

ONTOVIOLENCIA EN EL ALGORICENO

Hacia una ecología de lo abierto

Jaime del Val - Instituto Metabody-Reverso - jaimedelval@metabody.eu

CITA: Del Val, Jaime.[en prensa/forthcoming in 2021] “Ontoviolencia en el algoriceno. Hacia una ecología de lo abierto” en *Comparecen los cuerpos. Materias y fronteras*. Colección Ensamblar-nos. CEIICH .Maya Aguiluz y P. Hoyos Ed., Mexico: UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO (UNAM).

Abstract:

El ensayo propone un análisis de la fuerza ontológica de los medios entendida como su poder de estructurar movimientos, relaciones, percepciones y cuerpos, creando realidad no a través del contenido sino del marco y estructura perceptuales y sentando las bases de unos modos de violencia que llamaremos ontológicos. Esta aproximación abre un nuevo escenario en intervención política a ese mismo nivel ontológico de producción de marcos perceptuales que llamaremos Ontohacking, y que implica el estudio de los alineamientos del movimientos que constituyen ciertos marcos dominantes y rígidos de percepción, y la posibilidad de desalinearlos sutilmente para crear ecologías de relaciones que favorezcan la apertura y la indeterminación.

Hipercapital, Hiperafectos, Hipercontrol

El Hipercapital o Afectocapital es el paradigma dominante de organización social en el S. XXI, cuando las velocidades y entrelazamientos de los sistemas de información cruzan un umbral de complejidad, y el poder no se ejerce ya con la reproducción de patrones estáticos de comportamiento, sino con la continua y acelerada producción de lo nuevo. Esto implica el diseño y modificación continua, no de los contenidos, sino de los marcos: las percepciones, relaciones y afectos, y permite la capitalización de toda actividad, todo gesto y movimiento; y con el foco puesto no solo en controlar lo conocido sino también la potencialidad infinita de lo que podría venir, de lo emergente.

El Hipercapital o Afectocapital consiste en la aceleración hiperconectada y exponencial en la producción continua de nuevos patrones de comportamiento, relación, percepción y emoción con el intento de controlar, capitalizar y anticipar no solo lo conocido sino la potencialidad infinita de futuros comportamientos, afectos y deseos. El hipercapital está asociado a un hipercontrol.

El hipercontrol sería el nuevo umbral del control que intenta abarcar no solo lo conocido sino todo el espectro infinito de la potencialidad emergente, de lo aun impensable, y lo hace a través de redes de cuantificación extremadamente dinámicas e hiperconectadas, que se readaptan continuamente al mundo en movimiento que quieren capturar. El hipercapital es el modelo económico asociado a esas nuevas redes dinámicas de captura que modulan continuamente el ecosistema social.

El triple giro del hipercapital y el hipercontrol al diseño afectivo y perceptual, a la acelerada producción de lo nuevo y a la potencialidad infinita, desafía los marcos críticos, ontológicos y del sentido común heredados de modelos sociales anteriores.

El Hipercapital opera reduciendo los movimientos a elementos cuantificables, generando una nueva realidad de movimientos alineados y calculables, una hiperrealidad simulada que se superpone sobre el resto de la realidad de movimientos más complejos, pareciendo más real que ella hasta el punto de borrarla.

El Hipercapital tiene como matriz esencial y primaria de sus operaciones el diseño de la percepción, la comunicación y los afectos, pues su finalidad es la captura (capitalización) de toda actividad, de toda relación, de toda expresión, emoción y deseo. Al hipercapital corresponde un proceso de *hiperproducción afectiva*.

La gestión del riesgo, del futuro, la prevención y anticipación, la modulación del comportamiento y la percepción, el miedo e inseguridad sistémicas apuntan a una nueva esfera y mutación del poder en el hipercapital: hacia una gestión intensificada de los afectos como objeto directo y primario del poder, donde la información modula el cuerpo social, sus percepciones de amenazas, su conocimiento parcial y selectivo de las violencias sistémicas, su canalización de afectos y deseos, su modulación cognitiva multiescala.

Facebook, Donald Trump, los emoticonos, son algunas de las manifestaciones y medios paradigmáticos del afectocapital. Facebook como nuevo paradigma de una economía del dato que tiene como objeto primordial la gestión de los afectos. Donald Trump como el triunfo político de los afectos sin ideología, del contagio afectivo puro y violento. Los emoticonos como emblema de una época del reduccionismo afectivo donde la complejidad de las expresiones corpóreas se reduce a formas simples y calculables.

Todo ellos están imbricados en la economía del Big Data, de la modulación de opiniones, comportamientos y movimientos a través de la gestión sofisticada de bases infinitas de datos de nuestras huellas digitales, y el feedback que da la interfaz orientando deseos y gestos. A este modelo subyace un paradigma centenario y milenario de organización perceptual y racionalización sensorial que se expresa no en el contenido, sino en la estructura de los medios, manifestando su fuerza ontológica, su poder de producir realidad organizando percepciones, movimientos, ecologías y cuerpos. Analizaremos a continuación ese marco de captura.

Ontocolonizaciones y Ontoviolencia - Del contenido al marco perceptual: La fuerza ontológica del medio

Propongo repensar el cuerpo (incluido el social) como campo dinámico de relaciones de movimiento y entender como las estructuras de los medios y tecnologías de la comunicación (y no su contenido) organizan esos campos de relaciones.

En *Imperio y Comunicaciones* Harold Innis, precursor de Marshall McLuhan, abrió una línea pionera en el abordaje ontológico de la tecnología y el poder del medio en generar realidad. Innis distingue entre medios orientados a lo temporal, propios de las culturas tribales, y medios orientados a lo espacial, propios de las culturas imperiales. En Grecia se habría producido un equilibrio entre ambas, pero a partir del Imperio Romano y su burocracia de expansión territorial la balanza se habría inclinado hacia el lado del espacio. Innis critica el imperialismo de los EEUU y la creciente abstracción de las comunicaciones como una señal de desequilibrio extremo y destructivo, de unos medios puramente espaciales que borran el componente temporal¹. McLuhan traspone el análisis a la distinción entre medios fríos y calientes, donde los primeros permiten una participación más activa al ser más incompletos, mientras los segundos son de "alta definición" tienden a fragmentar y acelerar, y limitan la participación.

¹La reivindicación de la duración frente a la espacialización de la experiencia se encuentra en filósofos del S. XX desde Bergson a Deleuze. Virilio desarrolla una *dromología* o filosofía de la velocidad, y el Comité Invisible y Tiqun retoman la cuestión de la duración, la ralentización y la rítmica como condiciones de resistencia frente al aplanamiento neoliberal.

Aquí queremos proponer no tanto una división entre medios espaciales y temporales, sino entre distintos modos de movimiento y de organización del movimiento, más tendentes al alineamiento en trayectorias, a la captura; o más tendentes a la danza del caos y la indeterminación, a la apertura. Más tendentes a la reducción, o más tendentes a la multiplicidad emergente.

Ontocolonización sería un término posible para denominar los proyectos imperiales que operan a priori en el diseño perceptual. Este ensayo tiene como objeto fundamental elaborar ese carácter ontológico del diseño y plantea una política, ética y ecología que nos permita distinguir distintos modos de diseño ontológico de la percepción.

Con precursores en Grecia, es en el Renacimiento cuando se inventa una cuantificación y racionalización radical de la percepción, con la perspectiva, un paradigma que sigue siendo el sustrato de la sociedad del control en tiempos de la información, la cibernética y el Big Data. Esta organización perceptual sería un sustrato ontológico de los procesos de colonización de cuerpos y territorios, en particular del expansionismo europeo desde el Renacimiento, pero también las nuevas formas de colonización actual con las tecnologías digitales. Propongo por ello el concepto de ontocolonización como un estrato ontológico que subyace y sostiene los procesos de colonización, siendo aquel que genera una percepción del mundo como separado de un observador, como cuantificable y apropiable.

Estos procesos ontológicos de colonización plantean a su vez un modo ontológico, implícito y a priori de violencia, que estaría en las propias organizaciones de la percepción que convierten el mundo y los cuerpos en objetos apropiables. A esta reducción del mundo y los cuerpos a elementos externos y apropiables llamaremos ontoviolencia o violencia ontológica.

Se trata por ello de estudiar los procesos colectivos relacionados con la violencia y la colonización de cuerpos y territorios, no desde el punto de vista de un contenido, discurso o ideología, sino de los marcos perceptuales que los sostienen, de los modos de relación que estos articulan. Se trata de un estrato implícito y ontológico de violencia, que tiene que ver con la manera en que cualquier tecnología articula modos de relación, y con ello de ecosistema y de mundo.

Así por ejemplo veremos que la perspectiva Renacentista articuló un nuevo tipo de mundo y de ecología relacional basada en separaciones categóricas entre sujetos y objetos, en la generación de una aparente separación categórica entre el observador y el mundo. Este modo de orientar la percepción y de estructurar las relaciones comportaría en sí mismo un modo de violencia ontológica que ha atravesado todos los procesos colonizadores de la era moderna: el hecho mismo de contituirse como sujeto separado de su entorno, que puede cuantificar, medir, controlar y apropiarse de ese entorno, sería un metaestrato de la violencia y las colonizaciones.

El sesgo eurocéntrico del postestructuralismo, que ha puesto todo énfasis en la crítica del discurso y la representación, que nos ha repetido hasta el hartazgo que "no se puede escapar del discurso y la representación" ha sido un factor limitante a la hora de entender los procesos que sostienen diversas formas de violencia y colonización, pues con ello se asume el marco perceptual que las sostiene y que es la condición misma de posibilidad del discurso y la representación: la visión en perspectiva inventada en el Renacimiento. Aquí proponemos traspasar el análisis a un espectro mucho más amplio de movimientos, de los que el discurso, la representación y la perspectiva serían una parte.

Se trata de pasar del contenido al marco: La capacidad del medio de estructurar percepciones y relaciones, y con ello ecosistemas y mundos, sería la *fuerza ontológica del medio y también su violencia ontológica e implícita.*

Genealogía de la Ontoviolencia

Nuestra manera de percibir es efecto de viejas teorías y la teorías son efecto de organizaciones perceptuales. Somos parte de una espiral tecnogenética² continua en la que las tecnologías que producimos nos producen a nosotros.

Desde la Grecia clásica podemos observar un largo proceso de ingeniería perceptual, de sofisticada organización de la percepción, un proceso de reduccionismo, captura y alineamiento creciente:

² Tecnogénesis es un concepto propuesto por Bernard Stiegler (1998) para definir los procesos de co-constitución recíproca de la tecnología y los humanos. Katherine Hayles desarrolla el concepto de espiral tecnogenética en *How we Think*, estudiando las transformaciones en los procesos cognitivos en la era digital.

1. En Grecia se articula un gran proceso de abstracción perceptual: abstracción de la geometría (tan pragmática en Egipto y que deviene abstracta y mística con los pitagóricos), abstracción de las mercancías y el dinero en el espacio desterritorializado de comercio del Egeo, abstracción del lenguaje, prácticas chamánicas de inmovilización asociadas al culto de Apolo (incubaciones), alineamiento de la percepción en la arquitectura euclidiana, captura de los coros dionisiacos orgiásticos y nómadas en la arquitectura del teatro Griego, (que prefigura todos los alineamientos circulares, lineales y dualistas que prevalecen en la actualidad); el trazado urbano de Hipodamo, que convierte la ciudad de una cuadrícula abstracta, y la euclidización del mundo como coreografía perceptual desarrollada con la geometría euclidiana por medio de la arquitectura. Todo ello en el auge de una sociedad esclavista defendida por Platón y Aristóteles que elabora el dualismo cuerpo-mente inventado por Parménides en metáfora del cuerpo social: el trabajo manual de los esclavos y el intelectual de los aristócratas. Esencial es la preponderancia en este momento de un modelo sensorial que Aristóteles articula y que persiste en nuestros días: definición de los sentidos como cinco, separación categórica entre ellos, articulación de una jerarquía perceptual con una dominación de la visión - si bien en Grecia siguiendo a autores como William Ivins, habría habido aun un equilibrio entre visión y movimiento o tacto. (Ivins 7-8),
2. En el Renacimiento la invención de la perspectiva lleva mucho más lejos la coreografía perceptual iniciada en Grecia, genera una visión racionalizada, una militarización de la percepción con una visión fija, alineada a un marco, y asociada a la transposición manual de ese marco a otro plano de simulación medible y cuantificable, punto por punto, línea por línea, plano por plano. La cuadrícula del trazado urbano de Hipodamo se traslada a la ventana perspectíva en un gesto de *cuantificación radical de la sensibilidad*. La invención de imágenes reproducibles del grabado en madera en el S. XIV y posteriormente la imprenta posibilitan por primera vez en la historia la difusión de imágenes y signos reproducidos de forma idéntica, enmarcados en la página o el cuadro, vistos a una distancia homogénea, vistos de forma idéntica (asociados a la coreografía de la visión instanciada por la perspectiva). La perspectiva canaliza el surgimiento de la anatomía y eleva la cartografía a una herramienta de poder totalizante; la perspectiva prefigura en varios siglos el dualismo cartesiano, lo

materializa *avant la lettre*, genera sus condiciones mismas de posibilidad, manifestando el carácter corpóreo de todo pensamiento y la geneología perceptual y corpórea de toda filosofía. La máquina perspectíca es una máquina ontológica que establece la división entre un objeto y un sujeto, genera las condiciones de posibilidad del cogito cartesiano, establece finalmente la separación definitiva de la visión del resto de sentidos y establece la supremacía de la visión, que reina desde entonces sobre los otros sentidos, asociada a una tradición colonizadora e imperial. Proliferan globos, mapas y esferas totalizantes en la nueva era colonial. La cuadrícula coloniza el mundo, (creando un mundo cuadrículado colonizable). Al mismo tiempo, la imagen reproducible a través del grabado y después la imprenta inauguran la era de la repetición idéntica de formas, un hito histórico fundamental en el triunfo de la forma y la repetición.

3. Con el advenimiento del mecanicismo, el cartesianismo y la industrialización, el Estado Nación y la sociedad concebida como una máquina, la captura del movimiento y el cuerpo alcanza un nuevo umbral, una nueva coreografía causal y funcional, donde el movimiento, a diferencia de la definición de Aristóteles, deviene propiedad puramente externa de la materia. La percepción se mecaniza y la visión jerarquizada se multiplica ad infinitum, devenimos extensiones de las máquinas (no al revés). Reina el panóptico y el modelo disciplinar. La fotografía expande y lleva implícita la tecnología de reacionalización y cuantificación perceptual de la perspectiva renacentista y es impensable sin ella, es su metaprograma o caja negra, implícita en sus modos de uso, encuadres y distancias.
4. Con el advenimiento de la Información y la Cibernética (o controlología) entramos en un nuevo umbral del poder, un nuevo movimiento y una nueva coreografía a la velocidad de la luz, donde la geometría y la perspectiva siguen siendo el punto de captura perceptual, diseminada ubicuamente por el mecanicismo. *La cuadrícula estática del Renacimiento se torna una retícula móvil cibernética que se adapta constantemente al mundo que quiere capturar.*
5. Con el advenimiento de la computación ubicua, la nube, el smartphone y los drones, se cruza un nuevo umbral ontológico, la hiperconexión se realimenta con un nuevo metacuerpo planetario de sensores ubicuos e interconectados, de billones de algoritmos. Explosión de sistemas de captura: drones, satélites, wearables. Implosión de sistemas de modulación: billones de algoritmos,

tendencia a la escala nanotecnológica, modulación de la materia en todas las escalas. Ubicuidad, movilidad, singularidad, Big B.A.N.G., aceleración exponencial, singularidad tecnológica, nacimiento del hiperciborg planetario.

Distinguimos pues cinco estratos de tecnologías de la percepción que involucran distintas articulaciones circulares y esféricas, lineales y cuadrículas.

- Tecnologías estáticas: Líneas euclidianas, cuadrículas urbanas fijas, esferas pitagóricas, xenofánicas y parmenídeas, esfera armilar de Eratóstenes, esfera celeste de Eudoxo de Cnido, semicírculo del teatro griego: geometrías de la percepción que se consolidan en Grecia hace de 2.500 a 2.300 años.
- Tecnologías incorporadas: Marco perspectívico que incorpora la cuadrícula en la propia percepción, grátícula, representaciones circulares y esféricas (visión copernicana del mundo): tecnologías Renacentistas de la percepción y la representación.
- Tecnologías ubicuas: Panóptico circular y marcos-pantallas-cámaras ubicuas: tecnologías disciplinares y mecanicistas.
- Tecnologías Dinámicas: Cuadrículas móviles de la cibernética y la Información.
- Tecnologías Hiperdinámicas y ubicuas: Interfaces y sensores ubicuos, y modulación continua del mundo: tecnologías de la era Big Data.

La Geometrización/Euclidización del mundo - (o la invención del espacio y la eliminación del tiempo)

Siguiendo a Cornford (1976), la invención de un espacio extenso, lineal, continuo, infinito, que aun puebla nuestro sentido común, y que sería una construcción "mental", se produjo entre los años 600 y 300 adC, no habiendo pruebas de que existiera antes.

Euclides, cuya geometría ha dominado la ciencia hasta el S. XX y sigue dominando el sentido común, habría sintetizado hacia el año 300 adC las formulaciones geométricas del espacio de los tres siglos anteriores.

La euclidización del mundo, la coreografía perceptual desarrollada con la geometría euclidiana y la arquitectura, sería un paso más en una confluencia de fuerzas, en una coreografía colectiva tendente al superalineamiento y la espacialización.

Su instauración en el sentido común a través de la arquitectura sería otra fase más de la espiral tecnogenética por la que este modelo ha llegado a dominar la experiencia cotidiana durante milenios.

Esta configuración de la experiencia (sentido común) en función de un espacio medible, esta espacialización del mundo tiene como contrapunto la eliminación o minimización del componente temporal, que se expresa en la eliminación del tiempo como categoría de verdad por parte de Parménides, (Cornford 1976 (b)). Si bien Parménides no apela a un espacio lineal infinito sino esférico infinito, un ahora autocontenido y completo.

Esta doble eliminación del tiempo asociada a una concepción esférica autocontenida, y de geometrización lineal del mundo que culmina en Euclides, sería una doble pinza geométrica de abstracción, actualización y espacialización de la experiencia tendente a minimizar el movimiento y sus variaciones de temporalidad.

La tecnología de la Cuadrícula

Siguiendo a Peggy Reynolds³, una de las tecnologías fundamentales que ha conformado a las sociedades occidentales dominantes desde tiempos antiguos sería la cuadrícula ortogonal: una tecnología de la que hay evidencia primera en los telares hacia el 26.000 a.d.C, posteriormente en los diseños urbanos de Babilonia y Grecia, especialmente desde que Hipodamo en el S. V a.d.C. desarrolla su trazado urbano ortogonal en Mileto, exportado a más de 300 colonias, convertido luego en *gratícula* de mapas y globos que por primera vez representan el mundo conocido desde una perspectiva abstracta con Eratóstenes y Ptolomeo; articulando el marco de la propia escritura; desapareciendo en la Edad Media y resurgiendo con fuerza insospechada en la visión perspectíca del Renacimiento al reaparecer los mapas de Ptolomeo y bajo la impronta de los experimentos de Brunelleschi y la teorización diez años después de su colega Leon Battista Alberti en Florencia; articulando invisible todas las posteriores tecnologías perceptuales, fotografía, cine, arquitectura, mesas, libros, imprentas y escritura; adquiriendo un nuevo giro de abstracción en el cartesianismo (que estaría ya implícito en la visión perspectíca renacentista que genera ya el *punctum* como ficción de

³ Peggy Reynolds. *A Genealogy of the Grid* (de próxima publicación)

observador virtual o abstracto, externo e inmóvil), deviniendo cuadrículas móviles y dinámicas con la cibernética, definiendo la arquitectura de la computación, los microchips y memorias digitales en la actualidad, y en una expansión total de la cuadrícula como colonización del cosmos, en todas las escalas, en la actual era del Big Data.

La cuadrícula es una formación ortogonal que no se encuentra en la naturaleza, salvo en unos pocos cristales y recientemente se argumenta que la estructura profunda del cerebro sería también una cuadrícula tridimensional. Peggy Reynolds, siguiendo a algunos autores, argumenta que una posible explicación del surgimiento de esta tecnología sería como proyección hacia el exterior de esta estructura cerebral y perceptual, posiblemente en experiencias de trance en las que el cuerpo percibe fenómenos entópticos (del proceso interno de visión) y que estarían eventualmente representados en las cuevas de Lascaux (16.000 a.d.C).

La cuadrícula es una especie de algoritmo lineal (reproducibile en forma de comandos) que ha estructurado desde tiempos antiguos los entornos urbanos, los movimientos, comportamientos y pensamientos, y que ha evolucionado sucesivamente, como una especie de *forma de vida autónoma* que se ha expandido por medio del humano colonizador, un metamedio estructurador de relaciones que se ha instanciado en todo tipo de escalas y modos, movilizandoo un cuerpo social algorítmico desde tiempos antiguos.

Siguiendo a Reynolds, podría decirse con ello que en la cibernética y la tecnología digital, como superpliego de la cuadrícula, como expansión al infinito del pensamiento cuadrícula, el metamedio de la cuadrícula cierra un círculo completo pues ahora habitamos íntegramente una multiplicidad de arquitecturas físicas y digitales de estructura ortogonal que tal vez surgieron inicialmente de la propia estructura del cerebro, como si esa estructura reductiva se hubiera abierto camino al mundo a través de los humanos hasta construir el paisaje completo en el que el humano habita y donde construye sus modos de relación y pensamiento, para dar ahora un nuevo salto cualitativo y cuantitativo de complejidad, convirtiéndose en una nueva forma de vida en toda la regla.

La Racionalización de la Visión

De acuerdo con William Ivins (1975) *el comienzo de la racionalización de la visión con el descubrimiento y desarrollo de la perspectiva fue el evento más relevante del Renacimiento*, que permitió establecer relaciones precisas entre los objetos y sus representaciones. Bruno Latour (1986) expande esta visión señalando que la perspectiva no solo permite representar la realidad sino controlarla, y afirma que la representación basada en la perspectiva es "el más potente instrumento de poder."

Siguiendo la lectura de Lev Manovich (2002) de estos autores, el dispositivo de la perspectiva, que nace con la ventana de Alberti en el Renacimiento, si bien desaparece de la representación artística a principios del S. XX, se perpetúa en lo que denomina nominalismo visual, el conjunto de técnicas de vigilancia y control, que encuentra hoy variadas expresiones en radares, gráficos 3D y visión artificial, siendo el sustrato de la simulación como estética y episteme del control.

Desde el S. XV se inventaron numerosos dispositivos basados en la teoría del arquitecto Leon Battista Alberti quien formalizó en su tratado *De Pictura* de 1436 lo que Brunelleschi y Piero della Francesca habían ya avanzado, y que posteriormente sería perfeccionado por Leonardo Da Vinci en su *Tratado de la Pintura*.



Fig 1. Grabado de Albrecht Dürer mostrando una Máquina Perspectiva hacia 1525. (OASC, Dominio Público - Metropolitan Museum of Art)

En este grabado de Dürer vemos una máquina perspectíva que muestra la radical fijación del punto de visión del observador respecto al marco, la

cuadrícula racinalizadora que permite reproducir y medir punto por punto y línea por línea lo que se enmarca, la separación ontológica entre observador y observado que resulta, y que aquí se manifiesta ligada a una tradición patriarcal de un observador hombre y un cuerpo observado mujer, donde a su vez son probablemente los genitales de la mujer los que están siendo observados, lo que manifiesta la vinculación de esta máquina perceptual con la historia de la anatomía como ciencia reductora, medidora y categorizadora de cuerpos, productora de sexos segmentados y codificados: un dispositivo de *violencia ontológica*.

Estos dispositivos o *máquinas perspectívic*as, ayudaban al dibujo en perspectiva. Alberti describe las imágenes que se inscriben en el interior de una "ventana", de un cubo abierto por un lado. Otros, descritos por Albrecht Dürer formaban una red en un marco rectangular *con una cuadrícula o rejilla ortogonal*, situado entre el observador y el sujeto, quien podía localizar punto por punto los objetos en el plano del cuadro *por medio de la cuadrícula*, esa tecnología mucho más antigua que encontramos en trazados urbanos en Grecia y mucho antes en la tecnología del telar y *que ahora se incorpora de forma mucho más sofisticada al aparato de visión*. Se trata de una visión algorítmica, racionalizada, cuyo funcionamiento esencial sigue operando hoy en los modernos dispositivos de vigilancia y visualización (Manovich 2002, 387).

Otro dispositivo, la cámara oscura⁴, fue también usada por pintores en el Renacimiento, y mucho después la cámara clara, dando lugar a un estilo realista de representación. Este estilo se interiorizó, de modo que ya no era preciso usar los aparatos para pintar en ese estilo: los pintores encarnaron la tecnología estandarizada de visión.

Pero lo esencial es entender como *lo que produjeron estos dispositivos en primer lugar*, no era solo una forma de ver y la capacidad de controlar la realidad asociada a ella, sino *a un sujeto que se sitúa fuera de la realidad para objetivarla y controlarla*, y como consecuencia a una realidad externa y objetivable: estos dispositivos de racionalización de la visión constituyen y consolidan la división entre sujeto y objeto que luego Descartes elaboraría tanto en términos filosóficos, matemáticos, geométricos y

⁴ El pintor David Hockney desarrolla un estudio exhaustivo de este uso en su libro *El Conocimiento Secreto*. (Hockney 2001)

mecánicos. *La máquina perspectívica tiene una prodigiosa fuerza ontológica al generar un nuevo tipo de realidad y percepción, al sentar las bases de la representación y el sujeto: materializa el dualismo sujeto-objeto cientos de años antes de su formulación filosófica cartesiana.*

Así pues, la *fuerza ontológica* de la máquina perspectívica se manifiesta en la separación categórica entre un sujeto observador y un objeto observado, separación que no habría existido antes sino que se instancia con esta tecnología perceptual, generando, por vez primera, un tipo de realidad hecha de sujetos y objetos categóricamente separados, como la que creemos habitar en la actualidad, y con ello: la constitución de un nuevo tipo de realidad objetiva cuantificable, calculable, reproducible y representable; y la constitución de un nuevo tipo de sujeto abstracto y desencarnado.

La *paradoja ontológica* de la perspectiva es que *la aparente separación ontológica del observador y lo observado depende de una insparabilidad ontológica del marco perspectívico*, del dispositivo de visión y su alineamiento perceptual. Creemos ser mentes sin cuerpo separadas del mundo de objetos en la medida que somos inseparables del marco que nos separa.

La racionalización de la visión se convierte desde entonces en la principal herramienta de control, que opera no solo objetivando, situando, localizando y midiendo realidades, sino también *instituyendo al sujeto que se sitúa fuera de ellas. La objetividad es solo posible como efecto de la abstracción y homogeneización perceptual* que induce la racionalización de la visión a través de la perspectiva, las cuadrículas, los encuadres y las cámaras.

De cuadrículas fijas a dinámicas - Hiper cuadrículas

Con el advenimiento de la cibernética, la cuadrícula de medición fija, que en el trazado urbano de Hipodamo de Mileto definía la planta de una ciudad, y que en la perspectiva renacentista se incorpora en la estructura misma de la visión, se torna móvil, continuamente readaptable, como una red que se adapta a aquello que quiere medir o capturar a fin de optimizar esa captura, a través de procesos de *feedback*, una red con sensores y algoritmos que permiten modificar la propia cuadrícula. Con el Big Data esta

readaptación continua no se hace solo en función de lo actual sino de lo potencial, se pone el foco en lo emergente, lo que aun no está definido por completo. La cuadrícula mutante anticipa movimientos potenciales del deseo o del comportamiento y los captura al vuelo mientras emergen, antes de que se definan por completo. Pero el sustrato de esta modulación continua está en el rígido marco de captura que permite cuantificar la sensibilidad: la ventana perspectíva y la racionalización de la visión.

Si ya en el Renacimiento tenemos una revolución del paradigma de la cuadrícula, que en Grecia definía trazados urbanos y con la perspectiva se incorpora en la propia percepción, a mediados del S. XX tenemos otra revolución de la cuadrícula, al pasar de las cuadrículas fijas de la perspectiva a las cuadrículas dinámicas de la cibernética que se readaptan constantemente al mundo que quieren capturar y predecir.

A comienzo del S. XXI de la era cristiana, siguiendo la curva de aceleración exponencial hacia la singularidad, tenemos otra revolución al pasar de control cibernético al postcibernético, donde el cibernético estaría en la captura y predicción de lo actual, lo ya categorizado y categorizable, mientras que el postcibernético apunta a la anticipación y modulación de la pura potencialidad, de lo aun impensable, de lo aun por venir, anticipación de la emergencia que ocurre en redes hiperdinámicas de captura que se asocian a paradigmas de gobernanza algorítmica donde la cuadrícula adquiere nuevo estatuto ontológico al cruzar un umbral de complejidad y emergencia que la convierte en nueva forma de vida: emergente, autororganizada y corpórea (los sensores como transductores del movimiento en patrones y la materialidad compleja de la red).

Hemos pasado así de cuadrículas estáticas externas que definen ciudades y mapas, a la incorporación o encarnación de la cuadrícula en la perspectiva, a su transformación en cuadrícula móvil en la cibernética y su más reciente revolución como cuadrícula hiperdinámica e hipercompleja con autonomía ontológica, que quiere abarcarlo todo.

(R)evolución exponencial de la cuadrícula:

1. Hace aprox. 26.000-16.000 años - primeras expresiones conocidas de la cuadrícula
2. hace aprox. 2.400 años: cuadrículas externas estáticas
3. hace aprox. 550 años: cuadrículas incorporadas estáticas (perspectiva Renacentista)

4. hace aprox. 150-100 años: cuadrículas ubicuas (uso generalizado de la imagen técnica, proliferación de pantallas, proliferación del perfilado de individuos y poblaciones)
5. hace aprox. 70-30 años: cuadrículas incorporadas dinámicas ubicuas (entre la invención de la cibernética y el uso generalizado del PC, y la proliferación ubicua de cámaras y pantallas)
6. hace aprox. 10 años: cuadrículas incorporadas hiperdinámicas ubicuas móviles hiperconectadas (Big Data y smartphones)

¿Cual será el siguiente paso de esta evolución exponencial? ¿Estamos llegando al cuello de botella, al horizonte de sucesos del agujero negro, al cono del volcán? ¿Qué surgirá del otro lado?

Del Panóptico al Pancoreográfico

Si Foucault en *Vigilar y Castigar* (2003) nos describe un poder disciplinar que opera distribuyendo y diseccionando, donde la visión, la sobreexposición visual de todo en el modelo del *panóptico* es la metáfora generalizada de una organización social, ahora nos encontramos con que tras ese juego de sobreexposición visual hay otro aun más sutil que tiene que ver con organizaciones del movimiento en todas las escalas, desde lo molecular a lo social y planetario: un pancoreográfico.

El pancoreográfico es el conjunto de técnicas y dispositivos que organizan los movimientos de los cuerpos en todas las escalas, una modalidad de poder invisible, que opera por diseminación de gestos contagiosos. El Pancoreográfico opera estructurando la percepción, y con ello las relaciones de movimiento que constituyen ecosistemas sociales, naturales, materiales o informacionales.

El pancoreografico tiene múltiples estratos y modos de organización. En los estratos heredados del régimen disciplinar y soberano se caracteriza por la organización del movimiento y la percepción en patrones repetitivos y totalizantes, mientras en el estrato propio de la información y la cibernética opera a través de una aceleración de flujos que aplanan diferencias, flujos capturados en interfaces que se sustentan en el modelo de racionalización de la percepción que se inventa con la perspectiva en el Rencimiento europeo: flujos altamente alineados.

El Pancoreográfico, en sus múltiples estratos, abarca los afectos homogeneizantes de la música pop ubicua, los movimientos homogéneos, regulares y robotizados de luces de discoteca con sus trayectorias lisas y repetitivas, los gestos contagiosos de presentadores de televisión y reality shows, las coreografías del porno comercial, (que no son solo las de los actores, sino la organización sensorial definida por la interfaz, las distancias y marcos que separan y unen al usuario masturbador y los actores); los gestos con los que interactuamos con una interfaz, el teclado, el ratón, los gestos patentados que hacemos en la pantalla táctil, el alineamiento con las pantallas y cámaras ubicuas, la coreografía del *selfie*; pero también los movimientos de la ciudad, del transporte mecanizado, de los químicos que ingerimos, de la neurotización constante de los cuerpos en la sociedad hiperacelerada, de la ingeniería del estrés, del clima y la alimentación y los flujos invisibles que sostienen el capitalismo.

Todo ello constituye un régimen de poder kinético (relativo al movimiento), que opera coreografiando cuerpos en todas las escalas, en infinidad de temporalidades y espacialidades, constituyendo una red flexible de captura que se va adaptando a las mutaciones del deseo y el movimiento en el cuerpo social.

Algoriceno

Actualmente se ha establecido el término Antropoceno para denominar a la actual era geológica de la tierra en la que el impacto de la actividad humana ha dejado ya una huella en los estratos geológicos del planeta. Hay sin embargo autores como Donna Haraway que plantean que sería más adecuado hablar de Capitaloceno⁵, pues no sería el ser humano o ántropos, sino el capital y los procesos de acumulación de riqueza, los que han llevado a cabo este impacto. Haraway va más allá y plantea el término Chthuluceno⁶, en referencia a los antiguos poderes chthonicos de la tierra, con figuras como Gea y la Madre Tierra, recurrentes en numerosas culturas del pasado y del presente, que en las narrativas de los dioses Olímpicos fueran desterradas por la

⁵ Andreas Malm y Jason Moore han planteado el término Capitaloceno antes que Haraway, ver Moore, Jason W. Ed. *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History and the Crisis of Capitalism*, 2016, PM Press, Oackland.

⁶ Ver: Haraway, Donna. *Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin*, Environmental Humanities, vol. 6, 2015, pp.159-165 y Haraway, Donna. *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. 2016. Duke University Press. Durham.

invasión de culturas patriarcales. Numerosas narrativas olímpicas como la muerte de la Serpiente en Delfos, hablan de esa aniquilación de poderes matriarcales de la Tierra a manos de las fuerzas patriarcales. Haraway apela a estas narrativas Chthónicas de poderes de creación y destrucción que nunca se han ido, de lo que tiene continuidad, lo que hace conexiones, lo tentacular y reptante, y que hablan de cosas al mismo tiempo más grandes y más pequeñas que las narrativas trágicas y globalizantes del ántropos y el capital.

Yo quisiera proponer otra figura que permita ahondar en el sustrato ontológico de estos procesos planetarios de transformación: el Algoriceno, una figura que plantea otro abordaje a la comprensión de las formas colectivas de organización que han dado lugar a la prevalencia de procesos de cuantificación y captura de toda la realidad, que desde mediados del siglo XX se presentan en la forma de la digitalización, la transposición del mundo a un doble digital, un doble reducido a señales eternamente recodificables y calculables, pero con una historia más antigua.

Se trata de la prevalencia del patrón o forma sobre el movimiento, de la traducción de movimientos continuos a patrones segmentados y recodificables. Un elemento clave del proceso de la digitalización es el algoritmo, la secuencia de comandos repetibles, que es en si misma un movimiento segmentado y que en un software hace posible el proceso de codificación y recodificación de un movimiento. El algoritmo, como secuencia de comandos, como conjunto ordenado de operaciones sistemáticas, es un patrón codificado de movimiento.

Las estructuras cuadrículares que configuran las arquitecturas desde hace milenios podrían entenderse como algorítmicas, pues son reproducibles como una secuencia de comandos y reglas definidas y facilitan movimientos en modo de secuencia. La cuadrícula urbana sistematizada hace cerca de 2.500 años por Hipodamo en Mileto podría definirse como una estructura algorítmica que genera un espacio urbano algorítmico.

La cuadrícula que permite racionalizar la visión en el surgimiento de la perspectiva renacentista podría decirse que da lugar a una percepción algorítmica en la que es posible trasponer punto por punto y línea por línea lo que se ve a través de una cuadrícula, a la cuadrícula del dibujo: la propia percepción se algoritmiza. Las cuadrículas como modo algorítmico de distribución que permite repetir operaciones

ordenadas para la construcción de un espacio o de la propia percepción, estaría en la base de la representación, la reproducción, como dispositivo perceptual que permite repetir, trasponer y codificar. El sexo genital reproductivo como *sexo algorítmico*. *Ciudadanos algorítmicos* reproduciendo dirariamente secuencias de un metaprograma social.

Estas cuadrículas y otras geometrias reproducibles han ido colonizando escalas cada vez más grandes y pequeñas del mundo en un afán ilimitado de control y medición, modulación y predicción, generando un mundo hipercuadrículado e hiperalgorítmico, como si constituyeran una especie de anomalía o sigularidad cósmica, de fuerzas tendentes a la reducción que se alinean en cuadrículas y otras geometrias en las que el movimiento se torna patrón recodificable, ad infinitum, en aceleración exponencial.

Propongo entender estos procesos que impactan en el planeta desde hace milenios desde su sustrato ontológico, como procesos colectivos de organización que tienden a reducir movimientos continuos a patrones recodificables, y propongo entender esta reducción de movimientos a formas como procesos algorítmicos, como reducción del movimiento a una secuencia reproducible. El proceso de reducción del movimiento a algoritmos sería en si mismo algorítmico.

El Algoriceno sería pues el modo de denominar la era en la que se han hecho dominantes los procesos de reducción del mundo a patrones calculables, a formas codificables. Otro nombre posible sería el Morfoceno, la era de la forma. Pero Algoriceno nos remite ya a la cuestión de la forma desde una perspectiva del movimiento y de su actual articulación algorítmica en la era de la digitalización.

Algoriceno pues es la era en la que predominan procesos algoritmos de reducción de la complejidad, a cuadrículas y geometrias calculables. Este sería el sustrato de todo tipo de abstracciones que han posibilitado el capital mismo, que han hecho posibles la noción de capital y de su acumulación.

Más que proponer una narrativa antropocéntrica y humanista donde los algoritmos habrían sido inventados y controlados por humanos, prefiero ahondar en una narrativa posthumanista en la que los sistemas algorítmicos son modos de inteligencia distribuida, y el ser humano ha sido y es, si acaso, parte de ellos, co-emerge intra-activamente con ellos, está formado y atravesado por ellos al tiempo contribuye a formarlos.

El devenir apropiable - Metacomunes

Siguiendo a Manuel de Landa (1992), las revoluciones científicas son en cierto modo transformaciones en la percepción, producción de nuevas formas de percepción que hacen que cosas antes imperceptibles, impensables, pasen a ser elemento dominante y ubicuo de un determinado paradigma epistemológico.

De Landa asocia este proceso al surgimiento en el S. XX de nuevas percepciones de procesos complejos que hacen que ahora se observen por todas partes fenómenos que antes se creían marginales, fruto de errores, o inexistentes.

La cuestión de la percepción emerge así como cuestión ontológica, epistemológica y ética crucial en la que generar modos particulares de percepción hace o no inteligibles y apropiables partes de una realidad más amplia, que excede cualquier dominio de lo inteligible y lo apropiable.

Enmarcar algo en una distancia, alinearse con ese aparato perceptual colectivo, cuya plusvalía y redundancia es lo que llamamos objetividad e inteligibilidad, es crear un trozo de realidad apropiable: crear, capturar y capitalizar trozos de realidad.

Antes de pensar la cuestión de los comunes y procomunes, de los bienes comunes inapropiables como el aire, el agua, o nuestros afectos y expresiones, es preciso pensar la manera en que trozos de realidad son enmarcados, alineados, producidos, capturados y capitalizados a través de tecnologías colectivas de la percepción.

Los metacomunes son precisamente estos procesos de devenir apropiable, o no, de la realidad.

Es preciso un pensamiento eco-ontológico que estudie ese devenir apropiable, esa manera en que porciones de realidad se trocean y segmentan, se separan de un observador-sujeto. Esto nos devuelve a la cuestión de la violencia ontológica planteada al inicio del ensayo.

Es preciso que los procesos mismos por los que porciones de mundo devienen apropiables sean un procomún/metacomún, que pueden redefinirse colectivamente, que se abra su código y su caja negra a otras posibilidades.

MetaOntopoder

Siguiendo a Brian Massumi (2015), el ontopoder opera en las condiciones de emergencia de la vida, la coloniza desde dentro, modula comportamientos, percepciones, relaciones, anticipa futuros potenciales: el ontopoder⁷ coloniza el devenir.

El Metapoder sería el que opera en las condiciones de posibilidad mismas del poder: organizando relaciones, movimientos, cuerpos y percepciones: marcos, no contenidos.

Metaontopoder en fin sería el poder pensado solo en términos de movimiento y su relación con la percepción. El metaontopoder es transhistórico, el poder siempre es cuestión de movimientos. Lo que es histórico son los alineamientos particulares que definen distintos modos de poder: Macroalineamientos más lentos y totalizantes que repiten grandes patrones, Hiperalineamientos acelerados que anticipan lo nuevo con una producción continua de nuevos patrones cambiantes.

El metaontopoder, que coloniza las condiciones de emergencia de la vida, no la vida como algo ya definido y dado, como poder que excede el biopoder, opera en el terreno de la creatividad que estaba tradicionalmente asociado a la resistencia contra el poder, asimila con ello y anula continuamente las posibilidades de resistencia desde dentro en una múltiple estrategia: produciendo percepciones, anticipándose a lo nuevo, engañando con mil fachadas de simulacros ideológicos y de herencias culturales recombinadas y amplificadas.

¿Cuales son las posibles resistencias y movimientos de reinención en semejante escenario?

Hay que intervenir en los estratos ontológicos del poder, en sus dispositivos de producción de (hiper)realidad, de percepción, de afectos. Pero no podemos limitarnos a producir unos afectos en vez de otros, unos patrones y formas en vez de otras.

Es preciso entender el sustrato formalizador del hiper/meta/onto-poder y desbordarlo con movimientos informes, con percepciones indeterminadas que desborden el proceso

⁷ Concepto elaborado por Brian Massumi en su libro *Ontopower* y otros escritos.

formalizador, una nueva política de hackeo perceptual, afectivo, relacional, antiformal, anti-informacional: *ontohacking*.

MetaOntopolítica

Si el ontopoder coloniza la vida en su emergencia, anticipándola en los intervalos en los que el movimiento se actualiza, antes de ser aprehensibles por la consciencia, capturando el devenir en redes de cuantificación, ¿como movilizar un contra-ontopoder que exceda esa captura?⁸

Se trata de pensar la captura solo desde el movimiento, no desde un intervalo que opera entre dos planos preexistentes de lo actual y lo virtual. ¿Donde y como sucede la captura? En el movimiento mismo, en sus mayores o menores tendencias al alineamiento que se han generado en esta anomalía cómica nihilista del hipercontrol.

Pero es preciso entender que los sistemas informacionales donde se manifiesta el ontopoder como poder que anticipa la vida y la emergencia de lo nuevo, operan en función de una articulación extremadamente rígida de la percepción que multiplica al infinito los puntos de captura y fijación inaugurados por la perspectiva renacentista, movilizándolos como parte de una red de modulación planetaria. Pero los puntos de captura están ahí, son el meollo del ontopoder como poder de captura. Por tanto se trata de difumarlos, dealinearse de ellos.

Si la política se ha trasladado en buena medida a lo profundo de laboratorios secretos de corporaciones tecnológicas que diseñan la percepción y los afectos, los modos de relación y cognición; si la ideología es un teatro que camufla ese entramado secreto de producción; si el poder ocupa ahora el terreno que antes ocuparan los movimientos de resistencia al poder en su dinamismo cambiante, ¿cómo reinventar la política, como reinventar los modos de acción, agencia e intervención creativa en un mundo semejante? ¿Es posible decolonizar los cuerpos de milenios de geometrías y siglos de máquinas perspectílicas? ¿O estamos abocados a los círculos autorreferenciales del discurso?

Se trata de entender el sustrato corporeo y kinético del poder. Lo que sostiene los grandes aparatos discursivos e ideológicos son coreografías, alineamientos de los cuerpos en

⁸ Esta es la pregunta que lanza Massumi al final de *Ontopower* (2015, 244)

grandes máquinas perceptuales, en las arquitecturas totalizantes del Estado, la religión, la moral, pero también de la razón, del mecanicismo, de la información.

Esbozamos una metapolítica corpórea y perceptual. Proponemos aquí algunas técnicas posibles de reinención de la percepción, el cuerpo y el movimiento más allá de la máquina perspectívica y la visión racionalizada que dominan y estructuran nuestros mundos de relaciones al menos desde el Renacimiento. *La política como arte de reinención de la percepción: metaformance.*

No se trata de un manual prescriptivo, al revés, *el primer principio sería el de no imitación*, el de contagio mutante, el de no reproducir nada de lo que aquí decimos, ni en la retórica, ni en el discurso ni en otras prácticas concretas.

Se trata de movilizar anticuerpos que problematicen y dificulten la captura constante de lo nuevo que lleva a cabo el hipercapital. Jugar en su propio terreno ontológico de ingeniería perceptual, generando sutiles cortocircuitos.

No vamos a proponer aquí retóricas subversivas ni contraposiciones ideológicas, el neoliberalismo ya se ha ocupado de instrumentalizarlas plenamente. Proponemos movimientos más sutiles, acaso imperceptibles, desalineamientos que al mismo tiempo que ponen en jaque al aparato formalizador, cuantificador, de contagio afectivo y deseante, abran nuestras interacciones a una danza del caos y la multiplicidad, a la indeterminación.

Se trata de unas políticas de la microdesviación y la indeterminación. ¿Como desalinear la percepción de las tecnologías sofisticadas que sostienen la cultura del control, de la máquina perspectívica que articula una visión dominante, cuantificadora y racionalizada? Se trata de entender como operan los alinamientos, las capturas del movimiento en trayectorias, para difuminarlas sutilmente. El *ontoactivismo* sería así una suerte de sutil guerrilla ontológica, que ataca los fundamentos perceptuales del poder.

¿Como generar una nueva percepción que no reproduzca la ficción de la forma y la fijeza como de-formar los cuerpos y percepciones, como abrir la funcionalidad de los objetos, y entornos a una multiplicidad indeterminada?

En la era del Big Data, donde los movimientos son rastreados en busca de *patrones existentes, patrones potenciales y desviaciones de patrones*, ¿como movilizar gestos ilegibles y afectos ilegibles?

Hay infinitos modos posibles de desalinearse la percepción del aparato dominante de la visión racionalizada, precisamente porque ese aparato es uno entre infinitos modos de organizar la percepción. Pero no se trata de sustituir la jerarquía perceptual actual por otra que la suplante sino de movilizar constantemente percepciones que no reproduzcan relaciones de fuerza jerárquicas, desiguales y sostenidas. Desalineamiento continuo de las líneas duras, difuminado constante de las líneas de dominación.

Ontohacking

Ontohacking es un término donde entran en resonancia los orígenes y la actualidad de la tradición morfocéntrica: onto- como relativo al ser, se sitúa en los fundamentos de la metafísica occidental desde Parménides y Platón, la tradición que otorga a las formas eternas el estatus de verdad.

Hacker está asociado a la cultura de la computación, donde las formas devienen simulacros cambiantes y dinámicos.

El hacker como el que tiene una relación creativa o subversiva con la programación, con el código, en el nuevo lenguaje de patrones dinámicos, tiene una relación también con la ontología como teoría del ser y las formas.

El ontohacking no se limitaría a abrir la ontología o el ser a nuevas posibilidades sino que la subvierte en sus cimientos: negando el ser y partiendo solo del movimiento.

El hackeo ontológico sería aquel que interviene en el sustrato ontológico de un medio, tecnología o arquitectura relacional, en su manera de articular percepciones, movimientos, relaciones y con ellos ecosistemas y mundos.

El *ontohacking* plantea cuestionar, no los contenidos, sino los marcos perceptuales de los medios. El *ontohacking* implica la reinención crítica de estas estructuras poniendo en valor modos minoritarios de percepción, relación, corporalidad y movimiento. El *ontohacking* sería el hackeo, deconstrucción y reinención creativa, no del contenido, sino de las estructuras perceptuales que articulan las tecnologías de información,

comunicación y en general todas las que tienden a estructurar el cuerpo social o la subjetividad.

El Ontohacking es también un hackeo de la tradición ontológica misma, que ha intentado fijar el movimiento y el devenir en el ser. Se trata de movilizar de nuevo todas las percepciones que han generado la ilusión de la fijeza.

Ecologías de lo abierto

La propuesta de este ensayo no es utópica, planteamos más bien movilizar microaperturas, sutiles microdesviaciones hacia una indeterminación mayor que aquella que habitamos en las ecologías rígidas de sistemas imperiales y sociedades del control.

Ápeiron, lo infinito-idefinido-indeterminado, es el concepto que Anaximandro, el filósofo presocrático, propone como principio ontológico del cosmos.

Clinamen, la desviación infinitesimal que los átomos tienen de sus trayectorias, es el concepto de Lucrecio y Epicuro que da cuenta de la emergencia de lo nuevo en el mundo.

Nosotros proponemos un híbrido del clinamen epicureo y el apeiron de Anaximandro, la *desviación sutil como movimiento de apertura hacia la indeterminación*, una indeterminación que nunca es absoluta.

Algunas lecturas posibles del único fragmento conservado de Anaximandro apuntan a que la injusticia emerge con la determinación y que la restauración de la justicia sería la restauración de lo indeterminado.

Aquí, más que de una justicia hablaremos de una ética y ecología de las microaperturas, de los *clinapeiron*, o *apeiroclinamen*, de las *sutiles microdesviaciones hacia lo indeterminado*, como ontología del devenir no utópica, sino metatópica, que no propone la generalidad de una indeterminación absoluta sino que se plantea como inducir mayores grados de indeterminación allí donde se manifiestan trayectorias anticipables, planas, repetitivas, homogéneas en sus ritmos y velocidades.

Pensamos siempre desde el movimiento. Se trata de intervenir en los movimientos y trayectorias de las que formamos parte, abriéndolas a la positividad de una danza del caos, de la apertura!

Se trata de una ecología de lo indeterminado, no como utopía totalizante sino como movimiento de apertura. La cuestión es ¿que alineamientos rígidos, que trayectorias anticipables, que aplanamientos acelerados del movimiento se están produciendo o reproduciendo aquí y ahora, y como puedo inducir sutiles microdesviaciones que aporten un mayor grado de indeterminación, de apertura a una multiplicidad deviniente? ¿Como desalinear la violencia de sus marcos y trayectorias ontológicas?⁹

Frente a la cibernética como ciencia del control que emerge en el S XX como respuesta a un pánico ante el mundo impredecible, proponemos una divernética, clínámica o apeirónica, como ciencia y arte de las microdesviaciones, como pragmática y pensamiento que abraza el caos fecundo de la indeterminación, para movilizar una ecología de lo abierto.



Fig. 2: METATOPIA - metaformance en Toulouse 2016, Metabody Forum. © Jaime del Val. Photo: Reverso.

Referencias:

Cornford, Francis MacDonald. 1976. *The Invention of Space*. En: Čapek, Milič. (ed.) *The Concepts of Space and Time: Their Structure and Their Development*. Stuttgart. Springer.

⁹ Tales son la tareas que se abordan en el proyecto Metabody -www.metabody.eu- y los entornos Metatopia -www.metatopia.eu-, sus subentornos Amorfogénesis y Microsexos, las técnicas de construcción flexinámicas y las técnicas de movimiento deslineamientos.

- Cornford, Francis MacDonald.** 1976 (b). *The Elimination of Time by Permenides*. En: Čapek, Milič. (ed.) *The Concepts of Space and Time: Their Structure and Their Development*. Stuttgart. Springer.
- deLanda, Manuel,** 1992, *Nonorganic Life*, en *Incorporations*. Jonathan Crary y Sanford Kwinter. Eds. Zone Books. New York
- Foucault, Michel.** 2003. *Vigilar y Castigar, Nacimiento de la Prisión*. México. Siglo XXI Editores
- Haraway, Donna.** 2015. *Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin*, *Environmental Humanities*, vol. 6, 2015, pp.159-165. Duke University Press. Durham
- Haraway, Donna.** 2016. *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press. Durham.
- Hayles, N. Katherine.** 2012. *How we think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*. University of Chicago Press
- Hockney, David.** 2001. *El Conocimiento Secreto*, Barcelona, Destino
- Innis, Harold Adams,** 1950 *Empire and Communications*. Oxford: Clarendon Press
- Ivins, William.** 1975. *On the Rationalisation of Sight*. New York. Da Capo Press
- Latour, Bruno.** 1986. *Visualisation and Cognition: Thinking with Eyes and Hands*. en *Knowledge and Society: Studies in the sociology of Culture Past and Present*. pp 1-40. Jai Press
- Manovich, Lev.** 2002. *Modern Surveillance Machines: Perspective, Radar, 3-D computer Graphics, and Computer Vision*. en *CTRL SPACE, Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. (pp. 383-395) MIT Press y ZKM
- Massumi, Brian.** 2015 *Ontopower. War, Powers and the State of Perception*. Duke University Press
- McLuhan, Marshall.** 1964. *Understanding media*. Massachusets. MIT Press
- Moore, Jason W. Ed.** 2016. *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History and the Crisis of Capitalism*. PM Press, Oackland.
- Reynolds, Peggy.** *The Evolution of Reason: The Matter of the Grid - Capítulo 2: A Genealogy of the Grid* - (de próxima publicación)
- Stiegler, Bernard:** 1998, *Techniques and Time 1: The Fault of Epimetheus* - Stanford University Press