

Biopolítica y estética del cuerpo y la ciudad

Jorge Gabriel Ortiz Leroux

ORCID 0000-0002-5004-0495

“Biopolítica y estética del cuerpo y la ciudad”, por Jorge Ortiz Leroux, publicado en: Rabadán Villalpando, Maria Eugenia, et al. (2017). **Diversidad Metropolitana, Arte, ciudad y posmetrópoli. Artistas de la UAM Azcapotzalco en Cartagena de Indias y La Habana**. México, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Evaluación del Diseño. UAM Azcapotzalco.

Biopolítica y estética del cuerpo y la ciudad

Jorge Gabriel Ortiz Leroux

¿Es posible vivir sin lugar? ¿Es posible habitar allí donde no se producen lugares?

MASSIMO CACCIARI

No podemos entender la ciudad sin los cuerpos que la integran: sean éstos materias físicas, orgánicas o virtuales, constituyen los elementos vivos que dan forma a la urbe, de modo que la transformación histórica de las ciudades supone la transformación de la corporalidad urbana. Las prácticas artísticas dan cuenta de estas transformaciones y de las huellas temporales que constituyen cada ciudad. El arte es en sí una corporalidad urbana que sigue y a la vez conforma las mutaciones y actualizaciones del entorno.

La relación del arte con las ciudades modernas puede servir como plataforma para encarar nuevas valoraciones que nos permitan comprender las urbes. Las metrópolis, como modelos dominantes en la era de las colonizaciones emanadas de la Conquista de América, han pasado a convertirse en múltiples y heterogéneas ciudades posmodernas que ya no responden al esquema tradicional de centro y periferia, o al modelo de articulación espacial racionalizado que prevaleció en las grandes ciudades hasta el siglo xx. Hoy asistimos a la emergencia de la “posmetrópoli” (Cacciari, 2010), caracterizada por la imposibilidad de establecer proyectos globales programados y a una indiferenciación que genera diversas formas de inestabilidad en la conformación de la urbe.

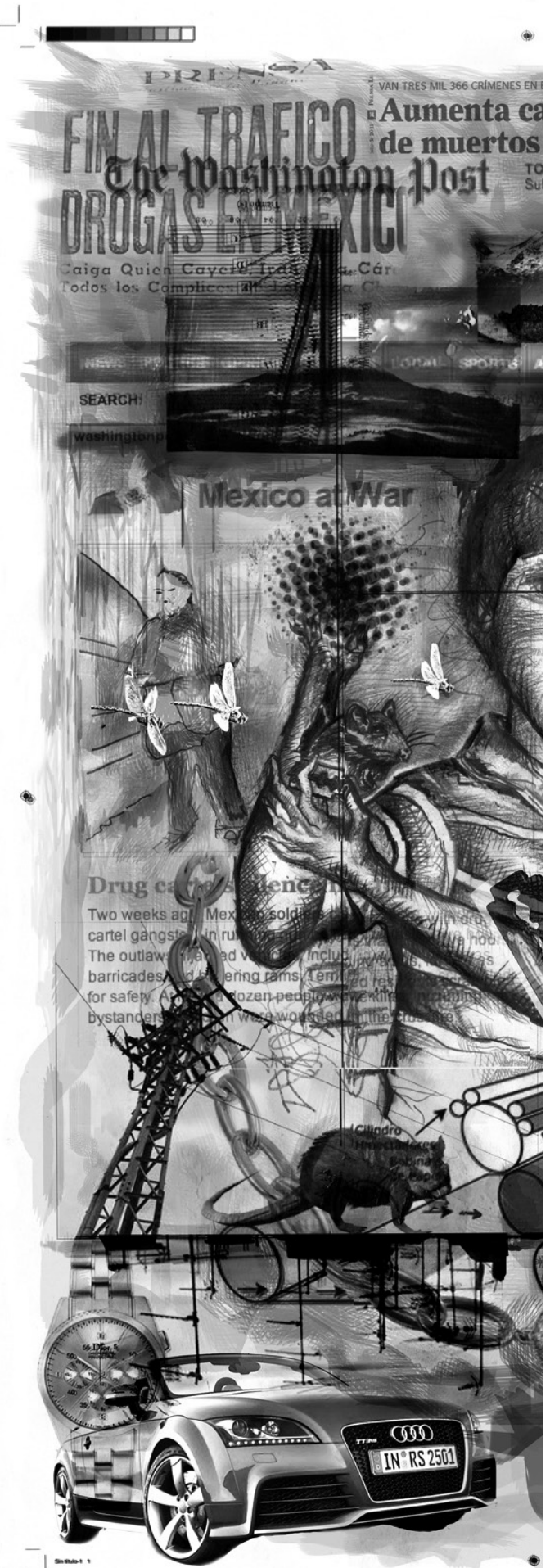
Este proceso histórico de transformación urbana conlleva varios aspectos: se modifican las temporalidades (no sólo las cronológicas, sino las de los ritmos de vida); se aceleran las movi­lidades corporales, incluidas todas las modalidades del sedentarismo y nomadismo contemporáneos; se diversifican las prácticas y percepciones estéticas, transformando la manera de ser y vivir en ciudad. ¿Cómo vincular y comprender estos procesos concurrentes? ¿Hacia dónde se dirigen cuerpos, ritmos y movi­lidades en un contexto complejo e incierto? ¿Qué rasgos novedosos pueden

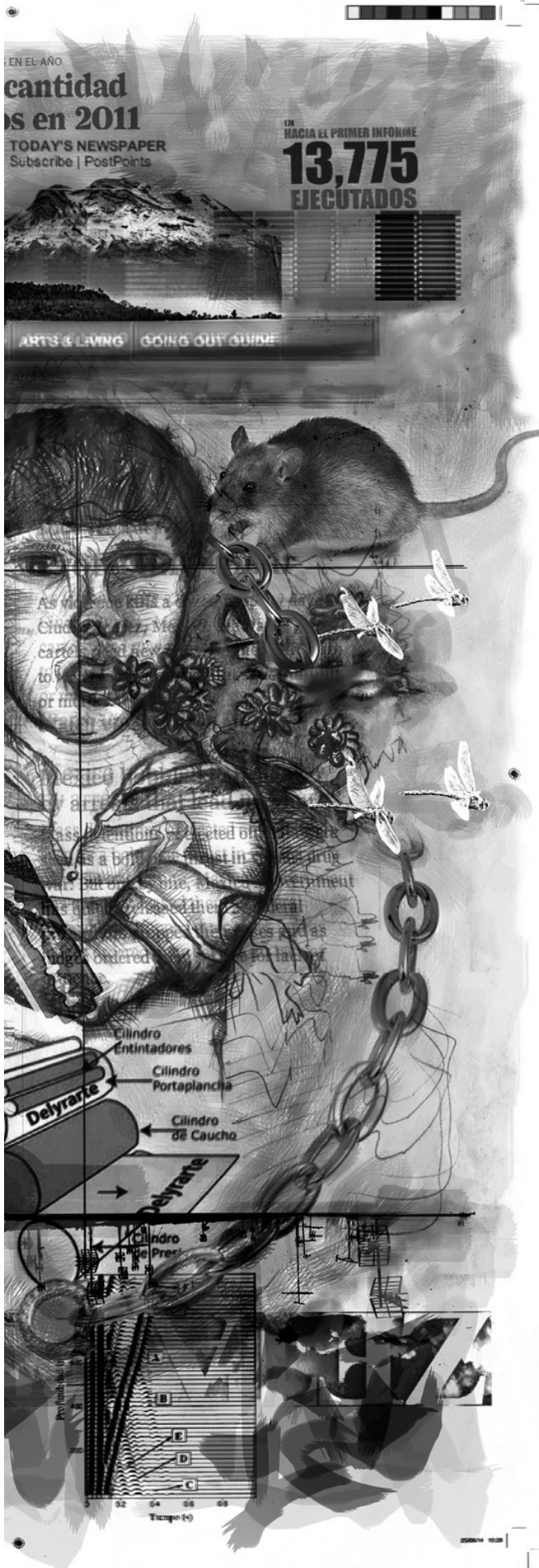
delinearse como parte de las prácticas sociales y estéticas en las ciudades actuales?

El cuerpo (des)programado: entre Fausto y Prometeo

La transformación de las ciudades corre paralela a la transformación de los seres que la componen. La ciudad posmetropolitana, como la denomina Massimo Cacciari, es contradictoria por el surgimiento de "hábitats virtuales" que comparten tiempos con los "hábitats tradicionales"; acumulando modos de vivir y ser que una vez que emergen y pretenden ser comprendidos, mutan rápidamente y desafían toda explicación, sobre todo aquellas que intentan universalizar conceptos y prácticas. Atizando un poco estos intentos, resulta interesante la perspectiva que plantea Paula Sibilia (quien retoma, a su vez, a Herminio Martins) y coloca a los cuerpos y subjetividades contemporáneas ante los proyectos occidentales prometéico y fáustico, que corresponden, por un lado, al proyecto de emancipación humana a partir del conocimiento racional y, por el otro, al proyecto fáustico tecnocientífico que incorpora nuevos saberes y prácticas ya no ligados al progreso y a los límites del saber y de las ciencias, sino que pretende la ruptura de los umbrales de vida hacia "una apropiación ilimitada de la naturaleza (humana y no humana) y el capitalismo, con su impulso hacia la acumulación ilimitada de capital" (Sibilia, 2009: 50).

Los proyectos prometéico y fáustico remiten en buena medida a los proyectos moderno y posmoderno, el primero apuntando a un futuro prometedor siempre lejos del alcance social real, casi divino o simplemente utópico, y el segundo asociado al encuentro presente con el conocimiento íntimo de las cosas para apurarse a cambiarlas y hacerlas reales con ayuda de la técnica. La era del fuego, en este sentido, deja lugar a la era de la electricidad (y del mundo electrónico y digital), o lo que es lo mismo, la revolución in-





Inocente, 2014. Mixta, impresión digital, 36 x 56 cm.

dustrial (máquinas de vapor) se superponen con la revolución de las telecomunicaciones (máquinas virtuales). La mutación procedente tendría efectos en los cuerpos y modos de ser, abriéndose a posibilidades infinitas y ambiciosas que transgreden incluso la frontera de lo humano y lo poshumano, de lo orgánico y lo posorgánico.

Hay detrás de esto, por supuesto, una manera diferente de ver el poder y el saber, que en términos foucaultianos transgrede varios dominios clave: por un lado, las instancias de dominio ya no son unidireccionales (Estado-individuos), sino que se distribuyen como relaciones de poder que “aparecen en todos y cada uno de los ámbitos en los cuales nos movemos, en los espacios de trabajo, y generan tensiones en el espacio familiar, en las relaciones de pareja, y aún en la mal llamada intimidad” (García Canal, 2002: 33); por otro lado, los cuerpos, bajo esta “microfísica del poder”, ya no son castigados o reprimidos, sino que sus derechos y espacios de libertad son restringidos, regulados y controlados, así como racionalizado su consumo alimenticio y ordenados y pautados sus gestos, actos y vida cotidiana.

Esta sociedad disciplinaria foucaultiana fue percibida en decadencia por el propio Foucault, y pronto fue problematizada por Gilles Deleuze, bajo el esquema de las “sociedades de control”, en donde la vigilancia de los comportamientos ya no está situada en las instituciones (como la cárcel), sino en las tecnologías de control del espacio, el tiempo y el movimiento de los cuerpos (pensemos hoy en los ámbitos expansivos de las telecomunicaciones). Estos fenómenos son, a la vez, sociales y técnicos, y a la vez individuales y masificantes, en donde se constituye “un aparato institucional dedicado a lograr el autodomínio del sujeto y su sujeción, mientras se recaban todos los datos posibles que puedan hacerlo entrar en

otro régimen de visibilidad" (Rodríguez). A este complejo régimen de vigilancia, control, disciplina y autodisciplina se le conoce como biopolítica.

En este sentido, en un régimen biopolítico, los cuerpos son regulados y autorregulados bajo un orden ilimitado de mecanismos de control, cada vez más reconocidos, racionalizados, normados y efectuados en el espacio público y social. Fáusticamente, las ciencias y las técnicas informáticas hacen salir lo oculto e inexistente (como dice Heidegger en su obra *La pregunta por la técnica*), produciendo nuevas existencias, que son constantemente programadas y reprogramadas, intervenidas por sistemas informáticos y modeladas en formas inusitadas. Las tecnologías informáticas, en este sentido, son los eslabones potenciales más eficaces de la biopolítica.

El cuerpo es una de las materias intervenidas con mayor impacto por un proyecto fáustico que se ha planteado ya la posibilidad de extender la existencia humana y desafiar la muerte. La dialéctica entre vida y muerte transita así hacia una lucha empedernida por extender los lazos de la vida actuando contra la condición del cuerpo enfermo y otorgando a la humanidad la capacidad de alterar sus propios códigos genéticos y biológicos. Si la muerte es el límite del biopoder, contra ella los poderes distribuidos y redistribuidos en el campo de las ciencias hacen actuar "el derecho de intervenir para hacer vivir" (Sibilia, 2009: 58), aún a costa de malograr la salud y dilatar la muerte aprendiendo a vivir con las enfermedades. La informática ha intervenido en este sentido, tanto en esta vertiente puesta en duda por los postulados

tanatológicos (el derecho ético para decidir morir), como en la vertiente de intervención genética a través de la programación, que apunta hacia la creación de inteligencias y medioambientes artificiales.

La mayor contradicción que encierra esta carrera por la extensión de los códigos de la vida a través del instrumental informático y tecnológico, es la persistencia de una escalada hacia la muerte a través de las guerras "preventivas" o de "baja intensidad" emprendidas por Estados nacionales y supranacionales. La fuga nihilista hacia la potencialización de un superhombre encierra en sí misma la denigración de las formas de vida hacia formas de dominio, control y exterminio brutales, de las cuales no quedan excluidas las posmetrópolis contemporáneas, y en las que la conformación programática de códigos (*software* y *hardware* informáticos y genéticos) controlados y dominantes puede resultar, más allá de liberar las potencialidades humanas, en mecanismos de exclusión y mayores formas de desigualdad.

La ciudad hipercontrolada y la revolución de los virus

Félix Guattari imaginaba una ciudad en la que cada uno podía salir de su departamento, su calle, su barrio, gracias a su tarjeta electrónica (divisible) que abría tal o cual barrera; pero también la tarjeta podía no ser aceptada tal día, o entre determinadas horas: "lo que importa no es la barrera, sino el ordenador que señala la posición de cada uno, lícita o ilícita, y opera una modulación universal".

DELEUZE,

POSDATA SOBRE LAS SOCIEDADES DE CONTROL

Impresión bélica, 2014. Mixta, impresión digital, 60 x 85 cm.



El dilema planteado por Cacciari sobre las posmetrópolis apunta hacia la disolución de los "lugares"; manifestado en el hecho de vivir en una especie de antiespacio en donde "nuestros asentamientos se mueven en el ciberespacio; debemos imaginar nuestras casas como sensores" (Cacciari, 2010: 36).¹ Más allá de la restauración del ágora tradicional y del modelo occidental de la *polis*, estaríamos actualmente ante un espacio contradictorio en donde se está y no en la casa, somos y no somos, habitamos y no podemos habitar lo que ocupamos. El ciberespacio es este sitio complejo que se encuentra en tensión con nuestra naturaleza originaria (*physis*), que tiende siempre a ocupar lugares, en donde todo aquello que ocupa un lugar es un cuerpo.

La diferencia entre la especie humana y los animales, como señala Burroughs, estriba precisamente en la cualidad articuladora de la palabra como una articulación del tiempo, es decir, la capacidad de generar información que puede ser transmitida en el tiempo a través de la escritura. Si "la palabra escrita se infiere del habla humana (entonces las palabras son) secuencias de imágenes, imágenes en movimiento" (Burroughs, 1970: 26) que se han convertido en un virus que, a su vez, han hecho posible la palabra hablada. La palabra no ha sido reconocida como virus en tanto ha establecido un estado de simbiosis estable con el huésped en que se aloja. El virus de la palabra ha hecho simbiosis parasitaria con el cuerpo humano para propagarse y convertirse, si es posible dada su expansión celular, en "una bomba de tiempo dejada en este planeta para ser activada por control remoto" (Burroughs, 1970: 27).

Este virus exitoso, que no altera el metabolismo de sus huéspedes pero sí su estructura biológica, convirtiéndolo en parte útil de aquéllos, es "una unidad muy pequeña de palabra e imagen" (Burroughs, 1970: 30), la cual opera en tres fases: a) el huésped posible para el virus; b) el medio a través del cual el virus accede al huésped, y c) el efecto producido por el virus en el huésped. La cadena de actores, acciones y acontecimientos que sugiere esta teoría nos introduce de lleno en las cadenas de montaje y asociación que se activan a partir de los centros discursivos que emanan de las palabras y las imágenes.

No hay nada místico en esta operación. Efectos sonoros de disturbios pueden producir un disturbio real en una situación de disturbio. Silbatos de policía grabados atraerán a los policías. Disparos grabados, y sacarán sus armas. "Dios, nos están matando" (Burroughs, 1970: 42).

El efecto viral de la palabra informática, o del cuerpo virtual, como le llama Roberto Diotatto, se convierte en un arma de todo tipo: para esparcir rumores, para desacreditar a

¹ Cacciari cita aquí a Mitchell, William J. (1995). *City of bits: Space, Place, and the Infobahn*. The MIT Press.

los oponentes, para producir e intensificar disturbios, para mezclar y anular líneas asociativas establecidas por los medios masivos, etcétera. El viejo Burroughs, obsesivo de las armas —y de las palabras-armas—, refiere estos efectos y al mismo tiempo describe sus procedimientos, uno de los cuales es la yuxtaposición de elementos a través de la técnica del *cut-up*. La estrategia configuradora de esta técnica puede ser infinita: El *cut-up* más simple consiste en cortar una página por la mitad a lo largo y luego a lo ancho en cuatro partes. La parte 1 se ubica luego junto a la parte 4, y la parte 3 junto a la parte 2 en una nueva secuencia. Llevándolo más lejos, podemos romper la página en unidades cada vez más pequeñas en secuencias alteradas (Burroughs, 1970: 46).

Las resultantes de estos recortes aleatorios, que nos recuerdan al automatismo poético dadaista y a las combinatorias literarias de Cortázar, apuntan hacia una codificación de discursos que puede luego ser decodificada y recodificada nuevamente en secuencias ininteligibles, rompiendo así el código cifrado que oculta la comprensión del mensaje. El cuerpo humano es un dispositivo decodificador por excelencia, tal como hace con las enfermedades para atacar a los virus invasivos. Por ello es clave entender que los mensajes no son producidos para que deban ser entendidos conscientemente, sino justamente para que provoquen ilusiones y persistan los efectos derivados de aquéllas.

No cabe duda que estas técnicas y estrategias han estallado en el espacio público de la ciudad virtual. El ciberespacio como

ciudad no tendría sentido sin sus efectos *vis a vis* entre cuerpos ocupando lugares y desocupándolos consciente o inconscientemente, legal o ilegalmente, presencial o diferidamente. Para que el cuerpo virtual establezca sus presencias binarias, es preciso que ocurran fenómenos orgánicos y analógicos que repliquen y decodifiquen las secuencias “recortadas” de mensajes. Este proceso reordena los discursos en forma cada vez más compleja y problemática, y los reconvierte en códigos cifrados o transparentes que intercambian sin cesar palabras e imágenes habladas y escritas, como ocurre ya con *wikis*, *blogs*, redes sociales y demás artilugios binarios.

El corolario estético de este fenómeno viral es la reprogramación infinita de lo sensible. La ciudad es un código a descifrar y la tarea de las prácticas artísticas es recodificar esos elementos aleatorios que no dejan de bombardear el *sensorium humano*. Las artes no son réplicas fieles de realidades existentes, sino reconfiguraciones aleatorias para cifrar las realidades fragmentadas y desarticuladas, tal como se manifiestan en las posmetrópolis. Sólo en esta medida hay un sentido pedagógico del arte, si así pudiese llamársele, como mecanismo de desciframiento o decodificación de mensajes.

Pero las prácticas artísticas tienen como efecto un campo más vasto, que es el de la recepción estética, es decir, el efecto producido por el “virus-arte” en el huésped, que una vez alojado produce réplicas y recreaciones una vez más prestas a ser descifradas como resultado del montaje aleatorio del *sensorium* visual y textual. En

este sentido, podemos concluir que los espacios y los tiempos en las ciudades se están reconfigurando constantemente en la medida en que las expresiones sociales y estéticas ocupan nuevos entornos y generan diferentes grados de acercamiento y apropiación de las mismas. Si los espacios virtuales ya han extendido su acción en forma irreversible, esto no significa, como dice Cacciari, la reducción de la movilidad física de los cuerpos y organismos, sino, por el contrario, la multiplicación de estos intercambios y movimientos, generando un entramado más complejo, intercultural y transcultural, que nos invita a plantear nuevos problemas sobre el estado actual de las ciudades.

Bibliografía

- BURROUGHS, W. (1970) 2013. *La revolución electrónica*. Buenos Aires: Caja negra.
- CACCIARI, M. (2010). *La ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- DIODATTO, R. (2011). *Estética de lo virtual*. México: Universidad Iberoamericana.
- GARCÍA Canal, M. I. (2002). *Foucault y el poder*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco.
- RODRÍGUEZ, P. E. *¿Qué son las sociedades de control?*. Facultad de Ciencias Sociales, UBA, en:
[HTTP://WWW.SOCIALES.UBA.AR/WP-CONTENT/UPLOADS/21.-QU%C3%A9-SON-LAS-SOCIEDADES-DE-CONTROL.PDF](http://www.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/21.-QU%C3%A9-SON-LAS-SOCIEDADES-DE-CONTROL.PDF)
- SIBILIA, P. (2009). *El hombre posorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. México: Fondo de Cultura Económica.