



La Trama de la Comunicación

ISSN: 1668-5628

latramaunr@gmail.com

Universidad Nacional de Rosario
Argentina

Rossi Maina, Luis Sebastián
Transindividuación y tecno-génesis en las sociedades de control
La Trama de la Comunicación, vol. 17, enero-diciembre, 2013, pp. 217-236
Universidad Nacional de Rosario
Rosario, Argentina

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323927375013>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Transindividuación y tecno-génesis en las sociedades de control

Por Luis Sebastián Rossi Maina

luissebastianrossi@gmail.com / Universidad Nacional de Entre Ríos, Argentina

SUMARIO:

La formación social capitalista del siglo XXI conjuga metamorfosis antropológicas con mutaciones tecnológicas. No obstante, esos cambios han sido conjurados por disciplinas sociales dedicadas a resguardar la cultura de la técnica. En primer lugar, el siguiente ensayo intenta, a través de la teoría simondoniana de la individuación y de la filosofía de la diferencia, abrir algunas reflexiones sobre los rastros de tecnicidad en el orden simbólico y las transindividuaciones (agenciamientos, acoplamientos, colectivos) que surgen en las actuales relaciones entre los seres humanos y las tecnologías informáticas y electrónicas. En un segundo momento, abordaremos la particularidad de esas tecnologías: trabajar con imágenes. Así, describiremos los rasgos de significaciones audiovisuales y técnicas que son características de, por un lado, el modo de existencia del paradigma de lo visual (los video-juegos); pero que, además, configuran aquellos colectivos (transindividuales) trazados más allá de la intersubjetividad en el campo ontológico inexplorado de las conjunciones entre invenciones técnicas y seres humanos.

DESCRIPTORES:

Simondon, Videojuegos, Significaciones, Transindividuación, Técnica

SUMMARY:

The capitalist social formation of the XXI century combines anthropological metamorphosis with technological mutations. However, these changes have been conjured up by social disciplines dedicated to preserve the culture from technology. First, the following essay tries to generate (through simondonian theory of individuation and the philosophy of difference) some thoughts about technicity in the symbolic order and trans-individualities arising in the current relations between humans and computer and electronic technologies. In a second moment, we will address the particularity of these technologies: working with images. Thus, we will describe the features of audiovisual and technical significations that are characteristic of, on one hand, the mode of existence of the paradigm of the visual (video games); but also shape those trans-individualities traced beyond intersubjectivity in the unexplored ontological field of combinations between technical inventions and human beings.

DESCRIPTORS:

Simondon, Video-games, Significations, Trans-individuation, Technology

217

Transindividuación y tecno-génesis en las sociedades de control

Transindividuation and technological genesis in control societies

Páginas 217 a 236 en *La Trama de la Comunicación*, Volumen 17, enero a diciembre de 2013.

ISSN 1668-5628 - ISSN digital 2314-2634

INTRODUCCIÓN

"(...) la Idea es necesariamente oscura en tanto es distinta; tanto más oscura cuanto más distinta. Lo distinto-oscuro llega a ser aquí la verdadera tonalidad de la filosofía, la sinfonía de la Idea discordante."

Gilles Deleuze - Diferencia y Repetición.

Intentaremos trabajar la articulación de algunas teorías filosóficas y científicas que dan cuenta de la crisis del humanismo y del surgimiento de un pensamiento post-humanista. No obstante, tal ruptura no es sólo conceptualizable como un cambio de posturas teóricas, sino que se entrelaza con una profunda modificación en la formación social capitalista que conjuga metamorfosis antropológicas con mutaciones tecnológicas. Esas mixturas caben en la idea deleuzeana de sociedades de control como el paso de dispositivos disciplinarios de extracción de energía y producción tangible a modulaciones de información (que coinciden con las políticas neoliberales cuya lógica financiera marca el pulso de distintos ámbitos: la escuela, el tiempo libre, el trabajo, etc.). Pero la información también encuentra eco en nuevos colectivos cuyas formas difieren de los sujetos sociales en los cuales el siglo pasado cifró sus deseos resistentes; como veremos, la información, en los escenarios contemporáneos, funciona como propiedad emergente de diversas relaciones entre sistemas abiertos. Por ello, trataremos de estudiar, más allá de las transformaciones legibles como semio-trabajo (Berardi, 2007), las múltiples relaciones (nuevos modos de hominización-culturización) desplegadas por concepciones ontogénicas que permiten reconstruir el camino relacional entre biosfera y mecanósfera, entre los seres humanos y los modos de existencia de aquellas tecnologías que forjaron los cambios antropológicos de los que hablamos.

Para empezar este recorrido, en una primera instancia, seguiremos las derivas esquizoanalíticas de la filosofía de la diferencia (Deleuze-Guattari, 2005) y su resonancia con la filosofía de la individuación con el fin de retomar algunos horizontes epistemológicos que han sido dejados de lado por posturas que entronizaban al sujeto y a las estructuras lingüísticas. En particular, problematizaremos lo que para el estructuralismo era el orden simbólico y lo que para nosotros son multiplicidades intensivas conjugadas en la ontogénesis de lo colectivo. Nos referimos al quiebre epistémico que se produce cuando el centro donde habitaba el ser es desplazado por la noción diferencial de relaciones de individuación (Simondon, *pássim*). En otras palabras, daremos una mirada a quienes han estudiando los procesos, operaciones y actividades que reemplazan la idea de una sustancia estable como metáfora de todos los regímenes de existencia (sean físicos, biológicos, técnicos o psicosociales), para comprender que asir la individuación en todos esos órdenes, es mirar a lo cambiante o al lazo entre ser y devenir. A partir de allí, intentaremos recorrer los procesos de transindividuaciones (agenciamientos, acoplamientos) que surgen en las actuales relaciones entre los seres humanos y las tecnologías informáticas y electrónicas. Tal empresa constituye un intento por situarnos en la hibridación permanente entre los sistemas simbólicos y las realidades técnicas, como combinaciones semióticas y físicas nunca acabadas. Un ensayo semejante se inscribe, no en el rechazo absoluto de la razón o en un combate perpetuo contra las distintas producciones de subjetividad (cuya tonalidad sería anti-humanista), sino en nuevas vías que sin hacer eje en el individuo (humano) lo inscriben en su medio (post-humanismo simondoniano).

En una segunda instancia, veremos que las mutaciones de lo colectivo (agenciamientos) pueden ser estudiadas si se aceptan concepciones genéticas de la percepción, de la afectividad y de la imaginación-

invención. Éstas aparecerán no como facultades innatas del hombre, sino como sistemas de individuación (procesos, actividades y operaciones). Partiremos de la percepción y de la afección involucradas en la captación de la coherencia interna de toda invención técnica para repensar lo particular de las máquinas informáticas y electrónicas: ser tecnologías de la imagen. Por ello, en una última parte, abordaremos el surgimiento de las pseudo-imágenes (lo visual de las máquinas informáticas y electrónicas y, en particular, de los video-juegos) en relación a otros dos tipos de imágenes (representativas y expresivas) como producto de la confluencia, en las sociedades de control, de tecno-génesis y transindividuación. Es decir, como producto de un devenir correlativo y contemporáneo a relaciones que, por un lado, convocan a las cargas o medios pre-individuales (tensiones audiovisuales) de los seres humanos y, por otro, las conjugan con modos de existencia de invenciones técnicas: significaciones microsmáticas y significaciones de funcionamiento técnico.

EL RETORNO DE LO EXPULSADO: CULTURA, TECNICIDAD Y LENGUA

No pasará mucho tiempo antes de que las pantallas olviden su designio antropomórfico de tener que ser enmarcadas. Hace una década las ventanas televisivas fueron estiradas hacia diseños cinematográficos rectangulares, pero, hoy, el 3D, la realidad virtual o dispositivos como Kinect hacen suponer que en un futuro próximo el ojo y el oído serán estimulados por dispositivos no apoyados en la exterioridad-interioridad que ha marcado el cuerpo desde inicios del humanismo.

Sin embargo, la revolución tecnológica audiovisual (electrónica e informática) del siglo pasado no simplemente aceleró los cambios en los gadgets, sino que destruyó definitivamente la dimensión más arraigada del universo simbólico del ser humano: la de ser

lengua. Aquella dimensión, que supo subordinar los símbolos a su hegemonía, tenía un reflejo heurísticamente positivo y progresivo en las ciencias humanas: hermenéutica, semiología, lingüística, psicología social, etc. En otras palabras, las ciencias del hombre encontraron en la expansión colonizadora de los signos lingüísticos el horizonte interpretativo de la mayoría de los hechos, significados culturales, representaciones sociales y modos de subjetivación. Porque cultura, más allá de las reminiscencias elitistas o de las ambiciones estructuralistas del concepto, se volvió asimilable a los procesos lingüísticos o lenguajeros que involucraban funciones superiores o capacidades de conciencias críticas pero que, en último término, se conformaban distanciando el universo simbólico de la realidad técnica (Simondon, 2008a).

Sin embargo, el torque del giro lingüístico ha desacerado producto de las fuerzas históricas que hicieron posible la "revolución informacional". El capitalismo ha mutado no sólo volatilizando los encierros de la disciplina sino reintroduciendo la dimensión técnica en los intersticios humanos del *socius* comunitario: las producciones culturales ya no pueden ufanarse de estar completa y complejamente despojadas de realidad técnica. Pero ello, antes de presagiar un futuro de autómatas esclavos o de alternativas artísticas resistentes, señala, en principio, un cambio profundo en los modos de hominización-culturización que exige una reinterpretación de los fundamentos epistemológicos de las ciencias sociales (lo que implica también sus abyectos fundamentos metafísicos).

En particular, una primera pregunta válida sería saber si aún funciona la elisión del plano tecnológico como supuesto de base para comenzar a delimitar aquellos productos culturales sobre los que vale la pena teorizar. La filosofía de la técnica responde claramente que no, porque las multiplicidades intensivas constitutivas de lo que se ha denominado "orden simbólico" nunca fueron susceptibles de ser calcadas ni a las

palabras, ni a las cosas, ni a las prácticas, ni a lo real, ni a lo imaginario. No obstante ello, se tradujeron sin sobresaltos cuando la empresa teórica empezó hacer lenguajes de todo: el parentesco, los mitos, los modos de producción, el inconsciente, etc. (Deleuze, 1976)¹. Así, en correspondencia con la intención de analizar la invención técnica ligada a los medios pre-individuales o multiplicidades intensivas que cargan los seres humanos (en forma de significaciones microsmáticas) y contra cualquier elitismo cultural, Gilbert Simondon exhortó a incluir a los objetos técnicos dentro de los procesos de culturización. Pero su intención más profunda fue la revalidación del paradigma tecnológico contra los límites de la lingüística y de la etnología estructuralista:

"La realización técnica puede ser estudiada como cualquier aspecto de la actividad; la tecnología sería en ese sentido un estudio paralelo a la lingüística y diferente de aquella.(...) El análisis técnico es un estudio del objeto diacrónico, según su génesis (discontinuada, a través de grandes invenciones, o continuada, a través de perfeccionamientos), y sincrónico, bajo la forma de la definición de regímenes de funcionamiento y de estructuras (...) El objeto técnico puede proveer de otros modelos conceptuales que aquellos de la lingüística e independientes de estos últimos. La visión sistemática del mundo humano sería verdaderamente modificada, pues el formalismo estructuralista generaliza un pensamiento clasificatorio y categorial que no es más que un aspecto de las relaciones interhumanas; al contrario, la tecnología hace aparecer una función relacional del acoplamiento entre organismo y medio, hombre y mundo, desarrollándose dialécticamente de nivel en nivel, y dando entonces un sentido a la norma (o esquema) del progreso, según una epistemología realista, diferente del nominalismo estructuralista". (Simondon, 2005: 84-85)

De esta manera, los dos tipos de estudios de la técnica, el diacrónico y el sincrónico, se reúnen en Simondon como el esfuerzo por pensar la relación entre los hombres, sus medios y las máquinas. Puesto que la doble génesis de la invención técnica y de los diversos acoplamientos-agenciamientos de los seres humanos en sus tecnologías parte de modulaciones e individuaciones que escapan al hilemorfismo humanista (y a la tradición lingüística²). Es en esta intención de no detener las posibilidades epistemológicas de las ciencias sociales y humanas, donde la obra simondoniana se vuelve revolucionaria ya que reinterpreta la invención técnica como transducción de las multiplicidades (ápeiron) bajo una óptica que no puede expresarse con las conceptualizaciones de las principales corrientes epistemológicas del siglo pasado (Simondon, 2005). Es decir que, frente a las teorías (psicoanalíticas, culturalistas, etc.) que reúnen producción de subjetividad y sentido hermenéutico en el agobiante trabajo interpretativo (del presente hilemórfico a su fundamento), los post-estructuralistas franceses se dan a la génesis de actos de individuación psíquicos (percepción e imaginación) y transindividuaciones (afectividad y emoción). Estas acciones (percibir, imaginar, inventar) no expresarían sólo su actualidad sino, además, medios metaestables preindividuales (virtualidades, potencias del ser y colectivos) en relación a los cuales y en los cuales se individualizan seres o conjunciones de ellos.

Así, si el orden simbólico estructuralista, como postulado teórico, fue una clase de lengua (Deleuze, 1976), se podría tratar de buscar, en la realidad social-vital-técnica, flujos materiales e imágenes aún no sustancializados cuyas relaciones de transducción-diferenciación-individuación permitan seguir las variaciones de agenciamientos o acoplamientos o aquello a lo que nos referimos con mutaciones antropológicas. En otras palabras, nuestra tarea se inicia al recorrer los itinerarios que se trazan entre seres humanos y tec-

nologías. Pero para ello debemos tener presente que cada vez que una tecnología convoca (para funcionar) a las cargas o medios biológicos y psíquicos de los seres humanos mediante significaciones (técnicas y audiovisuales), necesariamente, ambos modos de existencia componen relaciones que no pueden ser reducidas a la noción de uso.

AGENCIAMIENTOS Y ACOPLAMIENTOS: LO COLECTIVO EN LAS SOCIEDADES DE CONTROL

Si en un tiempo el hombre construido teóricamente era el estudiante atiborrado de libros y de debates filológico-literarios, nuestra primera construcción deberá asemejarse a lo que las estadísticas sobre el uso del “tiempo libre” parecen confirmar: la proliferación de los seres humanos acoplados a significaciones perceptivo-técnicas (o informacionales) y a afectividades intensas (tensiones audiovisuales). En esa dirección, el concepto de transindividualidad de Gilbert Simondon persigue la meta de incorporar la técnica a la cultura bajo la idea de significaciones (de funcionamiento y de percepción-afcción) como orientaciones de la acción que no pueden ser reducidas al lenguaje:

“Es absolutamente insuficiente decir que es el lenguaje el que permite al hombre acceder a las significaciones; si no hubiera significaciones para sostener el lenguaje, el lenguaje no existiría; no es el lenguaje el que crea la significación; es solamente aquello que vehiculiza entre los sujetos una información que, para convertirse en significativa, tiene necesidad de encontrar ese *ápeiron* asociado a la individualidad definida en el sujeto; el lenguaje es instrumento de expresión, vehículo de información pero no creador de significaciones. La significación es una relación de seres, no una pura expresión; la significación es relacional, colectiva, transindividual, y no puede ser suministrada por el encuentro entre la expresión y el sujeto. Se puede decir lo que es la información a partir de la significación, pero no la significación a partir de

la información”. (Simondon, 2009a: 458)

Siguiendo a Simondon, es posible estudiar los agenciamientos o individuaciones no personales y las singularidades -multiplicidades preindividuales (*ápeiron*)— que se delinean en el entramado significativo (relacional) entre los modos de existencia de los seres vivos y el modo de existencia de los objetos técnicos. En ese entramado aparecen los ciclos de imágenes y los acoplamientos tecno-estéticos que surgen entre las máquinas informáticas y las fuerzas actuales (sistemas metaestables de percepción, afcción, emoción) de una forma-hombre que difiere de la moderna (Deleuze, 1987a). Ganar las posibilidades de una filosofía de la concretización maquínica socio-técnica combinada con una problematización de la percepción-imaginación y tratar de generar un replanteo de la transindividualidad de lo colectivo³, es la mínima intención de disciplinas científicas no ajustadas a los cánones del humanismo. No obstante, el impulso de estas disciplinas no se fija en el gesto adusto de la especulación futurista. Por el contrario, tal como argüimos más arriba, de estas teorías no sólo puede decirse que reflejen, que refracten o que construyan sus objetos, sino que, por debajo de aquellas distinciones epistemológicas, forman trayectorias correlativas y contemporáneas a las condiciones de la experiencia real en las que sus objetos mismos son efectos de procesos genéticos. Jamás el filo entre lo real y el pensamiento ha quedado, al mismo tiempo, tan inválido y tan invadido por el movimiento individuante de lo impensado como esfuerzo creativo. (Deleuze, 2002a: 220 y ss.)

Pascal Chabot ha bregado por comenzar a trazar puentes entre los dos pilares (la concretización técnica y la transindividuación) de la teoría simondoniana. Para el belga, con la aparición de las máquinas informáticas, a mediados del siglo pasado, se hace patente una recombinación de las relaciones entre física y semiótica que obliga a pensar en las fronteras de la

teoría simondoniana.

"El buen acoplamiento. La cibernética inventa una nueva relación con la máquina. Simondon la celebra. Él muestra que las técnicas de la información realizan un paso adelante: ellas permiten un acoplamiento exitoso entre el hombre y la máquina. (...) Simondon ve en la cibernética el sobrepujamiento de los problemas planteados por las etapas precedentes de la evolución tecnológica. Las máquinas de información no reemplazan al hombre. Ellas permiten una colaboración, un buen acoplamiento por el cual se realiza el ideal de la vida técnica." (Chabot, 2003: 71-72)

No estamos ya en la grieta epistémica de la psicología cognitiva (entre cognitivistas y culturalistas norteamericanos) que dividía las aguas entre teorías sintácticas y teorías semánticas de los mecanismos psíquicos; sino en un terreno ontogenético diferente que postula variaciones de acuerdo a modos de existencia diversos ya no atados ni al procesamiento de información (como dato, sin ser propiedad emergente) ni a la conformación de un centro subjetivo en torno a la producción de sentido. Estamos frente a semióticas a-significantes (o con significaciones otras que las estructuralistas-lingüísticas definidas alrededor del significante) que aparecen cuando las composiciones maquiniquicas (agenciamientos) entre biosfera y mecanósfera dan cuenta de cruces ontológicos hetero-genéticos (Guattari, 1996). Es decir, en las condiciones de la experiencia real en donde se encarnan procesos continuos de (des)territorialización (Guattari, 1996: 69-70) y en donde el pensamiento aparece como génesis o trayectoria de esas existencias.

Estos cruces, encuentros, alianzas (acoplamientos, agenciamientos) entre seres y modos de existencia se dan debido a que históricamente, como lo demuestra André Leroi-Gourhan (1971), las formaciones sociales están nutridas de las diversas relaciones entre tecni-

cidad y simbolismo. Pero no se trata de un dualismo constitutivo, sino de dos regímenes (el de la técnica y el del símbolo) que se hibridan en relación perpetua. Dos regímenes que Gilles Deleuze y Félix Guattari (1997) ven desplegados en agenciamientos maquinicos corporales y en agenciamientos colectivos de enunciación incorporeales; o, en otras palabras, formas de contenidos (sistemas físicos) y formas de expresión (sistemas semióticos) dispuestas, actualizadas sobre materias no formadas ni física ni semióticamente. Un materialismo sin sustancialismo previo es también la propuesta de la ontología de la diferencia, de la pragmática micropolítica o del esquizoanálisis (Dosse, 2009) cuya génesis traza individuaciones correlativas y contemporáneas (no anteriores, ni determinantes) dadas sobre un plano de immanencia o diagrama de las diferentes formaciones sociales en las que se encarnan.

Todo este caos-cósmico, panorama de metaestabilidad y de mutaciones corresponde a la más concreta superación de la filosofía del sujeto y de la representación (Deleuze, 2002b), si se acepta que ellas no son más que el resultado de la combinatoria y de la transformación de regímenes físicos y de signos que han configurado la condición humana moderna. El pensamiento post-humanista germina en el ocaso de una tradición surgida de combinaciones correspondientes a un momento histórico y a una producción de saberes determinados, pero no universales ni inmutables.

Así, el éxito explicativo de la combinatoria trazada en la insoslayable mixtura entre una semiótica significativa y una post-significante del sujeto es la marca de las sociedades capitalistas industriales: "La significancia y la interpretación tienen la piel tan dura, forman con la subjetivación un compuesto tan pegajoso, que resulta fácil creer que se está fuera de ellas cuando aún continuamos segregándolas" (Deleuze-Guattari, 1997:141). Los autores de Mil Mesetas sabían que los sistemas simbólicos no se limitan a esta combinatoria (entre

Significante y subjetividad) y persiguieron la existencia histórica de otras semióticas diferentes a las del signo significativo y con ellas, de otros regímenes de signos (pre, contra, post y a-significantes). Esta tarea de perseguir otras significaciones/tensiones diferentes a las del Significante trascendente puede ser recomenzada en las sociedades de control porque en ellas la revolución informacional ha iniciado una reconfiguración de ambos regímenes (físicos y semióticos) (Deleuze - Guattari, 1997:124).

Roman Gubern ha destacado esa reconfiguración al decir que: "la visiónica, con sus sofisticadas máquinas de visión, hace posible un universo perceptivo en el que la subjetividad ha sido evacuada" (Gubern, 1996:125). Porque las máquinas informáticas y electrónicas que conforman el núcleo tecnológico de la era de las imágenes que el autor español llama visiónica, postulan una subjetividad evacuada en regímenes perceptivos, afectivos y emotivos que se deslizan hacia una recomposición de lo transindividual. Pero el lazo que une esos regímenes no puede ser buscado en el camino interpretativo porque, como veremos más adelante, la imagen ha perdido su carácter de símbolo meramente vicario de un ser-en-otro-lado (símbolo hermenéutico). Así, para recorrer esas recombinaciones de las transindividuaciones será necesario comenzar una génesis de los acoplamientos entre modos de existencia (Simondon, 2008b) que demuestre la formación de colectivos como multiplicidades heterogéneas que no se reducen a las formas intersubjetivas de percepción-acción:

"Señalemos que "colectivo" no es aquí sinónimo de "grupal"; es una calificación que subsume elementos de intersubjetividad humana, pero también módulos sensibles y cognitivos pre-personales, procesos microsociales, elementos del imaginario social. Actúa de la misma manera sobre formaciones subjetivas no humanas, maquínicas, técnicas, económicas. El

término es equivalente, pues, al de multiplicidad heterogénea" (Guattari, 1996: 89).

La idea guattariana de colectivo como multiplicidad heterogénea que reúne elementos pre-individuales (imágenes anticipativas, perceptivas o de simbolización) se puede entrelazar con la caracterización de la individuación del objeto técnico como concretización de una realidad técnica existente en la invención misma (sincrónica y diacrónicamente). Tales relaciones son posibles si comprendemos que esa realidad es, para Simondon, el fondo bajo el cual se traza el sistema de actualidad de sinergias entre formas y funciones técnicas (cuyas variaciones darán lugar a la información); o, en otras palabras, la máquina es la figura actual de un pensamiento virtual real transducido en un sistema metaestable de tensiones perceptivas. Porque al decir metaestabilidad nos referimos a compuestos de significaciones (biológicas, psíquicas, socio-técnicas), envueltas en una especie de equilibrio parcial que permite a los seres vivos y a los modos de existencia de los objetos técnicos entrar en hibridaciones (colectivos, transindividuaciones).

No obstante, esas significaciones, tensiones o esfuerzos se encuentran por debajo de lo racionalizable en las relaciones de transindividuación que los seres humanos entretejen con los modos de existencia de la máquinas informáticas y de todo objeto técnico. Se comprende así que, para Simondon, la relación primaria con los objetos técnicos y, por ello, también la rehabilitación del paradigma tecnológico no se da a partir de la racionalidad sino de la percepción:

"No es con la "racionalidad" con lo que soñaba. Partiendo del ser viviente, veía al objeto técnico como intermediario entre lo viviente y su medio; por un lado, un intermediario que servía para recibir información, el instrumento...Una cámara, ¿qué hace? Ella no produce nada, recibe información y la fija. (...) Ellos [los

instrumentos] están del lado de los órganos de los sentidos. Puede que sean protéticos, son prótesis, pero del lado de los sentidos. Y, en contraposición, están aquellos que podemos llamar prolongaciones, las máquinas, que están del lado de la operación. De tal manera no he soñado con la razón porque creo que la relación con el objeto técnico comienza por debajo de la razón, comienza alrededor de la percepción y alrededor de la acción del cuerpo (...) (Simondon, 2009b:26)

En particular, si se sigue el camino genético recorrido por la obra simondoniana se ve que ella atraviesa tanto la génesis de los objetos técnicos, de los individuos físicos, de los biológicos, de los psíquicos, de los colectivos. No obstante, sus intensiones genéticas no se detienen, puesto que también explorará la segregación de unidades perceptivas y la declinación genética de las imágenes como terceras realidades entre el sujeto y el objeto (Simondon, 2006,2008.). Este pensador nos devuelve a la gran espiral de la conjugación entre percepción, afección, imaginación e invención técnica como sistemas de individuación y de transindividuación. Seguiremos, esta línea de trabajo para vislumbrar la posibilidad cambios perceptivo-operatorios con nuevos tipos de imágenes o pseudo-imágenes.

Génesis de las imágenes e invención técnica: significaciones audiovisuales y técnicas

El estudio de las posibilidades estéticas y técnicas de lo audiovisual electrónico e informático no puede llevarse a cabo sin una redefinición y una exploración científica de las fuerzas perceptivas e imaginarias (afectivo-emocionales) de los modos de hominización actuales. Gilbert Simondon ha redefinido el problema de la percepción humana replanteándolo a partir de preguntarse: ¿cómo se percibe la coherencia interna del objeto individuado?, o ¿por qué aparecen segregaciones de unidades perceptivas?

En directa relación a ello, y en contraposición con el

asociacionismo, la teoría de la buena forma y la de la cantidad de información como transmisión de señales, nos estimula a pensar en una génesis de las formas (Simondon, 2008b) y de las imágenes a partir del estudio de su individuación o desarrollo en relación a estados metaestables y tensiones constitutivas (medios colectivos afectivo-emotivos y realidades preindividuales) que posibilitarían la percepción-imaginación: "La percepción no es la captación de una forma sino la solución de un conflicto, el descubrimiento de una compatibilidad, la invención de una forma." (Simondon, 2009b:345) Entonces, la percepción humana sería un acto de individuación de una tensión en estructura o la génesis de la forma-imagen percibida, antes que la opción del humanismo que tiende a explicar el mismo fenómeno como captura (en forma de leyes) o pregnancia de elementos geométricos simples (Simondon, 2006).

En la percepción del animal por el niño o de la obra de arte por el contemplador, actúa aquella tensión previa (capa subconsciente de imágenes, afección y emotividad) que genera un sistema metaestable entre objeto-sujeto aún no polarizados. En continuidad y polémica con una tradición francesa de pensamiento, Simondon acuerda con Bergson (1939) en teorizar acerca de una percepción y de una imaginación transductiva, pero da un paso más allá hacia la relación de significación transindividual de la individuación psíquica humana. Porque la teoría simondoniana de la percepción, eje de la individuación psíquica, parte de concebir la información como intensidad (percepción-afectividad) en relación a significaciones no-lingüísticas que son el hilo conductor para la formación de agenciamientos colectivos. Por otro lado, la percepción y la afección-emotividad están ligadas a distintos tipos de imágenes cuya proliferación ha determinado cambios antropológicos. Lerot-Gourhan reconocía como factor esencial de estas mutaciones a las tecnologías de la imagen del siglo XX (que él refería tanto al cine como a la

electrónica):

"Las condiciones se modificaron profundamente con el cinema sonoro y la televisión, los cuales movilizan, a un mismo tiempo, la visión del movimiento y de la audición; es decir que arrastran la participación pasiva de todo el campo de percepción. El margen de interpretación individual se encuentra excesivamente reducido, puesto que el símbolo y su contenido se confunden en un realismo que tiende hacia la perfección y puesto que, por otra parte, la situación real así recreada dejan al espectador fuera de toda posibilidad de intervención activa. Se trata pues, de una situación diferente a la vez de la de un neanderthalense, puesto que la situación es totalmente sufrida, y de la de un lector, puesto que es totalmente vivida, en visión como en audición. Bajo este doble aspecto las técnicas audiovisuales se presentan realmente como un estado nuevo en la evolución humana (...)" (Leroi-Gourhan, 1971:209-210)

226

El símbolo que se confunde con su contenido real es el cierre cabal (la imagen-objeto) del ciclo logrado con la aparición de las tecnologías informáticas de las imágenes. Ese cierre se expresa en el lazo que une las mutaciones en la percepción humana a las transformaciones paralelas en los individuos técnicos. En otras palabras, las condiciones de la experiencia real de los seres humanos no escapan del salto que producen el video informático y electrónico como conjunto técnico que suscita medios, cargas de individuación. El objeto técnico funciona poniendo al ser humano en relación constante de individuación transindividual (lo que no debe ser confundido con intersubjetiva), por ello las tecnologías de la información y de la comunicación apuntan a borrar la barrera interior/exterior. Ahora bien, las máquinas informáticas demandan un más allá, necesitan unirse con el sistema metaestable (percepción, imaginación e invención) del ser humano;

no dejan tranquila su individuación.

El hombre desplazado en la fábrica (perverso reino de las máquinas termodinámicas) emprendió una relación como operario en una individuación técnica de mayor magnitud que la de su ser individual y de la máquina que tanta extrañeza le había producido: aparecía así el dominio colectivo de lo transindividual en el conjunto técnico (Simondon, 2008a). El pasaje a los conjuntos técnicos inaugura la posibilidad de pensar formas de agenciamientos de un orden de magnitud diferente al del artesano trabajando con su instrumento (o al del televidente, por un lado, y los contenidos televisivos, por el otro). Cuando los encierros comienzan a volatilizarse fruto del pasaje de las formaciones sociales disciplinarias a las de control, los conjuntos técnicos no desaparecen, al contrario, mutan. Las máquinas electrónicas e informáticas, aún ajenas, pero sí previstas por el pensador francés, demandan un entramado entre los sistemas energéticos vitales (medios psico-sociales) mucho más estrecho que el del operario. Se trata de un entramado relacional que se diferencia de la mera noción de uso y va más allá de la idea de entorno (como contexto circundante), porque envuelve significaciones (audiovisuales y técnicas) que dan lugar a la aparición de regímenes informativos (que, en principio, responden al funcionamiento).

De una manera mucho más compleja que la relación de uso, las máquinas informáticas implican la segregación de unidades perceptivas, como percepciones bajo el umbral de individualidad (tanto en forma como en movimiento). Así, el ser humano, como animal microsmático, es decir animal que percibe (individúa) formas e imágenes sensoriales a través de la audición y la visión, conlleva en su individuación medios y cargas pre-individuales (tensiones o significaciones audiovisuales cuya génesis orienta las cadenas operacionales) sobre las cuales trabajarán las tecnologías electrónicas e informáticas (Simondon, 2006).

Por ello, no sorprende que los estándares de calidad de las nuevas tecnologías nunca estén dirigidos a poder reproducir sensaciones químicas (olfativas o gustativas). Como lo señalamos anteriormente, la segregación de unidades perceptivas o la individuación de una forma se presenta, antes que nada, como la resolución de tensiones, contrastes, esfuerzos: significaciones inmanentes no traducibles lingüísticamente. Resoluciones individuantes a partir de sistemas energéticos o metaestables que corresponden a dos realidades que involucran al individuo humano. Dos realidades de individuación organizadas que son el reverso de la segregación de unidades perceptivas como así también de la percepción-imaginación. Esas dos realidades fundamentales son la organización y coherencia de los modos de existencia tanto de los seres vivos como de las invenciones técnicas:

“Considerando la situación perceptiva concreta en su conjunto, podemos constatar que, generalmente, las figuras observadas son trazadas sobre un papel (a veces hasta encuadradas por un texto) y que una primera segregación ha separado el papel o el libro de la mesa o del muro, del cartel. Ahora, esta primera separación se realiza según un principio de asimetría que implica cualidades y gradientes: ella es comparable a la relación que se establece entre un organismo y un medio; después de lo cual, al interior de los subconjuntos así constituidos, funcionando como organismos, se pueden establecer segregaciones secundarias correspondientes efectivamente a ley de la buena forma, realizando la mejor prolongación de una línea o de una superficie; uno se podría preguntar si el descubrimiento buenas formas no conserva algo de la percepción de realidades organizadas, de tipo técnico o viviente: en ese sentido, la percepción capturaría los símbolos coherentes de realidades objetivas posibles, bajo las especies de puntos y de líneas que parecen puramente geométricas. (...) el sujeto

coloca en aquello que percibe tensiones, esfuerzos, tendencias que se integran a las dimensiones del objeto; estas tendencias son las significaciones implícitas, formando una estructura dinámica de cosas en tanto percibidas por un ser psíquico” (Simondon, 2006:220-221).

Así, es posible pensar que la relación entre el video-jugador y lo visual del video-juego se traza en la percepción de dos realidades organizadas (técnicas y vitales) que actúan directamente como regímenes de segregación-individuación de unidades perceptivas: por un lado, implicando tensiones o significaciones vitales de movimiento, forma, espacio y tiempo conjugadas en la foto-percepción y en la audio-percepción; y, por otro lado, envolviendo al régimen que constituye la pseudo-imagen o lo visual (en palabras de Serge Daney), cuya característica primera sería la verificación de una coherencia interna de la invención electrónica e informática. Su realidad y su sentido serán dados por el funcionamiento técnico (Simondon, 2008a, 2005).

Nos referimos a dos significaciones (las tensiones audiovisuales y los regímenes de funcionamiento de la pseudo-imagen visual técnica) entretreídas más allá de los regímenes de signos subjetivantes y del significante. Lo visual involucra una forma de ser-en-relación-con la tecnología diferente: una profesionalización del ojo y materias señaléticas que difieren de las trabajadas por la lingüística. Lo que se llama por lo general lenguaje de programación, es distinto de ser conceptualizable sólo como un ejemplo de la performatividad lingüística. En realidad, el esquema está invertido, la imbricación entre percepción, acción y símbolo, no está dada sólo por las estructuras desprendidas del Significante, al contrario, como Guattari lo ha previsto en lo que él denomina máquinas a-significantes, las tecnologías informáticas y electrónicas guardan una doble relación física y semiótica:

"La materia señalética de las máquinas semióticas a-significantes está constituida por "puntos-signos"; éstos son de orden semiótico por un lado, y por el otro intervienen directamente en una serie de procesos maquínicos materiales. Ejemplo: la cifra de la tarjeta de crédito que opera la puesta en marcha del distribuidor de billetes. Las figuras semióticas a-significantes no segregan sólo significaciones. Profieren órdenes de marcha y detención y, sobre todo, desencadenan la "puesta en el ser" de Universos ontológicos" (Guattari, 1996: 67).

Guattari habla de a-significancia ligando el concepto de significación al de estructura signada por la marca del significante como contrapuesto a las derivas de los agenciamientos o del maquinismo. No obstante, nuestra referencia a otras significaciones, como ya lo hemos visto, está unida a los desarrollados de Simondon: por un lado, significaciones surgidas de las resoluciones de tensiones audiovisuales en los problemas de la segregación de unidades perceptivas y cadenas operatorias (Simondon, 2006); por otro, significaciones surgidas de la dinámica de funcionamiento misma del objeto técnico como sinergia entre formas y funciones (Simondon, 2008a, 2005). Por un lado, regímenes simbólicos, por otro, regímenes físicos que cruzan percepción-imaginación y operatividad.

228

Hemos dicho que Simondon (2009a, 2006) describe la individuación de la percepción, la concreción-invencción del objeto técnico (2008a, 2005) y la génesis del ciclo de las imágenes (2008b). Para él los aspectos perceptivos, afectivos y emotivos de generación de las imágenes están ligados a los descriptos en la individuación psíquica. Porque ésta última designa la evolución de una relación con el mundo-medio basada sobre la percepción y la emoción como permanentes resoluciones de problemas (Chabot, 2003). No obstante ello, las imágenes no son subjetivas ni objetivas, sino realidades terceras e intermediarias (en un sen-

tido bergsoniano). Existe así un campo real de imágenes que tiene un ciclo de desarrollo determinando por el juego de tensiones y resoluciones. Ese desarrollo se da en cuatro fases de la génesis de las imágenes que acaban en la unión entre imaginación e invención. Génesis que no tiene epicentro en la subjetividad, pero sí en la actividad. Las imágenes son como ejércitos de ocupación en la mente: no pueden ser dominadas completamente a través de la conciencia y son gérmenes que posibilitan nuevos objetos-imágenes. Pero además, al decir las imágenes se incluyen ciclos genéticos que son el testimonio de la diversidad de las mismas (la anticipación, la percepción, la simbolización, la invención y, como veremos más adelante, lo visual).

La primera fase de las imágenes estaría en la anticipación (a priori de la experiencia) como preexistencia de coordinaciones hereditarias-biológicas de actos sensorio-motrices. Las imágenes serían como embriones de la actividad perceptiva y motriz: una anticipación no controlada por la experiencia del medio. Una segunda fase se desarrollaría en la experiencia. Las imágenes se convertirían en un modo de captura de informaciones provenientes del medio y, así también, fuente de esquemas de respuestas a esas estimulaciones. Una tercera fase se desarrollaría con la sistematización de las imágenes después de la experiencia en el movimiento de simbolización afectivo-emotiva del objeto: el símbolo, en este caso, es el rastro concreto de una actividad situada. Por último, esa simbolización habilitaría la posibilidad de la invención técnica que recomenzaría el ciclo de las imágenes. Así, imaginación e invención responderían no a facultades sino, primeramente, a modos de acción entre subjetividad y objetividad; modos transindividuales.

El modo de existencia de los videojuegos. Cruces entre las imágenes y lo visual

En el período comprendido entre finales de 1950 y principios de 1980, se afianzará el dominio comercial

de la televisión sobre los demás medios de comunicación. La consolidación de las imágenes audiovisuales se enraizará en un marcado ascenso de capitales de inversión ávidos de encontrar producciones fiables que puedan ser montadas "industrialmente" y que cuenten con bajo nivel de riesgo técnico y comercial a partir de controles de calidad cada vez más rigurosos (Marc - Thompson, 2005). Lo que sucedía, a todas luces, era una mutación interna del capitalismo, como formación social, que anunciaba el surgimiento de un género de máquinas desconocidas: las electrónicas y las informáticas. En esas mismas décadas comenzaría a forjarse otra tecnología de la imagen que tendrá relación directa con la televisión. Serán los inicios del videojuego (Mark, 2008).

El surgimiento de nuevos medios audiovisuales y un nuevo tipo de pseudo-imagen (electrónica e informática), no pasarían inadvertidos por los dominios artísticos que trabajaban con la generación de imágenes a mediados del siglo pasado. En particular, la creación cinematográfica será un termómetro de las mutaciones en la percepción, a partir de lo que Gilles Deleuze (1984; 1987a) ha pensado como la gran división semiótica y creativa del séptimo arte. Esta grieta aparece entre un cine clásico aplicado a extraer imágenes-movimiento a base de planos y montajes; y un cine moderno que trata de desmenuzar (*découper*) el intersticio formado entre el encuadre de lo sonoro y el encuadre de lo visible. Pero, para el francés y su interlocutor Serge Daney, las vanguardias cinematográficas francesas e italianas forjarían pedagogías de la percepción (para experimentar el *découpage*) en oposición a la aparición de lo visual electrónico e informático (de la televisión y del videojuego) que reconfiguraría las significaciones (ligadas a la percepción, y a la afección-emoción) en una profesionalización del ojo (Martin-Jones, 2008).

Así, correspondiendo a las nuevas condiciones de creación audiovisual, según Daney (2004), será

necesario diferenciar entre, por un lado, imágenes, a cuya creación incumbirá una experiencia estética del acontecimiento o suplemento anunciado en el intersticio entre lo sonoro y lo visible; y, por otro, una pseudo-imagen visual televisiva (video-electrónico) cuya invención supondrá la verificación óptica de un funcionamiento técnico por parte del televidente (Deleuze, 1996: 119 y ss.).

"Para dejar de complicarme la vida decidí hacer la distinción entre "la imagen" y "lo visual". Lo visual sería la verificación óptica de un funcionamiento puramente técnico. Lo visual no tiene contra-plano, no le falta nada, está cerrado, rizado, sobre la imagen de un espectáculo pornográfico que no es más que la verificación extática del funcionamiento de los órganos y de sí mismo. La imagen, esa imagen por la cual hemos amado al cine hasta la obscenidad, sería más bien lo contrario. La imagen tiene lugar en la frontera de dos campos de fuerza, ella es llamada a testimoniar una cierta alteridad y siempre le falta algo" (Daney, 1991: 51-52).

De esa manera, lo visual (que también comprende al sonido) informático y electrónico da lugar a una inserción (*inserage*) como modo no sólo de producción sino de relación con la pseudo-imagen. Pero, la televisión electrónica y el video forjan una mutación en las fuerzas perceptivas e imaginarias de la forma-hombre (Deleuze, 1987b) y además anuncian el pasaje a las sociedades de control, abonando la tierra para la radicalización de la inserción (*inserage*) en los avances de la imagen-informática. Estos avances suponen la hibridación de los tableros de control y de la naturaleza de la pseudo-imagen de video como información. Puesto que con la aparición de lo visual del video-juego se produce un doble quiebre con dos sentidos de la imagen como símbolo: por un lado, se rompe con la imagen como signo de una ausencia (metafísica de la

presencia representada) o como ídolo (experiencia y presencia); y, por otro, la pseudo-imagen (o, propiamente dicho, lo visual) se constituye a sí misma como una realidad técnica individuada, que quizás podría ser leída como la re-introducción de la tecnicidad en lo que el estructuralismo llamó orden simbólico y lo que nosotros denominamos multiplicidades intensivas (medios pre-individuales de significaciones/tensiones audiovisuales).

Según Roman Gubern (1996), el símbolo ha sido pensado como ausencia representada, mientras que otro tipo de imágenes, como las de la idolatría, serían una presencia-experimentación. Ahora bien, vale la pregunta por la realidad virtual, los videojuegos, el ciberespacio, el hipertexto y las demás tecnologías cibernéticas (electrónicas e informáticas) de la pseudo-imagen: ¿son símbolos o son ídolos? ¿Pueden ser encerradas en esta taxonomía? Si lo visual fuese homologable al símbolo funcionaría por isomorfismo (entre la representación y lo representado), si se tratase de una sub-especie del ídolo se resguardaría en una idéntica forma de pathos que liberaría posibilidades experimentativas.

Para comprender el incordio que supone clasificar la naturaleza de la relación informacional de lo visual como algo que no responde ni a la representación ni a la experimentación, deberá recordarse que la conjura de la idolatría por los iconoclastas se fundamentaba en que el ídolo no permitía salirse de su imagen para ir al referente. Es decir que toda representación aceptable debía tener la precaución de la traslatio ad prototypum. Porque el ser de la imagen estaba en otra parte, era la representación o símbolo de una ausencia (metafísica de la presencia diferida). Una primera ruptura con la representación se encarnaba en las estéticas o estéticas (aisthesis) expresivas de la creación pictórica abstracta en el siglo XX (Beaulieu, 2007; Deleuze, 2003b); y, como vimos, el mismo sentido tenía el cine de vanguardia o de autor (Deleuze,

1987a). Pero Gubern, diferenciando entre niveles de representación del símbolo y del ídolo (que nosotros leemos bajo la ruptura entre representación y experimentación), da cuenta de un tercer quiebre ligado a la tecno-génesis de la imagen:

"La gran diferencia estética entre imagen digital e imagen fotoquímica se halla en otro lugar. La imagen infográfica, ajena a cámaras y objetivos, es autónoma respecto a las apariencias visibles del mundo físico y no depende de ningún referente. Al haber eliminado a la cámara y hasta al observador, la imagen de síntesis nace de un "Ojo sin cuerpo" y culmina así el trayecto histórico de la imagen a la busca de su autonomía absoluta, liberándola del peso y de las imposiciones de la realidad, en un proceso de desrealización que culminará con la realidad virtual. (...) La gran novedad cultural de la imagen digital radica en que no es una tecnología de la reproducción, sino de la producción, y mientras la imagen fotoquímica postulaba "esto fue así", la imagen anóptica de la infografía afirma "esto es así"." (Gubern, 1996:147)

Pero esta génesis técnica de la imagen, según Gubern, parecería no afectar directamente su estatus ontológico dado que el modo de existencia de la imagen no cambiaría: mantendría la dualidad platónica de modelo y copia. Existiría, por un lado, un modelo, una lengua, un código o lo que el autor denomina Imagen en mayúscula, que sería identificable más allá de la proliferación empírica de imágenes; y por otro, existiría un habla (parole) de las imágenes en la diversidad cultural. Ambos polos responderían a la capacidad representativa de la Imagen (como símbolo y como ídolos abyectos, simulacros) y la tecno-génesis no afectaría esta capacidad. Sin embargo, creemos que es posible postular un panorama distinto.

En efecto, en la iconosfera, tendríamos imágenes representativas que están allí para ser interpretadas

en su significado-significante último y tendríamos una expresión por imágenes, cuya deriva sería identificable con la experimentación sensorial-perceptiva. Una dualidad estética y estésica de la Imagen y de las imágenes; si se quiere también, una semiología por un lado, y, por otro, una semiótica pura. Ahora bien, creemos que también podría aparecer algo más en este escenario, una (para decirlo en términos de Daney) pseudo-imagen, un objeto-imagen, o mejor dicho, lo visual por contraposición a la imagen cinematográfica. Lo visual estaría encarnado en lo que sea ha identificado como video-info-esfera y constituiría algo diferente a la Imagen (como lengua o modelo). De ese modo, si la imagen fuese representativa tendría su modo de existencia en la ausencia, como símbolo (*traslatio ad prototypum*); si fuese experimental tendría un modo de existencia diferencial en presencia como ídolo (un (no)-ser del simulacro insistente antes que existente (Deleuze, 2002a)). En otras palabras, si la imagen fuese expresiva (*aisthesis*), su ser se diría de la diferencia entre perceptos o sensaciones. Ahora bien, lo visual no es que carezca de un modo de existencia sino que, a diferencia de las dos derivas de la creación (subjética, centrada, interpretativa y la desubjetivada, experimental), su "naturaleza" es la invención técnica misma: lo transindividual de una técnica más allá de la reducción a las categorías sociales del trabajo.

Así, la tecnicidad ya no sería accesorio, pues en lo visual la tecno-génesis es correlativa y contemporánea a la génesis estética-perceptiva. Entre iconosfera y video-info-esfera, creemos que sucede lo mismo que con los regímenes de signos múltiples de los que han hablado Deleuze y Guattari: son combinaciones. Siempre hay una combinatoria. La más natural pareció ser la que unía significativo y subjetividad, sujeto e interpretación y a ella claramente corresponde la dimensión representativa de la imagen. Pero también, existe, en la combinatoria post-significante la producción de subjetividad sin trascendencia significativa, un

proceso diferencial de subjetivación nunca acabado (*aisthesis* de la experimentación).

Ahora bien, creemos que la video-info-esfera guarda e incluye en lo visual electrónico e informático una combinatoria diferente que une dos modos diferentes a la tecnicidad. Si llamamos hermenéutica al primer modo de relacionarse con la imagen tendremos en claro que el modelo comunicacional no va a escapar de los universales de la intersubjetividad y del significado. Mientras que, en la relación con las máquinas informáticas no habría intersubjetividad (Simondon, *pássim*.) sino transindividualidad de subjetivaciones post-humanas en nuevos modos de existencia o de acoplamiento. Habría un colectivo extraño que las ciencias sociales aún deben recorrer en sus procesos genéticos.

Sostuvimos que hay imágenes creadas estéticamente tanto expresivo-experimentalmente, e imágenes creadas interpretativa y representativamente; pero que, además, en las sociedades de control, la invención técnica de la pseudo-imagen ya no es un camino para alguna de las dos variantes anteriores, sino que sólo funciona cuando la relación entre el modo de existencia de los desarrollos técnicos (los videojuegos) y el modo de existencia de los seres humanos guardan un isodinamismo entre lo visible y lo programable que asegura agenciamientos (físico-semióticos). Acoplamientos, individuaciones colectivas (transindividuaciones) que tienen lugar entre, por un lado, la resolución de los problemas perceptivos (en la segregación de unidades perceptivas por parte del jugador), por otro, en la invención técnica que encarna el programa y las dinámicas audiovisuales de los video-juegos; y, por último, en el funcionamiento entre realidades (la perceptiva, la imaginaria afectiva-vital y la técnica).

Así, en la iconosfera, la imaginación se desdoblaba frente al fuera de campo de la pintura porque siempre había una ausencia anunciada. La misma imaginación

se plegaba para experimentar en el intersticio entre el encuadre sonoro y el encuadre de la imagen del cine moderno. Pero sucede algo diferente en los video-juegos: en ellos, como en la televisión, ya no hay fuera de campo (Deleuze, 1987a). Los personajes no logran, ni por las fantasías del jugador ni por la complejidad narrativa de la historia marco, ir más allá del espacio-tiempo definido para ellos, por un lado, por la autorreferencialidad de las significaciones técnicas o del funcionamiento coherente del video-juego y, por otro, por las cadenas operatorias que exigen del video-jugador una profesionalización-inserción del ojo (Wolf, 2006; Daney, 2004).

De este modo, la imagen (tanto representativa como experimentable) fue, en cierta medida, incluida y, a la vez, reemplazada por lo visual, cuando el ser humano entró en relaciones ópticas, sonoras y táctiles con la máquina. Puesto que no hay una diferencia específica entre la dinámica técnica y la dinámica de lo visual: hay una heterogénesis entre dos compositos o dos compatibilidades entre medios, según la terminología simondoniana, o Universos según la guattariana. Hay agenciamientos que suspenden las formas subjetivas a las que las nociones tecnofílicas y tecnofóbicas se acostumbran a adherir. Hay, además, modos de hominización que no responden al paradigma interpretativo de la individuación subjetiva, pero que confirman la identidad entre los regímenes de funcionamiento del capitalismo tardío y la esquizofrenia:

"La apuesta de una recomposición teórica metamodulizante del análisis se hace proporcionalmente importante. Implica en prioridad un repudio de los conceptos universalistas y trascendentes del psicoanálisis, que coagulan y esterilizan la aprehensión de los Universos incorporales y de los devenires singularizantes y heterogénicos. En este aspecto, el concepto lacaniano de Significante representa a mi juicio un instrumento particularmente inadecuado

para cartografiar la psicosis: lo es más aún para las formas de subjetividad maquínicas desarrolladas a partir de los mass media, de la informática, de los nuevos medios telemáticos y de la inflación de las velocidades dromosféricas (Paul Virilio) de intercambio, desplazamiento y comunicación. El Significante lacaniano, pierde los caracteres de multidimensionalidad de muchas de ellas. Su linealidad fundamental, heredada del estructuralismo saussureano, no le permite aprehender el carácter pático, no discursivo, autopoietico de los focos de enunciación parciales. Un topos señalético remite siempre en él a otro topos señalético, sin que se desprenda nunca la dimensión de aglomeración transtópica que caracteriza a la Territorialidades intensivas" (Guattari, 1996: 91).

Hemos visto que el modo de existencia de lo visual (del videojuego) no está en la representación de tal o cual caballero medieval, de tal o cual jugador de fútbol; como así tampoco está en la experimentación pedagógica de nuevas percepciones o en las viejas sensaciones como la de apuntar con un arma o asir un volante. Por ello, los controles de mando que tienden a reproducir una supuesta realidad del referente exterior o bien terminan revelando su abstracción funcional⁵ (como el caso de la consola Nintendo Wii) o bien acaban por ser gadgets olvidados.

Esta abstracción propia de los controles, que une al ojo y a la mano en cadenas operatorias extrañas a la grafía (Leroi-Gourhan, 1971), se entretiene en el modo de existencia del producto cultural videojuego como entramado de sinergias entre formas audiovisuales y funciones técnicas (Simondon, *pássim.*); y cadenas operatorias del videojugador. La variación entre las tensiones audiovisuales⁶ (foto-audio-cinéticas y formales) y los patrones funcionales de la dinámica técnica de los programas-software determina la información y la significación perceptiva y afecto-emotiva como interrelación individuante de lo colectivo.

Se abre, entonces, un campo ontológico de lo visual-sonoro, de las pseudo-imágenes en composiciones (semiótico-físicas) entre el ser humano y el modo de existencia de los objetos técnicos. Porque la información no se determina ni por la cantidad de señales, ni por la calidad de las señales, sino por su capacidad de ser lo que es: una propiedad emergente de las relaciones entre el medio y el organismo. Como destaca Jacques Roux, la palabra medio tiene dos acepciones: por un lado, se refiere al ambiente/entorno sensible pre-individual que acompaña la operación de individuación; por otro, se refiere al centro operatorio de esa individuación. Por eso, puede decirse que el individuo (colectivo) no está en otra parte que en su centro o medio de su actividad como relación transductiva (entre sistemas metaestables de tensiones audio-visuales y de funciones técnicas) (Chabot - Roux, et. al. 2002).

Percibir una variación cromática, tonal o táctil es, antes que cualquier clasificación e interpretación hermenéutica o estructural, una operación individuante (del psiquismo) entre tensiones y significaciones técnicas de funcionamiento. Por ello, Gubern no se confunde cuando alega que la realidad virtual quiere convencernos de que se trata de una realidad existencial, pero a condición de no conferir la existencia sólo a lo actual y sólo a lo vivo. El modo existencial de los video-juegos y de la realidad virtual no es otro que la hibridación cultural de la invención del objeto técnico: es decir, un entramado relacional que une a los seres humanos con la progresión genética y cíclica entre imaginación e invención.

CONCLUSIONES

En una primera instancia hemos visto que es imposible definir al orden simbólico o a las multiplicidades metaestables que conforman el sistema de individuación de los seres humanos, como una dimensión separada de la técnica y reducida a la semiótica significan-

te-subjetividad (con sus problemas estructuralistas o hermenéutico-interpretativos). Salirnos de allí nos permitió, en una segunda etapa, pensar en la posibilidad de agenciamientos o acoplamientos entre realidades existenciales que no se agotan en la relación de uso, como el caso de la confluencia entre el modo de existencia (la invención) de los objetos técnicos y el modo de existencia de los seres humanos (sin obviar sus individuaciones psíquicas y socio-colectivas). El reverso de éstos dos recorridos no fue sino el descubrimiento de las combinaciones semióticas, pero también mecanológicas (físicas y técnicas), que definen los límites relacionales de hibridación por donde se juega lo post-humano en las sociedades de control.

Pero además, si en el pasaje de la disciplina al control, la tecnicidad no deja de hibridarse con el universo simbólico, se debe a que tampoco se clausuran, en facultades inmutables, las fuerzas, significaciones, tensiones y esfuerzos de una forma-hombre en mutación constante. Esas significaciones que definen la génesis de las percepciones e imágenes, se ven conjugadas en sistemas metaestables de individuación puesto que las nuevas máquinas electrónicas e informáticas las convocan como constituyentes de su funcionamiento técnico y de su tecno-génesis. Hemos hablado así de profesionalización del ojo, inserción, acoplamiento para definir la relación con una pseudo-imagen interactiva. Pero en lugar de referirnos a una interacción intersubjetiva señalamos los colectivos, puesto que lo visual (sobrepajando a la representación y a la experimentación) no deja tranquila a la individualidad del ser vivo con el que se relaciona, y además, en algún punto, se sirve en ella de una plataforma (ápeiron) que permite transindividuaciones y desterritorializaciones existenciales desconocidas por el humanismo.

Quedan muchos problemas abiertos. Algunos referirán a cuestiones específicas del campo tecno-estético como por ejemplo: ¿cuáles son las características

de las nuevas cadenas operatorias que marcan las hibridaciones entre tecnicidad y simbolismo?; otras preguntas referirán a la micropolítica en las sociedades de control, ¿podemos hablar de “resistencia” si sólo prestamos atención a las formas de interacción intersubjetiva y nos aferramos a las ideas humanistas de asociaciones o grupos que no hacen más que rehabilitar las aporías de esquemas moralistas? ¿Puede definirse una etología o ética de las transindividuaciones? Son instancias de trabajo que suspenderemos por el momento, dado que hemos dado apenas un primer paso hacia la comprensión de las mutaciones antropológicas que definen las formaciones sociales en las que vivimos.

NOTAS

1. Cuando argumentamos más arriba que las mutaciones en la percepción humana son paralelas a los cambios en la producción capitalista y en la evolución tecnológica, lo hicimos para cobrar una conciencia epistemológica que justifique el paso necesario que se debe dar hacia disciplinas científicas no signadas por el humanismo.

2. Aquí el problema es doble, ya que el lenguaje de los conceptos guarda una permanente relación con aquello que describe e interpreta. Simondon, en alguna conexión con la crítica derrideana a la tradición logocéntrica de la metafísica de la presencia, destacará, en varias oportunidades, que el lenguaje de los conceptos es ciego ante los procesos de individuación dado que está recortado sobre una realidad hilemórfica. Está calcado a un universo de actualidad-presencia, que las intenciones genéticas (o de la diferencia) no pueden romper. Propósitos idénticos nutrían los intentos de Bergson (1939) por impedir la reducción de la duración heterogénea y de las imágenes a la palabra extensa, o los de Deleuze (1984, 1987a) por construir una semiótica pura de la creación cinematográfica desembarazada de los códigos significantes.

3. Tanto las semióticas de Deleuze/Guattari (1987a)(1997) como la ontogénesis simondoniana (2009) conforman formas de explorar el sentido y la significación, respectivamente, sin postular un orden lingüístico y representativo anterior y determinante.

4. Consecuentemente, ese pasaje de sociedades disciplinarias a las sociedades de control, provoca, además, un nuevo horizonte histórico-epistémico en el cual la forma-Hombre, como compuesto de relaciones de fuerzas (las humanas como imaginar, percibir, recordar, etc. con las del afuera como la vida, el trabajo y el lenguaje), comienza a declinar (Deleuze, 1987b). En otras palabras, la condición humana se extiende más allá de lo que el humanismo alcanzó a delimitar. Tal declive, es la huella del hundimiento del mundo de la representación (infinita y finita), del sujeto y de la identidad como dominantes en el trazado de la imagen del pensamiento científico-filosófico (Deleuze, 2002a). Asimismo, las fuerzas perceptivas humanas acompañan aquel pasaje y varían al agenciarse o acoplarse con diferentes tecnologías que expresan la mutación de la formación social.

5. Como explica David Myers esta abstracción funcional tiene como único referente al sistema de juego (la pseudo-imagen), a pesar de que los controles puedan tender hacia reminiscencias de los movimientos anatómicos utilizados para el deporte o actividad tema del videojuego: “El control innovador de la Nintendo Wii es único entre los diseños actuales de controles y es característico de los intentos ocasionales de ensanchar el rango de movimientos del cuerpo usados como comandos del videojuego. Aunque, significativamente los movimientos físicos permitidos por el control de la Wii permanece abstracto y sólo superficialmente está relacionado a sus análogos del mundo real. Por ejemplo, hay muchos juegos de golf basados en la Wii, en los cuales el swing del golf es simulado por un swing del brazo (que tiene el control Wii). No obstante, los jugadores de videojuegos –particularmente aquellos que también son golfistas– aprenden de inmediato que las características más salientes de estos dos movimientos es su disimilitud. Todos los movimientos de los controles Wii –a pesar de su referencia fuera del sistema de juego– deben ser aprendidos en el contexto de su idiosincrasia interior al juego (in-game) y por ello, para tener un juego (play) más próspero, debe ser aplicados teniendo en cuenta esa idiosincrasia”. (Wolf - Perron, 2006: 50)

6. Los términos tensiones, significaciones, serán reemplaza-

dos en la teoría simondoniana de las imágenes por procesos de simbolización que, sin embargo, no responden a un esquema representativo, sino que funcionan como puntos claves de inserción en situaciones pasadas y en proyecciones inventivas (Bardin, 2010: 231).

BIBLIOGRAFÍA

- Bardin, A. (2010) Epistemología e Política in Gilbert Simondon. Vicenza: FouriRegistro Edizioni.
- Beaulieu, A. (2007) Deleuze y su herencia filosófica. Madrid: Campo de ideas.
- Bergson, H. (1900) Le rire. Essai sur la signification du comique. París: Éditions Alcan.
- Bergson, H. (1939) Matière et Mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit. París: Les Presses universitaires de France.
- Chabot, P. (2003) La Philosophie de Simondon. Francia: VRIN.
- Chabot, P. – Roux, J. et. al. (2002) Simondon. Francia: VRIN.
- Daney, S. (2004) Cine, el arte del presente. Buenos Aires: Santiago Arcos.
- Deleuze, G. (1976) "¿En qué se reconoce el estructuralismo?" En: Châtelet, (comp.) Historia de la filosofía, ideas y doctrinas. Vol. IV. Madrid: Espasa Calpe.
- Deleuze, G. (1984) La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1987a) La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2. Barcelona: Paidós.
- Daney, S. (1991) "Montage Obligé". En: Cahiers du Cinema N° 442, abril 1991.
- Deleuze, G. (1987b) Foucault. Buenos Aires: Paidós.
- Deleuze, G. (1991) "Posdata sobre las sociedades de control", en: Ferrer, C. (Comp.) El lenguaje literario. Montevideo: Ed. Nordan.
- Deleuze, G. (1996) Conversaciones. Valencia: PRE-TEXTOS.
- Deleuze, G. (2002a) Diferencia y Repetición. Buenos Aires: Amorrortu.
- Deleuze, G. (2002b) Lógica del Sentido. Madrid: Editora Nacional.
- Deleuze, G. (2003a) Deux Régimes de Fous. Textes et entretiens. 1975-1995. París: Les Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. – Guattari, F. (2005) El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia. Buenos Aires: Paidós.
- Deleuze, G. – Guattari, F. (1997) Mil Mesetas. Madrid: Pre-textos.
- Deleuze, G. (2003b) Francis Bacon: Logic of sensation. Londres: Continuum.
- Dosse, F. (2009), Deleuze/Guattari: biografía cruzada. Buenos Aires: FCE.
- Guattari, F. (1996) Caosmosis. Buenos Aires: Manantial.
- Gubern, R. (1996) Del Bisonte a la Realidad. La escena y el laberinto. Barcelona: Anagrama S.A.
- Leroi-Gourhan, A. (1971) El Gesto y la Palabra. Venezuela: Ediciones de la biblioteca de la Universidad Central de Venezuela.
- Marc, D. - Thompson, R. (2005) Television in the antenna age: a concise history. EE.UU.: Blackwell Publishing.
- Martin-Jones, D. - Sutton, D. (2008) Deleuze Reframed. Londres: Tauris.
- Simondon, G. (2005) L'invention dans les techniques. Cours et conférences. París: Éditions du Seuil.
- Simondon, G. (2006) Cours sur la perception (1964-1965). París: La Transparence.
- Simondon, G. (2008a) El modo de existencia de los objetos técnicos. Buenos Aires: Prometo Libros.
- Simondon, G. (2008b) Imagination et invention (1965-1966). París: La Transparence.
- Simondon, G. (2009a) La Individuación. Buenos Aires: La Cebra – Cactus.
- Simondon, G. (2009b) "Entretien sur la mecanologie". Revue de synthèse : Tome 130, 6e série, n° 1.
- Virno, P. (2006) Cuando el verbo se hace carne. Buenos Aires: Cactus-Tinta Limón.
- Wolf, M. (2008). The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond. Estados Unidos: Greenwood Press.
- Wolf, M. - Perron, B. (2006) The video Game theory Reader 2. New York: Routledge.

IDENTIFICACIÓN DEL AUTOR:

Luis Sebastián Rossi Maina

Licenciado en Comunicación Social. Centro de Investigación en Filosofía, Política y Epistemología – Facultad de Ciencias de la Educación – Universidad Nacional de Entre Ríos (CIFPE-FCE-UNER). Alumno Diplomatura Superior en Ciencias Sociales con mención en constructivismo y educación – Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO). Argentina.

E-mail: luissebastianrossi@gmail.com

Fecha de recepción: 30-06-2012

Fecha de aceptación: 08-09-2012

REGISTRO BIBLIOGRÁFICO:

ROSSI MAINA, Luis Sebastián. "Transindividuación y tecnogénesis en las sociedades de control" en *La Trama de la Comunicación*, Volumen 17, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina. UNR Editora, enero a diciembre de 2013, p. 217-236. ISSN 1668-5628 - ISSN digital 2314-2634.