



otro, diverso e incluyente, no idealizado, y en el que las tecnologías y/o la tecnociencia contribuyan a la superación de la era del Antropoceno como horizonte de vida.

Intento partir de una idea que incluso el mismo Foucault (2008) planteó en sus últimos textos sobre el nacimiento de la biopolítica; esto es, la potencia de la diversidad de formas de vida. En otros términos, la humanidad ya no se encuentra en el centro de la reflexión, sino que comparece apenas como una, entre tantas formas de vida de esa diversidad. Así, se puede entender que existe una gama de opciones y que hay una potencia en ello, que incluso sirve a nuestra propia supervivencia de la especie. Aquellas formas de vida no son solamente los animales, las plantas o algunas formas de los minerales, sino, también, el conjunto de ecologías artificiales compuestas de organismos denominados semivivos (Hernández, 2016), los cuales estamos creando de distintas formas en laboratorios.

De acuerdo con lo anterior, tendríamos, por un lado, una vida conocida, que es la del carbono y la de nosotros mismos, antes llamada *vida natural* u *orgánica*. Por el otro, tendríamos una vida como podría ser; es decir, la vida a la que tendríamos que abrirnos en un mundo diverso que es aún desconocido y que nos empuja a encontrar otros caminos.

El papel de las tecnologías digitales en todo esto vendría a ser posibilitar una percepción en la que los sentidos humanos se amplían a una simulación en la que ya podemos intentar avistar algunos caminos diferentes a los conocidos. Tal simulación se encuentra fuera del espacio-tiempo, del aquí y ahora de la experiencia, y trabaja especialmente con la interacción y con las imágenes vivas (Hernández, 2009). En otros términos, esta se encuentra fuera del espacio-tiempo, e implica reconsiderar la idea de que todo lo que hace el ser humano siempre está localizado. Sucede que a partir de las posibilidades de la tecnociencia aparecen otros elementos con los que podemos interactuar, así como un amplio repertorio de acciones que podemos emprender y que no se encuentran localizadas en la dinámica del espacio-tiempo de lo conocido.

Abordaremos un trabajo construido por medio de la inmersión, en una propuesta en torno a lo vivo, la imagen y la tecnología. A este tipo de propuestas las denomino *mundos bioinmersivos* (Hernández, 2016), por su característica de inmersión física/tecnológica, conceptual o sensible en un dispositivo capaz de articular un mundo posible, por medio de un sistema de interconexión entre dominios distintos de seres vivos, orgánicos o artificiales.

El trabajo del artista colombiano Juan M. Castro, llamado *Heliotropika*, y presentado en 2011 en la exposición The Visceral —organizada por el grupo Symbiotica, en Dublín—, es una instalación interactiva biomedical, en la cual se generan conexiones a distintos niveles y entre agentes de naturalezas, en principio, sensiblemente distintas: microorganismos, humanos y energía. El proyecto se focaliza en las cianobacterias como tema principal, por cuanto ellas simbolizan el surgimiento de la vida, ya que gracias a ellas se produjo el oxígeno con el cual la mayoría de los seres vivos conocidos respiramos y existimos. Prácticamente, ellas constituyen un caso de borde de la vida. El *interactor* es invitado a entrar en el entorno y, a través de una interfaz, interactuar con este conjunto de cianobacterias, para integrarse a la actividad fotosintética que se está realizando allí, a partir de una luz dinámica que se desplaza en el espacio. Los participantes, todos, tanto los visitantes como las cianobacterias y la luz, producen una actividad bioeléctrica, que es aquella que los une en un proceso inmersivo y de conexión de sus morfologías, en principio tan diferentes, pero reunidas aquí por la energía que emite lo vivo.

El texto de la exposición la describe así:

Usando cultivo de células y visión computacional, este trabajo ofrece la actividad fotosintética de las cianobacterias en la forma de una estructura orgánica. También produce geometrías dinámicas de energía solar a través de analizar información ambiental. Simultáneamente, este trabajo transforma la

actividad del sistema nervioso de cada participante, en “luz” para estimular las células. Como resultado, los visitantes y las cianobacterias se influyen entre sí, dando subsistencia a un sistema dinámico de retroalimentación. Este conjunto ofrece la posibilidad de interacción entre distintos dominios, organizando un sistema que puede proveer reflexiones e ideas acerca de patrones que dan cuenta de la coexistencia de la vida. ([www.symbiotica.uwa.edu.au](http://www.symbiotica.uwa.edu.au))

En este ejemplo encontramos que la vida orgánica se encuentra coexistiendo con la tecnociencia, si bien los organismos provienen de diferentes escalas y características. Se muestra en ello la traslación de las propiedades de lo vivo hacia paisajes de información, lo cual permite la intercomunicación entre los dominios diferentes: el de las cianobacterias, el de los humanos y el de las tecnologías. Esta comunicación se da en un proceso cognitivo al cual los humanos no estamos acostumbrados o no tenemos conciencia de ello. Es decir, las bacterias en general y los humanos estamos estrechamente relacionados, inseparablemente, pero en entornos normalmente no disponibles para la observación humana, por la pequeña escala, que no permite verlas a simple vista, o por encontrarse en entornos cerrados.

Sin embargo, también sabemos que las bacterias están presentes en nuestra vida de forma cotidiana; algunas son indispensables, por ejemplo, para el metabolismo digestivo, y otras nos resultan negativas, como las que nos producen infecciones. Pero, en general, estas actividades no han producido un aspecto cognitivo y estético antes. En este trabajo, ellas producen un mundo en el que nos damos cuenta de su existencia a través de experimentar con diversas escalas y de enfrentarnos con la abstracción que genera la luz; así mismo, notamos su relación con nosotros, por medio de la tecnología como interfaz o máquina de visión.

Por otra parte, vemos cómo el sistema nervioso puede ser igualmente traducido para la bacteria en una forma que produce también “actividad” para ella. Por supuesto, el contexto de significación tiene dimensiones humanas en la parte que sabemos de él; ignoramos qué sensación produzca al conjunto de bacterias. Sin embargo, continúa siendo un contexto de entendimiento para lo humano. Nuestras características vivas, como las cognitivas, expresadas por el cerebro y el sistema nervioso, pueden tener una expresión aquí, en el nivel de la conectividad con otras formas de vida orgánica, y eso es algo de lo cual no estamos conscientes normalmente. Así, ello se convierte en un mundo bioinmersivo, que ofrece una forma de interacción y que contribuye a aumentar la creatividad en un sistema orgánico/artificial, al hacer una traducción de escalas y de elementos (incluida la luz), los cuales manifiestan la vida de las bacterias a una escala perceptible para el ser humano.

Este tipo de trabajos busca transformar la manera como pensamos acerca de la percepción y la cognición, así como nuestro lugar en la naturaleza. Por medio de un proceso de comunicación entre especies, se produce una interacción entre ellas. Las reflexiones que se originan tienen que ver con la forma como otras especies se reproducen, se comunican y se perciben, y nuestro conocimiento sobre ello. Con lo cual nos damos cuenta del mundo relativamente cerrado en el cual vivimos, debido al tipo de percepción construida, que determina nuestros sentidos. Requerimos máquinas de visión para mediar una relación de aproximación, para comprender otras formas de percibir y vivir el mundo. En este sentido, la ampliación de la cognición humana transforma y aumenta nuestra percepción, la cual se traduce en un entendimiento diferente que pone en perspectiva lo que hemos asumido.

Se trata de una nueva mirada desde el arte y la comunicación que descentraliza lo que antes provenía de los seres humanos, y es reutilizada en la medida en que está colocada dentro de los mismos objetos de mirada o de los mismos seres que se desplazan.

Según Nietzsche, existe un conflicto entre humanidad e inhumanidad, el cual implica una conexión o puente entre el animal y el superhombre. Esto quiere decir que, de alguna manera, nosotros nunca hemos sido humanos y por ello estamos permanentemente en ausencia o búsqueda de lo otro, de lo animal o de lo tecnológico. Siguiendo a Nietzsche, lo humano es un constructo en conflicto, entre lo animal del ser humano y lo superhumano, que se sitúa más allá de las facultades humanas, pero que solo el ser humano puede aproximarse a entender. El hombre es, entonces, un ser inacabado.

En este punto, nos adherimos a la idea de fracaso del humanismo que plantea Nietzsche (1995), cuando se pregunta cuál es el estatuto biopolítico del hombre. Aquí surge el poshumanismo, a partir —pero a la distancia— de algunos elementos identificados en el pensamiento de Foucault (2008), como el concepto de biopolítica en sus últimos textos.

Sloterdijk (2000), por su parte, plantea que el humanismo es la domesticación de la humanidad. Hace una crítica al pensamiento humanista, al argumentar que somos seres condenados a la fuga hacia adelante; somos seres en producción y en autoproducción, no solo somos animales domados. En ese sentido, entonces, de alguna manera Sloterdijk (2000), quizá sin quererlo, nos abre una posibilidad. Si nosotros somos una deriva biotecnológica, basada en nanotecnología, en computación digital, en el genoma, es decir, no somos solamente animales, somos una cosa más, debido a ese excedente de producción que tenemos, por esa capacidad de autoproducirnos y por las tecnologías y ciencias que creamos a partir de ello.

Con ello, la pregunta que surge es si es posible pensar una política de la especie o una política de la cohabitabilidad (Hernández, 2016) entre humanos y otros seres. El objetivo es, entonces, superar el dualismo natural/artificial, el dualismo hombre/otras especies; es decir, se trata de alejarnos, en realidad, de muchas de las formas de dualismos y dicotomías que trabajamos en nuestros campos. En este sentido, si nos podemos diferenciar de otras especies es porque podríamos llegar a ser capaces de ampliar las posibilidades de vida, de generar una política de la especie ciertamente abierta que potencie otras formas de vida.

El problema lo dicta la dicotomía que aún se mantiene entre lo natural y lo artificial. Por otro lado, tenemos la oportunidad de un poshumanismo pluralista y de inclusión, que permite pensar al ser humano fuera de la representación clásica y dominante. Sin embargo, más allá de ello, el problema reside en la defensa de las posibilidades de la vida, que podría encontrar su punto de inflexión en el conocimiento y la tecnología. De acuerdo con lo anterior, podríamos tener nuevas experiencias que nos den mayores grados de libertad; por ejemplo, por medio de ciencias y tecnologías que hagan posible el despliegue de organismos artificiales en evolución y en las que lo artificial incluya lo natural.

## Referencias

- Braidotti, R. (2010). *Lo posthumano*. Madrid: Gedisa.
- Foucault, M. (2008). *Nacimiento de la biopolítica*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Hernández, I. (2009). Vidas por venir y vidas pre-existentes. En *Estética, vida artificial y biopolítica* (pp. 19-36). Colección Estética contemporánea. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Hernández, I. (2016). *Mundos bioinmersivos: la creatividad en evolución*. Colección Estética contemporánea. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Nietzsche, F. (1995). *Así habló Zaratustra*. Barcelona: RBA.

Symbiotica. (s. f.). Recuperado de [www.symbiotica.uwa.edu.au](http://www.symbiotica.uwa.edu.au)

Sloterdijk, P. (2000). *Normas para el parque humano*. Barcelona: Siruela.