

Pam and Kim, 1995, C-Print .© Aziz & Cucher

El Parque Posthumano

Dra. Elizabeth Marín Hernández
Universidad de los Andes
elizabmarin@gmail.com

“Tienen algo de lo que están orgullosos. ¿Cómo llaman a eso que los llena de orgullo? Cultura lo llaman, es lo que los distingue de los caberos. Por esto no les gusta oír, referida a ellos la palabra 'desprecio'. Voy a hablar, pues, a su orgullo.

Voy a hablarles de lo más despreciado: el último hombre”.
Friedrich Nietzsche: Así habló Zaratustra

Resumen

El presente artículo trata de aproximarnos a las nuevas formas de comportamiento que presenta la humanidad actual donde los cuerpos orgánicos se conectan virtualmente y advierte la presencia de una era posthumana marcada por el impacto de las tecnologías, convirtiendo a los habitantes de esta nueva era en sujetos híbridos con prótesis corporales.

Palabras clave: Posthumano, cuerpos protésicos, biopolítica, sujetos híbridos tecnológicos.

The Posthuman Park

Abstract: This article tries to approach to new forms of behavior that presents humanity today where organic bodies are connected virtually, and warns the presence of a post-human era marked by the impact of technology, making the inhabitants of this new era in hybrid subjects with body prosthesis.

Key words: Posthuman, prosthetic bodies, biopolitics, hybrid technology subjects

La humanidad actual presencia nuevas formas de comportamiento conectadas e interconectadas a fuentes de poder intermedial, que han sido configuradas fuera de los cuerpos naturales/orgánicos, ya sea por la virtualidad, la simulación o los lugares informáticos, en los que aparecen prótesis/extensiones que acompañan a los organismos en medio de ramificaciones que atienden a otra forma de utilización del espacio, de la pasionalidad y de la pulsionalidad humana.

Como consecuencia nos encontramos ante la presencia de una era posthumana marcada por la territorialidad de las tecnologías, que han alterado las formas identitarias, para convertirnos en sujetos híbridos atados a lugares tecnológicos de articulaciones diversas, en los que las presencias posthumanas se intensifican a través de las capacidades de objetivación de las pasiones, llevadas como medios de información fantasmática por los controladores de los flujos del sentido.

De esta forma, humanidad y tecnología, aparecen centradas en un campo de tensiones, dentro de una biopolítica capaz de purificar y de reconfigurar las agendas humanas, en la utilización de prótesis generadoras de nuevos hombres, sin agendas de pasado, en la interioridad de un perpetuo presente, ubicados éstos en el vacío de la ausencia, para acusar de una nueva hiperpolítica de la conciencia de un extraño parque humano, conformado por criaturas globales, extrañadas, posicionadas en los tiempos abiertos por el genoma, la posible manipulación de la especie, la realidad virtual y la expansión informática –como argumenta Iván de La Nuez (2002)- sobre el carácter epocal de nuestra actualidad, que naufraga entre la tecnología y la precariedad de las subjetividades como campos expandidos de significación corporal. Nos encontramos dentro de una superficie de producciones continuas, de hombres producidos, de criaturas producidas, en las que se origina –como escribe José Luis Brea (2007)- la experiencia, la subjetividad, la comunidad, el afecto, la pasionalidad, el sentido o el deseo, donde todo es producción.



Aziz+Cucher: Fe, Honor y Belleza, 1992

Nada escapa ya a su inscripción en tal proceso. O, digamos, la producción ha expandido su campo para abarcar todas las modalidades de actividad – o pasionalidad- que conciernen a lo humano (...) y donde toda seducción es necesariamente producción de seducción, producción del deseo y de las figuras que se quiere que lo complementen (la compañía, el diálogo conversacional, la coexperiencia del instante, la desjerarquización de la aventura relacional, la fluídica de los juegos de conquista y de sumisión; (...) despliegan en su fantasía la panoplia de movimientos que consideran: en todo caso, la seducción únicamente operará en el efecto de producirlos) (Brea, J.L, 2007: p. 35)

En esta dirección, el parque humano ha sido movilizado hacia la configuración de lo posthumano, en el efecto de la continua producción, que transita por la vía de la precariedad de sujetos producidos, programados, copiados una y mil veces, prótesis que asimilan nuestras particulares ansiedades y temores, todo se encuentra dentro de una hiperpolítica deseante de cuerpo dóciles, creados para desechar la finitud de lo humano como medio limitado, deficiente y fragmentario, con una carencia congénita: su transitoriedad.

De allí que, el paso de lo humano a lo posthumano, encuentre su acicate en la liberación tecnológica de la producción de un narcisismo propio, de una vuelta a lo humano, desde las perspectivas de la manipulación científica de la genética, de la operación tecnológica del cuerpo, reflejadas en la producción de subjetividades vacías. Sólo cuerpo sin atavismos, sin recuerdos, sin memorias, narcisismos puros, creados y producidos, desde la individualización institucionalizada de nuestros temores, y de las certezas de sociedades capaces de garantizar el disciplinamiento de las multiplicidades humanas –como escribiría Foucault (2005)-

La vuelta a lo humano en su disciplinamiento, genera nuevas formas de narcisismos vinculados a los modos tecnológicos de la manipulación digital de las imágenes, las cuales producen parques posthumanos llenos de subjetividades extrañas, extrañadas de sí mismas, ausentes de una historia humana, pues ellos son los primeros y los últimos,

copias de sí mismos, posthumanos producidos por máquinas que repiten hasta la saciedad la perfección de cuerpos sin tejidos culturales.

Sólo ellos como principio y final de una individuación objetiva, nacida de un estado de bienestar alterado, generación inconclusa de sí mismos, pues nos hallamos antela idea de un cuerpo en permanente experimentación, replicante no sólo de la fisicidad sino de deseos abyectos, de vicisitudes de transformación tecnológica, genética, científica, todas generadoras de corporeidades ausentes, en las cuales se desarrolla la presencia de un último hombre, de una última humanidad, que escapa por medio de vectores inacabados y desplazados del entramado sociocultural.



Aziz+Cucher: María (Serie Dystopia), 1994



Ruud van Empel: Hermanos, 2010

Narcisos posthumanos

La presencia de las tecnologías han contribuido al aceleramiento de los simulacros de las imágenes, en medio de la liquidez de una cultura expandida desmanteladora de la ilusión de lo humano, de su subjetividad y de su cultura como “espejo miniaturizado de la memoria acumulada por la tradición, como resonancia y concreción de lo absoluto histórico universal de la humanidad en el eco fractal del sujeto realizado, individuo egregio”(Brea, J.L, 2007: p.57), para conducirnos a la pérdida de los límites en las recientes producciones posthumanas, que han interrumpido nuestro patrimonial e inmemorable ser humano en pos de una postcultura sedimentada en la manipulación de las imágenes y de los deseos que ya no hablan por nosotros mismos.

La producción del parque posthumano se encuentra en la fabricación masiva de subjetividades alteradas e inconclusas, creadas digitalmente, éstas acusan del desgajamiento de las individualidades, inmersas en los procesos de individualización actuales, generadores de la desintegración de las formas sociales tradicionales, para ser dirigidas a los modos del narcisismo en los que se espera “Vivir el momento como idea dominante: vivir al día y para uno mismo, perdiendo el sentido de la comunidad histórica y el sentimiento de pertenencia a una secuencia de generaciones originada en el pasado y que había de prolongarse en el futuro” (González D.E, 2007: p.7)

El narciso posthumano no posee pasado, es sólo él, imagen sin profundidad, cuerpo sin marca, purificado hasta los límites de su existencia, en los que experimenta los riesgos de las ausencias, de las emocionabilidades grabadas por los reflejos de sí mismo frente a los espejos a los que debe enfrentarse, por medio de otras exigencias y controles instituidos por la realidad de flujos imaginales que los conduce a transitar como sujetos tecnológicos leves.

De manera que, las imágenes, creadas de forma digitalizada, de los narcisos y de sus subjetividades remiten a estados precarios de ambigüedad, que atienden a la liberación del primero y el último hombre, sometido a la continua visión de sí mismo, en la incesante liberación de su pasionalidad controlada. Debido a que el parque de los narcisos posthumanos (de)muestra la fragilidad de su inestable individuación, institucionalizada, por el medio tecnológico informante del cómo llevarse a cuestras y el cómo construirse como espacio de sentido.

Subyugados por la retórica y por las novedosas prótesis teleinformáticas y biotecnológicas, los organismos contemporáneos se transforman en cuerpos conectados, ávidos y ansiosos, cuerpos sintonizados. Y también, sin duda, cuerpos útiles. Acoplados a la tecnología digital, estimulados y propulsados por un instrumental actualizado de dispositivos no orgánicos, cuerpos cuya esencia se considera inmaterial: pura información compuesta de energía eléctrica que podría ser transferida a un archivo de computadora, o bien alterada en su base genética para corregir eventuales errores inscriptos en su código, o bien hibridizada con los bits de otros organismos o con los más diversos dispositivos electrónicos. (Sibilia, P, 2010: p.193)

Las enigmáticas imágenes producidas y vueltas a producir, en medio de la seducción de un rendimiento posthumano, nos conduce al terreno de las criaturas clonadas, copiadas, repetidas, digitalizadas. Ellas se nos presentan dentro de una fabricación masiva angustiante de sujetos con vidas propias, aparentemente inmateriales, igualmente clonadas, copiadas, repetidas, dentro de la percepción de un falseamiento imposible de discernir, pues es:

(...)-un falseamiento de nada, al que ni precede ni podría suceder autenticidad alguna. Ella, es autenticidad en su falta, es acaso su mejor argumento secreto, su punto-fuerza, su arquitrabe escondido: sobre ese espejismo se eleva y se asienta el mayor poderío de la mayor megamáquina que nunca se ha apoderado de la Tierra, del existir (Brea, J.L, 2007: p.60).

De esta manera los narcisos posthumanos son parte del simulacro de las realidades existentes, sus cuerpos ya no son alimentados, ni adornados, creados por la megaindustria del parque, poseen la falta del origen humano al ser convertidos en la centralidad de un proyecto, reflejo de los principales temores de las sociedades actuales, que contemplan el vacío de las permanentes repeticiones de sí mismos, de sus principales atavismos, ahora conducidos y expresados por medios telemáticos de información y de comunicación.



Rudd van Empel: Dawn, 2009

Los narcisos se movilizan en medio de redes emocionales indiscernibles, sujetos sin cultura, ni historia, sólo pantalla de significaciones adversas, expandidas por las vías de una visualidad que recubre a todas las existencias, tan sólo con la finalidad de “producir al individuo, en construirle como personaje, en proporcionarle argumentos y narrativas de individuación, de reconocimiento y distinción en contextos de comunidad y socialización” (Brea, J.L, 2007: p.60), imposibles de ser realizadas.

Individuación Posthumana

El narciso, es sólo en sí mismo temor a la dependencia, cuerpo imposible, permanente desasosiego del mismo y de los que le rodean, subjetividades ausentes para lugares ausentes, en los que los procesos de producción de la individuación han alcanzado hasta el momento la máxima cuota de significación: e-mail, chats, Facebook, Instagram, Twitter y otros, funcionan como lugares de construcción de narcisos posthumanos precarios, cuerpos virtuales que se construyen y se inventan en medio de una sociabilización postradicional.

Tengo 10.000 amigos en la web y no llego a 10 en persona. Hemos creado nuevos actores de nuestros propios narcisismos, de nuestros propios temores y apetencias, en la interioridad del estallido de la personalidad y de la diversificación tecnológica de nuestras funciones cognitivas y subjetivas, centradas en las redes informáticas dinámicas y abiertas. Todo este proceso abre el círculo continuo de la “producción de individuos flotantes, cinéticos, universalizando los modos de vida que a la vez permiten un máximo de singularización en los hombres”(González D. E, 2007: p.135)

En este sentido, la individuación ha de ser entendida como un ritmo frenético e inestable del riesgo de decidir quién soy ante una libertad precaria, condicionada por la memoria convertida en dispositivo de producción capaz de enlazar el imaginario de una vida propia a la incesante fabricación de subjetividades pantalla, en la que cuerpos, rostros y comportamientos, se presentan en la individuación posthumana como sujetos precarios y abyectos, desplazados de lo cultural a lo postcultural, desde un proceso en el que “Cada individuo, tendencialmente, llega a ser lo que para sí mismo es precisamente dentro del <<sistema psíquico>> en el que las descripciones más avanzadas le retratan: por su carril de especificación, cada individuo se asemeja a un cohete recorriendo su propio espacio” (Sloterdijk, P, 1999: p. 189), y en ese particular lugar es provocada la producción de la individuación que ha configurado la máxima de individuos insulares manifestados en no principio y en no final, ante la crisis de las crisis de la paternidad y los principios genealógicos –como apunta Peter Sloterdijk (1999)-

La manipulación de la genética, la virtualidad de la personalidad y de la subjetividad de las formas de creación de los individuos nos conduce -como apunta Hal Foster (2004)- a un mundo de diseño, un mundo en el que todo es creado fuera de su lugar tradicional, y dentro de una imparable complejidad, en la que el individuo posthumano alcanza su institucionalización por medio del reconocimiento generalizado de la ciencia y la tecnología, en las que de alguna manera puede hallarse las respuestas al estado de insuficiencia de nuestra propia humanidad.

Cada uno de nosotros, se presenta en este reconocimiento como repetición de sí mismo, individuos de una repetición que ya no procede de nosotros mismos, sino de la tecnología, ampliando –como apunta Sloterdijk(1989)- la institución de la autoría de los sujetos, y del teorema del “último hombre”, un hombre sin retorno, como puede experimentarse en las ambiguas imágenes del artista cubano-norteamericano Anthony Goicolea.



Anthony Goicolea: Canibal, 2001

Goicolea, conduce hasta el paroxismo la repetición de esos sujetos-pantalla, creados como últimos de sí mismo, sin retorno, con una verosimilitud increíble, el artista genera digitalmente

(...) una multitud de colegiales de trece o catorce años sometidos con total naturalidad a sus pulsiones primordiales y más urgentes, fundamentalmente eróticas (homosexuales) y agresivas, a veces con un lenguaje de insinuaciones o sospechas, y otras de manera mucho más evidente. (Vozmediano, E, 2003: p.3)

Los adolescentes de Goicolea se encuentran suspendidos en un tiempo sin movimiento, seres insulares en los que ya no se reconoce primado alguno de la genealogía humana, sólo individuación de la una existencia que ha sido formulada tecnológicamente, en la que ha desaparecido toda forma de tradición y aparece toda la pasionalidad y pulsionalidad posthumana y postcultural, ante el desvanecimiento de los dispositivos de la sexualidad normalizadores de la biopolítica y la sociedad.

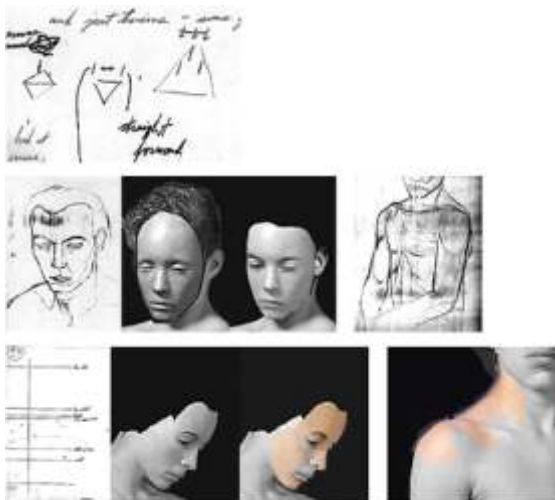
Los adolescentes-pantalla, diseñados y ubicados en medio de una existencia destradicionalizada, deben escoger el lugar de su invención histórica, pues de estos individuos del parque posthumano se espera una existencia propia, que vivan por su cuenta, ejerciendo diversas identidades ante toda clase de peligros.

Desde una perspectiva semejante el artista norteamericano Keith Cottingham realiza sus 'retratos ficticios', copias de un sujeto alterado en su fisicidad, ni niño, ni hombre, sólo producción de producción de pasionalidad y pulsionalidad. Imágenes construidas por medio de un proceso simulacral de la realidad de “una unidad artificial, elementos anatómicos, funciones biológicas, conductas sensaciones y placeres, y permitió hacer funcionar esta unidad ficticia como principio causal sentido omnipresente, secreto a descubrir en todas partes” (Sibila, P, 2010: p.171).

Anthony Goicolea: Premature, 1999



El artista, en este sentido de unidad ficticia, en tanto real en su omnipresencia de imagen deseada, produce un sujetodigitalmente idealizado, en el cual las nuevas tecnologías transforman de modo radical los modos de representación de una tradición visual, para acceder a la destradicionalización subjetiva del 'retrato', intensión de hacer visible lo que se escapa de los disciplinamientos establecidos. Pues estas imágenes o retratos fracturan el principio y el fin del hombre mismo, del formateo de los cuerpos y almas –como escribe Paula Sibila (2010), además del diseño de una identidad flotante en los flujos de los sujetos tecnológicamente leves, que pueden ser reconectados con otros de igual levedad.



Keith Cottingham: Retratos ficticios, 1999

De allí que –como escribe José Gómez Islas (2005)-las nuevas imágenes tecnológicas, digitalizadas, parecen haberse centrado especialmente en la idea de la "pérdida de lo real", puesto que la propia realidad ha comenzado a ser reemplazada por el mundo de la simulación digital, en la cual la visualidad va más allá de la visualidad, un golpe de ojo que distorsiona y tensiona las normas de los parques humanos tradicionales para conducirnos a parques virtuales de sujetos sin referente.

Las tecnologías han manipulado las imágenes para adentrarnos a existencias movilizadas más allá de lo real, cuestionando los límites de lo físico y lo no físico, ante la presencia de sujetos parciales manifestados en cuerpos fronterizos que ya no se centran en una totalidad y que se alejan –como argumenta Sloterdijk (1999)- de la intuición del autor, como hombre que se genera fisiológicamente así mismo, pues nos encontramos ante la presencia de un hombre que se construye fuera de todas las colisiones biológicas.

En este sentido, nos hallamos ante la presencia de la individuación posthumana, de sujetos contruidos, "cuerpos inscritos por la tecnología que significa en todo momento la imposibilidad de un sujeto individual, un sujeto que pueda coincidir con un organismo biológico y personal"(Colaizzi, G, 1996: p. 40),pues éstos se instituyen en medio de afinidades afectivas, de lo que queremos de un cuerpo deseado, basado en un parentesco político, pactos y coaliciones, acuerdos/encuentro puntuales, siempre parciales y locales.

De allí que, -actualizando las ideas de Donna Haraway en su texto *Cyborgs at Large* de 1991- podríamos argumentar que en estas primeras décadas del siglo XXI nuestras sociedades se manejan de nuevo en medio de un tiempo mítico, en el que todos nos conformamos como quimeras, híbridos, teorizados, digitalizados por computadoras, es decir, somos posthumanos. Lo posthumano es nuestra ontología, nos otorga nuestra política.

La individuación posthumana está entregada

(...) a la parcialidad, la ironía, la intimidad y la perversidad. Totalmente falto de inocencia, está siempre en la oposición, dentro de la utopía. Ya no es estructurado por la polaridad entre lo público y lo privado, lo posthuman define una polis tecnológica basada en parte en la revolución de las relaciones sociales en el oikos, el núcleo familiar. Se rehacen la naturaleza y la cultura, la primera ya no puede ser apropiada o incorporada por la segunda (...) El posthumano no reconocería el Jardín del Edén; no está hecho de barro y no puede soñar con volver a ser polvo. Los posthumanos no son respetuosos, no reconocen el cosmos y sospechan del holismo (Haraway, D, 1995: pp.150-151) (las cursivas son nuestras)

Aislados los sujetos posthumanos, insulares, se encuentran deseosos de conexiones plenas de insatisfacciones, pues su existencia se encuentra en la fractura de la sociedad y de sus núcleos tradicionales, como consecuencia el Parque Posthumano es centro fragmentado de producción continua de hombres sin principio, sin retorno, y donde

Individuos de ese tipo son, según se comprenden así mismos y aún más según posición en el proceso generativo, tanto nuevos como últimos. Viven con el sentimiento de lo que no es retornable; el individuo individualizado hasta el extremo quiere la vivencia que se recompensa a sí misma; conduce a su vida como el usuario terminal de sí mismo y de sus oportunidades (Sloterdijk, P, 1999: p. 190)

Referencias bibliográficas

1. Brea, José Luis (2007). *Cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de la distribución electrónica*, Cibercultura, Gedisa, Barcelona.
2. Colaizzi, Giulia (1996). “De la aldea global al circuito integrado: reflexiones sobre una política para cyborgs”, en: *Globalización y fragmentación del mundo contemporáneo*, Francisco Jarauta (ed.), Guipuzkoa, Arteleku.
3. De la Nuez, Iván (2002). “La tercera odisea”, en: *ParcHumá. Una exposició de criaturesglobals*, (cat. exp.), Barcelona, Electa.
4. Foster, Hal (2002): *Diseño y Delito*, Madrid, Akal.
5. Foucault, Michel (2005). *Vigilar y castigar*, México D.F, Siglo XXI.
6. Gómez Isla, José (2005). *Arte hoy. Fotografía*, San Sebastián, Nerea.
7. González D. Enrique (2007). *Biografía del miedo. Los temores en la sociedad contemporánea*, Barcelona.
8. Haraway, Donna (1995). *Ciencia, Cyborgs y Mujeres*, Madrid, Cátedra, Col. Feminismos.
9. Sibilía, paula (2010). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
10. Sloterdijk, Peter (1999). “El imperio ausente y la hiperpolítica. La metamorfosis del cuerpo social en los tiempos de la política global”, en: *Paisajes después del Muro*, Iván de la Nuez (ed.), Barcelona, Península.

Referencias electrónicas

1. Vozmediano, Elena (2003). “El ejército clónico de Anthony Goicolea”, en: *El Cultural*, <http://www.elcultural.es> (en línea), 27/10/08. Publicado el 27/03/03.



Lynn, 1994, C-Print. © Aziz & Cucher