

EL PARQUE POSTHUMANO* ELIZABETH MARÍN

Resumen

La tecnología como atadura del individuo que altera la identidad del mismo. Sujetos producidos por un simulacro de realidad, híbridos, teorizados, digitalizados por máquinas digitales. Lugares que engendran narcisos posthumanos con nuevas formas de comportamiento. Humanidad y tecnología como extremos de una tensión que diluye las subjetividades, donde todo es producción: individuo, pasiones, subjetividad, afecto.

Palabras clave:

humanidad, tecnología,
narcisismo, individuación.

Abstract

The technology ties the individual altering his identity. Subjects produced by a reality simulation, hybrids, theorized, digitalized by digital machines. Places that engender narcissistic post humans with new behavior patterns. Humankind and technology like the opposite borders of a tension that dilutes the subjectivities, where everything is a production: individual, passions, subjectivity, affections.

Keywords: humankind, technology, narcissism, individuation.



* X Seminario Nacional de Estética "Arte, Ciencia y Tecnología", Noviembre 2008

El Parque Posthumano
Elizabeth Marín.

EL PARQUE POSTHUMANO

“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 cabreros.

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

La humanidad actual requiere de nuevas formas de comportamiento conectadas e interconectadas a fuentes de poder intermedial, que han sido configuradas fuera del cuerpo natural, prótesis que acompañan a los organismos en medio de las extensiones que atienden a otra forma de utilización del espacio y de la pasionalidad 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, capaces de reconfigurar a las agendas humanas dentro 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, acusan de una nueva hiperpolítica de la conciencia de un extraño parque humano, conformado por criaturas globales, 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 nuestro actualidad, que naufraga entre la tecnología y la precariedad de las subjetividades como campos expandidos de significación corporal.

Nos encontramos en un campo continuo de producciones de producciones, hombres producidos, criaturas producidas, en las que se produce –como escribe José Luis Brea (2007)- la experiencia, la subjetividad, la comunidad, el afecto, la pasionalidad, el sentido o el deseo, todo es producción.

Nada escapa ya a su inscripción en tal proceso. O, digamos,

El Parque Posthumano Elizabeth Marín

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 consideren: en todo caso, la seducción únicamente operará en el efecto de producirlos) (Brea, J.L, 2007: p. 35)

El parque humano es 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 y finitas ansiedades y



El Parque Posthumano Elizabeth Marín.

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 del narcisismo propio, de una vuelta a lo humano, desde las perspectivas de la manipulación científica de la genética, de la manipulación 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 encontramos la idea de un cuerpo en permanente experimentación, replicante no sólo de 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.

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 ubicarnos en la pérdida de los límites de 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

El Parque Posthumano

Elizabeth Marín

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 sí mismo, imagen sin profundidad, cuerpos sin marcas, sólo riesgo ante la ausencia de emocionabilidades marcadas por la imagen de sí mismo frente al espejo al que deben enfrentarse por medio de otras exigencias y controles marcados por una realidad de sujetos tecnológicos leves.

Las imágenes digitalizadas de estas subjetividades posthumanas 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, el parque de los narcisos posthumanos muestra la fragilidad de su inestable individuación institucionalizada por el medio tecnológico informante del cómo llevarse a cuentas y el cómo construirse.

De allí que enigmáticas imágenes de criaturas clonadas, copiadas, repetidas, digitalizadas, se nos presenten dentro de una fabricación masiva angustiante de sujetos con vidas propias, 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 y 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

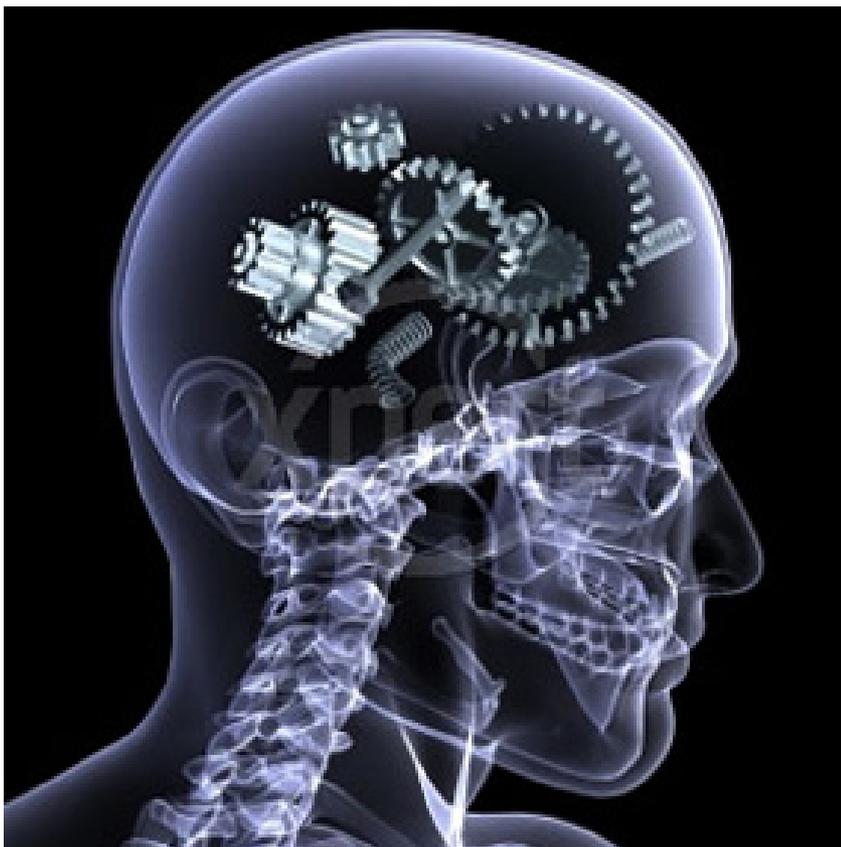
El Parque Posthumano Elizabeth Marín.

comunicación.

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,



El Parque Posthumano Elizabeth Marín

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, 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 medio de 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.

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 se provoca 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, 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

El Parque Posthumano Elizabeth Marín.

ambiguas imágenes del artista cubano-norteamericano Anthony Goicolea.

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 colegas 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.

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 y toda clase de peligros.

124

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 pasionalidad, contruidos por medio de un proceso simulacral de la realidad. El artista produce un sujeto idealizado digitalmente en el cual las nuevas tecnologías transforman de modo radical los modos de representación.

De allí que –como opina 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 colisiones biológicas.

En este sentido, nos encontramos ante la presencia de la individuación posthumana, de sujetos contruidos, "cuerpos inscritos por la tecnología que

El Parque Posthumano

Elizabeth Marín

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 a principios 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 posthumano 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 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)

El Parque Posthumano Elizabeth Marín.

Bibliografía

- Brea, José Luis (2007): *Cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de la distribución electrónica*, Cibercultura, Gedisa, Barcelona.
- 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.
- De la Nuez, Iván (2002): "La tercera odisea", en: *Parc Humá. Una exposició de criatures globals*, (cat. exp.), Barcelona, Electa.
- Foster, Hal (2002): *Diseño y Delito*, Madrid, Akal.
- Foucault, Michel (2005): *Vigilar y castigar*, México D.F, Siglo XXI.
- Gómez Isla, José (2005): *Arte hoy. Fotografía*, San Sebastián, Nerea.
- González D. Enrique (2007): *Biografía del miedo. Los temores en la sociedad contemporánea*, Barcelona.
- Haraway, Donna (1995): *Ciencia, Cyborgs y Mujeres*, Madrid, Cátedra, Col. Feminismos.
- 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.
- 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.

