesis, así como la mirada vuelta al *carnaval travesti filosófico*, no podemos quedarnos simplemente con la cuestión sobre cómo el poder nos atraviesa desde la red social, sino que tenemos que profundizar en la manera en que se constituyen dichas *máscaras* encargadas de presentarnos una forma no de subjetividad, sino de relaciones de deseos que se encargan de configurarnos como singularidades dentro de una masa y hacernos asumir dicha máscara.

Dado lo anterior, creo necesaria una complementación de los estudios de Foucault desde el concepto de *caósmosis* como señala Félix Guattari, consistente en considerar que la producción de subjetividad se enmarca por procesos de agenciamiento en una máquina... el “esquizo es un sujeto cuyo entorno se halla envuelto por propiedades lingüísticas que definen su subjetividad”.<sup>199</sup> Así nos colocamos en una redefinición de las relaciones que nos atraviesan como singularidades y a través de los mass media en la configuración de una violencia que ha superado los límites de la disciplina, el cuerpo como mero organismo y las definiciones entre actualidad orgánica y virtualidad, llevándonos a procesos de control más sutiles que nos hablan sí de una microfísica, pero especializada en los deseos de una máquina social.

La apuesta de Guattari va por considerar una producción maquínica basada en un disfraz de progreso ante las nuevas tecnologías, considerándolas como producidas a prisa y

---

<sup>199</sup> Cf. Félix Guattari, *Caosmosis*, pp. 14-15. Podría agregarse que es un status político entre lo virtual y lo actual, el dispositivo se monta en una *interfase*, entendiéndola como un dispositivo cuya función es codificar y transmitir los datos de entrada y salida entre lo virtual y lo actual. No hablamos ya simplemente sobre la dualidad sujeto-sociedad, sino que ambas se han entremezclado creando al Ciborg como maquinaria de deseos, y por ello, la cuestión de una mirada que se ha vuelto sujeto, singularidad, engranaje de la multiplicidad, codificación de datos y lenguaje que denomine su status de *interfase*. Lo tecnológico en el campo de lo imaginario y, en medio, la guerra constante de una violencia que ha superado a la singularidad.

que por ello no alcanzamos a vislumbrarlas. Detrás de ello se produce un absurdo enorme: “la producción por la producción misma, la obsesión por los índices de crecimiento, sea en el sistema capitalista o en economías planificadas [tiene por único fin] [...] la producción de una subjetividad que autoenriquezca de manera continua su relación con el mundo”.<sup>200</sup> No podemos librarnos de lo político, en todo momento nos hallamos en el territorio de gobernarnos a nosotros mismos y a los otros, como mencionara Foucault en su noción de gubernamentalidad. Pero hemos de tener en claro que los registros con que la violencia se mueve y distribuye superan ya a una subjetividad en específico. La precisión y el cálculo que atraviesan a las formas de subjetividad en su relación con las redes sociales, como mencionara Alberto Constante, nos remiten ya no a meras relaciones de poder, sino al control perfectamente ordenado, y como expresión máxima de condiciones de un capitalismo con fisuras como el de México. Hablar de vulnerabilidad a través de redes sociales obedece a cierto tipo de condiciones que no sólo lo han propiciado, pues se encargan de difundirlo mediante la *telepresencia*: estamos en todo momento conectados.

Si bien la vulnerabilidad que menciona Constante está siempre latente, habría que entender que su provocación se juega en habernos transformado en máquinas cuyo placer se ha montado en el ejercicio de la violencia desde el consumir hasta producirla. De la *carne zombie* somos partícipes todos aquellos que en potencia somos capaces de reproducirla. Fenómeno que se da sobre todo a través de la mirada como acercamiento primordial al problema y la influencia de los *mass media* como prótesis cultural y del lenguaje dentro de lo social.

Hemos hablado ya de la *parodia irrisoria* como simulacro de la realidad que se burla de los anteriores y de sí mismo, quizá dicha característica se halla en la manera de “una estética normalizadora y controladora a través de la realidad virtual”,<sup>201</sup> tales palabras de Constante nos hablan no de un simple reemplazo del simulacro previo que podríamos nominar como realidad, sino que dicha envoltura, por denominarlo de algún modo, se ha encargado de desarrollar toda una *prótesis cultural* con sus artefactos reemplazando y aumentando las capacidades que poseíamos previamente. En este sentido podemos hablar

---

<sup>200</sup> *Ibid.*, p. 35.

<sup>201</sup> Cf. A. Constante, “Y los hombres se olvidaron de los dioses”, en Ángel Xolocotzi *et. al.* (comp.), *La técnica ¿orden o desmesura?*, p. 213.

de la mirada como un *artefacto* encargado de interpretar y nominar nuevamente aquello que deviene de la manera en que captamos y creamos nuestros imaginarios.

Para el contexto del autor mencionado, una consecuencia de la transformación de la *parodia irrisoria* como constituyente del Ciborg ha devenido en un momento en que el mito se transforma dejando lugar al hombre que normaliza sus realidades en el control tecnológico. Sobre ello he hablado ya al abordar el concepto de Roberto Espósito sobre el mito y sus transformaciones, recordando que la manera de mirarnos en un Ciborg no es sino una adaptación más del mito al haber fracasado la razón y la historia misma. Por ello Constante menciona en “Y los hombres se olvidaron de los dioses” un miedo hacia lo tecnológico al haberse montado como dispositivo de control en una sociedad que ha configurado mediante el simulacro su propio lenguaje y realidad, deviniendo en la soledad del hombre ante su inminente destrucción.

¿Y si el miedo a lo tecnológico no radica en el devenir que de suyo tiene dicho término con toda su construcción de dispositivo? Si la mirada es lo que constituye nuestro primer acercamiento con el deseo y lo tecnológico, entonces quizá sea ésta y su manera de codificar nuestros imaginarios lo que nos hace devenir en una aceptación y reproducción de la violencia espectacular como manera de *estar* en el mundo. Esto último, el *estar en el mundo*, no es un espacio flotante de lo que denominamos como ciudad, computadora, oficina o ciberespacio, nos dice Foucault:

[...] no vivimos en un espacio neutro y blanco; no vivimos, no morimos, no amamos dentro del rectángulo de una hoja de papel. Vivimos, morimos, amamos en un espacio cuadriculado, recortado, abigarrado, con zonas claras y zonas de sombra, diferencias de nivel, escalones, huecos, relieves, regiones duras y otras desmenuzables, penetrables, porosas; están las regiones de paso: las calles, los trenes, el metro; están las regiones abiertas de la parada provisoria: los cafés, los cines, las playas, los hoteles; y además están las regiones cerradas del reposo y del recogimiento.<sup>202</sup>

---

<sup>202</sup> M. Foucault, “Heterotopías y cuerpo utópico” [en línea]. Disponible en: <[http://hipermedula.org/wp-content/uploads/2013/09/michel\\_foucault\\_heterotopias\\_y\\_cuerpo\\_utopico.pdf](http://hipermedula.org/wp-content/uploads/2013/09/michel_foucault_heterotopias_y_cuerpo_utopico.pdf)>. [Última consulta: 10/07/2017.]



Con ello me refiero a que existen lugares que nominamos y creamos como utopías con lugar al definir nuestras tareas y espacios, la cuadratura del panóptico distribuida en cada uno de los ámbitos en que partimos nuestra vida y, sin embargo, cada uno posee sus *microlugares*. A pesar de ello, el panóptico de Foucault ha sido superado en cierta manera desde el momento en que *microcontroles* se han establecido mediante las *herramientas* y *artefactos* que integramos en nosotros. No niego la cuestión de que existan lugares en donde la cuadratura del lugar se encuentre en lo estricto de la distribución del espacio, tales como maquiladoras, prostíbulos y lugares de reunión *bareback*,<sup>203</sup> en donde ciertamente la distribución de espacios y trabajo se hace de manera eficiente, pero que se diluye al conectarse mediante el morbo de la red. Para Yunuen Díaz lo privado se transforma en público en aquello que se muestra en las redes sociales a través de la fotografía. El ojo del lente no es sino nuestro ojo Ciborg, encargado de transmitir todo lo que realizamos y abriendo las puertas del espacio íntimo: el baño, la sensualidad del cabello o el cuerpo en ciertas posiciones, la toma de rostro; de ahí hasta el sexting<sup>204</sup> y la privacidad de los foros en donde se transmite el cuerpo, el baño, la desnudez, pene, vagina —sea hombre, mujer o trans—.

Al final todo es altamente olvidable y consumible, aunque no deja de establecer *microcontroles*, tabúes y conformación de cultura en nuevos imaginarios. Si bien, algunos pueden tomarlo como una manifestación libre de la sexualidad en una red donde se cree que la libertad de expresión se halla en todo su potencial, los deseos y el alcance del retrato como intimidad abierta, lo sagrado del animal en el esplendor de un nuevo organismo que

---

<sup>203</sup> Al respecto de los lugares *bareback*, Yunuen Díaz describe, a través de un análisis de los trabajos de fotografía de Omar Gámez, como espacios en donde el *jugar con la muerte* coloca a sexualidades homosexuales como trasgresores de lo establecido por el tabú, la norma y el control médico. El *ser para la muerte* se reafirma de manera crucial en dichas singularidades que se exponen a todo contacto y enfermedad. Aunque exista un lugar para la utopía concreta, la imagen es transmitida mediante *webcams* o celulares, desplazándonos así a un contexto en donde el ojo y el morbo como deseo consumible nos coloca de bruces ante nuevos espacios y fronteras que diluyen nuestra interpretación y configuraciones de los imaginarios como realidad, pero que funda su emergencia en el acontecer transmitido y colocado en nuestros dispositivos, colocándonos en un dispositivo más grande. Puede consultarse el apartado “La paradoja de apareamiento autodestructivo”, en Y. Díaz, *Todo retrato es pornográfico*. 58-63 pp.

<sup>204</sup> Consiste en una práctica que involucra el dispositivo celular o computadora en toda su extensión: desde la escritura en foros o grupos de *Facebook*, hasta el muestreo de fotografías o videos a través de aplicaciones como *Snapchat* o *Skype*, o simplemente el encendido de la webcam en un ordenador. Todo ello con fines sexuales.

no es híbrido, pero que copula con la muerte desde el olvido traído por un consumismo exaltado: “No hay cópula que no se encuentre atravesada por lo simbólico, y todo símbolo está atravesado por la cultura. No hay cópula sin fetiche”.<sup>205</sup> Y en este caso el fetiche, aquello encargado de mantener el símbolo, es la manera en que consumimos y transmitimos nuestros imaginarios mediante una imagen o video que potencialmente pueden transformarse en *contenidos virales*.<sup>206</sup>

Así, la mirada es lo que nos va conduciendo en un consumismo de deseos, el *ojo voyeurista* como aquel que desea ver todo, que no puede desprenderse del dispositivo, nos arroja de vuelta a la *carne zombie* como aquella consumible y producible, sin olvidar su característica de la espectacularización. Ante ello, cabe preguntar ¿y la carne que quizá es espectacularización pero no se mira?, ¿qué pasa con todo aquello que miramos al borde de la violencia y lo gore?

Evidentemente para una *narco nación*, y quienes la organizan, esto es controlado y distribuido: sólo falta un *narco emprendedor* para que visualicemos en alguna página un contenido de destazados, pozole o alguna fotografía de *carne expuesta* que sirve como mensaje, para que el mismo morbo, el miedo de ser el próximo, sea lo que permita compartirlo. Incluso el morbo que penetra el cuerpo al mirar las notas de activistas sexuales muertas en algún hotel de Calzada de Tlalpan, más por ver si encajaba en los cánones de belleza, o de lanzar la opinión machista sobre que “ella se los buscó” al vestirse como mujer, al encajar en los cánones que nos ayudan a establecer una normalización de la diversidad misma. Tenga usted una pantalla con alta definición para mirar a detalle cómo un machete es capaz de volar una nariz y desparramar vísceras mientras el sujeto muere lentamente. El mecanismo de la máquina —el dispositivo— se ha montado en toda su plenitud, y alguna singularidad va adquiriendo el placer de mirarlo desde la comodidad de

---

<sup>205</sup> Y. Díaz, *Todo retrato es pornográfico*, p. 12.

<sup>206</sup> Existe un consumismo erótico de los deseos: lo que aparentemente es una diversidad no es más que un producto del Capital Erótico que busca normalizar todo lo diverso y ser vendido, estableciendo nuevamente cánones de lo que es bello en la misma diversidad. Por ejemplo, en el caso de la pornografía y el trabajo sexual, se crea la utopía de una mujer que, o bien es lo suficientemente delgada para ser normal (entrando en la categoría amateur o el post porno, o bien, es tan obesa que las carnes se le desborda en una espectacularización exorbitante, entrando así en la categoría *bbw*. Y el cuerpo promedio del mexicano queda excluido por quedar fuera de la espectacularización, llevando incluso a las trabajadoras sexuales a una búsqueda de entrar en los cánones vendibles de belleza. *Vid. supra*, p. 27, n. 32.

su hogar, de darse cuenta de que ante la parodia irrisoria de una realidad en dónde se puede ser el próximo, lo mejor es burlarse de no ser aquel del *video* o *gif*.

No sólo mediante páginas como el *blog del Narco*, también a través de series de televisión como *Mujeres Asesinas*<sup>207</sup> o las *narco series* transmitidas por televisión abierta como *Rosario Tijeras*, en donde se nos vende el imaginario de que, ante una situación de extrema precariedad, la solución más normal e inteligente es la *repartición de la muerte*, como sacrificio necesario ante la supervivencia de uno mismo. Curiosamente, a pesar de la espectacularización de dichas series sobre el imaginario de *dar la muerte*, en los casos de hecho el proceso de lo espectacular no se da hasta que es masificado el acontecimiento, mientras, en los casos que no se espectaculariza, o bien en los que no se menciona, toda esa carne queda como desecho siendo necesario desaparecerla, enterrarla, disolverla en ácido o hacerla invisible en costales y bolsas de basura ante un mundo que se nos muestra como la *Ciudad de lo Virtual*, el dispositivo está montado cuando los *artefactos* funcionan como instituyentes de nuestros nuevos imaginarios, dañando nuestros procesos de imaginación con el estigma de una violencia normalizada como respuesta a la precariedad que enfrentamos día con día. El cuerpo real, cadáver, *carne de desecho*, aquél que es basura para el capital, no es lo mismo que el *cuerpo virtual*, que el imaginario espectacularizado y convertido en consumo. Así la *carne zombie* engloba aquel imaginario montado en lo espectacular, que nos es transmitido o propenso a ser creado por nosotros mismos, mientras el cuerpo, el ser para la muerte en su aspecto literal, queda olvidado sin memoria virtual que lo abarque.

Ante ello, nuevamente el retorno del animal, de encontrarnos con la facilidad para comprar compilaciones de vídeos en las películas pirata sobre ejecuciones narco junto a la pornografía (recordando así la tríada propuesta por Preciado en capítulos anteriores: droga,

---

<sup>207</sup> Serie de televisión mexicana producida por Pedro Torres como adaptación de la serie argentina homónima. Transmitida en tres temporadas del 2008 al 2010. Su trama se centra en casos de mujeres que, dadas sus condiciones precarias, son llevadas a casos de muertes espectacularizadas llevadas al extremo. Si bien, en México ya existían publicaciones previas sobre casos amarillistas de éste tipo de muertes como *El alarma*, es gracias a ésta serie y su divulgación que se han dado casos de repeticiones de dichas muertes, como el de la *tamalera de Indios Verdes* durante este año, o la *tamalera de Portales* durante el año 2016. Con ello la pregunta ¿Hasta qué punto nuestro imaginario es contaminado que la violencia y muerte del otro es una actitud normalizada para sobrevivir a la precariedad? Los restos de los cuerpos en ambos casos se consideran como carne de desecho, ya que había que desaparecerlo y, de hecho no fueron vistos hasta que los casos fueron descubiertos.

pornografía y violencia), que ponen al alcance del *DVD* a aquellos que gustan de resignificarse en el dispositivo de la máquina gore. *Carne zombie* que actúa, camina y se mueve por el hecho de reconfigurar sus pulsiones y deseos en torno a ser aquél que ejecuta desde su precariedad de comprar videos a diez pesos, o bien mirar lo que otros pasan y compartir porque es lo que la red nos ha dictado hoy. Realizar un acervo de ejecuciones, violaciones y otros ejercicios de la violencia nos resulta hoy al alcance de un *click*, o bien de escasos diez pesos. Así se abre el paso a una nueva ontología, la de considerarse dentro de *carne zombie*, muerto andante, que consume la *carne expuesta* por las micro guerras que se viven en el país. Entonces ¿se pierde la significación de lo humano? No. Se realiza una reconfiguración a través del caos, del miedo y la pulsión por consumir en el presente del animal, el máximo presente que la *máscara de lo humano* intenta vivir, reproducir, encontrar un placer en el comer y coger mientras se observa la adrenalina de no ser el próximo. Es el sacrificio ritual similar a la comunidad caníbal de *Terminus* en *The walking dead*: el mayor sacrificio es aquel que se produce cuando nuestra ontología ronda en lo animal, al abandonar toda máscara anterior y montarse en el eterno presente del exceso bataillano como nueva máscara.

Ahora, el festín del carnaval se monta en perros y ratas capaces de roer y devorar la carne que han dejado las máquinas anteriores: cuerpos erotizados y sensuales según los dictámenes de belleza para ser comprados por placer en la calle; carne-ano para ser insertada y gozada en la confrontación de la muerte en clubes *bareback* en algún cuarto negro utópico de la Ciudad; cuerpos de mujeres y hombres estilizados en la televisión para representar a los narcos y sujetos precarios que caen en la distribución de dar la muerte; carne que muestra la violencia con una rapidez de segundos para quedarse en nuestra mente descolocando el párpado, consumible y olvidable, colocándonos en la espera de nuevos contenidos para consumir y en el olvido sobre los cuerpos reales que se han transformado en desecho. La visión del *reino escatológico*<sup>208</sup> de animales que conviven juntos según los medievales se ha hecho realidad, salvo porque siguen devorándose unos a otros.

---

<sup>208</sup> Al respecto Giorgio Agamben señala en su libro *El lenguaje y la muerte*, que una comunidad desde la negatividad habría de encontrarse en una vuelta a la animalidad. El problema son las mutaciones que presenta nuestro capitalismo con fisuras, por lo que el pensamiento de éste y otros autores, nos sitúa en repensar lo

Quizá ya no se trate tan sólo del miedo como refiere Constante, sino del placer de habernos configurado bajo una nueva visión en donde lo humano ha perdido cualquier valor de verdad posible y sólo existe carne para ser consumida. Tal vez una vuelta a Bataille y los ejemplos de lo cotidiano nos ayuden a entender que se trata de una nueva valorización de toda la ontología, y que por ello el trabajo filosófico sobre la *carne zombie* y la *carne expuesta* se encuentra en buscar una nueva reconfiguración que no nos haga consumidores de violencia y no una vuelta a lo humano, mirando siempre al *travesti filosófico* del *Carnaval*. Como dice Jean Baudrillard al inicio de *La transparencia del mal* orientándonos hacia el placer erotizado del consumismo:

Hemos recorrido todos los caminos de la producción y de la superproducción virtual de objetos, de signos, de mensajes, de ideologías, de placeres. Hoy todo está liberado, las cartas están echadas [...] Ya sólo podemos simular la orgía y la liberación, fingir que seguimos acelerando en el mismo sentido, pero en realidad aceleramos en el vacío, porque todas las finalidades de la liberación quedan ya detrás de nosotros y lo que nos persigue y obsesiona es la anticipación de todos los resultados, a disponibilidad de todos los signos, de todas las formas, de todos los deseos.<sup>209</sup>

Y detrás del simulacro, de los signos y placeres, está esa parodia, ese *burlesque* en donde no hay una verdad, en donde la aceleración es el consumo previsible y fríamente calculado, deviniendo en la singularidad como formación cultural de un capitalismo exacerbado en violencia como forma previsible de dicha aceleración. Lo que no se mira, o quizá se niega a ser aceptado, es la manera en que los imaginarios recreados a través de la *carne zombie* se impregnan como salida fácil a la precariedad, o incluso como ideal heroico en un mundo en donde la parodia-simulacro del simulacro capitalista no es sino el deseo en explosión de animalidad. Aquí donde la *heterotopía*, ese lugar otro en la jerga de Foucault se ha establecido en el consumo de la carne desde cualquier punto de la Ciudad, la mirada es la que ha sido contaminada por las extensiones del Ciborg. Desde ahí la necesidad de

---

político tomando como una nueva configuración —negativa por supuesto— lo que ocurre en México con su realidades y nuevas categorizaciones.

<sup>209</sup> Jean Baudrillard, *La transparencia del mal*, pp. 9-10.

plantear una terapia de la mirada, del deseo, no para escapar de la simulación, sino montarnos en una nueva que nos permita bailar entre la realidad e irrealidad, instituyendo así nuevas salidas posibles.

### **III.5 Terapia como reinención instituyente del Ciborg**

He hablado previamente sobre que no podemos ya atenernos a una definición de humanidad, que nos encontramos ante una parodia de lo humano en sus diversas épocas, que hemos regresado a una animalidad consciente como reverso de dichas máscaras y fundamentación de una máquina (*re*)productora de deseos; llegando al punto de ser una *carne zombie*, andante, que produce y devora carne viva para darse un nuevo significado a través del constructo del lenguaje creando una ontología de la violencia en la imaginación y el deseo.

Si el problema y fundamento señalado en esta tesis parece radicar en estos últimos conceptos, habría que buscar una salida probable a través del mismo *deseo*. El primer capítulo intenta mostrar el tinglado de términos a trabajar como base al proponer una *ontología Ciborg* de las relaciones de poder; el segundo presenta a grades rasgos las problemáticas sintomatológicas de dichas relaciones; y, finalmente este capítulo se sumerge en diversas propuestas teóricas existentes para presentar posibles nudos a atar en el experimento de unir teóricamente una respuesta a salidas posibles al Ciborg. El tema no se agota aquí, ni pretendo dar la respuesta definitiva o clara como en el caso de la trilogía de Hardt y Negri. Pero la sintomatología analizada aquí, cuya tesis principal es la manera en que las relaciones de poder se entrecruzan en lo que denominamos como Ciborg, tiene como propósito servir de herramienta para el pensamiento y exploración quizá apenas superficial, para encontrar posibles salidas a este, si es que dentro de una *Ciudad de los imaginarios* no podemos salir de él.

## III.5.1 Terapia del deseo y los imaginarios tecnológicos

Sobre la filosofía como terapia han existido intentos a partir del siglo xx, no descartando los antecedentes del helenismo en la Grecia Antigua, pero sí considerándolo bajo un movimiento que intentaba rescatar elementos de la psicología bajo la argumentación de que en un principio la *therapeia* se ocupaba de las cuestiones del *alma*, realizando así un equivalente entre alma-mente. Pero ha sido sobre todo a través de la noción del *cuidado de sí y de gobernabilidad*<sup>210</sup> de Michel Foucault, desarrollada casi al final de su vida, de donde básicamente podemos rescatar junto a otros autores:

- 1) La ética se comprende como el *arte de vivir*, bajo la influencia de los estoicos, de donde el *gobierno de sí* refiere al primer gobierno que conocemos y tenemos a la mano: el propio. De aquí la cuestión primera de poder gobernarse a sí mismo como centralidad de las escuelas helenísticas recordando siempre que dichos discursos en las corrientes mencionadas obedecían a una manera de situarse políticamente en la Ciudad, de ahí que el arte de vivir sea la manera en la cual nos colocamos políticamente en relación con el otro, mostrando un dominio o explosión de nuestras pasiones y deseos según sea el caso.
- 2) Retomando a los estoicos y epicúreos, Nussbaum menciona que el lugar central de su pensamiento se halla en “[el] reconocimiento que de los deseos, intuiciones y preferencias existentes se han formado socialmente y distan mucho de ser totalmente seguros”<sup>211</sup> por lo que el análisis y trabajo del deseo en dichas corrientes filosóficas era de un amplio conocimiento, recordando que, por ejemplo, los estoicos dividían sus saberes en una ética o moral, una lógica y una física<sup>212</sup> como

---

<sup>210</sup> Para ahondar en dichas nociones tomadas del análisis de discurso y poder en los griegos, sobre todo en las escuelas helenísticas, recomiendo la revisión de los textos de Michel Foucault: *Historia de la Sexualidad, vol. II; Hermenéutica del Sujeto; Discurso y verdad en la antigua Grecia*. Dado que no es el tema central de la tesis adentrarme en los griegos y los discursos analizados por Foucault, queda esta bibliografía recomendada en los estudios del lector.

<sup>211</sup> M. Nussbaum, *La terapia del deseo*, p. 596.

<sup>212</sup> Sobre la manera en la cual cada división actuaba y era distribuida y relacionada como sistema vivencial de pensamiento puede consultarse Pierre Hadot, “Los estoicos”, en *¿Qué es la filosofía antigua?*, pp. 142-155.

una distribución de la elección de vida en una mezcla de entender la carne a través de su relación con el placer y el interés personal, en este caso orientado hacia una vivencia del estado pacífico, cuestión que se vería posteriormente en la influencia de emperadores como Marco Aurelio. Ello lleva a un cuestionamiento sobre las sintomatologías presentadas en el primer capítulo como el *deseo de ser mirado* y distribución de contenidos de *carne zombie* en la red, cuestión que abordaré al terminar la presentación de estos puntos.

- 3) “El dominio sobre otros está estrechamente relacionado con las técnicas que uno aplica sobre sí”.<sup>213</sup> Al respecto no puede hablarse de que la dominación de un gobierno de Estado sea responsable únicamente de todo lo que acontece al sujeto, puesto que el gobierno más básico que despliega una serie de técnicas concretas en la configuración de los individuos, como en el caso del miedo y la cólera, sus contrapartes en el deseo son analizadas por Lucrecio y Séneca según Martha Nussbaum. Tales consideraciones pueden tomarse en cuenta cuando el miedo de ser el próximo es lo que invade el compartir *contenidos virales* con *carne expuesta*. ¿Cómo actúa el deseo en nuestro interior en tal caso? Es algo que los análisis sobre los griegos no nos pueden responder, pero que nos corresponde a nosotros analizar.

Es necesario colocarnos fuera de toda concepción humanística, ya que hemos concluido a través del desarrollo de los capítulos que nuestra situación actual nos coloca en el animal, pero en uno regido por lo pasional entendiendo estas últimas como el deseo en un eterno presente consumista conformado por máscaras. Es aquí donde los análisis de Foucault sobre la *gubernamentalidad* como gobierno de sí y de otros cobra relevancia al hacernos preguntar por la manera en que el deseo interviene en nosotros como forjador de nuestras pasiones que quizá en este caso sean instintivas, pero sin olvidar que dicho instinto no es meramente el de un animal hambriento, sino que las condiciones de precariedad lo han llevado a configurar su *humanidad* en una serie de deseos como fundamento de supervivencia en un mundo que todo lo ve. El *instinto animal*, si es que existe algo así, se ve retocado por la medida en que somos bombardeados con violencia a través de

---

<sup>213</sup> Cf. Michel Foucault, “Sujeto y verdad”, en *El origen de la hermenéutica de sí*, p. 24.



contenidos virales. Hablar de una personalización de avatares no es más que un complemento de ello.

Es aquí donde la contaminación de la mirada nos torna y nos coloca en una confrontación con lo que las escuelas helenísticas pensaban desde el aporte de Nussbaum sobre la manera en el que deseo conduce al sujeto.

Si nuestra mirada ha sido contaminada de una violencia mostrada espectacularmente, rigiendo así nuestras pulsiones y deseos, ¿cómo regularlos o llevarlos a un análisis de aquello que consumimos? Los trabajos como el de Martha Nussbaum podrían llevarnos a reflexionar sobre la salida que constituye una terapia de la mirada y los deseos. La autora mencionada analiza el trabajo de las escuelas helenísticas mencionando: “[las escuelas helenísticas] concibieron la filosofía como un medio para afrontar las dificultades de la vida humana. Veían al filósofo como un médico compasivo cuyas artes podían curar muchos y abundantes tipos de sufrimiento”.<sup>214</sup> La labor del *ethos* como construcción de un *arte de vida*<sup>215</sup> es justo en lo que se centra la terapia filosófica, que si tomamos en cuenta los puntos mencionados anteriormente como resumen de la noción de *gubernamentalidad* foucaultiana, podemos definirlo como la manera en que nos construimos como singularidad ante un mundo que nos atrapa.

En el sentido que ha venido desarrollando la tesis, es la manera de jugar y conformar nuestras máscaras: que, si aparentemente están definidas, podamos romper con el paradigma entendiéndolas como parte de un simulacro que nos ayuda a montar de manera instituyente lo que denominamos como realidad. No es rechazar la virtualidad por la actualidad, sino saber que ya nos encontramos sumidos en ella, así como en el bombardeo incesante de violencia. *El travesti carnavalesco* como condición de posibilidad de montar una terapia que nos ayude a sanar nuestra mirada y seguir jugando a la construcción no sólo de nuestra mascarada o simulacro, sino también de aquello en lo que nuestro entorno nos bombardea de manera mediática.

---

<sup>214</sup> M. Nussbaum, *La terapia del deseo*, p. 22.

<sup>215</sup> Al respecto, Yolanda Angulo Parra menciona, basada en nociones de Foucault y Nietzsche, la construcción de la vida como un arte que necesita ser educado para transformarnos entre “el individuo y el Estado” como un equilibrio, valiéndose de la filosofía. El fragmento ha sido extraído de su blog en: <<https://yolandaanguloparra.wordpress.com/2015/08/20/therapeia-filosofica/>>. [Última consulta: 16/05/2017.]

Si bien, estoicos, epicúreos y cínicos nos arrojan los modos de construir su habitar en la Ciudad, no podemos aferrarnos a una copia exacta —una parodia en el mejor de los casos— de lo que ellos realizaron sobre su entorno, pero sí retomar algunas cuestiones desde un análisis de su trabajo, comenzando por la cuestión de mirar hacia dentro, hacia el cúmulo de máscaras que hemos creado para poder identificar aquellas que nos arrojan a la locura de una información a *hipervelocidad*. Aunque no volveremos a los antiguos griegos y romanos para retomar sus métodos, ni al filósofo para presentarlo como el rey de la sabiduría de Platón, la labor a la cual podemos recurrir y dirigir nuestro pensamiento no es ser un pensador de élite, para unas cuantas minorías, sino para dirigir nuestro cuidado de sí y de otros hacia un análisis de la manera en que construimos imaginarios poblando con ellos los espacios de la ciudad que habitamos... No sólo la *Sim City* o los *avatares* construidos en las redes sociales, sino los espacios que usualmente habitamos dentro de nuestras relaciones con los otros. Quizá no se trate de centrarnos de la misma manera que los helenistas a resolver la cuestión del sufrimiento, pero sí de pensar los padecimientos que nos arrastran a la violencia de una *Sociedad Gore*.

La terapia como herramienta filosófica radica entonces en elaborar, a la manera de las escuelas helenísticas, una dialéctica entre pensamiento y praxis como curación a una sintomatología presentada. Para ello, el primer ejercicio consistirá en identificar nuestra problemática para poder delimitar los síntomas; en este caso, la problemática son las maneras en que las relaciones de poder nos atraviesan como singularidades dentro de una máquina tecnológica, deviniendo así en Ciborg. Dicha tarea ha sido la labor pretendida durante el desarrollo de ésta tesis, señalando que los diversos problemas se hallan en la vida común y su relación con la tecnología. No tenemos que irnos a la distracción de información que la red nos proporciona sobre *construcciones imaginarias* de problemáticas en otros países. La situación de México da para mucho que pensar y actuar, sobre todo porque nos refiere a la inmediatez del lugar que habitamos. Podríamos crear en nuestro perfil de *Facebook* sobre que vivimos en otro país y hemos estudiado en otros lugares, pero siempre el peligro del ser el otro, y el gozo ante la animalidad de la muerte como gasto se nos colocará delante para crearnos nuestros propios imaginarios.

Hay que tener en claro que no existe “una solución exhaustiva y definitiva”<sup>216</sup> sobre los problemas que presentamos teóricamente. Por ello el trabajo terapéutico se halla en constante devenir y transformación, recordándonos que detrás tenemos una mascarada de definiciones de humanidad siempre cambiante. Así, la misma *resignificación* que se encarga de transformar subjetividades hacia el aspecto negativo de la violencia y la animalidad, quizá nos permita salvarnos deviniendo en otro tipo de ontología, de imaginarios que nos ayuden a ser *instituyentes* sobre las formas de experimentación en la organización del trabajo en común.

En los años setentas del siglo pasado, se hablaba sobre la cuestión de la *comunidad* como la solución a los problemas que la filosofía enfrentaba. Antonio Negri heredó de su maestro Giorgio Agamben la respuesta en lo que devendría en el concepto de la *multitud*, todavía como *redes operacionales* en físico. De dicho autor, y la discusión previa sobre la comunidad (Agamben, Blanchot, Ranciere, Nancy), habrá que quedarnos con el pensamiento orientado “hacia lo común”,<sup>217</sup> tomando en cuenta que dichos espacios y reconocimientos de encontrarnos en un *cualsea*, han de utilizarse con los *mass media*. Quizá logrando así un equilibrio entre la propuesta apocalíptica de Hardt y Negri, y la acción *hiperpolítica* de Andoni y Arzoz, quienes mencionan: “Afirmamos con rotundidad que toda utopía pensada en estos tiempos es, en el fondo, tecnoutopía, por lo que la cibercultura genera así sus propias cibertecnoutopías”.<sup>218</sup>

La *cibertecnoutopía* consiste en la parodia del *globalitarismo* para fingir la posibilidad de una democracia. El alcance de los usos en la red no ha de subestimarse, y han de aprovecharse los contactos para una organización y actuar de los puntos en común, pero sin montarse en el imaginario salvífico de la red y los datos, ni de la comunidad residente en un lugar físico. Pensar en nuestros imaginarios ha de retornarnos a lo pasional, a ser capaces de identificar en cada uno nuestras nociones de gusto y ubicación de lo sacro.

---

<sup>216</sup> M. Nussbaum, *La terapia de deseo*, p. 592.

<sup>217</sup> Al respecto, Arturo Aguirre habla sobre una vocación de la filosofía como montadora de la discusión y reflexión sobre los espacios en común a través de la discusión de Agamben sobre el lenguaje capaz de reconstituir nuevos espacios, abrir diversidades y el aceptarnos en el *quienes-somos* (recordando el espacio del *cualsea* de Agamben). El encuentro entre unos y otros se habita entonces en el reconocimiento de lo que somos (Cf. A. Aguirre, *Vocación de comunidad. Expresión, diversidad e identidad, passim*).

<sup>218</sup> Alonso Andoni e Iñaki Arzoz, *Cibergolem, la quinta columna digital*, p. 36.

Quizá la respuesta al final sí se halle en la propuesta de lo animal, en el reino donde el cordero duerme con el león sin devorarse, pero, para que ello sea posible, quizá habría que resignificarnos en una animalidad que no defienda que somos específicamente león o cordero, sino que podemos trasverternos de uno u otro. Habrá que jugar con el acto de imaginarse, de desear y comunicarnos con otros, de no quedarnos con la visión del *Paisaje de acontecimiento*, que no es más que otra máscara. Tal vez siendo *hackercínicos*, retomando la fidelidad del perro en los cínicos enfocada a situarnos políticamente en el quiebre de una epistemología Ciborg que se encuentra en constante cambio.

Recordando las palabras de Paul Feyerabend: “El intento de aumentar la libertad, de procurar una vida plena y gratificadora, y el correspondiente intento de descubrir los secretos de la naturaleza y del hombre implican, por tanto, el rechazo de criterios universales y de todas las tradiciones rígidas”.<sup>219</sup> En un mundo que se expande y necesita constantes cambios, en donde la *resignificación* del lenguaje y la epistemología necesita darse constantemente, quizá pensar en las maneras de agruparnos y actuar, dejando así que la resignificación actúe formando su *cualsea* en lugar de dar ideas prefiguradas de cierta libertad inexistente, requiere del rechazo incluso del mismo término de libertad, dejándonos en las fauces del devenir para pensar lo que nos ocurre al momento, propiciándonos así una visión presente de nuestros imaginarios para poder arrancar con el proyecto de una *terapia de los imaginarios tecnológicos*, analizando cómo es que cada parte propuesta en esta sintomatología nos transforma y otorga un nuevo significado como construcción del imaginario.

La respuesta a la sintomatología presentada a lo largo de éste trabajo es lo que constituye un regreso a la introspección de la mirada a través de cuestiones como el erotismo, el hiperconsumo, la carne y el *travesti filosófico* a manera de pequeñas herramientas de trabajo para pensar en la solución de una terapia de los imaginarios tecnológicos, motivo de otros escritos más. La noción de herramienta es similar a pensar al filósofo como un zapatero con su caja de trabajo: para reparar o moldear su creación saca aquello que necesita, lo utiliza y lo vuelve a guardar para afinar los detalles siguientes con

---

<sup>219</sup> Paul Feyerabend, *Tratado contra el Método* [en línea]. Disponible en: <<https://pradaraul.files.wordpress.com/2015/05/feyerabend-tratado-contra-el-metodo.pdf>>. [Última consulta: 12/07/2017.]

otra herramienta hasta poder presentar una solución a su trabajo. En alguna entrevista Michel Foucault hablaba sobre su trabajo genealógico como cajita de herramientas. Sin pretender llegar a tanto, quizá quedándome con la analogía con el zapatero es que pensar el presente a través de una nueva ontología y epistemología de las relaciones con la tecnología desde lo que vivimos en el día a día, y como camino de introspección, es lo que nos permita abrir nuevas posibilidades desde la singularidad que nos conforma.

## CONCLUSIONES

Comenzaba el análisis de esta tesis bajo la intención de mostrar un panorama emergente de las relaciones de poder atravesando los cuerpos a través de la tecnología. La finalidad propuesta era encontrarnos de frente bajo la necesidad de construir una terminología que ejemplificara la manera en que los quehaceres comunes de lo tecnológico nos atraviesan, transformándose en una gran maquinaria de *micro controles* y deviniendo en formas violentas de atravesar la carne como medio de producción enraizado en la violencia, llevándonos hacia la necesidad de confrontarnos con una terapia capaz de regresarnos aquello que la violencia y la tecnología ha dañado en nuestros cuerpos a través de múltiples imaginarios.

Si se nos ha acostumbrado a mirar de una manera violenta, es necesario que aprendamos a mirar, como el loco, para transformarnos una y otra vez en lo que sea necesario para nuestra terapia. Ante ello surgen las siguientes preguntas: ¿Qué procesos nos trastocan la mirada para aprender a dirigirla hacia la violencia? ¿Cómo dicha mirada nos lleva a consumir carne expuesta de manera autómatas? ¿Existe acaso alguna salida a esos procesos en que devenimos como carne atravesada no sólo por discursos, sino por una violencia ultrarrápida y exorbitante que nos deja al filo de ser consumidos?

Con el fin de dar respuesta a dichas preguntas, el primer capítulo ha visto su desarrollo en fijar clasificaciones y terminología básica para el análisis a presentar. Primero, con el análisis de los conceptos de Ciborg en la filosofía y la mirada que lo cotidiano nos ofrece, encontrándonos así con la terminología clásica de cuerpo híbrido entre carne y máquina para ser confrontada y, señalar los cambios necesarios —el movimiento epistémico— para volver a pensar las cuestiones en que la tecnología nos atraviesa el cuerpo. Y es que resulta tentador reducir en el pensamiento las relaciones que tenemos con lo tecnológico como si fuera algo ajeno a ser cuerpo. Asumirnos de dicha manera nos coloca en la irreductible mirada foucaultiana de que somos cuerpos atravesados

por discursos, y que todos ellos tocan la carne, que las relaciones de poder en todo su esplendor nos atraviesan, quizá no reduciéndonos específicamente a las cuestiones del poder en general, sino a puntos específicos como la cuestión de *desear ser vistos*, de imaginar fundando nuestras realidades a través de tal acto con un entramado de prácticas en escena del lenguaje; de simulacros detrás de una construcción de lo que denominamos como humanidad. Todo ello conduciéndonos a sociedades de control en donde el cuerpo no es sólo eso, sino carne devenida en mercancía. Los conceptos de Marx sobre la producción quedan debajo de lo que una *industria porno y gore* se ha encargado de hacer: transformar la *carne* a través de un proceso en donde las subjetividades *per se* no son lo más importante; no estamos ya en una etapa en donde simplemente seamos clasificados bajo el ser estudiante o ser obrero. La mediatización neoliberalista nos ha llevado de vuelta a las masas, los artefactos mediáticos de control nos llevan de la mano a encontrarnos con el *deseo* como función motriz de la imaginación, y, por tanto, de la producción de carne. En ese sentido es como se va montando un gran engranaje de relaciones de poder que toman los conceptos anteriormente mencionados para configurar el tinglado de herramientas a trabajar en lo que nomino como Ciborg: el entramado de relaciones de poder, mediatización y violencia que atraviesan y marcan los cuerpos.

Segundo, hablar de imaginarios nos permite montarnos en una herramienta sociológica de *mirada* e interpretación del mundo. Detrás de los conceptos de Cornelius Castoriadis nos encontramos con la manera de aterrizar el entramado Ciborg en las masas y la forma en que constituyen una construcción de *realidad e irrealidad* como procesos constitutivos de lo social, mostrando así la manera en que el lenguaje se articula con las relaciones de poder sobre la carne.

Los conceptos presentados no pretenden ser exhaustivos, ni saberes entramados en verdades expresamente declaradas, apenas y muestran una pequeña ayuda fruto de pensar al Ciborg como herramienta de trabajo y lo que sus relaciones tecnológicas pueden detonar.

Luego entramos a la problematización propia de dichos conceptos pasando por las simulaciones o construcciones de *realidad e irrealidad* que el engranaje Ciborg nos ofrece. Con ello, se encontró la pretensión de responder a la primera pregunta efectuada: los procesos que nos ayudan a trastocar la mirada desde sus imaginarios, son la manera en que

miramos el mundo desde una virtualidad que nos lleva a desprendernos de una memoria que se encargue de la inmediatez de la animalidad racional: recuerdos, avisos, incluso la manera de ubicarnos o pensar en lo que ocurre a nuestro alrededor se halla bombardeada por una masificación de la información, volviéndonos *extensiones* de una máquina. De ahí la *ciber simulación* y el *Paisaje de acontecimiento* como miradas que nos retornan a un ojo descolocado del párpado; herramientas para definir nuevamente una problematización en donde todo está sucediendo a la vez, encaminándonos a una carne que deviene al instante en la guerra como producto politizado de deseos que se mueven a velocidades hiper, es decir, con una fluidez, uniformación y rapidez que, ante una mirada incapaz de retener, nos arroja al presente del animal con la infelicidad de querer cada vez más consumir incluso la misma carne que se nos pone delante.

Así se va aproximando la violencia como medio de transmisión y agujas capaces de atravesar y modificar un cuerpo, una singularidad. Con ello se nos coloca delante del Ciborg como maquinaria en todo su esplendor: la productividad de deseos incapaces de retener otra cosa aparte de lo que el propio consumo y tedio de situarse en una mirada divina que todo lo ve y nada selecciona.

Llega entonces el paso al estadio de configuración fuerte del Ciborg: la guerra como problema constante de una *Sociedad Gore* en donde los deseos se centralizan en producir constantemente basados en el miedo de no ser los próximos. La burla y la *parodia irrisoria* invaden una maquinaria propia de guerra, un Golem en palabras de Hardt y Negri, como máquina imparable que va devorando violentamente todo a su paso. El atravesar los cuerpos, no sólo por discursos, se halla aquí en su clímax, deviniendo en un daño permanente a la manera de imaginar y asimilar la violencia: somos *carne zombie* en el momento que nos atraviesa dicho consumo de violencia vía *web*. Pero también lo son — mostrando quizá el problema central— aquellos cuerpos que acaecen técnicas *gore* sobre todo si son expuestos en su espectacularización para ser consumidos viralmente. No precisamente bajo el caso de que andemos navegando en páginas *Narco*, sino bajo la pregunta sobre a qué punto llega la viralización que dicha espectacularización para parecernos disfrutable y consumible, incluso graciosa al no ser nosotros los siguientes. ¿No habremos caído en reconocernos como animales que viven el presente con un miedo



constante a ser devorados y por ello nos programamos en la función autómatas de consumir carne?

La memoria y el ejercicio de la imaginación han quedado dañados con ello, de ahí la necesidad de una terapia que nos conduzca al análisis y solución teórica de aquello que nos acaece. Para ello me remito a analizar conceptos como la *multitud* de Hardt y Negri, teoría *queer*, técnica y erotismo en Bataille, análisis del masoquismo, el *cualsea* y los movimientos en red. Todos estos conceptos bajo la premisa unificadora de que pueden aportar maneras de pensar salidas posibles al engranaje Ciborg, no a la manera de fracturarlo y resquebrajarlo totalmente, sino de aprovechar las fisuras que tenga para abrirnos un camino posible dentro de dicha terapia. Recordemos que no podemos librarnos del espacio político como ejercicio del cuerpo, los lugares donde la memoria y la imaginación se expresan construyen una realidad a través del eros, el juego y el lenguaje.

Somos, en todo momento, un devenir constante, político, que se refunda y adquiere nuevas configuraciones en sus propios mitos, creando sus propias racionalidades. Incluso el animal atemorizado requiere de una serie de mitos en los cuales fundarse. Esa es la capacidad del Ciborg: la violencia reestructuradora de espacios políticos, donde incluso la resistencia parece subsumirse a una opción más de hiperconsumo.

Ante dicha situación, la idea que atraviesa los tres capítulos es la construcción de un devenir *travesti carnavalesco filosófico*, devenir *burlesco*, ser capaz de asumir que toda construcción cultural y “humana” no es más que una máscara, es decir, una figura que nos ayuda a montar la creencia de una parodia de otras realidades que no han funcionado.

El solipsismo *light* de: constrúyete de acuerdo a lo que quieras ser, del neoliberalismo, se ha encargado de retornarnos irremediablemente a creernos la máscara y asumir que es la única salida posible, o bien, que existen tantas salidas posibles como lo que nos acomode mientras dejamos que el mundo se pudra en la boca del Golem. Ante ello, los últimos dos conceptos mencionados pretenden detonar pequeños petardos, capaces de ayudarnos a pensar en todas aquellas supuestas salidas de izquierda que se nos ofrecen, y que quizá asumiéndolas como máscaras, y a nuestra singularidad como un *algo* bailante que cambia de máscara para construir red de acuerdo a lo que necesite dinamitar, podremos entonces comenzar el camino para iniciar la terapia, cuya funcionalidad se requiere tanto en

la singularidad como en la multitud. Devenir travesti carnavalesco pretende ser una respuesta, muy montada en la provocación intempestiva, de posibilitar acciones para curar la sintomatología Ciborg, y a la vez preparar el camino para nuevas formas de lo que el carnaval requiera devenir, encontrándose en constante movimiento, rompiendo paradigmas como la epistemología de Feyerabend. Quizá requiramos de una imaginación anárquica fundada en la diversidad para ser capaces de revertir nuestros imaginarios dañados y montarnos sí sobre la máquina, pero una capaz de abrir espacios de *red* y ataques de *enjambre* en lugar de retornarnos a la violencia consumidora y productora de carne, pues a fin de cuentas es el mismo cuerpo el que sigue atravesado por los contenidos tecnológicos, que hemos visto ya se encargan de colocarnos en la encrucijada del animal que todo lo devora.

Nuevos significados hemos de encontrar para ser capaces de darnos otros tantos más sin caer en lo pornográfico de retratar nuestra propia putrefacción como *carne zombie*. Ser al final capaces de seguir andando y no distraernos atribuyéndonos máscaras que no son más que eso como la trampa en los siguientes versos:

A buen paso atraviesa la noche  
un caminante.  
Con él van  
la alta montaña y el ondulado valle.  
Hermosa está la noche.  
Él avanza, no se detiene,  
y no sabe adónde su camino lleva.

De pronto canta un pájaro en la noche.  
<<¡Ay!, pájaro, ¿Qué has hecho  
¿por qué entorpeces mi paso y mis sentidos  
y escancias dulce aflicción  
en mi oído, obligándome a detenerme  
y escucharte?  
¿Por qué me seduces con tu canto y tu saludo?>>

Calla el buen pájaro y dice luego:  
<<No, caminante, no, no es a ti;  
a quien seduzco con mi canto —  
Atraigo a una hembra lejana.  
A ti, ¿qué te importa?  
Si estoy solo, la noche no es hermosa —

A ti. ¿qué te importa? Tu sino es caminar  
¡y nunca, nunca detenerte!  
¿Por qué sigues ahí,  
qué te han hecho mis trinos.  
caminante?>>

El buen pájaro calló y meditó:  
<<¿Qué le han hecho mis trinos?  
¿Por qué sigue ahí  
ese pobre, ese pobre caminante?>><sup>220</sup>

Así, el pájaro podría compararse con el Ciborg que se encuentra en constante expansión con sus relaciones de control, mientras que el caminante es aquella máscara que comúnmente denominamos como lo humano, aquél que deviene en animal. Y que, si no puede evitar su devenir constante, al menos sí buscar la manera de hacerlo con la visión del león capaz de dormir con el cordero.

---

<sup>220</sup> F. Nietzsche, “El caminante”, en *Poemas*, p. 27.

## BIBLIOGRAFÍA

- AGAMBEN, Giorgio, *La comunidad que viene*. 2ª. ed. Trad. de José Luis Villacañas y Claudio de la Rocca. Valencia, Pretextos, 2006.
- AGAMBEN, Giorgio, *El lenguaje y la muerte. Un seminario sobre el lugar de la negatividad*. 1ª reimp. Trad. de Tomás Segovia. Valencia, Pretextos, 2008. 177pp.
- AGAMBEN, Giorgio, *¿Qué es un dispositivo?* [en línea]. Disponible en: <<http://ayp.unia.es/r08/IMG/pdf/agamben-dispositivo.pdf>>. [Última consulta: 19/03/2017.]
- AGUIRRE, Arturo, *Vocación de comunidad. Expresión, diversidad e identidad*. Afínita Editorial, Estado de México, 2011. 143pp. (Colección Transeúnte)
- AGUIRRE, Arturo, Anel Nochebuena y Ma del Carmen Aguilar, *Estudios para la no violencia 2. Pensar las espacialidades, el daño y el testimonio*. (comp). Puebla, Afínita editorial, 2017. 203pp.
- AGUILAR, María Teresa, *Ontología Cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona, Editorial Gedisa, 2008. 160pp. (Colección Cibercultura)
- AMÍCOLA, José, *Queerness en la obra de Leopold von Sacher-Masoch* [en línea], en *Descentrada*, e009. Río de la Plata, marzo de 2017. ISSN 2545-7284. Disponible en: <<http://www.descentrada.fahce.unlp.edu.ar/article/view/DESe009>>. [Última consulta: 18/03/2017.]
- ANDONI, Alonso e Iñaki Arzoz, *Cibergolem. La quinta columna digital. Antitratado comunal de hiperpolítica*. Editorial Gedisa. Barcelona. 2005. 199pp. (Colección Cibercultura)
- ANGULO, Yolanda, “Therapeia Filosófica” [en línea], en *Ética, Filosofía y Artes de la Existencia*, México, 20 agosto de 2015. Disponible en: <<https://yolandaanguloparra.wordpress.com/2015/08/20/therapeia-filosofica/>>. [Última consulta: 13/05/2017.]
- ANZALDÚA, Gloria, *et. al., Otras inapropiables. Feminismos desde las fronteras*. Madrid, Editorial Traficantes de sueños, 2004.
- BATAILLE, Georges, *El Erotismo* [en línea]. Disponible en: <<http://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina31464.pdf>>. [Última consulta: 12/03/2017.] 214pp.
- BATAILLE, Georges, *Breve historia del erotismo*. Trad. de Alberto Drazul. Montevideo, Ediciones Calden, 1970. 69pp. (Colección El hombre y su mundo)
- BATAILLE, Georges, *La parte maldita. Precedida de La noción de uso*. Ed., trad., y notas de Francisco Muñoz de Escalona. Barcelona, Editorial Icaria, 1987. 241pp.

- BAUDRILLARD, Jean, *La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos*. Trad. de Joaquín Jordá. Barcelona, Ediciones Anagrama, 1991. 185pp. (Colección Argumentos)
- BENJAMIN, Walter, *La dialéctica en suspenso. Fragmentos sobre historia*. 2a ed. aum. Trad., introd. y notas de Pablo Oyarzón Robles. Santiago de Chile, LOM Ediciones, 2009. 147pp.
- BRONCANO, Fernando, *La melancolía del Ciborg*. Barcelona, Herder, 2009. 279pp.
- CABRERA, Daniel, *Lo tecnológico y lo imaginario: las nuevas tecnologías como experiencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires, Ediciones Biblos, 2006.
- CASTORIADIS, Cornelius, *La institución imaginaria de la sociedad*. Trad. de Antoni Vicens y Marco Aurelio Galmarini. Buenos Aires, Tusquets, 2007.
- CASTORIADIS, Cornelius, *Figuras de lo pensable*. Trad. de Vicente Gómez. Madrid, Ediciones Cátedra, 1999.
- DELEUZE, Gilles, *Presentación de Sacher Masoch. Lo frío y lo cruel*. Buenos Aires, Ediciones Letra e, 2001. Disponible en: <<http://conexoesclinicas.com.br/wp-content/uploads/2016/07/Deleuze-Presentacion-de-Sacher-Masoch.pdf>>. [Última consulta: 16/04/2017.]
- DELEUZE, Gilles y Félix Guattari, *El Anti Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Trad. de Francisco Monge. Barcelona, Ediciones Paidós, 1985. 428pp.
- DELEUZE, Gilles y Félix Guattari, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. 3ª ed. Trad. de José Vázquez Pérez. Valencia, Pretextos, 2002.
- DÍAZ, Yunuen, *Todo retrato es pornográfico*. México, Ediciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2015. 129pp. (Fondo Editorial Tierra Adentro, 540)
- ESPOSITO, Roberto, *Los confines de lo político. Nueve pensamientos sobre política*. Presentación de Patricio Peñalver. Trad. de Pedro Luis Ladrón de Guevara. Madrid, Editorial Trotta, 1996. 188pp. (Estructuras y procesos)
- FERNÁNDEZ, Jorge, *Pierre Klossowski. La pornografía del pensamiento* [en línea]. Cuaderno de Materiales, núm. 23, 2011, pp. 265-275 [ISSN: 1139-4382]. Disponible en: <<http://documents.mx/documents/pierre-klossowski-la-pornografia-del-pensamiento.html>>. [Última consulta: 23/12/2016.]
- FEYERABEND, Paul, *Tratado contra el método* [en línea]. Disponible en: <<https://pradaraul.files.wordpress.com/2015/05/feyerabend-tratado-contra-el-metodo.pdf>> [Consultado: 12/07/2017.]
- FOUCAULT, Michel, *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión*. Trad. de Aurelio Garzón del Camino. Buenos Aires, Siglo XXI Editores, 2015.

- FOUCAULT, Michel, *Theatrum Philosophicum. Seguido de Repetición y diferencia*. Trad. Francisco Monge. Barcelona, Anagrama, 1995.
- FOUCAULT, Michel, *Microfísica del poder*. 2a ed. Ed. y trad. de Julia Varela y Fernando Álvarez-Uría. Madrid, Ediciones La Piqueta, 1992.
- FOUCAULT, Michel, *El origen de la hermenéutica de sí. Conferencias de Darmouth, 1980*. Trad. de Horacio Pons. Edición digital ePub r1.0., 2013, 311pp.
- FOUCAULT, Michel, *Los anormales. Curso en el College de France*. Trad. de Horacio Pons. Cuarta reimp. Fondo de Cultura Económica., 2007, 350 pp.
- GUATTARI, Félix, *Caosmosis*. Trad. de Irene Agoff. Buenos Aires, Manantial, 1996. 164pp.
- GUBERN, Román, *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Barcelona, Anagrama, 2005. 371pp. (Argumentos)
- GUBERN, Román. *El eros electrónico*. 6ª reimp. México, Taurus, 2007. 225pp. (Pensamiento)
- HARAWAY, Donna, *Manifiesto Cyborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado* [en línea]. Trad. de Manuel Talens. 1984. Disponible en: <[https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz\\_suarez/ciborg.pdf](https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf)>. [Última consulta: 02/07/2017.]
- HARDT, Michael y Antonio Negri. *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*. Trad. de Juan Antonio Bravo. Barcelona, Debate, 2004. 462pp.
- HARDT, Michael y Antonio Negri, *Imperio*. Trad. de Eduardo Sadier. 2000. Disponible en: <<http://www.infojur.ufsc.br/aires/arquivos/michael%20hardt%20-%20antonio%20negri%20-%20imperio.pdf>>. [Última consulta: 24/03/2017.]
- HADOT, Pierre. *¿Qué es la filosofía antigua?* 1ª reimp. Trad. De Eliane Tapie Isoard. Rev. de Má Isabel Santa Cruz de Prunes. México, Fondo de Cultura Económica, 2000. 238pp.
- KLOSSOWSKI, Pierre, *Tan funesto deseo*. Ed. y trad. Mauro Armiño. Madrid, Taurus, 1980. 173pp.
- LUGAN, Anne, *Klossowski. El hombre de los simulacros*. Buenos Aires, Ediciones Atuel/Anáfora, 1993.
- LIPOVETSKY, Gilles, *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad hiperconsumista*. Trad. de Antonio Prometeo Moya. Barcelona, Anagrama, 2000.
- LIPOVETSKY, Gilles, *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Trad. de Joan Vinyoli y Michele Pندانx. 13ª Ed. Barcelona, Anagrama, 2000. 220 pp.
- McLUHAN, Marshall, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Trad. de Patrick Ducher. Barcelona, Paidós, 1996. 366pp.

NIETZSCHE, Friedrich, antól., *Poemas*. 6a ed. Sel., y trad. de Txaro Santoro y Virginia Careaga. Pról. de Virginia Careaga. Ed. bil. Madrid, Hiperión, 1994. 129pp. (Poesía Hiperión, 13)

NUSSBAUM, Martha, *La Terapia del deseo. Teoría y práctica en la ética helenística*. Trad. de Miguel Candel. Barcelona, Paidós Ibérica, 2003. 670pp. (Paidós Básica)

PRECIADO, Beatriz, *Testo Yonqui*. Madrid, Ediciones Espasa-Calpe, 2008. 324pp.

SACHER-MASOCH, Leopold, *La venus de las pieles* [en línea]. Trad. de José Amícola. Disponible en: <<https://cibermaquinafilosofica.files.wordpress.com/2017/04/la-venus-de-las-pieles.pdf>>. [Consultado: 18/03/2017.]

SIBILA, Paula. *El cuerpo postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Trad. y rev. De Rodrigo Fernández Labriola. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2005. 271pp.

SPRINKLE, Annie, *A Public Cervix Announcement* / *ANNIESPRINKLE.ORG(ASM)*. [en línea]. Anniesprinkle.org. (2017). Disponible en: <<http://anniesprinkle.org/a-public-cervix-announcement/>>. [Consultado: 27/02/2017.]

VALENCIA, Sayak, *Capitalismo Gore*. México, Paidós, 2016. 232pp.

VIRILIO, Paul, “Un paisaje de acontecimientos, entrevista con Olivier Morel”, en revista *Los tiempos*, versión X, México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2000. 255pp. Disponible en: <[http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/articulos/7-129-1875fvf.pdf](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/7-129-1875fvf.pdf)>. [Última consulta: 05/12/2016.]

VIRILIO, Paul, *El Cibermundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*. Trad. de Mónica Poole. Madrid, Ediciones Cátedra, 1997. 112pp. (Teorema).

TRÍAS, Eugenio, *Filosofía y Carnaval*. 3a ed. Barcelona, Anagrama, 1984. 131pp.

TRÍAS, Eugenio, *La filosofía y su sombra*. Barcelona, Ediciones Destino, 1995. (Destinolibro, 375)

XOLOCOTZI, Ángel, *et al.*, *La técnica ¿orden o desmesura?* México, Ediciones Los libros de Homero, 2009. 310pp.

ZIZEK, Slavoj, *En defensa de la intolerancia*. Trad. de Javier Eraso Ceballos y José Antón Fernández. Madrid, Ediciones Sequitur, 2008. 123pp.