

Centro de
Estudios
Visuales

número 3
diciembre
2019



ISSN 0719-7152

DOSSIER:
PROBLEMAS DE LA SUBJETIVIDAD EN LA PANTALLA
DIGITAL

2. *“Too intoxicated to be scared”: Apuntes sobre la subjetividad y la pantalla en las sociedades de control*

Alejandro Miravete (FFyL, UNAM)

Humberto Sánchez (FQ, UNAM)

Para “Bee Moore” y “La jarocho endriaga”. Para nuestros amigos

“Todas las razones están reunidas. Pero no son las razones
las que hacen las revoluciones; son los cuerpos.
Y los cuerpos están delante de las pantallas”.

Comité Invisible

RESUMEN

“Sociedades de control” es el concepto, tomado de Bourroughs, con el cual Gilles Deleuze habla sobre el modo de operación de ciertas formaciones sociales propias de nuestro estrato histórico. Estas se caracterizan, entre otras cosas, por la adopción y proliferación de máquinas de silicio o informáticas; el paso de la producción material, típica de la fábrica, a la superproducción inmaterial, familiar a la empresa; así como una mutación general en la lógica del encierro que las diferencian de sus predecesoras, las sociedades disciplinarias. Al mismo tiempo, paralela a la historia de su desarrollo, se muestra otra línea que conecta dichas formaciones con el nacimiento de dos ciencias: la química cuántica y la cibernética, cuyo rumbo sería decisivo para la situación política, económica, ontológica (y por ello ética y estética) tanto de los siglos XX como XXI. Así, ahí donde el control se cruza con los algoritmos y la bomba atómica, es posible rastrear la aparición de una suerte de subjetividad sobreplegada; un nuevo tipo ser cuantificable, biométrico, el cual está a merced de la actualización constante de sus datos online y que, podría decirse, avanza con la velocidad de la luz entra en escena. Desde esta perspectiva, el objetivo de este ensayo es esbozar una serie de pautas que permitan dar cuenta de cómo se relaciona, actualmente, la configuración de nuestra subjetividad con un tipo de dispositivo informático en concreto, las pantallas inteligentes, pues consideramos que estas son la vía principal para la abierta medición, modulación y regulación de la misma. Al buscar habitar Internet a la par que la realidad, es posible pensarnos no solo como conectados a nuestros smartphones o tablets, sino a lo que hemos decidido llamar Tsukuyomi Ilimitado, es decir, una suerte de gran estructura arbórea, digital y lumínica, creada por la

puesta en red de un conjunto considerable de individuos, el cual se vuelve una proyección de nuestra vida y nuestros anhelos. En ese no-espacio que es la web nuestros nombres, fotografías, historiales, geolocalizaciones, cuentas de correo, likes, etcétera, nos permiten “entrar en contacto” casi instantáneamente con todo el planeta, humano propósito con el cual fue concebida, sin embargo, el mundo virtual no es más que un simulacro acorde a la crisis metafísica del globalizado. Acortando las distancias que nos separaban y unían al otro, muy ocupados para los acontecimientos (o quizás reproduciéndolos en la web ad infinitum), abandonando el deseo en favor del placer y sus descargas inmediatas, nos habituamos, bajo la mayor de las normalidades, a un medio irrespirable y que, no obstante, nos constituye: siempre intoxicados, siempre en órbita.

Palabras clave: velocidad de la luz, hombre de silicio, pantalla inteligente, subjetivación, Tsukuyomi ilimitado, habit(u)ar, sociedades de control

ABSTRACT

“Control societies” is a concept, taken from Bourroughs, which Gilles Deleuze uses to describe the procedure some social formations concerning our historical layer operate with. Their characteristics are, among others, the adoption and proliferation of silicon or information machines; the transition from material production, typical of factories, to immaterial overproduction, relative to companies; as well as a broad mutation regarding the logics of enclosure spaces that makes them different from their predecessors, disciplinary societies. At once, alongside the history of its development, another line is shown connecting those formations with the birth of two sciences: quantic chemistry and cybernetics, whose course was crucial for political, economic, ontological (and thus ethical and aesthetic) situation on XX and XXI centuries. By such means, where control meets both algorithms and atomic bomb, there’s a possibility of tracking the appearance of something like an overfolded subjectivity; a new kind of quantifiable, biometrical being, which is at the mercy of his online data constantly updating and, it could be said, that moves at the speed of light joins on stage. From such perspective, the aim of this essay is sketching out a series of guidelines that allow us to account for how the configuration of our subjectivity is currently related to a specific type of computing device, smart screens, for we reckon them to be the primary means of its open measure, modulation and regulation. In the search of a cohabitation between Internet and reality, we could think about us not only as online on our smartphones or tablets, but also as linked to what we call a Boundless Tsukuyomi, that is to say, a kind of great, digital and light tree structure created by the networking of a significant group of individuals, which becomes a projection of our life and our desires. On the web our names, photos, browsing histories, geolocations, email accounts, likes, etc., allow us to “get in contact” almost instantly with the whole planet, human purpose it was conceived for; however, virtual world is nothing less than a simulation consistent with a metaphysical crisis in the globalized one. By shortening those distances that separated and bounded us to the others, so busy for the events (or maybe playing them on web ad infinitum), giving up on desire in pursuit of pleasure and immediate downloads, we get used, under the greatest normality, to an unbreathable environment that, nevertheless, constitutes us: always intoxicated, always in orbit.

Keywords: speed of light, silicon man, smart screen, subjectivation, boundless Tsukuyomi, habit(uate), control societies

INTRODUCCIÓN

La siguiente serie de apuntes –y recomendamos ir a su etimología, punctum, ‘punción’, ‘punto’, incluso ‘momento’ o, por procesos flexivos, ‘punta’– son también señalamientos o variaciones experimentales/teóricas que proponen y analizan un conjunto de líneas diferentes, propuestas por algunos pensadores de los siglos XX y XXI, las cuales consideramos fundamentales para aproximarse a la problemática de las sociedades de control y la producción de subjetividades a través de las pantallas con un proceder no esencial ni moralizante, sino funcional y micropolítico: la idea de la vida contemporánea como una vida a base de silicio (Deleuze); el accidente general de lo real producto de las aceleraciones tecno-científicas (Virilio); la modulación y regulación que posibilitan un entorno de sustentación ilimitado (Gallardo); el Internet y las redes sociales como una suerte de panóptico digital e hiperemocional (Han); o el ser sin interioridad, exógeno, equipado hasta el cansancio con gadgets mediante los que cuantifica el ambiente y que pertenece a nuestra actualidad (Comité Invisible); entre otros. Al mismo tiempo, dado que creemos que en ocasiones la discusión se ve estancada por una polarización (positivo/negativo) de las posturas, buscamos aportar material conceptual propio que pueda dar cuenta, con mayor suficiencia, o simplemente de otra manera, de nuestra particular relación social y maquinica con la tecnología. En ese sentido, debemos aclarar dos asuntos:

Por un lado, si bien insistimos en el uso del término smartphone, casi todo lo dicho al respecto es extendible al resto de “pantallas inteligentes”, es decir, tablets, smartTV, etc.; asimismo, puede trasladarse a las pantallas de las computadoras de escritorio y portátiles. Privilegiamos, empero, a las primeras como cruciales en los procesos de subjetivación del control dado que: 1) conforman uno de los principales medios de acceso a Internet que las personas tienen en la actualidad; según un estudio mexicano¹⁰, “90% de los usuarios de Internet se conecta a la red mediante un teléfono inteligente” (El economista, 2018); 2) se las puede llevar a todos lados, poseen una potencia de ubicuidad y, por lo tanto, el acceso a ellas puede ser continuo: dispositivos prêt-à-porter; 3) nos sumergen en una no-temporalidad de lo instantáneo y lo inmediato: la información no cesa de actualizarse porque siempre hay un nuevo post, una nueva foto, un nuevo video, el mismo funcionamiento que las redes sociales –que son, paralelamente la razón principal para acceder a la web–; 4) facilitan sobremanera la circulación de flujos semióticos e inmateriales, más bien axiomatizados, los cuales caracterizan al modo de vida capitalista¹¹.

10 Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2017.

11 Por cuestiones espaciales no nos sumergiremos en este punto, el cual podría explorarse ampliamente desde un diálogo entre la micropolítica, las disciplinas de la imagen y la percepción, la epistemología, la lingüística, la economía y el psicoanálisis.

Por el otro, queremos decir que dichos apuntes (cuatro en total) no operan bajo relaciones de jerarquía, pero tampoco son piezas independientes; todos ellos se ensamblan, cada uno remite al otro, lo complementa y, a la vez, refuerzan sus especificidades. Éstas sólo están dadas en función de las problemáticas; de la construcción de un problema y los conceptos pertinentes para desarrollarlo; de realizar vuelcos y giros que revelen aspectos inesperados en las líneas o que confirmen viejas sospechas que serpenteaban en el aire. Además, cabe mencionar que todos comparten una misma definición de subjetividad proveniente de Guattari, “subjetividad de naturaleza industrial, maquinica, esto es, esencialmente fabricada, modelada, recibida, consumida” (2006: 39). Salvo por un detalle importante: ya no es industrial, sino informática y por ende programada, modulada —e incluso, adelantamos, medida y regulada, exérgica—. En consecuencia, distinciones que parecían certeras (afuera/adentro, individuo/masa, sujeto/objeto, trabajo/ocio) ser quebrarán y otras sorpresivas harán su entrada. Asimismo, sobra decir que las nociones de control y velocidad de Deleuze y Virilio, respectivamente, serán vitales para comprender bajo qué condiciones fue posible llegar a subjetivarnos de manera “autodeformante” e ilimitada frente a las pantallas y qué implicaciones se desprenden del hecho de que éstas sean aparatos lumínicos y sensoriales a la vez que máquinas cibernéticas o de silicio.

EL NACIMIENTO DE LOS HOMBRES DE SILICIO O BREVE HISTORIA DE LA VELOCIDAD DE LA LUZ

El año es 1784 y, revelador y fugaz como un rayo de luz, un enunciado (una respuesta, de hecho) se atraviesa en el medio: “la ilustración es la liberación del hombre de su culpable incapacidad” (Kant, 2000: 1). Se puede decir, de algún modo, que con ello Kant cortaba ese listón finisecular que inauguró, sin duda con una solemnidad propia de su tiempo y de tan formidable suceso, la resplandeciente “mayoría de edad” referida a cierta forma de pensar y de vivir que ya venía construyéndose desde unas décadas atrás, la formación de un nuevo estrato histórico.

No obstante, la pregunta y la respuesta por la *Aufklärung* —la Ilustración—, así como su sistema de valores y sueños, sus revoluciones y voluntad de saber no marcaron precisamente una “liberación”. Por el contrario, asentaron los sedimentos preindustriales de lo que Foucault denominaría “la sociedad disciplinaria” (y, por ende, darían muerte a la sociedad soberana): *Fiat lux et lux fuit*, la razón y el progreso iluminaron al mundo. Es algo sintomático, pues, que conozcamos a la época que vio nacer a la enciclopedia y morir guillotinado a Luis XVI y a María Antonieta (el siglo XVIII) como el Siglo de las Luces. Mas hay que puntualizar —lo sabemos gracias a sus estudios genealógicos sobre las formaciones disciplinarias— que ese orden lumínico se extendería, con variaciones, hasta principios del XX. Y es interesante constatar que, aunque no fue en tal panorama que nació el hombre de silicio, sino en su futuro más inmediato, tanto los textos del alemán como del francés revelan una pregunta fundamental por aquello que dejamos de ser y vamos siendo, una pregunta por el presente y la subjetivación. En ese sentido, sólo se comprenderá la forma de vida basada en el silicio si se

comprende desde dónde se origina dicha mutación.

De suerte que el paso de un tipo de sociedad a otro, de la soberanía a la disciplina, implicó una transición entre el despliegue y el re-pliegue, un cambio en los procesos de subjetivación. En concreto, hablamos del nacimiento de la “forma-Hombre”, del hombre de carbono, aquél cuyas fuerzas entran en relación con “fuerzas de finitud procedentes del afuera” (Deleuze, 2016: 163). Es de sobra conocido que lo que caracteriza a las subjetividades disciplinarias es su moldeado en serie, su distribución en el espacio, su ordenamiento en el tiempo; sus energías y fuerzas que eran administradas siempre en pro del funcionamiento de un cuerpo más grande –ya el social, ya el nacional, etétera– y cuyo efecto “debía superar la suma de las fuerzas de sus componentes” (Gallardo, 2011: 104). Los dispositivos que las producían eran, así, biopolíticos y su vía prototípica, es bien sabido, el encierro que siempre se vuelve a empezar: “terminada la escuela, empieza el cuartel, después de este viene la fábrica” (Deleuze, 2006: 280). La luminaria de la razón organizaba un mundo y unas subjetividades donde un adentro y un afuera bien delimitados eran fundamentales. Cabía esperar, no obstante, que esto no durara eternamente.

Fue en el ocaso decimonónico, en medio de la engeguedora novedad con la que se anunciaba el cambio de siglo, que un invento daría indicios de un nuevo tipo de formación social y, por ende, de una nueva subjetividad. William Crookes y su tubo de rayos catódicos¹² (utilizado, posteriormente, para fabricar la televisión) dejarían en claro que ya no se trataba más de la sociedad disciplinaria y sus métodos de encierro o su división interior/externo. Pese a que no los descubrió dicho invento, los rayos catódicos dieron el banderazo de salida en la carrera por alcanzar la velocidad del electrón y, posteriormente, la de la luz. Al buscarlas y experimentar con ellas, y de manera un tanto inconsciente, una nueva luz tocaba a la puerta. Con agudeza, y puede que algo de temor, se sabe que años más tarde Burroughs denominará de “control” a este tipo de formación social, la cual vio morir al hombre de carbono para hacer nacer al de silicio, el único capaz de intervenir la materia al grado de develar su intimidad. La razón deja, poco a poco, de alumbrar al mundo para ceder su lugar a otro tipo de luminarias: las pantallas se acercan sigilosamente.

Al igual que los hallazgos técnico-científicos que la caracterizarían, esta joven formación avanzaría a pasos tan apresurados como imperceptibles. “Las sociedades disciplinarias son nuestro pasado inmediato, aquello que estamos dejando de ser” (2006: 278), decía Deleuze en los 90 y, sin embargo, los cambios venían produciéndose e impulsándose desde mucho atrás... Por ejemplo, con las aceleraciones que terminaron por configurar a la mecánica cuántica: 1905, ese “año milagroso” en el que Einstein daría a conocer cuatro artículos cuyos contenidos cambiarían la física para siempre, la teoría de la relatividad especial, el efecto fotoeléctrico, el movimiento browniano y la equivalencia masa-energía. O después, en los años 20, con el arribo de ecuación de Schrodinger para describir la función de onda, así como del famoso principio de indeterminación de

¹² Desarrollado por el inglés en 1875.

Heisenberg, entre otros¹³. Se trata de grandes descubrimientos ocurridos en un breve periodo temporal, los cuales sentarán, quizás accidentalmente, las bases de la nueva subjetividad sobreplegada propia del silicio. Gracias a estos desarrollos, la limitada luz de la razón se transformó en la velocidad cuántica de la luz ilimitada y, recordemos, lo propio del hombre de silicio es relacionarse con fuerzas “de un finito-ilimitado” (Deleuze, 2016: 169). No obstante, el cambio más drástico, el más diligente, el que nos dejaría saber que la sociedad disciplinaria desaparecía en favor de la de control vino sin duda en 1945 con la invención y detonación de la bomba atómica. Final definitivo para el hombre de carbono y su hábitat como hasta entonces lo conocía, está bélica puesta en escena de lo que Nietzsche llamó “muerte del hombre” nos permite constatar que, en efecto, la velocidad de la luz aniquila la materia. Curioso que la característica del capitalismo en las sociedades de control sean su producción y consumo inmateriales —“lo que intenta vender son servicios, lo que quiere comprar son acciones” (Deleuze, 2006: 283)—. En ese sentido, se trató de una doble detonación, puesto que después de la nuclear, vendría la bomba informática promovida por la televisión.

Pero dicha relación entre lo atómico y lo informático no es en absoluto gratuita. Personajes como John Von Neuman, matemático padre de la informática y la teoría de juegos que participó activamente en el Proyecto Manhattan y quien, “tras haber determinado el punto óptimo donde arrojar la bomba sobre Japón, nunca se cansó de ofrecer diversos servicios al ejército estadounidense y a la recién creada CIA” (Comité Invisible, 2015: 116) lo comprueban. La aparición de las pantallas, primero en el ámbito bélico-científico y luego en cada hogar, para acabar dentro de nuestros bolsillos, no podría concebirse sin la carrera armamentista fruto de la Segunda Guerra Mundial.

De hecho, puesto que la materia tiene tres dimensiones, masa, energía e información, tras la larga serie de accidentes materiales y energéticos del siglo pasado llega ahora la época del accidente lógico -e incluso biológico- con las investigaciones teratológicas de la ingeniería genética (Virilio, 2009: 58-59).

Llega el siglo de la velocidad de la luz, el cual se anuncia similar a un arco triunfal cyberpunk, cuyas noticias son tanto más ominosas cuanto prometen la institución de un progreso sin límites. En consecuencia, las fuerzas de lo cuántico y lo digital, de lo genético y lo empresarial —fuerzas finitas pero ilimitadas— son las que producen ese “sobrepieque” característico de la nueva forma-silicio, más definida por el constante feedback de su entorno (en el control nada termina nunca) que por una relación entre un adentro y un afuera. El verdadero accidente ya no es nuclear, es informático.

13 La ecuación de onda propuesta por primera vez por Schrodinger permite determinar la energía de una determinada especie (electrones, fotones, etc.) en un determinado sistema. La indeterminación de Heisenberg propone la posibilidad de saber la posición exacta o la velocidad a la que viaja un electrón, mas no las dos cosas al mismo tiempo. Por razones de sobra universales no ahondaremos en Einstein y la física relativista. No obstante, queremos resaltar, por un lado, que los descubrimientos y aportes que ayudaron a crear la mecánica cuántica como hoy la conocemos no se limitan a esta triada de científicos, sería imposible citarlos todos aquí. Por el otro, más que lo que se descubrió en sí, lo interesante es la velocidad desenfundada y el tiempo en que se produjeron, apenas un siglo.

Ahora bien, es evidente que no somos nosotros quienes estamos hechos de silicio, sino nuestra misma cotidianidad, la cual depende de él en cantidades inimaginables. “La vida pasó por el carbono, pero las máquinas contemporáneas están atravesadas por el silicio, una vida no orgánica pero distinta de la vida orgánica asociada al carbono” (Gallardo, 2011: 107). Si su primo, el carbono, es el elemento de lo disciplinario, de la forma-Hombre, diremos que el primero lo es del control. Vivir en la era de las pantallas inteligentes es, entonces, vivir en la era del silicio, pues lo encontramos en cada uno de nuestros dispositivos digitales, en las tarjetas con las que pagamos nuestros servicios en línea, etcétera. El tubo de rayos catódicos cortó el listón de entrada a las sociedades de control porque prefiguró el dispositivo que les sería propio: la pantalla, que desde aquel momento no ha dejado de evolucionar. Sería interesante y necesario hacer un rastreo de sus mutaciones si se quiere entender cómo ésta pasó del laboratorio y el cuartel a nuestras manos, del accidente científico y militar a nuestras vidas¹⁴.

Hoy en día, más que aminoácidos y proteínas, son las pantallas con su luz y su velocidad (facilitada por la invención del touchscreen), las que alimentan al ser humano. Antes que otra cosa, el hombre de silicio come información, bits, dígitos que circulan vertiginosamente en línea: verdadera fast-food de este siglo voraz. Empero, en el mismo ejercicio, la intensidad de la luminiscencia cibernética ofusca su visión real del mundo. Con la horizontalidad de las pantallas el hombre de silicio pretende organizar el mundo mediante un tap o un click, sin que él mismo se de cuenta de que se aleja cada vez más de él.

Es de todo lo que lo real contiene de inestable, de irreductible, de palpable, de corporal, de pesado, de calor y de fatiga, de lo que ha conseguido protegerse arrojándolo al plano visual, distante, digitalizado, sin fricción ni lágrimas, sin muerte ni olor, de Internet (Comité Invisible, 2015: 31).

La llegada de la World Wide Web ha conseguido empujar el límite de lo finito que caracterizaba a la forma-hombre, ya que abrió la característica más poderosa de la dimensión informática, un espacio finito-ilimitado. Asimismo, logró romper con toda exterioridad posible –y por ello con toda interioridad–. No conocemos, a ciencia cierta, hasta dónde puede llegar la red, pero con ella “cada cual se acostumbra poco a poco a HABITAR EL ACCIDENTE en un ‘continuum’ audiovisual independiente del espacio de lo real de su vida” (Virilio, 2009: 80). Si el encierro y el afuera desaparecieron, fue para dar lugar a la forclusión de la Tierra; la hiperesfera es, igualmente, un sobrepliegue, uno que puede resultar más funesto que el panóptico mismo.

Quizá su afán insaciable por ver más allá de lo que el ojo humano puede, es lo que tienen en común los hallazgos atómicos y los avances hechos en lo tecnológico. También cabe la posibilidad de que ahí radique aquello que, hasta la fecha, hermana a las ciencias cuánticas con las informáticas. En el año 2017, un grupo de científicos, ganadores del premio Nobel de la Química, desarrolló una técnica criomicroscópica y electrónica que permitía congelar biomoléculas a una

¹⁴ Por cuestiones de extensión dicho trabajo no será realizado aquí, pero se espera retomarlo en proyectos futuros.

gran velocidad para así poder capturar imágenes de sus estructuras, mediante sofisticados modelos 3D, en su “forma natural” y “en alta resolución” (BBC, 2017). En palabras de Allison A. Campbell, quien preside la Sociedad Estadounidense de Química, “este descubrimiento es como el Google Earth de las moléculas, en cuanto a que nos acerca a los detalles más precisos de los átomos dentro de las proteínas” (BBC). Lo anterior despeja cualquier duda al respecto, la cibernética y la informática estaban sujetas al desarrollo de lo atómico y viceversa: tiranía de la instantaneidad, la inmediatez y la ubicuidad puesta en práctica por la velocidad absoluta de los avances tecno-científicos. Atributos de lo divino (Virilio, 1997: 19) que ahora son propios del hombre silicio y de su subjetividad, de los dispositivos electrónicos que lo animan.

En el repentino entrecocar de acontecimientos sucesivos que se han vuelto simultáneos, lo que se borra es la extensión y la duración. Tras haber desintegrado la materia con la bomba atómica, la exterminamos con la aceleración, con la bomba especular de las pantallas, esos espejos del tiempo que anulan este tiempo mundial que borra las distancias (Virilio, 2009: 84).

Y al eliminar las distancias, al interponer entre el mundo y nosotros un sinfín de pantallas, intentamos gestionar con precisión metrológica una realidad accidentada. El proceso de subjetivación propio de las sociedades de control ya no se basa en moldeados, sino en mediciones, modulaciones y regulaciones que nunca cesan; que dependen, mayoritariamente, de las luces led y la velocidad a la que navegamos. Ya no hacerse un cuerpo a través de una dietética o de una erótica, sino administrarlo asistidos por las pantallas. ¿Qué queda esperar si todo se consume a la velocidad de la luz? ¿Qué sigue tras el accidente de lo real?

MEDICIÓN, MODULACIÓN Y REGULACIÓN O ESBOZO DE UNA SUBJETIVIDAD EXERGÉTICA

Si hoy en día, influidos por un espíritu neo-romántico, quisiéramos reeditar una especie de cuadro costumbrista sobre nuestras sociedades de control, un hecho resultaría innegable: en ellas hacemos todo a través de las pantallas, tomarnos selfies, pagar nuestras facturas, hablar por teléfono, ordenar comida o servicios, planificar nuestros días y también navegar por Internet, etcétera. Se podría decir, quizás sobresimplificando un poco, que las sociedades de control son, al mismo tiempo y en este punto específico del devenir del ser humano, las sociedades de las pantallas; el control se ejerce de forma continua mediante ellas. Sin embargo, bastante lejos se han quedado las fantasías orwellianas de un mundo dictatorial y multimedia, del tan temido “Big Brother”. Ya lo ha expuesto Byung-Chul Han en sus críticas, se trata, más bien, de un poder amigable y seductor, “smart”, el cual nos incita a perpetuarlo voluntariamente (2014, 29; 61)¹⁵.

15 Esta “voluntad” es una suerte de lugar común, tanto en los análisis que ven una amenaza latente y solapada en Internet y los dispositivos inteligentes, a la manera de Han, como en los que, desde el punto de vista de las “sociedades de la información” y la “Web 2.0”, intentan hallar un cambio positivo en los procesos comunicativos, un avance para la democracia y la libertad universales. Respecto a este último recomendamos consultar el ensayo de Elías, Jiménez y Silva referido en la bibliografía, el cual resulta ilustrador y conciso.

Asimismo, es innegable que si esta situación es posible, si la velocidad de la luz ha estrellado nuestra cotidianidad contra estos dispositivos táctiles, es porque en el fondo las pantallas no cumplen sino tres funciones primordiales para el control: medir, modular y regular. En este punto, se vuelve necesario realizar un cuadro de otro tipo, menos literario y más lineal; un esbozo para clarificar las circunstancias: “Ya no estamos ante el par ‘individuo-masa’. Los individuos han devenido ‘dividuales’ y las masas se han convertido en indicadores, datos, mercados o bancos” (Deleuze, 2006: 281). Cada que damos un like o un “me enoja”, cada que comentamos un post en Instagram, cada que hacemos una búsqueda vía Google, en realidad algo ahí es capturado y puesto en marcha. Los algoritmos y su función primordial en Internet no son ningún secreto. Muy lejos han quedado las encuestas de puerta en puerta para recopilar nuestros datos y preferencias; los estudios estadísticos de este tipo serán, dentro de poco, una actividad en extinción. La apertura de campos analíticos como el Big Data permite confirmarlo.

En las sociedades de control, la vieja técnica disciplinaria del moldeo que “re-plegaba” a los hombres de carbono resulta insuficiente para que se produzcan subjetividades. Una sofisticación (una actualización de software) fue requerida en la maquinaria social, se trata de la aparición del entorno de sustentación ilimitado. El control “aspira a convertirse en el sustituto del entorno de los hombres” (Gallardo, 2011: 91) mientras que nosotros, en el papel de usuarios de las pantallas —¿o acaso somos sus esclavos?—, nos vemos estimulados a contribuir en todo momento. Esta nueva subjetividad no interioriza más, no se relaciona, a la manera de antaño, con fuerzas del afuera o de lo finito tales como el lenguaje, el trabajo y la vida (Deleuze, 2016: 163). Por el contrario, es sobreplegada, exógena, energética. Sus fuerzas son, ya lo hemos dicho, las de lo finito-ilimitado.

¿Qué implican, entonces, los procesos de subjetivación propios del control? Para comprenderlo es necesario darle a nuestro esbozo una luminosidad barroca o claroscuro, es decir, crear contrastes y perspectivas que lo distinguan: el hombre de silicio se trata de un ser sin intimidad aparente, cuyo vértigo existencial ante el accidente de lo real lo lleva a crearse según su medio y sus indicadores. Como característica principal, requerirá de una pantalla para poder subjetivarse¹⁶. Ya no se depende de la coerción ni de los espacios de encierro para que interiorice ninguna norma, ningún deseo —pues en esta subjetividad no habrá deseo alguno—; por el contrario, es él mismo quien crea, de manera más o menos indirecta, sus propias normas y quien normaliza sus propios placeres: los algoritmos nos recomiendan “aleatoriamente” productos que terminaremos comprando, seguimos tendencias colectivas con una automatización impresionante, etcétera. “El individuo de la disciplina era un productor discontinuo, el dividual de Ciudad Control es ondulatorio, va suspendido sobre una onda continua” (Gallardo, 2011: 109). En ese aspecto, es un texto del Comité Invisible el que, a nuestro parecer, logra despejar mayoritariamente la cuestión:

El sujeto occidental racional, consciente de sus intereses, que aspira al dominio

¹⁶ Es evidente que existen procesos de subjetivación sin pantallas. No obstante, creemos que estos no pueden considerarse ilimitados en lo absoluto.

del mundo y es de este modo gobernable, deja lugar a la concepción de un ser sin interioridad, de un selfless self, de un Yo sin Yo, emergente, climático, constituido por su exterioridad, por sus relaciones. Un ser que, armado con su Apple Watch, consigue aprehenderse íntegramente a partir del exterior, a partir de las estadísticas que cada una de sus conductas engendra. Un Quantified Self que bien querría controlar, medir y optimizar desesperadamente cada uno de sus gestos, cada uno de sus afectos. Para la cibernética más avanzada ya no existe el hombre y su entorno, sino un ser-sistema inscrito él mismo en un conjunto de sistemas complejos de informaciones, sedes de procesos de autoorganización; un ser que se entiende mejor a partir de la vía media del budismo hindú que a partir de Descartes. (Comité Invisible, 2015: 120-121).

Así, este “selfless self” se diferencia de su antepasado disciplinario, primero, en tanto que crea un quiebre entre la concepción típica del adentro y el afuera. No hay más interiores y exteriores, entradas y salidas –la exterioridad de la que habla el Comité es un medio autoorganizativo, nunca un Afuera–, por el contrario, se trata de un “ser-sistema” que se autorregula constante e ilimitadamente. Más que a una terminal, es parecido a un astronauta en órbita y conectado a su nave, a su centro de control, estableciendo “contacto” con todo lo que le rodea mediante esa cápsula tecnológica que es su traje. Segundo, el ser exergético funciona como un empresario de sí mismo (Han, 2014: 13; 32; 47) que volverá productivos hasta sus momentos de ocio –el cual ahora puede considerarse un negocio–: “se altera así la jerarquía fordista que entiende la posición horizontal como parte de ocio y el descanso y la verticalidad como condición de la producción del capital” (Preciado, 2010: 147). Ningún proceso de subjetivación anterior se le parece, es un hombre de su tiempo.

Pequeño paréntesis: tomamos el término de exergía de la termodinámica, donde significa

el máximo trabajo útil que podemos obtener de un flujo de energía dado, en cualquiera de sus formas que sea almacenado o transferido; pero también lo podemos ver como la mínima energía necesaria que se requiera para obtener un producto final (IER, 2008: 2).

Medir las reacciones y los datos, modular los afectos y perceptos, regular las conductas y los sistemas de valores, todo con miras a una optimización absoluta, es así como se produce esta subjetividad exógena. “El cuerpo individual o numérico está siendo sustituido por una materia dividida cifrada que es preciso controlar” (Gallardo, 2011: 112). Corporaciones como Amazon que “prepara un wearable activado por voz que puede reconocer las emociones humanas” (El país, 2019) o las distintas redes sociales que nacen y mueren día con día –cuya diferencia es meramente de forma y no de contenido–, y las cuales son, antes que nada, enormes reservas de nuestros datos, no implican sino un proyecto político, una nueva forma de gobierno, un control permanente: la cibernética, “el arte de gobernar”, si se consulta su etimología. “Las nuevas grandes multinacionales de la información y administración de la misma tienen nombre propio: Google, Yahoo, Youtube, Facebook...” (Beltrán, 2017: 108-109) y tenerlo en cuenta se vuelve

decisivo.

Sin embargo, regresemos a nuestro cuadro. Para completarlo es necesario añadir unos retoques, clarificar o insistir en ciertos trazos. Existen tres conceptos que no han dejado de rondar al ser exergético y que ameritan ser desentrañados: medición, modulación, regulación. Antes que nada, se debe comprender que estos tres conceptos, si bien actúan separadamente y son irreducibles entre ellos, no pueden estudiarse de manera aislada. Los tres forman una suerte de continuum en la producción de las subjetividades de control, ya que son elementos de su mismo poder atómico. Pero se debe adelantar un detalle extra y de suma importancia: sea como sea, los tres se ocultan, nunca se develan a sí mismos. Un modulador, un medidor y un regulador son cualquier otra cosa menos eso, tienen cualquier otra función que aquella que en realidad llevan a cabo, lo cual nos permite constatar su familiaridad con el sigiloso control. Una vez que los desenvolvamos (aunque se debe entender que no son definiciones fijas ni acabadas) nuestro esquema habrá finalizado.

Primero, la medición, quizás el más teorizado de los tres cuando menos desde las ciencias. Al acudir a un diccionario metroológico, por ejemplo, el VIM¹⁷, encontraremos la siguiente definición: “proceso que consiste en obtener experimentalmente uno o varios valores que pueden atribuirse razonablemente a una magnitud” (2012: 27). Además, se puntualiza ahí mismo que “medida” será un término no tan socorrido puesto que, en español, es polisémico e implica ambigüedades (VIM, 2012: 11). Ahora bien, quisiéramos ampliar los alcances de dicha entrada al agregar que, si se trata de una atribución razonable, medir es a la vez gestionar y gobernar, dado que estos dos siempre implican el establecimiento de mediciones de cualquier tipo –referencias, sistemas métricos, toda una “metrología” es necesaria para el gobierno y la gestión de un ciudad, de un pueblo, de una subjetividad–. Para moldear a los individuos y cuerpos disciplinarios, así como para asegurar la máxima productividad, se construyeron unidades métricas más o menos precisas, pero nunca perfectas, como el kilo o el metro. No obstante, las sociedades de control solucionarán ese problema mediante una especie de zoom y estandarización infinitesimales: se trata de la llegada de medidas nanoscópicas, moleculares y atómicas que mostrarán algo nuevo del ser y la materia, su alma cuántica. Es el caso, por ejemplo, de la biométrica o la neurología. Sólo este tipo de mediciones a microescala y en tiempo real permiten una gestión instantánea a través de las pantallas; sólo midiendo de acuerdo a los códigos ocultos de Natura, descifrando su lenguaje milenario, se obtiene la mayor de las exactitudes: “por primera vez, todas las unidades básicas serán precisamente definidas por las leyes fundamentales de la naturaleza” (CENAM, 2019: 1-49; 1-55), sincronización con el mundo que no hace sino anular sus singularidades. No es para nada extraño que, de igual manera, lo digital y lo informático sean administrados con una escrupulosidad científica, al grado de que existan sectores como la “Unidad de Ciencia de Datos” de Facebook, la cual realiza distintos experimentos a fin de medir las reacciones emocionales y las respuestas de los usuarios ante determinados posts –con total desconocimiento de los involucrados– para mejorar el funcionamiento de sus algoritmos (Carr, 2015). Con los dispositivos inteligentes del nuevo

17 Vocabulario Internacional de Metrología.

milenio las mediciones pasarán a otro nivel, porque cualquier actividad realizada en los primeros resulta motivo de medida y esto ya no se reduce únicamente a imponer valores según una razón. Bien lo decía Baudrillard: “en lo virtual, ya no se trata de valor, es simplemente cuestión de puesta en información, de puesta en cálculo, de una computación generalizada en la que los efectos de lo real desaparecen” (2002: 49). Las medidas componen al mundo en las sociedades de control.

Luego sigue la modulación, que se encuentra mucho más trabajada desde el ámbito filosófico. Por ello, se puede definir con facilidad de la siguiente manera: “modular es moldear de manera continua y perpetuamente variable” (Gallardo, 2011: 107). Es decir, se trata de un inmenso espectro de alteraciones y de una modelización constante que facilitarán la aparición del entorno de sustentación ilimitada. Como concepto fue propuesto por Deleuze en sus cursos sobre la pintura y el diagrama; pero, a su vez, él lo toma y recompone de Simondon, así como del conde de Buffon. Mas es Gallardo (2011) quien ha rescatado esta noción del olvido y ha afinado sus características. De suerte que podemos decir que “los controles constituyen una modulación, un moldeado autodeformante que cambia constantemente y a cada instante o una criba cuya malla varía en cada punto” (Gallardo, 2011: 109). Autodeformar nuestras percepciones, nuestros afectos, nuestras creencias; poner en escena un discreto loop de recomposición... He ahí el objetivo de los moduladores, pues recordemos que

la velocidad proporciona qué ver. No permite simplemente llegar más rápido al punto de destino sino que también proporciona qué ver y concebir. Ver, antaño con la fotografía y el cine, y concebir, hoy día, con la electrónica, la calculadora y el ordenador. La velocidad cambia la visión del mundo (Virilio, 1998: 23).

y el mundo, en la actualidad, cambia a la velocidad de la luz. El ser exergético nunca es fijo, por eso no se le moldea, requiere variaciones en cada instante. Las pantallas son el modulador privilegiado, el más grande sueño del control.

Finalmente, los reguladores, que debemos a Thoyer y de los que afirmaremos que se caracterizan por ajustar y someter a regla. Si abusáramos de la redundancia, reduciríamos su explicación a la producción de regulaciones. Su función es por ende similar a la que en la sociedad disciplinaria cumplían las normas: imponer prescripciones, poner en marcha usos y deberes de todo tipo. Regular es, en cierto sentido, normalizar, aunque nunca se reduce a las leyes: se pueden regular espacios, economías, temporalidades, máquinas, etcétera. La ley trascendental como gran reguladora, si es que lo fue, ha quedado obsoleta. Se deberán, pues, hacer morfologías muy extensas de los reguladores, a fin de especificarlos en su magnitud. Concretamente, la pantalla es un tipo de regulador muy especial porque se trata de una máquina de tercera generación –cibernética–, lo cual la empujará, más o menos, del lado de la normalización, tal como en el siglo XIX se identificaba esta última con los reguladores industriales. Sin embargo, lo repetimos, la gran diferencia es que en las sociedades de control nada de esto se impone; el par norma/coerción se ha desarticulado. Lo que vuelve peculiares y muy peligrosas a las regulaciones aplicadas desde la pantalla es que estas no necesitan ser impuestas, son los mismos ciudadanos quienes las exigen porque

no parecen tener relación con los ajustes ni lo normativo, sino con derechos y libertades. “A partir de ahí, lo virtual es lo que nos piensa: ya no hace falta un sujeto del pensamiento, un sujeto de la acción, todo ocurre a través de mediaciones tecnológicas” (Baudrillard, 2002: 48). La pantalla es un enmascarador muy astuto. Es posible que ni Foucault lo haya previsto.

Como podemos observar, este continuum subjetivo se vuelve fundamental para la lógica y el programa de las sociedades de control. Es lo que le da su especificidad y su rango, pues no cesa de ocurrir ni de actualizarse: medir para modular, modular para regular, regular para volver a medir; uróboros cibernético. Cada segundo pasado frente a los dispositivos digitales es un segundo dedicado a ello.

No solo moldear los espacios, sino funcionar como el entorno de sustentación [ilimitado] que asiste las conductas, las programa y automatiza la percepción. Ya no se busca sólo disponer del entorno, hay que controlarlo por medio de las técnicas de la interactividad en tiempo real (Gallardo, 2011: 91).

Únicamente la invención de las pantallas portátiles, su posicionamiento sigiloso como un objeto común y cotidiano, pudo permitir la creación de semejante cuadro, el cual no tienen nada que envidiarle a las más ominosas fantasías románticas.

CONECTARSE AL GRAN ÁRBOL O EL TSUKUYOMI ILIMITADO

Si es cierto que las pantallas no son sino una cuestión de luces y velocidades, también podemos decir, alterando esta fórmula, que lo que vemos por ellas resulta ilustrador respecto a los accidentes del progreso tecno-científico. Así, a comienzos de 2014 una noticia sin precedentes podía leerse alrededor de todo el mundo —y, sin embargo, es curioso constatar su aparente innotoriedad—: “pantallas gigantes de Pekín muestran el amanecer en medio de una nube de polución”, rezaba el encabezado digital del Huffington Post.

Noticia ad hoc a la distopía instantánea en que hemos convertido al mundo, ahora, para ver y entrar en contacto con este último ya no acudimos directamente a él; por el contrario, recurrimos al procesamiento hiperveloz de millones de dígitos, bits e información que las pantallas nos proporcionan. Ya lo anticipaba Paul Virilio: “antiguamente, cuando se quería saber el tiempo que hacía, se miraba por la ventana y se veía si hacía bueno o no. Hoy, se enciende la televisión y aparece la información del tiempo” (1997: 68). Y es preciso notar que la televisión se ha reemplazado sigilosamente por el smartphone, las tablets o las computadoras portátiles.

Ante este panorama, no es extraño que un suceso de tal magnitud no sea motivo de alarma. Al reducirnos a scrollear entre los miles y miles de noticias catastróficas que nos ofrecen a diario los newsfeed o el homepage de las redes sociales, al restringirnos a reaccionar a ellas o compartirlas en automático, hemos

normalizado hasta niveles incalculables el cataclismo cotidiano. Es posible que en un futuro no muy lejano la completa pérdida del paisaje entre los tonos grisáceos del smog, las antenas y los rascacielos, no nos permita sino ver lo que está vivo a través de la ilusión producida por una pantalla de luces led... Vaya forma de inaugurar ese mall de las crisis perpetuas que se viene levantando desde el siglo pasado. Si la Tierra es nuestra casa, lo siguiente reluce como un tapete en la entrada: welcome to control societies.

A medio camino entre dos lenguas, hemos decidido llamar tsukuyomi ilimitado a la inmensa máquina arborescente de visión –y, ya lo adelantamos, de anulación de la vida– que se crea con la interconexión e interactividad, con la producción inmaterial acelerada de las pantallas smart y sus usuarios. Con el fin de esclarecerlo, el origen de este concepto merece ser referido: lo tomamos de un popular anime, emitido entre 2002 y 2017, llamado *Naruto*. A grandes rasgos, el *mugen tsukuyomi* (無限月夜見)¹⁸ forma parte de un conjunto de técnicas ninja conocidas como *gen jutsu* (幻術), es decir ilusiones, trucos mentales. Pero se trata de una técnica muy especial, pues se requiere de la conjunción de cosas asombrosas –quizás inusuales– para llevarla a cabo, entre ellas la fuerza de nueve bestias mitológicas, unos ojos especiales que permiten ejercer poderes espacio-temporales, un tercero que se reflejará sobre la superficie luminosa de la luna llena y un gigantesco árbol sagrado hecho a partir de un monstruo. Hay que mencionar, además, que este *jutsu* es activado en medio de una guerra “mundial” entre ninjas para lograr la paz; actúa como una especie de disuasión absoluta.

Mas, no es tanto de qué está hecho, sino cómo funciona lo que es interesante de este dispositivo de control. Ocurre en dos fases. 1) Una vez conjurado, “una potente y penetrante luz proveniente de ella [de la luna reflejando al ojo] cubre todo el planeta” (*Naruto* wiki), de modo que solo se requiere que cualquier persona la vea para quedar atrapada y neutralizada por ella, casi se podría decir “en un sueño ilimitado”. En ese momento, sus ojos pasan a reflejar los ojos del poder espacio-temporal; se trata de la misma visión sin mirada y que acorta las distancias para todos. 2) Luego, una segunda técnica se activará para que las raíces de la enorme deidad-árbol se conecten, de manera literal, a aquellos que vieron la luz y los incorporen a su propia estructura: *Jukai Kotan* (樹界降誕), el nacimiento del mundo arbóreo y, no obstante, sin conexión real con la tierra, pues “la lógica del árbol es una lógica del calco y de la reproducción” (*Deleuze y Guattari, 2006: 17*), no la de la vida.

Cuando los sujetos se encuentran, finalmente, en red, el *tsukuyomi* se convierte en una perfecta máquina de fantasías arborescentes: cada uno ve en su mente (y disfruta como si lo estuviera viviendo) aquello que en el fondo anhela, lo que le otorgaría placer sin límites, la promesa imposible de la *jouissance*. Igual que con los dispositivos digitales, ocurre una especie de producción y proyección ilimitada y al instante, on line, de nuestros deseos y afectos, que no serán

¹⁸ Cuya traducción más apropiada, según una lectura literal de sus kanji, sería “mirar la luna de noche sin límites”. Empero, en japonés el término “*mugen*” refiere a un sustantivo y no a una frase verbal. *Tsukuyomi* es, además, una de las figuras principales en el sintoísmo, dios de la luna y hermano de *Amaterasu* y *Susano*.

sino aplazados, convertidos en algo indigno de llamarse así. Deseo fake, emoción pública, pues “el árbol implica una exhaución de formas distintas, un corte que separa y que vincula, un referente trascendente –significante, subjetivo, etcétera–, aplazamientos, traslaciones, todo un aparato de coordenadas espacio-temporales y sustanciales” (Guattari, 2015: 409). Gracias a este poder especular y proyectivo de nuestro inconsciente, se invierte una vieja fórmula, de modo que la ficción supera a la realidad. Mientras nosotros permanecemos en la red produciendo una cantidad de imágenes y enunciados imposible de cuantificar –de no ser por instrumentos y técnicas creados para tal finalidad, como el ya mencionado Big Data– y cuya única esperanza es unificar el mundo, éste no cesa de fragmentarse, de recluirse frente a lo virtual. El tsukuyomi no es sino el final milenario, en favor de su reducción virtual, del arte de hilar las distancias que caracterizaba al devenir-otro: “el mundo se reduce –pero le brotan ramificaciones virtuales” (Gallardo, 2011: 84).

En este punto, queda muy claro el alucinante paralelo con lo que ocurre cada que nos conectamos al gigantesco árbol del social media. Si vemos las cosas de tal manera, el hecho de haber llevado nuestras relaciones personales, nuestras horas y nuestros días, nuestros pensamientos y opiniones, es decir, el hecho de haber llevado nuestra vida al Internet resulta todo menos inocente y gratuito. Esta especie de diario multimedia e hiperveloz en que se ha convertido la web crea una paz sin límites que oscurece la verdadera crisis existencial, afectiva y metafísica (Comité Invisible, 2015: 30) que venimos viviendo desde la modernidad.

“¿Puede ser un mundo falso, pero tener un corazón real?”, se pregunta Ten-Ten, una de las víctimas del tsukuyomi en la serie, la cual sabía que se encontraba bajo una ilusión y que lo real estaba afuera consumido por la guerra, pero que, al final, decide quedarse en aquel otro mundo de ensueño que le dio lo que más quería: reconocimiento. Y es posible que esa misma pregunta vuelva crucial en los años venideros, en tanto que “ahora, lo virtual es lo que sustituye a lo real, es su solución final en la medida en que, a un tiempo, consume el mundo en su realidad definitiva y firma su disolución” (Baudrillard, 2002: 49). Conectar usuarios al gran árbol, servirse de sus deseos y placeres, explotar sus emociones, incitarlos a que las comuniquen, hacer de esa red su nueva realidad fantástica: han tenía razón al decir que “comunicación y control coinciden totalmente. Cada uno es el panóptico de sí mismo” (Baudrillard, 2002: 63). Incluso existen quienes afirman, con tono distópico, que “las redes sociales no son sino un experimento gigantesco respecto a nuestras emociones y nuestras preferencias” (Carr, 2015). Nuestra reciente obsesión por publicarlo todo, desde nuestros estados de ánimo hasta lo que comemos o dónde estamos, ¿no representan sino nuestra propia ilusión arborescente?: buscar el reconocimiento virtual de un otro que hemos perdido junto al mundo. Así, lo crucial no es tanto desenmascarar a quienes se encuentran programando los algoritmos que nos conforman, sino preguntarnos, en tanto usuarios, cómo nos relacionamos con la web y qué ocurre cuando nos conectamos a ella. Quizás aún no sea demasiado tarde para hacer de ello una problemática totalmente filosófica, antes que terminemos por habituarnos a lo inhabitable: el Internet. Estar en la onda, on line, nunca fue sino un asunto ético, estético y político.

HABIT(U)AR LO INHABITABLE O EL PLACER DE ANULAR LA VIDA

Al hablar del final de la vida, la luz suele llenar, al menos en Occidente, todos los lugares comunes: de las llamas de Apocalipsis a las luminarias de un ataque extraterrestre, de la luz blanquísima de la fase terminal a aquella que se encuentra "al final del túnel". Si bien los campos semánticos de lo lumínico y la muerte parecen estar atravesados por una enorme distancia, las correlaciones que pueden establecerse demuestran lo contrario. "Nosotros, los victorianos", pasamos a ser "nosotros, los luminosos". Sin embargo, la velocidad de la época hace necesaria la aparición de una nueva figura que mantenga este sentido: estar frente a la luz de las pantallas es lo mismo que anular la vida.

Son contundentes las pruebas al respecto: antes de arrojarnos al encuentro lo programamos en línea; ya no apreciamos el acontecimiento, lo reproducimos instantáneamente mediante stories; eliminamos toda posibilidad del erotismo, e inclusive la posibilidad misma de el otro, al disponer de encuentros sexuales vía Grindr o Tinder; de conversaciones virtuales que no hacen sino repetir una estructura ya desgastada; hasta lo más íntimo, aquello que podía conectarnos con lo sagrado, queda anulado al exponernos constantemente mediante selfies, nudes y fotos de lo que introducimos en nuestro cuerpo o de las experiencias que "vivimos". Ni siquiera el ocio se ha salvado, pues ahora cada momento de improductividad se ve transformado, cortesía de nuestros smartphones, en producción y consumo continuos e inmateriales, semióticos, informáticos. Hay que decirlo: si la velocidad de la luz implicó el aniquilamiento de la materia, la luz led de nuestros dispositivos equivale al placer de anular la vida o el cuerpo intensivo. Además, esto involucra una segunda pérdida, la del deseo, esa estrella que nos guiaba y que ahora no es sino un remedo de goce, un deseo arrastrado que nos empeñamos en llamar necesidad: "amigos, yo me pongo a hacer historias y me pongo hasta nostálgico, porque me pongo a pensar que no sé cómo no estoy aquí todos los días con ustedes y hablándoles todos los días a toda hora [sic]. O sea, de verdad, como que empiezo a hacerlo y se me vuelve una adicción; es como: marica, tengo que decirles cada vez más y más cosas", decía sintomáticamente un popular influencer¹⁹. En menos de treinta años de "democratización" de la web, hemos vuelto habitable lo que no lo era o, mejor aún, nos habituamos a ello.

Habituarse, a diferencia de habitar, no es una experimentación del mundo, un asunto de libertad y modos-de-vida, sino de elecciones e interacciones. Estar a la vez subyugado por y sujetado a las máquinas, ser sus piezas y sus usuarios (Deleuze, 2017 : 77-78). Que las características comunes de los dispositivos "inteligentes" sean conexión a internet e interacción con otros dispositivos, con los cuerpos detrás de ellos o con el dispositivo en sí (mediante el procesamiento del lenguaje natural) dice mucho al respecto. Como hemos perdido al mundo en favor del entorno de sustentación ilimitada y al Otro en favor de la interacción, ahora buscamos tener contacto a un nivel intelectual y quizás hasta afectivo/sen-

¹⁹ @axlox, colombiano con cerca de 307 mil seguidores en Instagram.

sitivo con las máquinas cibernéticas. Nos parece que es esto lo que se plantea en el argumento de Her (2013). El hombre de silicio termina buscando la compañía del silicio, habituándose a ella, reflejo claro de la anulación de la vida por parte de la velocidad informática, atómica y metropolitana (de las pantallas), que no responden sino a la de la luz (velocidad del control), pero también del placer y necesidad que sentimos por ello.

Cuando descargamos datos (y lo hacemos constantemente), cuando compramos on line, etcétera, en realidad hacemos pequeñas descargas, encerramos al deseo en su maldición con el placer, y lo vivimos “como una tensión desagradable que necesita –palabra horrible, horrorosa– una descarga para salir de esa mala situación. Esa descarga es el placer” (Deleuze, 2005: 184). A su vez, esta maldición se triangula con el goce y éste, en su excesividad, implica la muerte; mas ya no aquella del sujeto que querría Bataille, sino la muerte de la Tierra y del mundo. Si este capitalismo puede considerarse como farmacopornográfico (Preciado), es tanto que nuestra relación actual con la tecnología es farmacéutica por molecular y ansiolítica, pornográfica por obscena y excesiva. Habituarse a lo cibernético no sólo conlleva el placer de anular la vida, sino estar muy colocado para notarlo: “they just keep doing nothing, too intoxicated to be scared”, reza una popular y joven cantante del momento²⁰; las drogas también son digitales. No obstante, es triste aceptarlo, también supone el fin de la amistad como la conocíamos:

el sujeto neoliberal como empresario de sí mismo no es capaz de establecer con los otros relaciones que sean libres de cualquier finalidad [...]. Sin embargo, ser libre significa estar entre amigos. ‘Libertad’ y ‘amigo’ tienen en el indoeuropeo la misma raíz. La libertad es, fundamentalmente, una palabra relacional (Han, 2014: 13).

Pero con miles de pantallas interpuestas, la única relación, nuestra única experiencia común, es la de estar frente a ellas, la luz y velocidad que todo lo aniquilan.

BIBLIOGRAFÍA

- Autor Desconocido (2014). “Pantallas gigantes de Pekín muestran el amanecer en medio de nubes de polución”. En: Huffington Post. Disponible en: https://www.huffingtonpost.es/2014/01/19/contaminacion-china_n_4626605.html
- Autor Desconocido (2017). “Premio Nobel de Química 2017: Jacques Dubochet, Joachim Frank y Richard Henderson ganan por su técnica para observar moléculas”. En: BBC News. Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-41497242>
- Baudrillard, J. (2002). *Contraseñas*. Barcelona: Anagrama.
- Beltrán, D. (2017). “Redes sociales virtuales como dispositivos mediáticos contemporáneos”. Cuadernos de Lingüística Hispánica, (30), pp. 105-123. Recuperado de Disponible en:

²⁰ Billie Eilish.

- https://revistas.uptc.edu.co/revistas/index.php/linguistica_hispanica/article/view/6190
- Carr, N. (2015). *Our Algorithms, oursleves*. Recuperado de: <http://www.rough-type.com/?p=5670>
 - CEM (2012). *Vocabulario internacional de metrología: Conceptos fundamentales y generales y términos asociados*. Madrid: Centro español de metrología. Recuperado de: <https://www.cem.es/sites/default/files/vim-cem-2012web.pdf>
 - CNM (2019). *Sistema Internacional de Unidades: Fundamentalmente mejor* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/CENTRONACIONAL-DEMETROLOGIA/videos/2356497314639562/>
 - Comité Invisible (2015). *A nuestros amigos*. La Rioja: Pepitas de calabazas/Surplus ediciones.
 - ____ (2017). *Ahora*. La Rioja: Pepitas de calabazas ediciones.
 - Deleuze, G. (2005). *Derrames entre el capitalismo y la esquizofrenia*. Buenos Aires: Cactus.
 - ____ (2006). *Conversaciones*. Valencia: Pre-textos.
 - ____ (2016). *Foucault*. Barcelona: Paidós Editorial.
 - ____ (2017). *Derrames II: Aparatos de estado y axiomática capitalista*. Buenos Aires: Cactus.
 - Deleuze, G. & Guattari, F. (2006). *Mil Mesetas*. Valencia: Pre-textos.
 - Jiménez, E. & Silva, C. (2012). "De la sociedad de la información a la sociedad digital. Web 2.0 y redes sociales en el panorama mediático actual". Valparaíso: Revista F@ro, (15).
 - Ellison, M, Landay, V. & Jonze, S. (2013). *Her* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Annapurna Pictures.
 - Escalona, C. (2018) "Uso de Internet llega a 64% de la población". En: El economista. Recuperado de: <https://www.economista.com.mx/empresas/Uso-de-Internet-llega-a-64-de-la-poblacion-20180221-0023.html>
 - Gallardo, S. (2011). *La mudanza de lo poderes*. Ciudad México: Editorial Aldus.
 - Guattari, F. (2015). *¿Qué es la ecosofía?* Buenos Aires: Editorial Cactus.
 - Guattari, F. & Rolnik, S. (2006). *Subjetividad e historia micropolítica*. Cartografías del deseo. Madrid: Traficantes de sueño.
 - Han, B. (2011). *Psicopolítica* Barcelona: Herder Editorial.
 - IER. (2008). *Módulo 6: La exergía y el coso exergético* [Módulo pedagógico]. Ciudad de México, México: Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de: <http://www.cie.unam.mx/~ojs/pub/Modulos/Modulo6.pdf>
 - Kant, I. (2000). *Filosofía de la Historia*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
 - Preciado, B. (2010). *Pornotopía*. Barcelona: Editorial Anagrama.
 - Rubio, I. (2019). "Amazon prepara un "Wearable" capaz de reconocer emociones humanas. El País. Recuperado de: https://elpais.com/tecnologia/2019/05/23/actualidad/1558626184_940927.html
 - Virilio, P. (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Colección Teorema.
 - ____ (1998). *La máquina de visión*. Madrid: Ediciones Cátedra.
 - ____ (2009). *El accidente original*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Centro de
Estudios
Visuales

número 3
Diciembre
2019



ISSN 0719-7125