

Ser Cyborg: Subjetividades Híbridas en el Capitalismo Cognitivo. Potencialidades y límites¹.

María Tamara Frachea²

Recibido: 09/06/2019; Aceptado: 25/07/2019

Cómo citar: Frachea, M. T. (2019). Ser Cyborg: Subjetividades Híbridas en el Capitalismo Cognitivo. Potencialidades y límites. *Revista Hipertextos* 12(7), pp. 68-97. DOI: <https://doi.org/10.24215/23143924e004>

Resumen

Cada momento histórico se caracteriza por el alcance y desarrollo de sus medios de producción y a su vez permite la conformación de un tipo de subjetividad delimitada por el estadio de desarrollo de la sociedad en el cual se encuentra inserta. La actualización del capitalismo en su versión cognitiva se hace eco del alcance que tuvo el desarrollo de las nuevas formas de comunicaciones e información devenidas a partir de la revolución tecnológica de fines del siglo XX. Así, mientras las tecnologías digitales, la información digital e internet forman parte del entorno social en el que estamos insertos en la actualidad, cabe preguntarse cómo son aplicadas por los dispositivos de control y cuáles son las posibilidades que nos ofrecen. El presente trabajo entrega una reflexión acerca del ser cyborg, un tipo de subjetividad que deviene en la aleación mente-software que se hace posible en la relación con los dispositivos que permiten el acceso a la información digitalizada. Así como las tecnologías digitales permitieron afinar las técnicas de control del biopoder, es la figura del cyborg la que nos permite reflexionar acerca de nuevas formas de resistencia en la presente etapa del capitalismo cognitivo.

Palabras clave: Capitalismo Cognitivo, Control Biopolítico, Cyborgs, Información Digital, Revolución Tecnológica.

Abstract

Each historical moment is characterized by the scope and development of its means of production and in turn allows the formation of a type of subjectivity delimited by the stage of development of

¹ Una versión preliminar de este trabajo fue presentada como trabajo final en la materia Informática y Relaciones Sociales para la carrera de sociología en 2019.

² Estudiante de grado de la Carrera de Sociología en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires. Contacto: maria.tamara090@gmail.com

the society in which it is inserted. The updating of capitalism in its cognitive version echoes the scope of the development of the new forms of communications and information since the technological revolution of the late twentieth century. Thus, while new technologies, digital information and the internet are part of the social environment in which we are in place today, one wonders how they are applied by control devices and what are the possibilities they offer us. This work provides a reflection on being a cyborg, a type of subjectivity that becomes in the mind-software alloy that becomes possible in the relationship with devices that allow access to digitized information. Just as new technologies allowed us to fine-tune biopower control techniques, it is the figure of the cyborg that allows us to reflect on new forms of resistance in the present stage of cognitive capitalism.

Keywords: Cognitive Capitalism, Biopolitical Control, Cyborgs, Digital Information, Technological Revolution.

Resumo

Cada momento histórico caracteriza-se pela abrangência e desenvolvimento de seus meios de produção e, por sua vez, permite a formação de um tipo de subjetividade delimitado pela etapa de desenvolvimento da sociedade em que está inserida. A atualização do capitalismo em sua versão cognitiva ecoa o alcance do desenvolvimento das novas formas de comunicação e informação desde a revolução tecnológica do final do século XX. Assim, enquanto as novas tecnologias, a informação digital e a Internet fazem parte do ambiente social em que estamos hoje em dia, se questiona como elas são aplicadas pelos dispositivos de controle e quais são as possibilidades que eles nos oferecem. Este trabalho fornece uma reflexão sobre ser um cyborg, um tipo de subjetividade que se torna na liga mente-software que se torna possível na relação com os dispositivos que permitem o acesso à informação digitalizada. Assim como as novas tecnologias nos permitiram aperfeiçoar as técnicas de controle de bioenergia, é a figura do cyborg que nos permite refletir sobre novas formas de resistência no presente estágio do capitalismo cognitivo.

Palavras-chave: capitalismo cognitivo, controle biopolítico, ciborgs, informação digital, revolução tecnológica.

1. Introducción

*We were neurophobic and perfect
The day that we lost our souls
Maybe we weren't so human
But if we cry we will rust*

Brian Warner "Mechanical Animals" (1998)

A lo largo del trabajo se intentará reflexionar acerca de los alcances y límites que se presentan en la construcción de la subjetividad en la última actualización del sistema capitalista que deviene a partir de la revolución tecnológica de fines del siglo XX. El abanico de posibilidades que se abre a partir de la revolución tecnológica permite la visualización de una sociedad en red que propone nuevos desafíos, así como también nos brinda las herramientas que nos permiten elevar la mirada hacia el horizonte y expandir nuestra frontera de percepción de nosotros mismos y del mundo que nos rodea.

La idea de un humano devenido en cyborg fue expuesta por primera vez en un artículo titulado *Cyborgs and Space*, escrito por Manfred E. Cynes y Nathan S. Kline, publicado en la revista *Astronautic* en septiembre de 1960. La idea del artículo consistía en dar cuenta de que, así como la evolución de las especies se dio a través de la adaptación al medio ambiente, ahora sería posible adaptarse al espacio "by suitable biochemical, physiological and electronic modifications of man's modus vivendi". En vez de llevar nuestro medio ambiente allí, lo cual implicaba la posibilidad de volvernos esclavos de las máquinas, si el humano alteraba las funciones de su organismo incorporando componentes exógenos sería libre de explorar, de crear, pensar y sentir por sí mismo (Cynes y Kline, 1960)

En la actualidad la imagen mítica del cyborg, propia de una película de ciencia ficción *cyberpunk*, se hizo realidad. Fue en el año 2004 cuando se reconoció legalmente en el Reino Unido al primer cyborg. Tal suceso invita a realizar una reflexión a modo de revisión sobre lo escrito, deseado, imaginado y finalmente, materializado hasta el momento.

En este sentido resulta preciso delimitar el contexto histórico que permite la conformación de este nuevo tipo de subjetividad alterna. De esto se trata el segundo apartado del presente trabajo. Realizando un breve recorrido por las principales características que destacan la revolución tecnológica del último cuarto del siglo XX, buscamos posicionarnos desde una perspectiva teórica que admita a los bienes informacionales como materiales. Para esto, se caracterizará el momento histórico actual a partir de lo expuesto desde la corriente del capitalismo cognitivo, donde se destaca la preponderancia de la información digital y su unidad mínima, el *bit*.

En el tercer apartado realizaré una descripción del pasaje de la sociedad disciplinaria a la sociedad de control, con el objetivo de poder reflexionar acerca de cómo las tecnologías digitales afinan las técnicas de control biopolítico. Siguiendo el análisis de Foucault sobre las técnicas que utiliza el poder para disciplinar y controlar a las sociedades, proponemos reflexionar acerca de las técnicas de resistencia que ejercen los cuerpos frente a las tecnologías que despliega el biopoder con el objetivo de controlar la vida hasta en su aspecto más inmaterial o cognitivo. Frente a esto, la imagen del cyborg se presenta como una subjetividad alterna que nos permite reflexionar acerca de nuevas formas de resistencia biopolítica en la presente etapa del capitalismo cognitivo.

En este sentido se parte de la hipótesis que, así como las tecnologías digitales permitieron afinar las técnicas de poder y control biopolítico, también nos permitirían pensar nuevas formas de vernos a nosotros mismos y relacionarnos con nuestro entorno. Frente a esto, la imagen del cyborg se presenta como una subjetividad alterna que nos permite reflexionar acerca de nuevas formas de resistencia y adaptación. La actualización del capitalismo en su versión cognitiva trae consigo nuevas formas de pensar-se y ver-se en los preludios del siglo XXI. El abanico de posibilidades que se abre a partir de la revolución tecnológica permite la visualización de una sociedad en red que propone nuevos desafíos, así como también nos permite elevar la mirada y expandir nuestras fronteras de percepción. Así es como en la actualidad, la imagen mítica del cyborg se hizo realidad.

Consecuentemente, en el cuarto apartado se propone indagar acerca de la conformación de la subjetividad cyborg, en tanto la misma se encuentra vinculada al tipo de sociedad en la cual las personas se encuentran insertas. Entendida como una subjetividad que deviene en la aleación ‘cuerpo - información digital’ que se

hace posible en la presente etapa del capitalismo cognitivo, se busca rescatar la materialidad que contiene al “ser cyborg”. Impulsado por las tecnologías digitales en sincro con el cuerpo, permiten expandir la frontera de sentidos y percepción, tanto de nosotros mismos como del mundo que nos rodea. “Yo soy tecnología” dice Neil Harbisson, en una charla que dio en el 2016 para TEDx³, quien es considerado el primer cyborg reconocido legalmente por el gobierno del Reino Unido.

El quinto apartado enfoca de lleno la imagen del cyborg abordando el tema desde dos polos. Por un lado, considerando los conceptos teorizados desarrollados previamente y, por otro lado, poniendo especial interés en la imagen que tienen de sí mismos. Para esto intentaré una breve descripción de las propuestas de la Fundación Cyborg, y utilizaré fragmentos desgrabados de charlas y entrevistas realizadas a Neil Harbisson.

Finalmente, se busca reflexionar acerca de lo escrito y lo materializado, teniendo en cuenta los alcances y las limitaciones que presentan las tecnologías digitales para la conformación de un sujeto que, inserto en las redes de control biopolítico, busca nuevas formas de resistencia y expansión.

2. Contexto histórico

En el último cuarto del siglo XX el mundo asistió a una serie de innovaciones científicas y tecnológicas. Tal fue el impacto que tuvo en la sociedad que ya para comienzos del siglo XXI, las tecnologías digitales pasaron a formar parte de nuestro entorno, de nuestra forma de vivir. Las sociedades en la actualidad dependen de la información digitalizada en varias dimensiones.

En un nivel macro nos basta con hacer referencia al mercado financiero actual donde las diferentes bolsas de valores están en permanente interconexión definiendo los futuros económicos de las empresas y los países, y compartiendo información digital compuesta de bits que atraviesan el tiempo y el espacio. También los diferentes aparatos burocráticos que organizan diversos tipos de

³ TED, Tecnología, Entretenimiento y Diseño, es una organización sin fines de lucro estadounidense que desde 1984 se ocupa de las "Ideas dignas de difundir". [Wikipedia](https://es.wikipedia.org/wiki/TED_(organizaci3n))

instituciones, inclusive muchas maquinarias de múltiples fábricas dependen, para su funcionamiento, de información digitalizada y de internet.

En un nivel micro, las tecnologías digitales (TD) generaron un fuerte impacto en las relaciones sociales en diferentes aspectos. La forma en que nos comunicamos (los emoticones o expresiones abreviadas, audios, videos), la reconceptualización del tiempo y del espacio ‘desde cualquier lugar en cualquier momento’ (es uno de los potenciales de WhatsApp, Facebook, Instagram y un largo etcétera). La exposición del yo a través de las redes nos permite vernos instantáneamente reflejados en una *selfie*, crearnos y recrearnos, definir cómo somos, qué opinamos, cómo elegimos mostrarnos. La adaptación de las personas a las tecnologías digitales se transforma en una aleación que podemos resumir en la frase “me estoy quedando sin batería” cuando en realidad lo que carece de batería es el celular. En este sentido se puede decir que el celular, por citar un ejemplo, no es solo un medio de comunicación, sino que es algo más, una parte de la persona.

Las tecnologías digitales, la información digital e internet forman parte de la naturaleza social en la que estamos insertos en la actualidad. Se presenta como un conocimiento objetivado en un bien que, con un propósito instrumental, nos sirve para producir otros bienes y servicios. La aplicación de ese conocimiento e información a la generación de conocimiento y dispositivos de procesamiento y comunicación de la información, es una de las principales características de la revolución tecnológica (Castells, 1997).

2.1 Capitalismo cognitivo

La presente etapa del modo de producción capitalista se define por la producción de bienes informacionales (Zukerfeld, 2005). En términos de Castells (1997) la principal característica de la sociedad informacional es la producción de conocimiento e información para generar más información y dispositivos aplicados.

Siguiendo a Zukerfeld (2005) entendemos que la cuestión central en el modo de producción que caracteriza al capitalismo cognitivo es el resultante de la tensión que se genera entre la ontología replicable del bit, unidad mínima de los bienes informacionales, y la pulsión capitalista de mercantillarlos.

La corriente del capitalismo cognitivo se propone dar cuenta de la dimensión histórica y de la dialéctica conceptual entre los dos términos implementados. Así, al hablar de capitalismo se da cuenta de la permanencia de los elementos centrales dentro del modo de producción vigente, en el cual, la desigualdad y el beneficio individual, la propiedad privada y la transformación de los bienes en capital y mercancías ficticias, siguen siendo los pilares del sistema. A su vez, el término “cognitivo” busca dar cuenta de las fuentes de valor y de las formas de propiedad que se ven implicadas.

En una conferencia que dio en Buenos Aires en 2013, Carlo Vercellone destacó que

Contrariamente a cuanto puede surgir a primera vista en la expresión capitalismo cognitivo, el termino cognitivo no es un adjetivo de capitalismo. Hace referencia a la dimensión más inmaterial y cognitiva del trabajo y de su producto, del cual el capitalismo cognitivo intenta apropiarse (Vercellone, 2013: 4).

En el capitalismo cognitivo, una economía basada en la difusión del saber, la producción de conocimiento pasa a ser la principal apuesta de la valorización del capital. Siguiendo a Miguez y Vercellone (2012) “Se trata de pensar de qué manera esta economía basada en el conocimiento (en fin, el *General Intellect*) y su potencial de desarrollo pueden ser emancipadas de las instituciones del capitalismo cognitivo” (citado en Lucero, 2013: 68).

En este sentido resulta necesario posicionarnos desde una perspectiva teórica que admita a los bienes informacionales como materiales. En el presente trabajo se considera que la relación cuerpo-máquina, tiene su anclaje en la materialidad que los conecta. Ambos existen como un hardware – orgánico e inorgánico – desde donde se producen los conocimientos y abstracciones que los constituyen como fuentes y receptores de información.

2.2 Información digital, bienes informacionales y su unidad mínima: *el bit*

La tecnología en la que está objetivada la información digital, cuya unidad mínima es el *bit*, tiene características específicas que van a generar impactos en las relaciones sociales de producción. Si bien no es objetivo del trabajo adentrarnos en las discusiones relativas a la producción económica en el capitalismo cognitivo, se considera de importancia ciertas cuestiones en relación a la

ontología del bit que son necesarias a tener en cuenta para las reflexiones finales del presente trabajo. A su vez, este elemento característico que pixela los albores del siglo XXI permite abrirnos a nuevas posibilidades de interacción con nuestro entorno en la sociedad del conocimiento y de la información.

A continuación, se destaca un contrapunto entre lo que se refiere a la materialidad o inmaterialidad del *bit*. Aspecto que resulta de interés para el presente, ya que nos permite posicionarnos en una perspectiva materialista que, entendiendo las características propias de la producción en el capitalismo cognitivo, también nos resulte útil para darle consistencia a lo teorizado acerca de la figura del cyborg.

Nicholas Negroponte, fundador y director del MIT Media Lab, se propuso demostrar la inmaterialidad del *bit* y cómo esto representa un beneficio ya que resultan “más livianos y flexibles” que los pesados átomos que conforman la materia. En una anécdota ilustrativa de su experiencia, Negroponte relata cómo, mientras le fueron interceptados unos CDs en la aduana, él pudo acceder a la información digital contenida en ellos gracias a internet “enviando y recibiendo *bits*” (Cafassi, 1998). Negroponte justifica el salto hacia la era de la postinformación mediante la particular naturaleza de los *bits*, opuesta estructuralmente a la de los átomos. Frente a esto resulta interesante pensar que si por algún motivo la computadora con la que enviaba y recibía *bits* hubiese sido desenchufada, este proceso se hubiese detenido. Con esto me refiero a que la materialidad de los *bits* se encuentra necesariamente en las señales eléctricas que, insertas en un dispositivo, transmiten la información. Físicamente están constituidos por electrones, cuyas propiedades se diferencian del mundo atómico (Cafassi, 1998). Sin embargo, suponer la inmaterialidad del *bit* implica quitarle su peso relativo. Tener en cuenta las características ontológicas del *bit* resulta necesario para pensar las características específicas de la información digital, su correlato en los bienes informacionales y los límites e impactos que genera al sistema.

La información digital es el principal insumo de los procesos productivos en esta nueva etapa del capitalismo: “denominamos a los productos que se obtienen en esos procesos productivos Bienes Informacionales (...) se trata de bienes en cuya producción los costos de materia y energía son despreciables frente a los de conocimiento involucrado” (Zukerfeld, 2010: 3). Se distinguen tres tipos de BI: los primarios son aquellos que están compuestos básicamente por Información

Digital (ID) como ser un software, un libro digital o un archivo mp3; los BI secundarios remiten necesariamente al hardware que almacena, procesa y transmite la ID; los BI terciarios son los que en su producción utilizan como principal insumo la información digital (Zukerfeld, 2010).

Este tipo de bienes tienen características ontológicas específicas tales como la capacidad de clonación que permite su reproducción con costos cercanos a cero y que además de ser bienes de consumo, son también medios de producción que no se desgastan con su uso. Estas características plantean nuevos desafíos para el sistema y su inserción en las relaciones sociales de producción.

Las especificidades de los BI también presentan un desafío para la teoría neoclásica, en la cual el valor de un bien resulta equivalente al costo marginal de producción (recordemos que en el caso del *bit* este tiende a cero), y si además le agregamos la necesidad de producir en masa para achicar los costos fijos, el valor del *bit* sería ínfimo. Que los costos de reproducción tiendan a cero no depende de las relaciones sociales de producción capitalista, sino de las propiedades ontológicas de la unidad mínima que compone a los bienes informacionales.

La importancia en dar cuenta de la inserción de estos bienes en el proceso productivo dentro del contexto capitalista nos permite reflexionar acerca de cómo el sistema es readecuado desde su engranaje legal y jurídico para afrontar los desafíos que despliegan las tecnologías digitales en relación con la idea de propiedad capitalista (privada y excluyente) entendida como una forma de acceso a los BI.

Sin entrar en detalles, destaco el peso ponderado que adquiere la propiedad intelectual en este contexto frente a otras formas de propiedad. Es la propiedad intelectual la herramienta legal a partir de la cual se reajusta el sistema para buscar resolver los problemas relacionados a los costos cercanos a cero estableciendo “un conjunto de derechos monopólicos sobre las ideas” (Zukerfeld, 2010: 9). El concepto de propiedad intelectual se opone las propiedades físicas que identifica a los BI –clonación y no exclusividad–. Con la propiedad intelectual se mercantiliza el acceso a los BI a partir de un proceso de propertización, “Esto es, la difusión de la idea de que ellos son formas de propiedad, similares a la propiedad privada física” (Zukerfeld, 2010: 29).

Pese a las limitaciones de las potencialidades que ejerce el sistema, las propiedades físicas que caracterizan a los BI en relación a las características

ontológicas de su unidad mínima, el *bit* contiene, en su esencia, las posibilidades para pensar nuevas formas de interacción entre las personas y con el entorno, dando lugar a la conformación de un nuevo tipo de subjetividad.

3. El control biopolítico y la producción de los cuerpos

Cada momento histórico se caracteriza por el alcance y desarrollo de sus medios de producción. A su vez cada momento histórico permite la conformación de un tipo de subjetividad delimitada por el estadio de desarrollo de la sociedad en el cual se encuentra inserto.

La actualización del capitalismo en su versión cognitiva se hace eco del alcance que tuvo el desarrollo tecnológico devenido de la revolución tecnológica de fines del siglo XX. Se trata de una forma de producción que comprende la dimensión cultural, social, económica, política y simbólica involucrando el contexto biopolítico de la existencia (Botta y Yannoulas, 2011).

En una etapa de la producción donde prima el componente cognitivo del trabajo como forma dominante, se establecen formas de vida, se crean ideas, conocimiento, se entablan nuevas formas de comunicación, en conjunto se conforma un tipo específico de subjetividad (Botta y Yannoulas, 2011). Así es como este segundo apartado parte de una breve descripción del pasaje de la sociedad disciplinaria a la sociedad de control. Considerando que la conformación de la subjetividad se encuentra vinculada al tipo de sociedad en la cual las personas se encuentran insertas y siguiendo el análisis de Foucault sobre las técnicas que utiliza el poder para disciplinar y controlar a las sociedades, proponemos reflexionar acerca de las técnicas de adaptación y resistencia que ejercen los cuerpos frente al control biopolítico.

3.1. Disciplina y control

Deleuze en “Post Scriptum sobre las sociedades de control” (1995) busca sintetizar la caracterización de las sociedades disciplinarias y la transición a las sociedades de control formuladas por Michael Foucault quien ubicó a las sociedades disciplinarias en los siglos XVIII y XIX, consolidándose en los comienzos del siglo XX.

Las sociedades disciplinarias se caracterizaban por la organización de los grandes lugares de encierro. El individuo dejaba un lugar de encierro para adentrarse en otro “primero la familia, después la escuela “acá ya no estás en tu casa”, después el cuartel “acá ya no estás en la escuela”, después la fábrica (...)” (Deleuze, 1995: 150). Luego de la segunda guerra mundial las sociedades disciplinarias asistieron a una crisis generalizada de sus centros de encierros: la fábrica, la escuela “la familia es un “interior” en crisis como todos los interiores, escolares, profesionales, etc. Los ministros competentes no han dejado de anunciar reformas supuestamente necesarias. Reformar la escuela, reformar la industria, el ejército (...)” (1995:150)

A las sociedades disciplinarias le siguieron las sociedades de control. Foucault utilizó este término para designar una sociedad en la que los medios de producción ya no se concentran en el encierro -la fábrica, la cárcel, la escuela-. En una etapa de la producción donde prima el componente cognitivo del trabajo como forma dominante, la administración del poder se efectúa sobre el espacio abierto y se consagra el control, ya no solo de la fuerza física de trabajo, sino también de la capacidad intelectual o cognitiva de las personas.

Se trata de un control absoluto de los cuerpos, en tanto los medios de producción dominan la fuerza de trabajo en todos sus sentidos, desde la reproducción hasta el pensamiento. Si consideramos los fenómenos de *profiling* y *filter bubbles*⁴, por citar un ejemplo, resulta irresistible pensar que es gracias a las tecnologías digitales del conocimiento y de la información que la sociedad de control puede afianzarse. En términos de Deleuze “No es necesaria la ciencia ficción para concebir un mecanismo de control que señale a cada instante la posición de un elemento en un lugar abierto, animal en una reserva, hombre en una empresa (collar electrónico).” (1995:154)

Es sencillo buscar correspondencias entre tipos de sociedad y tipos de máquinas, no porque las máquinas sean determinantes, sino porque expresan las formaciones sociales que las han originado y que las utilizan. Las antiguas sociedades de soberanía operaban con máquinas simples, palancas, poleas, relojes; las sociedades disciplinarias posteriores se equiparon con máquinas energéticas (...); las sociedades de control actúan mediante máquinas de un tercer tipo, máquinas informáticas y ordenadores cuyo riesgo pasivo son las interferencias y cuyo riesgo activo

⁴ Ver Andrade M. Azul (2017).

son la piratería y la inoculación de virus. No es solamente una evolución tecnológica, es una profunda mutación del capitalismo. (Deleuze, 1995:153)

A su vez, las tecnologías aplicadas por el poder y los mecanismos de disciplinamiento y control dan lugar a la conformación de un tipo de individuo:

(...) el hombre de las disciplinas era un productor discontinuo de energía, pero el hombre del control es más bien ondulatorio, en órbita sobre un haz continuo. Por todas partes, el surf ha reemplazado a los viejos deportes (...) El control es a corto plazo y de rotación rápida, pero también continuo e ilimitado, mientras que la disciplina era de larga duración, infinita y discontinua. El hombre ya no es el hombre encerrado, sino el hombre endeudado. (Deleuze, 1995:153)

En pos de comprender cómo las tecnologías digitales, que permitieron afinar las tecnologías de poder y control biopolítico, nos habilitan también a pensar nuevas formas de vernos a nosotros mismos y relacionarnos con nuestro entorno, a continuación realizaré una breve pero necesaria caracterización de los conceptos de biopolítica y biopoder que formulados por Foucault son redefinidos por Antonio Negri.

3.2. Biopolítica y biopoder

Negri utilizara el concepto de biopoder para referir al poder que se ejerce sobre los cuerpos con el objetivo de dominar y ordenar la vida, y el concepto de biopolítica para referirse al poder de la vida misma, a esa potencia capaz de resistencia y procesos constituyentes (Botta y Yannoulas, 2011).

En “Guías. Cinco lecciones en torno a Imperio” (2004) Antonio Negri define que:

(...) se habla de biopoder cuando el Estado ejerce su dominio sobre la vida por medio de sus tecnologías y dispositivos; se habla de biopolítica, en cambio, cuando el análisis crítico del dominio se hace desde el punto de vista de las experiencias de subjetivación y de libertad, en resumidas cuentas, desde abajo (citado en en Botta y Yannoulas, 2011:15).

La redefinición de ambos conceptos nos permite pensar en los aspectos de resistencia que ofrece la biopolítica frente a los límites definidos por el biopoder. Desde esta perspectiva se considera a la vida como un espacio de emergencia de

un contra-poder, “una potencia, una producción de subjetividad que se da como momento de des-sujeción” (citado en en Botta y Yannoulas, 2011: 15). La idea de Antonio Negri de una biopolítica afirmativa ve en esa vida “que escapa a todo principio formativo”, una potencia creativa. Un horizonte más allá del umbral definido por los biopoderes (Botta y Yannoulas, 2011).

A continuación, proponemos reflexionar acerca de las técnicas de resistencia que ejercen los cuerpos frente a las fuerzas que ejerce el biopoder para dominar la vida. En consecuencia, la imagen del cyborg en su aleación organismo-cibernético, se presenta como una subjetividad alterna que nos permite reflexionar acerca de nuevas formas de concebir la resistencia frente al control biopolítico en una etapa del desarrollo histórico signada por la información digitalizada.

3.3 Cuerpo dócil, cuerpo indócil

En la actualidad las tecnologías digitales, internet y en conjunto, la información digital, se convirtieron en parte inseparable de nuestros cuerpos, en cuanto devinieron en elementos que son parte de nuestro entorno y con los cuales se interactúa en forma permanente. En este contexto podemos situar la imagen del cyborg como un agente biopolítico cuyo cuerpo material y orgánico se permite experimentar en la aleación con lo cibernético, diferentes técnicas de resistencia que le permiten exacerbar una potencia creativa y visualizar un por-venir más allá del umbral definido por los biopoderes.

En el “Manifiesto Cyborg”, Haraway (1991) define al cyborg como un agente político, que al presentarse en constante formación se convierte en un cuerpo escurridizo al biopoder. Así, la imagen del cyborg se presenta como una figura alternativa de resistencia. Haraway argumenta que no es utópico ni imaginario, sino que es virtual y surge de la fusión de lo técnico, lo orgánico, lo mítico, lo textual y lo político. A su vez, define a este nuevo agente político como “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (Haraway, 1991: 253) y lo propone como una figura con características monstruosas e inapropiables que, al escapar de la lógica racionalista binaria, se le otorga una significación política que lo caracteriza como un agente de lucha.

En la relación entre biopolítica y biopoder, la capacidad de resistencia de estos cuerpos cyborgs, permite superar la idea foucaltiana de producción del sujeto en

tanto “cuerpo dócil”: sujetos disciplinables y controlables. Haraway entiende al cyborg como un agente político, un cuerpo resistente en constante reconfiguración y por lo tanto “indócil” e inaprehensible al control y al disciplinamiento de los dispositivos del biopoder.⁵

La resistencia del cyborg que propone Haraway se ensaya a través de los intersticios y las líneas de fuga que ofrece la información digital, internet, las tecnologías digitales que se fueron entrelazando junto con las sociedades y las relaciones humanas desde el último cuarto del siglo XX.

Las ciencias de las comunicaciones y las biología modernas están construidas por un mismo movimiento, la traducción del mundo a un problema de códigos, una búsqueda de un lenguaje común en el que toda resistencia a un control instrumental desaparece y toda heterogeneidad puede ser desmontada, montada de nuevo, invertida o intercambiada (Haraway, 1991:280)

En consecuencia, se puede interpretar al cyborg como un agente político que, producto de las tecnologías digitales que permitieron afinar las tecnologías de poder en la sociedad del control, deconstruye la idea del cuerpo dócil, normalizado y articulado con los sistemas jerárquicos y de valores que produce el biopoder.

Del manifiesto cyborg se desprende la idea de la subjetividad del ser cyborg como un agente de lucha que deconstruye la idea de cuerpo dócil propuesta por Foucault y se torna escurridizo al biopoder, al decir de Negri. El presente artículo recupera esta noción del ser cyborg como un agente de lucha. Sin embargo, busca ir más allá de las discusiones teóricas entorno a los impactos en las lógicas binarias, dualistas que se establecen en la idea de antagonismos, que se asientan en último caso sobre la distinción entre sujeto y objeto que, siguiendo a Marx, da cuenta de la alienación del hombre en relación a lo que en su hacer, produce (engranaje necesario para funcionamiento del sistema capitalista). En este sentido, la materialidad, tanto de la información digital así como del cuerpo cyborg que alberga un tipo de subjetividad específica indócil y escurridiza al biopoder, se propone como un elemento que propicia la unión a la vez que da

⁵ Haraway también sugiere que hay otras formas previas de resistencia que tienen el riesgo de ser desmanteladas por lo que es necesario formular nuevas fuentes de análisis y acción política frente a los circuitos globales de poder y empobrecimiento. Su intento de un análisis de este tipo entra en el terreno de la ciencia (social) ficción del «género cyborg» para encontrar en él algunas posibilidades de imaginar caminos materiales de salida de las nuevas estructuras de dominación. (Haraway, 1991:46).

consistencia al cyborg como un agente de lucha y resistencia con capacidad de acción.

4. Subjetividades híbridas

Así como las tecnologías digitales permitieron afinar las técnicas de poder y control biopolítico, también nos permitirían pensar nuevas formas de vernos a nosotros mismos y relacionarnos con nuestro entorno. Frente a esto, la imagen del cyborg se presenta como una subjetividad alterna que nos permite reflexionar acerca de nuevas formas de subjetivación y resistencia que devienen, necesariamente, a partir de la revolución tecnológica.

En las sociedades de control donde el biopoder intenta apropiarse de la vida de las personas, emerge la figura del cyborg como un agente político escurridizo al control y al disciplinamiento. Al decir de Haraway (1991), la monstruosidad convierte al cyborg en un agente político que haciéndose eco de los antagonismos objeto/sujeto, naturaleza/tecnología, masculino/femenino, lo transforma en un cuerpo resistente, en constante elaboración. Una suerte de monstruo híbrido inaprehensible al control y al disciplinamiento de los dispositivos del biopoder.

Este tipo de subjetividad alterna, monstruosa, remite a cierta transformación del modelo de las grandes identidades hacia un modelo de identidades híbridas e intercambios plurales (Botta, 2014; Negri-Hardt, 2004a y b) características de la presente actualización del capitalismo en su versión cognitiva. Se trata de la conformación de un tipo de subjetividad molecular, sin molde rígido, móviles, tendientes al goce, a cierta instantaneidad capaces de pertenencias simultáneas:

(...) subjetividades archipiélago sin identidad dura, sin grandes valores -o mejor sin el deseo por los grandes valores-, sin pertenencias exclusivas, especie de intersticios de una heterogeneidad de componentes diferentes (conocimiento, lenguaje, comunicación, imagen, afecto, emociones), que van formando temporalmente parte de una diversidad de opciones instituidas, producidas y controladas por el marketing, la informática, la publicidad, las campañas (Lazzarato, 2006a, /2008). (Botta, 2014: 112).

Para Negri, a su vez, “la monstruosidad” es una forma de subjetivación. La monstruosidad implica la posibilidad de resistencia frente al biopoder que los

sujetos políticos ejercen en la lucha por apropiarse de la vida a la que el biopoder intenta controlar (Negri, 2002).

Los cambios producidos a partir de la revolución tecnológica de finales del siglo XX, dieron lugar a una transformación en las relaciones sociales. A partir de las nuevas formas de producción que se sustentan en el trabajo cognitivo –o inmaterial– la multitud es aquel monstruo revolucionario “(...) capaz de mostrarnos el nuevo poder que implica el nacimiento del General Intellect, de la hegemonía del trabajo inmaterial, de las nuevas pasiones abstractas, de la actividad de la multitud atribuida a la humanidad” (Negri, 2002: 6). Lo monstruoso surge a partir de la noción de que, si bien la innovación productiva ha invadido gran parte de la vida, hay un excedente del cual no puede apropiarse. El monstruo biopolítico es la posibilidad de reapropiarse de la vida en toda su potencia, en toda su creatividad, “la potencia de la multitud, mirada a partir de las singularidades que la componen, puede mostrarnos la dinámica de su enriquecimiento, de su consistencia y de su libertad” (Negri, 2002: 7).

El advenimiento del imperio que plantean Negri y Hardt sitúa y caracteriza a la multitud monstruosa e híbrida como agente de resistencia y protagonista de un momento histórico que se figura con un aparato de mando “descentrado y desterritorializado” y que se adentra progresivamente al “reino global”. Siguiendo a Negri, entendemos que este momento histórico no se trata solo de una metamorfosis o actualización del sistema capitalista, sino más bien estaríamos frente a un momento histórico que marca el fin de una era. La era de los estados-nación que se sumergen gradualmente en el reino global gracias a las TD y su impacto en las diferentes dimensiones de las sociedades (económica, cultural y política). En este sentido la multitud hace referencia a un poder-constituyente frente a un poder-constituido que remite al estado-nación. Así, lo propuesto por los autores mencionados se alinea en consonancia con los teóricos de la posmodernidad.

El presente artículo se nutre de los conceptos de multitud monstruosa e híbrida como agente de lucha y resistencia al biopoder. A su vez, en pos del objetivo del mismo –realizar un contraste exploratorio entre lo escrito y lo materializado en torno a la figura del cyborg, entendiéndolo como una forma de subjetivación alterna, híbrida, propia del capitalismo cognitivo y las TD– es necesario recordar y sostener una postura materialista, concreta y empírica. Así la noción de un poder-constituyente versus un poder-constituido (estado-nación)

adquiere la idea de la capacidad de interpelación al estado como mecanismo de lucha y resistencia posible. Porque hablar de la inmersión de los estados-nación y sus burocracias en un reino global presenta ciertas disonancias con la realidad, si bien las experiencias de integración regional poseen un curso progresivo en la historia de los últimos años, la existencia de una burocracia legal y administrativa que decantan en la cabeza de un jefe de estado están vigentes y activas en el reino global. En el caso de Neil Harbisson se destaca la capacidad de interpelar al estado como mecanismo de resistencia propio de un agente de lucha al momento de recibir su pasaporte que acredita su identidad cyborg.

A su vez, en la aleación organismo-cibernético se constituye en una forma híbrida de subjetivación que, en términos de Negri, podríamos decir que logra reapropiarse del trabajo inmaterial o *general intellect* y lo hace parte constitutiva de su ser: “Recordemos (...) es la carne, es decir la sustancia viviente común en la cual el cuerpo y el intellect coinciden y son indiscernibles” (Negri, 2002: 6)

4.1. Materialidad: orgánica e inorgánica

Posicionarnos desde la perspectiva que enmarca al capitalismo cognitivo y las relaciones sociales de producción que se conformaron a partir de la revolución tecnológica en su aspecto materialista, nos permite comprender la emergencia de esta subjetividad alternativa, híbrida, monstruosa que se simboliza en la imagen del cyborg. Entendida como un agente político y social que surge y se desarrolla a partir de la revolución tecnológica que dio lugar a la última actualización del sistema capitalista en su versión cognitiva.

Esto nos permite, por un lado, dar cuenta de las barreras que se establecen estructuralmente desde la base económica: procesos de propeertización que, posibilitados por los mecanismos de defensa del capital como por ejemplo la aplicación jurídica y legal de la propiedad intelectual, tornan en mercancías a los *bits*, que ontológicamente escapan a las redes de entendimiento del sistema ya que tienen como principales características la clonación y los costos de producción tendientes a cero.

A su vez el *general intellect* que propone Negri nos permite pensar al trabajo inmaterial –o cognitivo– entendido como trabajo común, productivo y excedente, innovador y constitutivo (Negri, 2004: 66) como una opción de resistencia al biopoder. Aquí cabe destacar que es el mismo componente digital que, además de afinar las técnicas de control biopolítico, permiten vislumbrar los

nuevos horizontes en la conformación de la subjetividad híbrida. El ser cyborg, en la aleación organismo-tecnología, permite pensar las potencialidades que ofrece la información digital para dar lugar a nuevas formas de subjetivación que se reafirmen biopolíticas.

A continuación, me referiré brevemente a la cuestión en torno al cuerpo-cyborg, porque esa subjetividad híbrida, monstruosa, se encuentra necesariamente inserta en la psique del cuerpo que la contiene.

4.2. El Cuerpo posorgánico: de la dualidad humano/tecnología en el manifiesto cyborg

Paula Sibilía en su libro *“El hombre pos orgánico”* sostiene que en la sociedad de la información la aleación del hombre con la técnica aparece más acentuada y se torna problemática (Sibilía, 2008). La autora se posiciona desde una perspectiva que comienza en el dualismo antagonico hombre-técnica/naturaleza-tecnología. Frente a esto, la idea de un hombre posorgánico busca superar el antagonismo estableciendo la idea de un hombre que ya no es corpóreo ni funcional.

En este contexto surge una posición inusitada: el cuerpo humano, en su anticuada configuración biológica, se estaría volviendo obsoleto. Intimidados (y seducidos) por las presiones de un medio ambiente amalgamado con el artificio, los cuerpos contemporáneos no logran esquivar las tiranías (y delicias) del upgrade (...). (Sibilía, 2008:11).

En un escenario post-apocalíptico, el cuerpo “obsoleto” se diluye en su entrega al upgrade tecnológico. Sibilía destaca las palabras del representante del tecno-art Ray Ascott quien sostiene que “A medida que interactúo con la Red, me reconfiguro a mí mismo; mi extensión-red me define exactamente como mi cuerpo material me definía en la vieja cultura biológica; no tengo ni peso ni dimensión en cualquier sentido exacto, solo me mido en función de mi conectividad” (citado en Sibilía, 2008: 51). Bajo esta perspectiva las tecnologías digitales parecerían posibilitar la inmaterialización del cuerpo en pos de una vida tecnológica e inorgánica.

Si los dualismos orgánicos y jerárquicos que controlan el discurso en occidente (...) han sido ‘tecnodigeridos’. Las dicotomías entre mente y cuerpo, lo animal y lo humano, el organismo y la máquina, lo público y lo privado, la naturaleza y la cultura, los hombres y las mujeres (...) están puestas ideológicamente en entredichos. (Haraway, 1991: 279)

Haraway, al igual que Sibilía, parte de lo antagónico, del dualismo “organismo/máquina, hombre/técnica”. Si bien proponen cierta superación de estas dualidades, ambos argumentos comienzan a partir de la visualización de una lógica binaria desde de la cual buscan escapar, romper e ir mas allá.

Desde esta perspectiva el cuerpo del cyborg fluye amorfo entre lo etéreo, lo flexible. Así, el cyborg, puede ser caracterizado como un cuerpo en constante elaboración, cuya subjetividad híbrida, monstruosa, lo convierte en un agente político escurridizo al control y al disciplinamiento de los dispositivos del biopoder y gracias a su indeterminación se vuelve un cuerpo resistente e “indócil”.

(...) los cuerpos son mapas de poder e identidad. Los cyborgs no son la excepción. Un cyborg no es inocente, no nació en un jardín; no busca una identidad unitaria y así genera dualismos antagónicos sin fin (...)” (Haraway, 1991: 126)

El ser cyborg contiene en su definición la aleación entre lo orgánico y lo cibernético. Si consideramos la información digital como inmaterial y al cuerpo como material y orgánico, podríamos percibir a este último como un determinante a superar, una barrera a romper. A través del componente cyber, las tecnologías digitales parecerían posibilitar la inmaterialización del cuerpo a favor de una vida mental –virtual, informacional, cognitiva–. De esta manera lo posorgánico (o posthumano) resulta de la imposibilidad de una suerte de humanismo que cede en su aleación con la tecnología.

Ahora bien, si retomamos la misión biopolítica del cuerpo cyborg, aquel agente político escurridizo al biopoder, que en su monstruosidad híbrida se postula como “la esperanza de poder al fin reapropiarse de la vida en toda su potencia, en toda su creatividad” (Negri, 2003: 113)⁶ y lo ubicamos en la presente sociedad organizada por el capitalismo en su versión cognitiva podemos sospechar que la necesidad de un cuerpo obsoleto, amorfo, virtual, inmaterial, posorgánico, poshumano, digitado y digitalizado, es sumiso frente a una suerte de cybermente y resultaría funcional a la necesidad de soslayar las relaciones materiales de existencia. Recordemos que Negroponte justificaba el salto hacia la

⁶ Citado en Torrano (2009: 5).

era de la postinformación, mediante la particular naturaleza –liviana- de los *bits* opuesta a la de los –pesados- átomos. (Cafassi, 1998).

“Las tecnologías modernas dependen de la electrónica”, dice Haraway, “la microelectrónica es la base técnica del simulacro de las copias sin original” (1991: 23-24). Esto se debe a su correlato con la información digital cuya unidad mínima, recordemos, es el *bit*. Las características ontológicas de este nuevo elemento nos permiten pensar en una sociedad en la cual prima el componente cognitivo del trabajo que producen los seres humanos para producir y reproducir las condiciones materiales de su existencia.

Frente a esto si comprendemos que las tecnologías digitales son agentes materiales que transforman y son transformados por los cuerpos orgánicos con los que cohabitan y se conectan, es decir los humanos, podemos aproximarnos a una concepción superadora de la imagen del cyborg que le de consistencia y logre materializar el cuerpo cyborg desde una perspectiva que se desentienda de la diferenciación antagonica, casi irreconciliable entre “lo animal y lo humano, el organismo y la máquina (...)” (Haraway, 1991: 21). Porque someterse a los “beneficios del upgrade” es para cuerpos dóciles que se reafirman en la de idea de antagonismos que dividen y dominan, con esto me refiero a que el cyborg, aquel cuerpo indócil y escurridizo al biopoder es necesariamente material en su parte vital, orgánica y corpórea. A la vez que su parte ‘cyber’ se sustenta de la información digital, materialidad inorgánica si se quiere. Recordemos que la materialidad de los *bits* se encuentra necesariamente en las señales eléctricas que, insertas en un dispositivo, transmiten información. Si bien están físicamente constituidos por electrones cuyas propiedades se diferencian del mundo atómico (Cafassi, 1998), suponer la inmaterialidad del bit implica quitarle su peso relativo.

5. Ser Cyborg: “yo soy tecnología”

“Yo soy tecnología” fue la frase que le permitió ser reconocido por el gobierno británico como el primer ciudadano cyborg. Fue en el año 2004 cuando a Neil Harbisson, quien utiliza un *eyeborg* para escuchar los colores, le fue rechazada la solicitud de renovación de su pasaporte británico.

El hecho de convertirse en cyborg también tiene consecuencias sociales, no solo artísticas, este es el caso de cuando en 2004 el gobierno británico no me permitía renovar el pasaporte porque en la foto aparecía con algo

electrónico y yo les dije 'eso no es un aparato electrónico, eso es una parte de mi cuerpo, una extensión de mis sentidos y yo me siento cyborg. (...) yo no estoy llevando tecnología, yo soy tecnología. (Neil Harbisson, 2016 TEDx⁷).

Frente a la negativa de la Oficina de Pasaportes, Neil alegó que su *eyeborg* debería ser considerado como parte de su cuerpo y de su imagen. Después de semanas de correspondencia, entre las cuales participaron en apoyo a Neil sus familiares, amigos e inclusive su doctor, el gobierno reconoció el *eyeborg* como parte de su identidad y aceptó que posara en la foto de su pasaporte con el *eyeborg*. Esto lo convirtió oficialmente en el primer ciudadano cyborg reconocido por un gobierno.

Su *eyeborg* –con forma de antena montada en su cabeza– le permite percibir a través de vibraciones audibles en su cráneo, colores visibles e invisibles incluyendo infrarrojos y ultravioletas. El *eyeborg*, un dispositivo electrónico con acceso a internet (co-diseñado por él), fue evolucionando. En un comienzo el *eyeborg* estaba conectado a unos auriculares, después suprimió los auriculares que le impedían escuchar los sonidos para escuchar los colores. Luego, comenta Harbisson en una conferencia ofrecida en la Facultad de Psicología de la Universidad de Granada en el 2013⁸:

(...) empecé a usar el hueso para escuchar los colores, a presión empecé a escuchar el sonido y eso me permitía escuchar los colores sin bloquear las orejas. (...) En 2010 deje de usar ordenador y empecé a usar un chip y ahora llevo un chip a presión detrás del hueso y la salida de audio del chip me esta presionando el hueso y puedo escuchar los colores (...) el próximo paso es (...) que la entrada de audio este óseo-integrada como una entrada de audio de ordenador (...) una entrada de audio y una antena para el sensor (...) la operación fue aprobada por el comité de bioética y ahora estamos diseñando el anclaje (...). (Neil Harbisson, 2013).

Cada color es procesado como una vibración que se traduce a notas musicales que Neil escucha en su cabeza. Para esto diseñó una escala sonocromática (Harbisson, 2013) que le permite relacionar los colores con las notas. En un comienzo el diseño de la escala se aplicaba a los colores que ve el rango de visión humana luego y utilizaba una escala sonora de octavas, la clásica occidental.

⁷ Link del video en las referencias.

⁸ Link del video en las referencias.

Luego, con el objetivo de seguir ampliando sus sentidos, decido modificar la escala para que pueda procesar los colores ultravioletas e infrarrojos y así extender sus sentidos de percepción del entorno. A esto le siguió la conformación de una escala sonocromática, donde cada color se traduce a una nota y al extenderse más allá del rango de visión humana, escucha los colores ultravioletas e infrarrojos.

En relación a la forma de este órgano sensorial, en la conferencia que dio para TEDMex comenta la inspiración vino del mundo animal y de la naturaleza. Así al momento de decidir su fusión con las tecnologías digitales y la microelectrónica, se propuso crear un órgano externo que le permitiera ver los colores. Su *eyeborg* está inspirado en las antenas que llevan ciertos animales para percibir su entorno. El objetivo está puesto en el uso de las tecnologías digitales para ampliar la percepción del mundo que nos rodea, agregando sentidos de percepción que van más allá de los humanos y que podemos encontrar en el resto de los seres vivos que habitan el planeta. Así es como Neil, además de escuchar los colores de los objetos que lo rodea, también puede recibir colores desde el espacio, imágenes, videos, música o llamadas telefónicas directamente a su cabeza a través de la conexión a Internet.

Ser cyborg implica no solo usar tecnología, sino ser tecnología. Si bien en el caso de Neil la idea de diseñar un *eyeborg* que le permita escuchar los colores se debe a que nació con acromatopsia, una anomalía en la visión que impide ver la diversidad de los colores, frente a la pregunta de si dejaría de usar su *eyeborg* si la medicina pudiese corregir esta anomalía, Neil sostiene que:

Nunca me ha interesado cambiar mi ceguera al color. Ver en escala de grises me ofrece muchas ventajas, como una mejor visión nocturna, una mejor detección de camuflajes, una mejor percepción de la forma, etc. Quería percibir el color sin cambiar mi vista, por eso creé un nuevo órgano sensorial. (Neil Harbisson, 2018 TNWAnswer).⁹

En el 2010 Neil Harbisson –artista contemporáneo y activista cyborg– junto a Moon Rivas –artista de vanguardia y activista del cyborg conocida por desarrollar el Seismic Sense, un sensor sísmico en línea implantado en sus pies que le permite percibir terremotos que ocurren en cualquier parte del planeta a través de vibraciones en tiempo real– cofundaron la Fundación Cyborg y la

⁹ Q&A vía Twitter para el portal The Next Web

Sociedad Transpecies en 2017. Si bien podemos enmarcar el movimiento cyborg dentro de los parámetros de un movimiento artístico que nos permite expresarnos a través de nuevos sentidos, hay algunos elementos en torno a cuestiones políticas, sociales y económicas que se destacan brevemente a continuación. Porque recordemos que la aleación organismo-cibernético se hace posible a partir de la revolución tecnológica y los cambios que introdujo en las sociedades capitalistas.

5.1. Expandir la frontera de la percepción

La definición de cyborg que promueven desde la Fundación Cyborg, parte de la definición original expuesta por Cynes y Kline (1960) que los entiende como la aleación organismo-cibernético, sin embargo también sostienen que “Dado que ambos están en evolución exponencial, la definición de cyborg también está en constante cambio”¹⁰. Así, definen el ciborgismo como los diferentes tipos de relaciones que se pueden establecer entre tecnología y organismos.

Hay una diferencia entre la tecnología que le permite saber cosas y la tecnología que le permite sentir cosas. (...) La Fundación Cyborg se centra en los sentidos artificiales (AS), donde la tecnología reúne los estímulos, pero la inteligencia la crea el ser humano, a diferencia de la Inteligencia Artificial (AI), donde la inteligencia es creada por la propia máquina.¹¹

En este sentido Neil Harbisson comenta que el momento en el que el comenzó a sentirse cyborg fue cuando comenzó a escuchar los colores en sus sueños:

El momento en el que noté que mi cerebro había cambiado fue cuando empecé a soñar en color, al cabo de 5 meses de escuchar colores el cerebro empezó a recrear el sonido del color, por lo tanto, cuando sueño el cerebro crea exactamente la misma sensación que la que crea el software. A partir de ese momento dejé de diferenciar el software de mi cerebro y fue cuando empecé a sentirme cyborg. (Neil Harbisson, 2016).¹²

Ahora bien, para lograr percibir nuevas sensaciones del mundo que nos rodea y el planeta que habitamos a partir de sentidos artificiales, es necesario un dispositivo que nos permita acceder a ello. Una suerte de órgano sensorial cyborg

¹⁰ Ver página de la Fundación Cyborg.

¹¹ Ídem.

¹² Entrevista para el portal de información “El futuro es one”. Ver link en las referencias.

que se hace posible a través de los microprocesadores y la microelectrónica. Un dispositivo y un software específico que, en forma de chip y gracias a su conexión con internet, permite el flujo de información digitalizada desde cualquier parte en cualquier momento para dar vida al cyborg.

5.2. Internet como un sentido

Otro aspecto a destacar remite al uso que hacen de internet. Para el cyborg 2.0 del capitalismo cognitivo internet es un elemento vital. Harbisson sostiene que: “De momento se está usando internet como una herramienta de comunicación o para informarse de cosas, pero usar internet como un sentido es lo que me interesa explorar a fondo” (Neil Harbisson, 2016).

La idea de cyborgs que promueven desde la fundación se orienta al uso de las tecnologías digitales para ampliar los sentidos y la capacidad de percepción de nuestro entorno. De esta manera el uso de internet le permite a Neil, por ejemplo, conectarse con la estación espacial de la Nasa y poder percibir los colores del espacio. Una suerte de sentido cyborg que le permite explorar el espacio sin tener que ir necesariamente ahí: “envió mis sentidos para ver allí”.

Como se ha destacado al comienzo del presente trabajo, este tipo de tecnología dentro de la cual se encuentra objetivada la información digital son los Bienes Informacionales. Estos se encuentran insertos dentro de los procesos productivos del capitalismo cognitivo. Mediante los procesos de propertización que requiere el sistema, es la propiedad intelectual el principal mecanismo a través del cual se resuelve la capacidad de clonación y los costos cercanos a cero de estos bienes.

Así desde la fundación cyborg se hacen eco de esta situación y en el apartado orientado a describir los derechos cyborgs que promueven en tanto movimiento, se destaca una lista de derechos civiles del cyborg que desde el 2016, junto con el activista en materia de derechos civiles y libertades civiles Rich MacKinnon en SXSW, establecen: la redefinición y defensa de las libertades civiles de los cyborg y la inviolabilidad de los cuerpos cyborgs. Además, se puso énfasis en la “batalla por la propiedad, la concesión de licencias y el control de anatomías sintéticas, aumentadas y alternativas; La comunicación, datos y telemetría que producen y la definición misma de lo que significa ser humano”.¹³

¹³ Ver página de la Fundación Cyborg.

Frente a la pregunta de si cree que una mejora cibernética podría dar a las personas una ventaja en su trabajo, Moon Rivas responde:

Creo que la gente tiende a temerle a la tecnología, pero creo que deberíamos temerle a los humanos, los humanos son los que deciden cómo usar esta tecnología. La diferencia entre ricos y pobres, la diferencia de clases en la sociedad siempre ha estado siempre exaltada, no creo que la tecnología cambie eso, esto es un problema político de cómo funciona nuestra sociedad y la organización humana. Nuestra forma de usar la tecnología, es crear nuevos sentidos, crear la propia experiencia de la realidad, usar la tecnología para las habilidades es diferente a lo que hacemos ... pero en cualquier caso, creo que es importante crear nuevas leyes que protejan a los cyborgs, y también nuevas leyes que se ajustaban a las necesidades de una nueva sociedad. (Moon Rivas, 2018, TNWAnswer).

Más allá de los determinantes sociales que las tecnologías ejercen, tanto en un nivel “macro estructural” (dando forma a los cimientos sociales y a las diferentes tecnologías que utiliza el poder para controlar y disciplinar a los cuerpos —sociales e individuales—) así como desde una perspectiva “micro subjetiva” (brindándonos herramientas para moldear nuestra subjetividad y dar forma a nuestra identidad desde diferentes aspectos), a lo largo de la historia las personas han sabido utilizar y crear diferentes dispositivos tecnológicos para contemplar el mundo desde las artes. Las distintas expresiones artísticas exaltan los sentidos humanos. Así, desde la perspectiva que promueve la fundación el arte cyborg o “cyborg *art*”, es un movimiento artístico en el cual los artistas extienden sus sentidos más allá de sus límites, aplicando la tecnología a sus órganos.

La ilustración de un artista de cyborg es el nuevo sentido, pero es una ilustración que sucede dentro del artista. Son la única audiencia de su propio arte. En el arte cyborg; la obra de arte, la audiencia, y el museo está todo en el mismo cuerpo¹⁴

Finalmente es necesario entender que al elegir un tipo determinado de tecnología nos convertimos en quienes somos. (Feenberg, 1991). Así, al decir de Sloterdijk en “Reglas para el parque Humano”:

La incubadora para el hombre y la humanidad es producida por tecnologías de hardware y su clima determinado por tecnologías de

¹⁴ Ídem

software [...] Si hay hombre es porque una tecnología lo ha hecho evolucionar a partir de lo pre-humano. Ella es la verdadera productora de seres humanos o el plano sobre el cual puede haberlos. De modo que los seres humanos no se encuentran con nada nuevo cuando se exponen a sí mismos a la subsiguiente creación y manipulación, y no hacen nada perverso si se cambian a sí mismos autotecnológicamente, siempre y cuando tales intervenciones y asistencia ocurran en un nivel suficientemente alto de conocimiento de la naturaleza biológica y social del hombre, y se hagan efectivos como coproducciones auténticas, inteligentes y nuevas en trabajo con el potencial evolutivo (Sloterdijk, 2006: 4).

Las tecnologías digitales contienen en su esencia cierto potencial democratizante, así el diseño de las mismas y el uso que se hace de ellas, da cuenta de un tipo de decisión específica a las que le siguen determinadas consecuencias políticas.

Palabras finales

Mucho se escribió en torno a la figura del cyborg, la conformación de su cuerpo y de su subjetividad. Actualmente existen varias personas consideradas cyborg en el mundo y una amplia bibliografía que ha teorizado sobre esta imagen que resultaba ser mítica, propia de una película *cyberpunk*. En pos de realizar un posible contraste exploratorio entre lo escrito y lo materializado hasta el momento, abierto a futuros debates, aproximamos la idea de que así como las tecnologías digitales de la comunicación y de la información permitieron afinar las técnicas de control biopolítico, también nos permiten imaginar y llevar a cabo diferentes formas de vernos e interactuar en la sociedad.

Contrastar la figura del cyborg como agente de resistencia, inserto en una etapa del capitalismo donde prima el componente cognitivo tuvo como primer obstáculo la necesidad de materializar a este agente de lucha. Esta subjetividad híbrida, monstruosa y escurridiza al biopoder tiene que estar necesariamente inserta en la psique del cuerpo que la contiene.

Así, el presente trabajo puso el foco en la Fundación Cyborg, entendida como un movimiento artístico y social propio del capitalismo cognitivo, a través del cual pudimos cotejar lo teorizado con lo expuesto por su cofundador, Neil

Harbisson, quien, recordemos, es el primer ciudadano cyborg reconocido legalmente como tal.

La imagen del cyborg ha sido teñida, desde ciertas corrientes, con antagonismos y dualismos a veces más o menos irreconciliables. Parte del sustento en esos antagonismos se basaban en la idea de una oposición entre “organismo/máquina”, “hombre/técnica” y “átomos pesados/*bits* livianos”.

Así, al posicionarnos desde la corriente del capitalismo cognitivo buscamos dar cuenta de cómo esas dualidades podían resolverse apelando al valor social que tiene el trabajo cognitivo y la materialidad orgánica e inorgánica que conforma ambos polos. Desde una perspectiva que contemple las relaciones materiales de producción social, damos cuenta que son las propiedades ontológicas de la unidad mínima que compone a los bienes informacionales las que posibilitan que los costos de reproducción tiendan a cero. A su vez, es el sistema mismo el que se encarga de reajustar su engranaje legal para transformar en mercancías a este tipo de bienes. En el caso de la fundación cyborg la importancia de remarcar los derechos cyborg incluye la “batalla por la propiedad, la concesión de licencias y el control de anatomías sintéticas, aumentadas y alternativas”.

Por otro lado, la imagen que tienen de sí mismos nos aleja de dichos antagonismos. La frase “yo soy tecnología” es superadora. Entiende la relación organismo-cibernético no desde una perspectiva problemática o al decir de Slotertijk presa de cierta “histeria anti-tecnológica”, sino más bien desde la materialidad que los conecta y las posibilidades que surgen gracias a las tecnologías digitales. En el caso de lo propuesto desde la Fundación Cyborg, estas últimas permiten ampliar los sentidos de percepción y comprender mejor nuestro entorno. A su vez, en la aleación organismo-cibernético se constituye una forma híbrida de subjetivación que, en términos de Negri, podríamos decir que logra reapropiarse del trabajo inmaterial o *general intellect* y lo hace parte constitutiva de su ser. En este sentido, la validación burocrático-administrativa que logro Neil al ser reconocido en su pasaporte, nos permite pensar la capacidad de interpelar al estado como un mecanismo de resistencia propio de un agente de lucha frente al biopoder.

A su vez la apuesta de utilizar internet como un sentido y la opción por las artes que fomenta la fundación *cyborg art* abre un camino posible a futuros debates en relación a la experiencia del ser cyborg que inclusive pueden trascender de la

misma experiencia proporcionada por la fundación y trasladarse al estudio de otros casos en los cuales la aleación organismo-cybernetico nos permita analizar la conformación de este tipo de subjetividades híbridas y la capacidad de acción en tanto agentes de lucha.

Referencias

- Andrade M. Azul (2017). “El rol de Google y Facebook en la circulación de información en Internet: qué son los fenómenos de profiling y filter bubble y qué implicancias tienen en los debates sobre responsabilidad de intermediarios”. En *Hipertextos*, Vol. 5, N° 7, Buenos Aires, Enero/Junio.
- Botta, Florencia (2014). Algunos apuntes sobre la videovigilancia gubernamental en espacios públicos. Bs. As., *Hipertextos: capitalismo, técnica y sociedad en debate*. Vol 2, Nro. 2.
- Botta, Florencia, y Yannoulas, Mario (2011). “Algunos apuntes sobre la biopolítica”. Buenos Aires: Ediciones de *Hipersociología*.
- Castells, Manuel (1997). Prólogo: “La red y el yo”. En “La era de la información”. Madrid: Alianza
- Cafassi, Emilio (1998). “Bits moléculas y mercancías (breves anotaciones sobre los cambios en el submundo de las mercancías digitalizadas)”. Publicado en “La ciudad y sus TICs: tecnologías de información y Comunicación”, Susana Finklevech y Ester Schiavo (compiladoras), Bs. As.: Universidad Nacional de Quilmes, Bs. As, 1998.
- Castells, Manuel (1997). “La era de la información”. Madrid: Alianza.
- Deleuze, Gilles (1995). “Post Scriptum sobre las sociedades de control” en “Conversaciones 1972-1990”. Valencia, Pretextos, 1995.
- Fundación Cyborg: www.cyborgfoundation.com

- Haraway, Donna (1991). "Manifiesto Cyborg". En "Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature". Ediciones cátedra. Universidad de Valencia. Instituto de la mujer.
- Harbisson, Neil (2018). Q&A via Twitter para el portal The Next Web. www.answers.thenextweb.com/s/moon-ribas-neil-harbisson-r5DRg3
- _____ (2016). "El renacimiento de nuestra especie. Neil Harbisson. Para: TEDx México City". www.youtube.com/watch?v=413tYhYJkrc
- _____ (2016). www.youtube.com/watch?v=VV4eIrz0MNI
- _____ (2013). Conferencia impartida en la Facultad de Psicología de la Universidad de Granada. En la Jornada "Diferentes formas de percibir el mundo: percepción, sinestesia y ciborgismo". www.youtube.com/watch?v=qHZ8Bc1CeXM
- Lucero Correa, Horacio (2013). "La concepción del valor en las tesis del capitalismo cognitivo". En Hipertextos, Vol. 1, N°0, Buenos Aires, Junio 2013
- Manfred E. Cynes y Nathan S. Kline (1960) "Cyborgs and Space" Escrito originalmente bajo el título "Drougs, Space and Cybernetics" en "Psychophysiological Aspects of Space Flight" Symposium sponsored by the AF School of Aviation Medicine en San Antonio Texas, Mayo 1960
- Negri, Antonio (2007). "El monstruo biopolítico. Vida desnuda y potencia". En Ensayos sobre biopolítica. Excesos de vida, Gabriel Giorgi y Fermín Rodríguez (comps.), Paidós
- _____ (2004). "Guías. Cinco lecciones en torno a Imperio". Bs. As: Paidós
- _____ (2002). "Para una definición ontológica de la multitud". Revista multitudes nro 9. París. Mayo-Junio del 2002.
- Sibila, Paula (2008). "El hombre postorgánico". Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica

- _____ (2008a). “La intimidad como espectáculo”. Buenos Aires: FCE. Capítulo 1 (fragmento pp. 9-21).
- Sloterdijk, Peter (2006). “Normas para el parque humano”. Madrid: Siruela.
- Torrano, A. (2009). Ontologías de la monstruosidad: el cyborg y el monstruo biopolítico. *VI Encuentro Interdisciplinario de Ciencias Sociales y Humanas/2009*.
- Vercellone, Carlo (2013). “Texto de la conferencia pronunciada en la Universidad de San Martín Buenos Aires, Julio 2013”. www.tesis11.org.ar/capitalismo-cognitivo-releer-la-economia-del-conocimiento-desde-el-antagonismo-capital-trabajo/
- _____ (2004). “Capitalismo Cognitivo, Propiedad Intelectual y Creación Colectiva”. en *Las políticas e desarrollo en tiempos del capitalismo cognitivo*.
- Zuckerfeld, M. (2010). “Propiedad Intelectual y Capitalismo Cognitivo Breve historia de un matrimonio forzosos”. En XXI Jornada de Historia Económica.
- _____ (2010). “La expansión de la Propiedad Intelectual: una visión de conjunto”. En Casalet, Mónica (comp.). *El papel de las Ciencias Sociales en la construcción de la Sociedad del Conocimiento: Aportes de los participantes al SummerSchool de EULAKS*. FLACSO México, México D.F. Edición de Hipersociología.
- _____ (2005). “Bienes informacionales y capitalismo”. En AA. VV., *Concurso Pensar a Contracorriente, Tomo II*, La Habana: Editorial Ciencias Sociales.