



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

La producción de la subjetivación en el marco de las tecnologías de información y comunicación: juegos de sí en la red social Facebook en español

Sandra Ximena Gallego Galvis

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Ciencias Humanas, Centro de Estudios Sociales - CES
Bogotá, Colombia
2017

La producción de la subjetivación en el marco de las tecnologías de información y comunicación: juegos de sí en la red social Facebook en español

Sandra Ximena Gallego Galvis

**Tesis presentada como requisito parcial para optar al título de:
Doctora en Ciencias Humanas y Sociales**

Director:

Ph.D. Javier Sáenz Obregón

Línea de Investigación:

Movimientos sociales, identidades y nuevas subjetividades

Grupo de Investigación:

Gobierno, subjetividades y prácticas de sí

Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Ciencias Humanas, Centro de Estudios Sociales - CES

Bogotá, Colombia

2017

Dedico esta tesis a

*A mi padre y mi hermano, con quienes me
hubiera gustado compartir estos momentos*

A mi madre, por su apoyo incondicional

Agradecimientos

A Javier Sáenz, por creer en este proyecto y por sus lúcidas sugerencias

A Patricia Rodríguez y Omar Garzón, por su contribución a los juegos con sus interminables y locas conversaciones

A las/los apostadores de Facebook, por supuesto

Resumen

Esta tesis comparte la sospecha, cada vez más generalizada, de una gran crisis de la experiencia moderna de la subjetividad asociada al uso estratégico de las tecnologías de información y comunicación (Tics) a partir de las nuevas hibridaciones entre organismo y máquina. Dicha crisis se expresa, entre otras cosas, en el cuestionamiento a las formas de poder-saber dominantes frente a los sujetos, las identidades y los procesos generales de individuación.

La necesidad de revisar el concepto de subjetividad, habida cuenta de la crisis antes señalada, hizo que se allegara el concepto juegos de sí para abrir un campo crítico frente a las identidades instituidas, y de experimentación y creación más allá de la producción de las subjetividades modernas.

Por ello, la selección, descripción y composición estratégica, de corte pragmático, del lenguaje visible y decible en curso en páginas y grupos de la red social digital Facebook en español, se llevó a cabo desde el encuentro entre dos conceptos que permiten operar en esta perspectiva ético-política: juegos del lenguaje-juegos de sí. La propuesta de operar sobre la positividad del lenguaje -trabajo complejo y a la vez potente-, desde estos dos conceptos, hizo posible cartografiar los modos de poner en cuestión las subjetividades dando como resultado procesos novedosos de subjetivación.

Frente a estudios que señalan subjetividades incapaces de establecer relaciones críticas contra dimensiones tales como la interioridad, el yo personal, la intimidad, el narcisismo, etc.; poco aptas para participar del acontecer político y social; relegadas a ser parte de

engranajes de sociedades cada vez más uniformadas, despolitizadas y capitalistas, esta tesis reconoce la producción de procesos de subjetivación con potencial ético político frente a la conformación de subjetividades instituidas y acríticas en tres juegos estratégicos de sí: contra la mismidad, desde la corporeización de lo político; contra la interioridad, a favor de las imagerías y afecciones; contra el habla individual, a favor del decir colectivo. Se trata de juegos de sí en clave de devenir, es decir, de flujos y movimientos en emergencia en el plano de la subjetivación: transpersonales y siempre incompletos en el funcionamiento de lenguajes heterogéneos, críticos, disidentes y creativos. En síntesis, se trata del devenir de los juegos de sí y no formas acabadas y completas de subjetivación.

La tesis lleva a cabo un trabajo transdisciplinar al combinar herramientas conceptuales y metodológicas provenientes de los Estudios Críticos Ciberculturales, en los cuales se reconoce la asociación entre la producción de la subjetivación y el uso estratégico de las TIC; la Pragmática, en su contribución para cartografiar los modos de poner en cuestión la subjetividad a través de los juegos de lenguaje. Y, finalmente, con los Estudios Foucaultianos interesados en las prácticas contrahegemónicas y de contraconducta.

Palabras clave: tecnologías de información y comunicación, red social digital Facebook, subjetividad, subjetivación, juegos del lenguaje, juegos de sí.

Abstract

This dissertation shares the increasingly widespread suspicion regarding the great crisis in the modern experience of subjectivity, associated with the strategic use of information and communication technologies (ICT) based on new forms of hybridizations between organism and machine. This crisis is expressed, among other things, in the questioning of dominant forms of power-knowledge in relation to subjects, identities and general processes of individuation.

The need to re-examine the concept of subjectivity, in view of the above-mentioned crisis, led, in this dissertation, to the creation of concept of games of self, in order to make possible a critical perspective in relation to established identities, and in order to make visible practices of experimentation and creation beyond the production of modern subjectivities

For this reason, the selection, description and strategic composition -in a pragmatic sense- of the visible and expressed language in progress in pages and groups of the social network Facebook in Spanish, was carried out from the ethical and political perspective made possible by the connection established between two concepts: games of language and games of self. The project of operating on the positivity of language - complex and at the same time powerful task - from the perspective of these two concepts, made it possible to map the ways of questioning subjectivities resulting in novel processes of subjectivation.

This dissertation dissents from studies that point to the emergence of subjectivities in information and communication technologies, deemed to be incapable of establishing a critical relation with concepts and experiences such as interiority, personal self, intimacy,

narcissism, and so on. It also dissents from studies and conceptualizations that consider these new subjectivities as unfit for participation in political and social transformations, and which view them as part of the the depolyments of increasingly uniform, depoliticized and capitalist societies. This dissertation recognizes the production of processes of subjectivation that have political and ethical potential against the conformation of institutional and uncritical subjectivities in three strategic games of the self: against the sameness or predictability of the self, from the perspective of the embodiment of the political, that are opposed to interiority, in favor of imagery and a-fectious; against the individualization of speech, and in favor of collective speech. These are games of self in key of becoming, that is viewed in terms of flows and movements that emerge in the plane of subjectivation: that are transpersonal and always incomplete in the operation of heterogeneous, critical, dissident and creative languages. In short, it is about the becoming of games of self, rather than about finished and complete forms of subjectivation.

The dissertation carries out a transdisciplinary undertaking, that combines three conceptual and methodological sets of tools. In the first place those of critical cyberculture studies, in their power to relate the production of subjectivation and the strategic use of ICTs. In the second place, pragmatics that makes possible the mapping of the ways of questioning subjectivity through language games. Finally, Foucauldian in their visibilization of the singularity of counterhegemonic and counter-conduct practices.

Keywords: information and communication technologies, digital social network Facebook, subjectivity, subjectivation, language games, games of self.

Contenido

	Pág
Resumen.....	V
Abstract	VII
Lista de figuras.....	XII
Introducción.....	1
1. Juego uno: modalidades de sí.....	39
1.1 Serie uno. Marge Simpson, ¿dónde compraste tu tinte?: notas de anatomía, osteología y antropometría en edición limitada.....	40
1.2 Serie dos. La normalidad no conduce a ninguna parte: libertad a los presos mentales, se alquila razón; la marcha anti-materia, viva la resolución. Los cazadores de hoygans, vademécum, calaveritas, preguntas y máximas literario-filosóficas: ¿de qué se ríe la Gioconda?.....	55
1.3 Serie tres. “Tú que estudiaste lingüística dime quién es ese sujeto”: de es-cupidos, espíritus anónimos, pelotudos de fábrica y otras materias orgánicas.....	69
1.4 Serie cuatro. El inquisidor novato y las fugas del código fuente: performanSex, antroposex y festivales porno-porsi.....	78
1.5 Serie cinco. De circulaciones, trayectos, acoples, incrustaciones, radiologías y aparatos viscerales.....	91
1.6 Serie seis. Historias de multitudes, cargamontones, muchosidades, metomentodo, crapulosos, tragasantos, legiones y latidos americanos.....	99

	Pág
2. Juego dos: narraciones de sí.....	109
2.1 Serie uno. Día del orgullo primate: del mono al código de barras.....	111
2.2 Serie dos. Diarios del degenere: el último bufé, old post y otras crucifixiones; notas de clavos, alambradas y suturas.....	122
2.3 Serie tres. Día internacional de la blasfemia: de marionetas, parques de atracciones, porta-voces y poses fonéticas.....	130
2.4 Serie cuatro. Carta de San Pablo a los adesios: diario del desinformante; de cableados e inalámbricos; p´al face, el club de fans y los rosarios electrónicos; ¿cruz o muro?, blackBerryllero, desmovilícese!.....	140
2.5 Serie cinco. Guerra al tiempo: entre el Nacimiento de Venus y el Abbey Road; dilemas intelectuales de ayer y hoy; la vida en cortocircuito.....	148
2.6 Serie seis. Que empiece el apocalipsis: notas de guerra, suicidio y muerte; instrucciones para morir: de la cámara fotográfica a la máscara antigás; Deadline.....	155
3. Juego tres. El sí contra la maquinaria capitalista.....	164
3.1 Serie uno. En apoyo a la huelga general este perfil ¡no trabajará! Cerrado. La gravitación del peso; homo economicus; de las fórmulas neoliberales a la teoría del derrame; fuck the world; la vida en código de barras.....	165
3.2 Serie dos. Loading please wait: hojas de ruta, sistema lametario y evolución del parásito.....	181
3.3 Serie 3. Fight visual pollution: de rascacielos, declaraciones del cólera, palabrerías y residuos del lenguaje.....	194

	Pág
4. Capítulo 4. Reflexiones finales.....	205
4.1 Del análisis crítico de las prácticas de sí en Facebook a la pragmática de los juegos de sí en páginas, biografías y grupos de Facebook en español.....	205
4.2 Juegos del lenguaje-juegos de sí: problematización-experimentación-creación.....	208
4.3 Los sentidos estratégicos de los juegos de sí: más allá de los dispositivos de verdad.....	215
4.4 ¿Qué juegos de sí?.....	217
4.4.1 Juegos de sí contra la mismidad: la corporeización de lo político.....	218
4.4.2 Juegos de sí contra la interioridad: imagerías y afecciones....	225
4.4.3 Juegos de sí contra el habla individual: las expresiones colectivas.....	232
Anexo A. Figuras tomadas de grupos y páginas de Facebook.....	239
Bibliografía.....	366

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. Publicada del muro The Chita's Clitoris.....	44
Figura 2. Publicada en el muro de Ultra Pacha Mama.....	49
Figura 3. Publicada en el muro The Chita's Clitoris. Comentario Twisted. Love it.....	52
Figura 4. Publicada en el muro El hombre que no sabía cómo llenar su vacío.....	56
Figura 5. Publicada en el muro Humor filosófico.....	59
Figura 6. Publicada en el muro Nietzsche para los pobres.....	66
Figura 7. Publicada en el muro Mujeres al borde.....	70
Figura 8. Publicada en el muro de Espíritu Anónimo.....	75
Figura 9. Publicada en el muro Estúpida y sensual literatura.....	81
Figura 10. Publicada en el muro Resistencia rebelde frente al imperio..... Comentario: Fuck the world. Michelin.....	84
Figura 11 publicada en el muro Memes literarios. Comentario La foto es de Joel-Peter Witkin, por cierto.....	87
Figura 12. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	92
Figura 13. Publicada en el muro The Chita's Clitoris	94
Figura 14. Publicada en el muro Mundo Psicodélico.....	97
Figura 15. Publicada en el muro Desinformémonos.....	103
Figura 16. Publicada en el muro Cultívate-Revoluciona.....	105

	Pág
Figura 17 publicada en el muro Humor indignado 99%.....	108
Figura 18. Publicada en el muro Diario el desinformante.....	111
Figura 19. Publicada en el muro Cultívate.....	116
Figura 20. Publicada en el muro Regeneración. La imagen aparece acompañada de la siguiente nota informativa: "Autoridades afirman que delincuencia ha disminuido un 16%. Se debe a que salieron de vacaciones los legisladores"	121
Figura 21. Publicada en el muro Ateo por naturaleza. Comentario: Me llevo una docena, gracias!!!XD.....	122
Figura 22. La peor carga publicada en el muro Mujer indignada.....	125
Figura 23. La última cena versión Zombi, publicada en el muro Ateo por naturaleza.....	129
Figura 24. Dios da mucha risa, publicada en el muro Dios da mucha risa. Comentario a la publicación: EL HOMBRE!!! LA MAQUINA PERFECTA!!	133
Figura 25 publicada en el muro Filosofía sin sentido: Biblioteca virtual de filosofía y ciencia.....	136
Figura 26. Pegar el grito en el cielo, publicada en el muro Socialdemencia....	139
Figura 27. Publicada en el muro Regeneración	141
Figura 28. Publicada en el muro Acid: Good Trip.....	144
Figura 29. Publicada en el muro de Humor en serio.....	147
Figura 30. Publicada en el muro Andrés Jaramillo.....	149
Figura 31. Publicada en el muro Humor filosófico.....	153
Figura 32. Publicada en el muro Acid: Good Trip.....	158
Figura 33. Publicada en el muro Notas de suicidio.....	161
Figura 34. Caperucita con katana, publicada en el muro Emma Gascó.....	162
Figura 35. Publicada en el muro Humor en serio.....	166
Figura 36. Publicada en el muro de Mundo Psicodélico.....	173

	Pág
Figura 37. Publicada en el muro Rebelarte.....	177
Figura 38. Publicada en el muro Daniela Manchola Narvárez.....	182
Figura 39. Publicada en el muro de Iniciativa Debate.....	188
Figura 40. Publicada en el muro Brinquiitos Hipster Brinquiitos.....	191
Figura 41. Publicada en el muro Humor en serio.....	191
Figura 42. Publicada en el muro Amsterdam Street Art.....	197
Figura 43. Publicada en el muro Chistes matemáticos.....	202

Introducción

Condiciones para la problematización de la subjetividad en la red digital Facebook en español

La crisis de la subjetividad en la época contemporánea

Existe la sospecha, cada vez más generalizada, de una gran crisis de la experiencia moderna de la subjetividad. La producción de la subjetividad, como producto o modo de subjetivación, es siempre cambiante. Dicha variabilidad es el asunto de la presente investigación. Para mayor comprensión sobre el sentido de la problematización de la subjetividad y sus efectos en los modos de producir la subjetivación, a continuación se sintetizan dichos conceptos:

La subjetividad es siempre constituida, es decir, producto de una subjetivación. Existen cuatro pliegues de la subjetivación: la parte material de nosotros mismos; la relación de fuerzas o reglas de relación consigo mismo; el pliegue del saber o las relaciones de sí mismo con la verdad; el pliegue del afuera o aquello que espera el sujeto (Deleuze, 1987, p. 125 y sgtes). La subjetivación supone las relaciones complejas y siempre cambiantes entre los decible y los visible: “(...) es propio de los estratos producir capas que hacen ver y decir algo nuevo, pero también es propio de la relación con el afuera el poner en cuestión los poderes establecidos, y de la relación consigo mismo el inspirar nuevos modos de subjetivación” (Deleuze, 2007, p. 236). En la época contemporánea, “ (...) los modos de subjetivación indican que hay una resistencia al poder de la individuación y al saber de la identidad” (Deleuze, 1987, p. 139).

Ahora bien, dicha crisis se asocia, entre otras cosas, a las luchas del sujeto contra la autoridad y, en particular, a la administración sobre el modo de vida de la gente. Esto sitúa el interés por los modos como se produce subjetividad en el campo de las luchas del sujeto sobre sí mismo porque “cuestionan el estatus del individuo (...) afirman el derecho a ser diferentes (...) Estas luchas no están exactamente a favor o en contra del "individuo", más bien están contra el "gobierno de la individualización" (Foucault, 1988, p. 6).

Quienes sitúan esta crisis en el campo de las Tecnologías de información y comunicación (Tics), expresan el acontecimiento de diversas maneras: densidad plural de sensaciones u organizaciones perceptuales frente a la subjetividad como coincidencia consigo-mismo o como interioridad a la que se tiene acceso por vía reflexiva (Martín-Barbero, 2004); sujetos tecnosociales en los que la identidad se difumina, multiplica, fragmenta y pluraliza; sujeto fractal que se difracta en una multitud de egos miniaturizados (Baudrillard, 1989).

Ahora bien, algunas tendencias vinculan dicha crisis al uso estratégico de las Tics en el sentido del cuestionamiento a las formas de poder-saber dominantes frente a los sujetos, las identidades y los procesos de individuación a partir de las nuevas hibridaciones entre organismo y máquina. Dichas tendencias muestran las posibilidades de tales hibridaciones para las transformaciones de las lógicas de dominación aún vigentes en nuestras sociedades occidentales.

Finalmente, han introducido innovaciones conceptuales interesantes. En este sentido, insisten en que hablar de la subjetividad hoy y reconocer la complejidad del fenómeno y sus dinámicas implica, entre otras cosas, la creación de conceptos desde una mirada crítica. Por ello, no están convencidas que se trate de un tema resuelto ni asumen una visión decididamente optimista sobre las tecnologías de información y comunicación en sus relaciones con las nuevas subjetividades.

De esta manera, reconocen identidades tales como hombre, mujer, homosexual, transexual, heterosexual como productos sociales y no como una condición natural y constitutiva de la

naturaleza humana: “máquinas, productos, instrumentos, aparatos, trucos, prótesis, redes, aplicaciones, programas, conexiones, flujos de energía y de información, interrupciones e interruptores, llaves, leyes de circulación, fronteras” (Preciado, 2011, p. 19).

La necesidad de reconocer las re-conceptualizaciones -a partir de la emergencia de las tecnologías de la información y la comunicación en general, y de las redes sociales digitales en particular-, procura un campo crítico tanto de renuncia radical a las identidades instituidas por siglos como un campo creativo en lo concerniente a nuevas emergencias en el campo de la subjetivación. El concepto de Cyborgs, en este sentido, expresa una innovación conceptual tanto como una posición ético-política fundamental porque se trata de seres que rechazan los límites fijos a las políticas identitarias y reconocen el potencial de la ficción y la imaginación en este rechazo:

(...) hechos de quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo que nos otorga nuestra política (...) subjetividades sin identidad, o mejor, de una subjetividad que se dota de una identidad completamente construida, ficcional (...) Ésta es nuestra ontología, nos otorga nuestra política (...) dentro de la tradición utópica de imaginar un mundo sin géneros, sin génesis y, quizás, sin fin (Haraway, 1995a, pp. 253-255).

Ahora bien, los estudios dedicados al análisis de la red social digital Facebook reconocen el papel del lenguaje y las narrativas en el cuestionamiento a los géneros tradicionales, los dualismos antagónicos, las nociones esencialistas. Sin embargo, no sitúan dicho debate en el campo de las prácticas de sí, apuesta conceptual de la cual partió esta investigación. Esto resulta significativo si se admite, inicialmente, el siguiente diagnóstico: “En las últimas décadas, las prácticas de sí adquirieron una nueva visibilidad que se ha intensificado” (Sáenz, 2014a, p. 52). Sobre esto se volverá, más ampliamente, en las reflexiones finales.

Apostar por una mirada crítica a las formas de subjetividad desde las Tics -como uno de los elementos privilegiados de las máquinas sociales contemporáneas- para reconocer las condiciones determinantes de sus prácticas en las redes sociales digitales, implica una perspectiva ético-política en dos sentidos. En primer lugar, porque trata de acciones existentes pero también de acciones posibles (se reconoce tanto lo actual como lo porvenir). En segundo lugar, porque se admite: “no todas las relaciones de poder son relaciones de dominación” (Foucault, 1988, p. 85). Este campo de lo existente-posible es tanto de sometimiento y sumisión como de desafío y afirmación.

En este orden de ideas, esta investigación está cerca de los Estudios críticos de la cibercultura interesados por la crisis de la subjetividad moderna en los regímenes ciberculturales al indagar por los discursos y las prácticas “creados por nuevos órdenes bio-técnicos que ponen en juego relaciones de poder y posibilidades de acción” (Escobar, 2005, p. 19). Cerca, también, de las denominadas Teorías de la acción-poder para las cuales dicha crítica implica una revisión del lenguaje -entendido tanto en términos lingüísticos como en términos no lingüísticos- y se empeña en cartografiar sus efectos, sus funciones, sus modalidades de acción, sus capacidades de producción, transformación y afirmación existencial. En tal sentido, se apuesta por reconocer los cuestionamientos a las subjetividades -como aquella relacionada con la existencia de un yo fijo y duradero-, la afirmación de sus propios desplazamientos en los juegos de poder y las acciones existentes y posibles: “Esta polivocidad entiende que los procesos de subjetivación no se pueden reducir a un simple resultado de operaciones significantes” (Lazzarato, 2007, p. 24).

De los antecedentes

A continuación se revisarán los antecedentes generales de la investigación que contribuyen a la justificación del reconocimiento de la fabricación de la subjetivación en el marco de las tecnologías de información y comunicación desde las relaciones amplias y complejas entre los aparatos técnicos y las maquinarias sociales.

El primer eje central de las preocupaciones sobre subjetividad en Facebook se puede fechar a partir de los años 90, pues es a partir de esta década cuando los estudios concentran sus intereses en las dimensiones sociales de internet: la comunidad y la identidad. La identidad en línea construida y asumida por los usuarios constituyó el segundo eje central de discusión de la época (Siles, 2008).

De una parte, se encuentran los estudios sobre la red social Facebook tales como la Teoría de la señal (Signaling theory), la Teoría de la identidad social (Social identity theory) y la Teoría de usos y gratificaciones (Uses & gratifications theory). En su mayoría, estos estudios se basan en la interacción simbólica desde las unidades mínimas de copresencia entre las personas, es decir, en los procesos micro-sociales en el orden de la interacción - Goffman- y utilizan como metodología la Etnografía en la web –también denominada Etnografía digital y Etnometodología- y la Etnografía de la comunicación para quien estudiar los fenómenos lingüísticos no basta con analizar las estructuras internas del lenguaje, sino que también hay que considerar el contexto en que se emiten los enunciados. En menor medida, se encontraron Análisis de contenido y Estudios de retórica y pragmática. Una de las características comunes a estas investigaciones, es la de hacer paralelos entre las actuaciones en y fuera de línea de las formas de identificación y reconocimiento social de los usuarios de las redes digitales sociales. Dichos estudios tienen en cuenta tanto las prácticas online de los sujetos de estudio como sus conexiones permanentes y estrechas con la vida cotidiana.

Generalmente, estos estudios entienden las actuaciones en y fuera de línea desde el concepto de representación, esto es, desde la concepción, según la cual, las acciones de los usuarios se relacionan con conceptos y acciones tales como: 1. Coherencia de uno consigo mismo. En este sentido, plantean preguntas tipo ¿hay una frontera divisoria entre la vida online y offline?, ¿coinciden las presentaciones del sí mismo en y fuera de la red?, ¿cuáles relaciones se pueden establecer entre la intimidad online y la intimidad offline? 2. Veracidad. Sitúan la presentación de sí mismo en dicotomías tales como verdad-apariencia, sinceridad-mentira, sinceridad-farsa con criterios como capacidad de falseamiento,

ocultación de información, alteración de datos, impresiones que se quieren dar, búsqueda de autoestima, narcisismo, etc. 3. Unidad de sentido. Ponen el énfasis en los significados asignados por los usuarios a las presentaciones en Facebook desde la pregunta general ¿quién soy yo? En síntesis, consideran la identidad como la parte más importante del sí mismo 4. Racionalización. Se entiende el sí mismo en términos de auto-reflexión permanente sobre el yo y los otros. 5. Identidad como regulación de acciones. Por ello, se trata de investigaciones interesadas en responder preguntan por los gustos comunes a los usuarios, los tipos de reflexión llevados a cabo y las formas de expresión usadas con cierta regularidad.

En síntesis, podemos decir que la revisión del estado del arte, llevado a cabo en la primera fase de la investigación, nos llevaba a los lugares que justamente queríamos evitar: el sujeto, la subjetividad y sus formas de relacionarse intencionalmente consigo mismo. Se encontraron estudios que se interesaban por pensar formas no regulativas consigo mismo pero no por efectos del encuentro entre el lenguaje y la subjetivación. Se revisaron perspectivas teóricas postestructuralistas que comparten un número de cuestiones y problemas: la producción de la subjetividad en el marco de las tics pero no se encontraron trabajos que dieran cuenta de la manera como, efectivamente, esto estaba ocurriendo.

La mayoría de investigaciones no problematizan el concepto de subjetividad y parecen privilegiar la identidad -desde las características antes señaladas- como su dimensión fundamental. En este sentido, se dedican a indagar por la coincidencia -o no- de las identidades en la red -online- con la “identidad real” fuera de línea - offline -. Si bien se reconoce la identidad como resultado de una construcción social con puestas en escena con multiplicidad de sujetos, parece primar un enfoque de la subjetividad desde la representación y un concepto de identidad en función de la construcción de significados y la racionalidad (Aguilar Rodríguez & Said Hung, 2010); (Arcila, 2010); (Birnbaum, 2011); (Cáceres, Ruiz San Román, & Brändle, 2009); (Elder & Jeremy, 2009); (Farquhar, 2009); (Hine, 2004); (Leonardi, 2009); (Maranto & Barton, 2010); (Nosko, Wood, & Molema,

2010); (Papacharissi, 2009); (Retelas, 2008); (Ross et al., 2009); (Rybas, 2008); (Schwartz, 2010); (Turley, 2010); (Zhao, Grasmuck, & Martin, 2008); (Zywica & Danowski, 2008).

Mi pregunta de investigación, por el contrario, se construye a partir de la sospecha del privilegio de la forma deliberada y racional de relacionarse consigo mismo (Saenz, 2010) y con el lenguaje en Facebook, tal como lo vienen señalando los estudios mencionados.

De otra parte, se encuentran aquellas investigaciones, en el campo de la Ciberpragmática, interesadas por las subjetividades contemporáneas en relación con el lenguaje. Más singularmente, se interesan por el uso comunicativo del lenguaje en el contexto de los espacios virtuales. Allí se encontraron estudios de corte cognitivo centrados, fundamentalmente, en los usos del lenguaje de los adolescentes en las redes sociales. Se trata de estudios interesados en las dimensiones expresivas, es decir, desde las gramáticas de la enunciación, principalmente en las relaciones entre enunciatario, enunciado y recepción. Estos estudios, si bien se encuentran más cercanos al abordaje de la investigación en términos de la dimensión de la subjetividad desde los usos y funcionamientos del lenguaje en el marco de las tecnologías de información y comunicación en general, y de los usos del lenguaje en las redes sociales digitales en particular, terminan por asumir preguntas sobre la correcta construcción del discurso y por su intencionalidad o por la veracidad a partir de las condiciones sociales de los sujetos: adolescentes, jóvenes, generación Y (generación del milenio), generación Z (generación posmilenial o centennial), etc.

De otro lado, los estudios en el campo de la Autobiografía se basan en la Teorías de la Performatividad de género, la Teoría de la identidad -Judith Butler- y las Teorías del pensamiento -Bruner-, para los cuales la identidad de un individuo, tal vez incluso su identidad "verdadera", se realiza a través del lenguaje. Se preguntan cómo el acto de traducirse uno mismo, en un nuevo medio, puede ser entendido como parte de la práctica de la narrativa de la vida. Si bien se asume, en general, la concepción del sí mismo en función del lenguaje y, más singularmente, en función de las narrativas productoras de las

subjetividades -perspectiva que interesa a mi investigación-, se mantiene el sujeto como centro desde el cual se articulan dichas narrativas. Mantienen, casi siempre, las dualidades antes mencionadas: identidad en y fuera de línea (Díaz Velásquez, 2009); (Rak, 2009); (Trent, 2010).

En algunos casos, se conectan con análisis semióticos centrados en los significados sin que, necesariamente, se preste atención al lenguaje en términos de las relaciones de saber-poder (Berlanga & Martínez, 2010); (Cardon & Delaunay-Terel, 2005); (Yus, 2010). Aquí se encontró, por primera vez, un acercamiento wittgensteiniano al tema (Helle & Slettemeas, 2001). Este estudio se pregunta por los procesos de domesticación -domar al salvaje- producidos en los contextos práctico-comunicativos en el marco de la globalización. En el núcleo de esta perspectiva se encuentra la afirmación, según la cual, comprender y reflexionar sobre el uso de los medios de comunicación supone desarrollar un marco analítico entendiendo las Tics no sólo como tecnologías funcionales. Para ello, tienen en cuenta la configuración socio-cultural donde los usuarios utilizan el lenguaje en los medios asumiendo así una perspectiva de la subjetividad desde “los juegos del lenguaje”. La aparición de este concepto reviste especial interés para la presente investigación por cuanto explora las dimensiones de las relaciones de poder en el lenguaje. Sin embargo, termina por desconocer otras formas -no siempre de dominación, no siempre de exclusión, no siempre de resistencia- de análisis de los juegos del lenguaje en función de las formas de subjetivación.

A ellas se vinculan las Teorías de la acción-poder, las cuales afirman la determinación del lenguaje en la constitución del sujeto (aunque no siempre ni necesariamente en términos absolutos). Este reconocimiento permite cartografiar efectos, funciones, modalidades de acción, capacidad de producción, transformación y afirmación de la subjetividad en el funcionamiento mismo del lenguaje. En estas teorías se encuentran, además, las propuestas interesadas en reconocer las funciones políticas del lenguaje -la potencia de actuar del lenguajes- en los procesos de subjetivación. En tal sentido, resultan extremadamente interesantes los abordajes desde la Pragmática de autores como Virno, Negri, Hardt y

Lazzarato, entre otros. La pregunta, hasta dónde la Teoría de los actos de habla y los performativos permiten dar cuenta del problema de la aprehensión de la potencia de actuar del lenguaje en el proceso de subjetivación, se vincula directamente con las preocupaciones sobre la producción de la subjetivación en el marco de las Tics.

Si bien los autores mencionados no estudian el funcionamiento del lenguaje en un dispositivo concreto (redes sociales digitales, blogs, páginas web) sí se preguntan por su funcionamiento en los dispositivos tecnológicos. Más particularmente, sostienen la imposibilidad de entenderlos sin atender a la dimensión del lenguaje: “Vivimos en un mundo maquínico-céntrico donde la producción y circulación de los signos están asegurados por los dispositivos tecnológicos y donde los contenidos de la subjetividad dependen siempre de una multitud de sistemas maquínicos” (Lazzarato, 2007, p. 24). Compartimos el asunto de los procesos de subjetivación no sometidos ni reducidos a las operaciones significantes (signos, sistemas sýnicos, significado/significante, etc.) y la importancia de situarlos en los juegos estratégicos vinculados con las Teorías pragmáticas de la enunciación. De estos estudios resulta sugestivo, además, el concepto de acciones estratégicas por cuanto los conceptos juegos del lenguaje-juegos de sí, permiten componer y describir estratégicamente las maneras como se procura la subjetivación en la red social digital Facebook en español.

En esta línea se sitúan, también, las investigaciones enmarcadas en la denominada Teoría de la acción estratégica. Así por ejemplo, los estudios de Jesús Martín Barbero, al reconocer la importancia de transformaciones de la identidad en el marco de las tecnologías comunicativas e informacionales a partir de una reorganización profunda en los modelos de socialización contemporáneos. Esta posición permite, no sólo, distanciarse de posiciones extremas -tecnofóbicas y tecnofílicas-, sino abrir el debate de las relaciones entre lo nuevo y lo moderno. El autor no se cansa de mostrar la tensión permanente entre lo precario y lo flexible, lo distante y lo heterogéneo, lo atávico y lo nuevo con características de heterogeneidad y discontinuidad en las transformaciones de la identidad.

Sin embargo, ninguno de ellos señala qué de la subjetivación se expresa desde esos sistemas maquínicos, por cuanto dicho concepto se mantiene a un nivel demasiado general. En otras palabras, no muestran las efectuaciones de las subjetividades en un dispositivo dado. El concepto juegos de sí responde, justamente, a este vacío.

Otros campos de estudio interesantes son la Teoría de la comunicación digital interactiva – hipermediaciones- y los Estudios sobre poéticas tecnológicas dedicadas a examinar las relaciones entre arte y tecnología. En ellos se afirma, entre otras cosas, lo siguiente: “Lejos de cualquier planteamiento instrumentalista, no podemos negar que estamos en presencia de tecnologías cognitivas que nos reconfiguran como sujetos...sólo estamos en condiciones de reconocer una pequeña parte de las mutaciones que están remodelando nuestra subjetividad” (Scolari, 2008, p. 284).

De las relaciones arte-tecnologías, advierten además, no son reducibles a un denominador común. Entre la integración exaltada y el rechazo apocalíptico hay una gama infinita de variaciones con una cartografía imposible de determinar con claridad. Tanto más problemática cuanto más percibimos que las instancias migran de un lugar al otro, impidiendo cualquier posicionamiento taxativo o reductor (Machado, 2000). En síntesis, son estudios sobre las maneras como las subjetividades se construyen a partir del uso de las herramientas tecnológicas con lo cual parecen acercarse, con mayor precisión, al interrogante del cual se olvidan la mayoría de estudios, a saber, ¿cómo, efectivamente, están operando estos cambios de la subjetividad en dispositivos concretos?

De los Estudios Foucaultianos (Foucault Studies), se encontraron algunos que utilizan conceptos tales como prácticas de sí, cuidado de sí, subjetividades, bio-política y bio-poder, entre otros., en función del análisis de las prácticas colectivas en red. Sin embargo, insisten en reducir la subjetividad a la identidad personal o ver en ella su dimensión fundamental, abordaje que claramente entra en contradicción con las propuestas de Foucault sobre la emergencia de las subjetividades. Así por ejemplo, se refieren a un componente privado o sustancia interior como la última fuente de identidad personal. Esto

da cuenta de una visión de la subjetividad desde la representación, asunto problemático para los juegos de sí. Adicionalmente, no se interesan por la función del lenguaje en términos y su relación con las nuevas subjetividades en el contexto de las Tics (Aycock, 1995); (Sibilia, 2009); (Vie, 2007).

Son muy pocos los Estudios de Foucault, en Colombia, relacionados con la pregunta por la producción de la subjetividad en la época contemporánea. A pesar de lo reducidos, resultan altamente significativos a la investigación: si bien no se sitúan en el campo de la red social Facebook, como se señalaba anteriormente, sí parten de una pregunta crítica o problematizadora sobre las subjetividades contemporáneas. De esta manera, señalan el potencial de la crítica para interrogar y plantear problemas a dichas subjetividades.

En el campo de la Comunicación y la cultura y los Estudios críticos de ciencia, tecnología y sociedad -Estudios críticos ciberculturales, Estudios feministas y posmodernistas de la ciencia-, también encuentro un campo especialmente propicio para el debate. Si bien dichas tendencias no sitúan sus reflexiones en las redes sociales, sí se dedican a explorar el funcionamiento de las subjetividades en el ámbito de las Tics. Sus debates problematizan el asunto de la subjetividad en función de las relaciones de saber-poder, asunto no encontrado de manera tan clara en los estudios que sí se detienen a mirar la problemática en la red social Facebook. Sus textos, a mi modo de ver, son los más aportantes a la investigación (Baudrillard, 1989); (Castells, 2003); (Escobar, 1999); (Gergen, 2006); (Haraway, 1995b); (Lazzarato, 2006); (Lazzarato, 2007); (Lyotard, 1989); (Machado, 2000); (Martín-Barbero, S.F.); (Negri, Lazzarato, & Corsani, 1996); (Scolari, 2012); (Sibilia, 2002).

En esta línea de preocupaciones se encuentran la Filosofía política de la tecnología y la Antropología de la cibercultura. Ambas insisten en la necesidad de recontextualizar la tecnología, haciendo evidente su imposible neutralidad y su ineludible carácter político: la reflexión sobre la tecnología se preocupa por las maneras como cambia las formas de vida individuales y las formas de vida sociales. A este propósito, se plantean preguntas como las siguientes: Los sistemas que cuentan en la producción de la vida (el cuerpo, el ser, la

naturaleza), el trabajo (la producción, la economía), y el lenguaje (el discurso, la comunicación, el sujeto hablante), ¿han sido modificados significativamente?, ¿de qué manera la cibercultura continúa participando en los agenciamientos de la vida, el trabajo y el lenguaje? En efecto, se reconoce la transformación de los términos fundamentales de la vida humana -la concepción del espacio y del tiempo y, especialmente, de nosotros mismos- con el desarrollo tecnológico moderno. De allí la insistencia en estudiar las Tics en el entramado político, económico, cultural y social (Castells, 2003). Sin embargo, a pesar de la importancia dada a la problematización y recontextualización de las Tics, dejan un vacío a la hora de reconocer lo novedoso de la reconfiguración de lo ya sido y de dar cuenta de las transformaciones efectivamente ocurridas a las subjetividades en campos virtuales específicos.

Por último, los debates sobre una nueva mirada a las Tics desde las denominadas nuevas máquinas de la visión resuenan a proyectos interesados por las relaciones saber-poder. En esta línea, se encontraron investigaciones como: “Post-vigilancia y control de las subjetividades” (Aliaga, Navarrete, García, 2013); “Régimen de visibilidad y vigilancia en la era de la Identidad Digital” (López Gabrielidis, 2015); “¿Qué estás pensando? El dispositivo de enunciación en la red social Facebook” (Suarez, 2014).

En ellos se afirma el vínculo entre el régimen de hipervisibilidad en el que se halla inscripto el sujeto contemporáneo y las nuevas formas de vigilancia; se exploran las modificaciones que ha sufrido el modelo de vigilancia tradicional y se destacan las características que reviste el dispositivo de cibervigilancia actual. Se abordan cuestiones relativas a las sociedades contemporáneas y al incremento de las prácticas de vigilancia vehiculadas a través de diferentes dispositivos tecnológicos. En ellos se busca dismantelar la complejidad inherente al mundo actual (real y virtual) en el que los sujetos son a menudo tratados como meras cifras de un magma cibernético, y por tanto quedan despersonalizados y desprovistos de derechos individuales y colectivos. Se reconoce una nueva actualización de las formas de vigilancia -con máquinas capaces de ver y percibir en lugar de nosotros- asociada a una crisis de las representaciones públicas tradicionales (Virilio, 1989). Estos estudios permiten

conocer las características y funcionamiento de estas nuevas maquinarias donde Facebook cobra un lugar nada despreciable dentro de las prácticas sociales contemporáneas. Compartimos la crítica a esta línea de investigación en el sentido ofrecer una visión demasiado catastrofista de esta nueva industrialización de la visión (Virilio, 1997). Sin embargo, conceptos como prótesis técnicas, percepción asistida, máquinas de percepción sintética, entre otras, resultan herramientas conceptuales útiles para describir el funcionamiento de la producción de la subjetivación en Facebook.

Para una mirada crítica de las tecnologías de información y comunicación

La indagación por las condiciones sobre los cambios de la subjetividad y por la necesidad de revisar el concepto mismo, está cerca del enfoque crítico de la ciencia y la tecnología al entender las Tics más allá de los aparatos técnicos y de su carácter de instrumentalidad, determinismo y neutralidad.

Esta mirada crítica a los reduccionismos de la tecnología (como se señalaba anteriormente) permite ir más allá de las posiciones tecnofóbicas (pesimistas) y tecnofílicas (optimistas). Las primeras, ven en las Tics unas condiciones desfavorables a la subjetividad en términos de riesgos morales, destrucción de las formas de comunicación natural, pérdida de la identidad y de formas culturales propias. Estas consideraciones utilizan con frecuencia análisis de las relaciones entre los poderes dominantes y las Tics y sus consecuentes efectos de poder vinculados a la transparencia, la vigilancia y el control electrónicos. Desde esta posición, se afirma que los usos de las Tics promueven prácticas mono-culturales y determinan la emergencia de sujetos a-críticos y consumidores.

Las segundas, por su parte, consideran que su uso trae condiciones favorables -per se- en términos políticos, por cuanto permiten a la gente una mayor participación dada la ampliación de la democratización del saber; un mayor ejercicio del derecho a dar y recibir información; un mayor desarrollo del lenguaje y la expresión abriendo nuevas formas de crear y compartir, de ser más activos y críticos. El abanico de posibilidades de la subjetividad en el campo de las Tics da cuenta de la entrada en la era del optimismo:

“Como ocurre con las fuerzas de la naturaleza, no podemos negar o interrumpir la era digital. Posee cuatro cualidades muy poderosas que la harán triunfar: es descentralizadora, globalizadora, armonizadora y permisiva” (Negroponte, 1995, p. 138). Ambas posiciones estarían señalando, en cierto sentido, una concepción de la subjetividad abstraída de las relaciones de poder tanto de dominación, como de resistencia y creación.

Desde una posición más crítica, se apuesta por una noción de Tics como elemento técnico de una maquinaria social más amplia: “no la máquina técnica que de por sí es un conjunto de elementos, sino la máquina social o colectiva, que va a determinar lo que es el elemento técnico, en tal momento, cuáles son sus usos, su extensión, su comprensión (...) (Deleuze & Guattari, 1988, p. 400)”. Para estos autores, el capitalismo es uno de los agenciamientos en relación con el elemento técnico. Éste condiciona las prácticas contemporáneas en red en función del consumo y la selección estratégica e instrumental de los contenidos informáticos. De estas condiciones nació la necesidad, en esta investigación, de hacerse a un corpus referido al asunto del capitalismo, uno de los temas clave para las descripciones empíricas.

Desbordando los límites de la subjetividad: juegos del lenguaje-juegos de sí

Retomemos lo dicho anteriormente, esto es, la necesidad de llevar a cabo reconceptualizaciones porque aquellas consideradas útiles para dar cuenta de lo emergente en la redes sociales no parecen de gran utilidad. Por ello, se hace necesario allegar nuevos conceptos para abrir a un campo crítico tanto de renuncia radical a las identidades instituidas como un campo de creación más allá de las subjetividades modernas. La necesidad de revisar el concepto de subjetividad, habida cuenta de la crisis antes señalada, nos llevó a la elección de dos conceptos en esta perspectiva ético-política: juegos del lenguaje-juegos del sí. Por tratarse de uno de los hallazgos más importantes de la investigación, a continuación se presentará una síntesis de los conceptos de tal manera que permitan al lector entrar en los juegos propuestos en la tesis. Volveremos sobre ellos, más ampliamente, en las reflexiones finales.

El concepto juegos de sí es la manera de nombrar un devenir en términos de subjetivación. Refiere a un campo siempre abierto y pluralista de la subjetivación. Se trata de juegos de sí porque permiten transgredir los límites creados a la subjetividad por nociones tales como sujeto, yo personal, identidad, intimidad, sí mismo, etc. Dicho de otra manera, se trata de los juegos de poder en el lenguaje en función de las permanentes transgresiones a la subjetividad. En este sentido, resulta significativa la puesta en circulación del concepto de juego en los análisis sobre la crisis de la subjetividad. En especial aquel para el cual: “hablar es combatir, en el sentido de jugar, y que los actos del lenguaje se derivan de una agonística general” (Lyotard, 1989, p. 27). Por ello, resulta una herramienta privilegiada tanto a nivel conceptual como metodológico a la hora de indagar por los límites de las subjetividades en los juegos de poder-saber y sus efectos para la producción de la subjetivación.

Ahora bien, el concepto el resultado de reagrupar dos conceptos trabajados ampliamente en las obras de Foucault, pero no relacionados entre sí: los juegos y el sí. Tal correlación implicaba la pregunta por los sentidos estratégicos de problematizar la subjetividad y de permitir el reconocimiento de los modos como se produce subjetivación: juegos de sí. El concepto es el resultado de entender la subjetivación a partir de tres dimensiones del lenguaje: la crítica (sospecha y distanciamiento a las formas modernas de subjetividad), experimentación y creación (pensar, imaginar y ficcionar subjetividades colectivas).

En este sentido, el concepto permite hacer uso de las funciones creativas del lenguaje. Esto nos distancia del supuesto, según el cual, vivimos prisioneros del lenguaje con toda su carga gramatical y performativa y nos acerca al concepto de heteroglosia Cyborg (Haraway, 1995a, p. 259), en su apertura a la participación de dos o más voces en el discurso y en su posibilidad de mantener juntas cosas al parecer incompatibles. Por ello, los juegos de sí están vinculados a los juegos múltiples y heterogéneos del lenguaje.

Decimos que los juegos de sí son la manera de nombrar los movimientos de la subjetivación desde la heteroglosia porque permiten mezclar diferentes lenguajes cuando

las subjetividades se están poniendo en juego. La posibilidad de mantener la mirada sobre estas puestas en juego en los elementos múltiples del lenguaje, resulta la estrategia clave de los juegos de sí: estar compuestos de materia múltiple y heterogénea del lenguaje.

Por todo lo anterior, la investigación se mueve en el siguiente campo problémico: Si es cierto, como afirman algunos estudios recientes, que la pregunta por la subjetividad contemporánea, en el marco de las Tics, implica una postura ético-política en el sentido de cuestionar las formas dominantes de poder y a potenciar formas liberadoras de la subjetividad moderna, ¿cuáles dimensiones ético-políticas potencia el concepto de juego situado, estratégicamente, en la pregunta por las tensiones entre los juegos del lenguaje y los juegos de sí en la red social digital Facebook en español?

De las herramientas metodológicas: pragmática en la red

Quisiera comenzar este apartado con la siguiente noticia: “Facebook ya tiene 1.860 millones de usuarios. Nunca antes en la historia Facebook había sumado 70 millones de usuarios activos en un sólo trimestre. Sin embargo, esta es la cifra que la red social ha logrado aglutinar durante el último cuarto del año 2016, cerrando el ejercicio con 1.860 millones de usuarios activos al mes en todo el mundo” (Trecebits, 2017).

Esta cifras muestran la complejidad de asumir una metodología pues ¿cuántas publicaciones realizan estos 1.860 millones de usuarios activos y cómo asir un corpus construido bajo el principio de la multiplicación, proliferación y dispersión permanente?, ¿de cuáles herramientas metodológicas se dispone a la hora de dar cuenta de estas nuevas prácticas en las redes sociales?, ¿cuál es el potencial sociopolítico de los registros en la red a la hora de franquear los límites de la subjetividad moderna en la red digital Facebook en español?

Dada la complejidad de las prácticas en las redes digitales, hay quienes ven la necesidad inminente de crear campos más abiertos de posibilidades, tanto a nivel conceptual como a nivel metodológico para designar: “algo que está más allá de las instituciones consolidadas

y estructuradas, que pueda abarcar conjuntos complejos de instituciones, redes y movimientos en formación poco institucionalizados” (García Canclini, 2004, p. 86). En este sentido, pensar en redes sociales digitales como Facebook, desde las teorías de las ciencias sociales, supone echar mano de herramientas para pensar nuestro presente desde el lugar y las condiciones móviles que le son propias. Para ello, se apuesta por un trabajo de carácter pragmático para cartografiar los modos como la subjetividad viene siendo puesta en cuestión. La propuesta pragmática se asume a partir de los siguientes textos: Crítica y clínica (Deleuze, 1996); El porvenir de la lingüística, La interpretación de los enunciados (Deleuze, 2007); Entrevista sobre el Anti-Edipo (Deleuze, 1996a); Lógica del sentido (Deleuze, 2010); Postulados de la lingüística, Sobre algunos regímenes de signos (Deleuze, & Guattari, 1988); Conversaciones 1972-1990 (Deleuze. (1996). Diálogos (Deleuze, & Parnet, 1997).

Como conviene a la pragmática, más que hacernos a todo un aparataje metodológico enorme, se trata de exponer las herramientas conceptuales que sirvieron a la construcción de los juegos (en esta tesis no se trata de hacer macro-diagnósticos a partir de los juegos, sino de mostrar movimientos y desplazamientos). A continuación, se sintetizan las razones que justifican, a mi entender, la elección de la pragmática para responder la pregunta de investigación:

- Permite indagar -a nivel micro- por el funcionamiento del lenguaje: usos, disposiciones y micro-luchas de poder frente a propuestas que trabajan a nivel de la “interpretación”, la “significación”, la “comprensión” o la “explicación”, es decir, a nivel general de un sistema que comprende sujetos, objetos, conceptos, mensajes, códigos, emisores, destinatarios, usuarios, audiencias. Permite, además, abordar las palabras en sus funciones de consigna: orden, mandato, interrogación, afirmación, negación, duda, compromiso, sospecha, etc., y no como comunicación de un signo o de un significado. Permite ponerlas en serie de manera heterogénea y discordante, según las necesidades de los juegos y no según la necesidad de construir frases y proposiciones acabadas y definitivas.

- Sugiere trabajar con el “método en acto” (Deleuze, 2007, p. 63), para seleccionar y componer el corpus con publicaciones en curso. Por ello, la selección del corpus mantuvo siempre un carácter abierto, múltiple, heterogéneo y renovado de acuerdo a las publicaciones aparecidas a diario en las distintas páginas y grupos. Esta condición de apertura y variabilidad exigía una revisión permanente de las descripciones, pues siempre había una nueva imagen, consigna, fotomontaje o comentario por la cual reconsiderar, ampliar o bifurcar las descripciones en curso. En síntesis, se trata de una

“(…) política que nos deje ver los dispositivos de poder (...) y las posibilidades de lucha contra esos poderes, para cuestionar las ideas de homogeneidad estructural de una lengua o de los universalismos lingüísticos (...) donde no hay estructuras subyacentes sino únicamente funciones y movimientos” (Deleuze, 2007, p. 80) ; “(...) lo que nos interesa es cómo funcionan las cosas, cómo se disponen, cómo maquinan (...) interesan las circunstancias de las cosas: ¿en qué caso?, ¿dónde y cuándo?, ¿cómo?, etc. (...) el concepto debe decir el acontecimiento no la esencia” (Deleuze, 1996a, p. 19 y sgtes). Por eso, no se trata aquí de hacer un proyecto teórico enorme que termine por invisibilizar los juegos de sí.

- Posibilita realizar una composición de las subjetivaciones en curso en la red digital F.B, desde los constructos o composiciones maquínicas, entendidas como flujos continuos de contenido (cuerpo) y expresión (signos). Dos características interesan de esta composición. En primer lugar, se trata de constructos referidos a enunciaciones colectivas, no individuales, asunto que permite realizar descripciones sin atender a la unidad sujeto como emisor del discurso. No importa quién habla (Foucault, 1987), importa qué se publica (añadimos nosotros), son afirmaciones, desde el espacio de lo impersonal, que disponen los modos de asumir la complejidad del archivo en Facebook. En segundo lugar, remite a variables del lenguaje por cuanto permite conexiones múltiples y variaciones de combinación entre lo decible y lo visible.

- Favorece llevar a cabo descripciones estratégicas –heterogéneas, discontinuas y divergentes, siempre en contra de unificarse en una posición idéntica-, por cuanto propone usar conceptos para intervenir el corpus de modo experimental y no con un carácter explicativo o de búsqueda de sentido general y unificador. Permite moverse en la proliferación de los sentidos y no en la unificación de los significados.

A continuación, se sintetizarán las estrategias pragmáticas utilizadas para la categorización del archivo y la selección, composición y descripción del corpus. Esta síntesis permitirá entender lo dicho en las reflexiones finales.

De la selección de los archivos

Se trabajó con dos tipos de archivos: lo visible - imágenes, caricaturas, fotografías, infografías, pinturas, carteles publicitarios, memes, fotomontajes, etc.- y lo decible -relatos, preguntas, informaciones, frases, comentarios, notas, consignas, insultos, burlas, proposiciones, axiomas, etc.- Los archivos audiovisuales no fueron contemplados para ésta investigación dada la ya compleja y problemática selección del corpus. Pero, ¿cuáles son las características del archivo desde la propuesta pragmática señalada anteriormente?

Existen tres características expuestas por Deleuze (1987) en sus estudios sobre Foucault.

- Desde el punto de vista de su naturaleza, se afirma que se trata de dos campos radicalmente distintos: lo visto no es lo dicho –no coincide, no se corresponde, no conecta con carácter de necesidad-, lo dicho no es lo visto –no se expresa por (...), no encaja, no se ajusta, no confluye, no converge-. Esto pone en cuestión la supuesta “correspondencia” entre uno y otro, propia de las teorías de la representación: lo que se ve hace necesaria relación a lo que se dice y, viceversa, lo que se dice se hace en relación a lo visible. Para la representación se encuentra una extrema correspondencia entre las palabras y las palabras, entre las palabras y las cosas, entre las cosas y las cosas. Frente a este carácter representativo, la selección del corpus estuvo interesada por formas de funcionamiento no

asociadas a la representatividad o cuando su uso representativo resultaba una forma más de los juegos y no un asunto de naturaleza y correspondencia entre lo visto y lo dicho.

Ahora bien, una de las características de la plataforma de Facebook es la puesta en relación de lo visible y lo decible: lo decible se dispone en función de lo visible y éste, a su vez, dispone lo decible. Para la descripción del corpus, será necesario entrar en los detalles pormenorizados de los procedimientos de crítica y puesta en cuestión de la subjetividad en función de estas relaciones problemáticas de necesidad y representatividad. Por ello, la descripción propuesta en este trabajo no supone seguir un ordenamiento lineal, consecuente o secuencial sino rizomático.

Esto ofrece la posibilidad de establecer relaciones entre lo visible y lo decible según conexiones no lineales donde:

Cualquier punto puede ser conectado con cualquier otro (...) eslabones semióticos de cualquier naturaleza se conectan con eslabones biológicos, políticos, económicos...poniendo en cuestión (...) estatutos de estados de cosas (...) analizar el lenguaje descentrándolo (...) el rizoma puede ser interrumpido por cualquier parte (Deleuze & Guattari, 1988, p. 13).

Dicho en otras palabras, hace posible llevar a cabo acciones con multiplicidad de entradas y salidas, de encuentros y desencuentros, de acciones y contra-acciones permanentes. Este carácter rizomático facilita conectar una imagen publicada en un grupo con una frase o comentario publicado en otro grupo o página sin una conexión obligatoria entre sí. Su conexión se establece en función del campo problémico, la pregunta de investigación y los juegos de sí en sus tres dimensiones claves ya señaladas: crítica, experimentación y creación.

Digamos algo breve en relación con la condición de los archivos a lo largo del desarrollo de la investigación: el criterio de su selección no fue precisamente la nitidez, para el caso de

las imágenes; el respeto y el cuidado por las reglas gramaticales, la solidez de los argumentos, las inferencias lógicas y los razonamientos, para el caso de lo decible (y esto porque no es así como funciona en F.B.). El uso regular y extensivo de archivos de distinta naturaleza muestra una composición en función de crear efectos de distanciamiento y extrañamiento; en función de explorar encuentros azarosos, aventurados e imprevistos, cargados de ficción e imaginación que sorprendan y no que confirmen, corroboren o ratifiquen.

La burla a los órdenes gramaticales y a las sintaxis visuales y el lenguaje humorístico atentando contra los significados y las conexiones necesarias, son otros de los criterios privilegiados para la selección del corpus (por ello, la escritura de los juegos es siempre fragmentaria, deviene entrecortadamente y discurre en clave tartamudeo y júbilo, porque el decir y lo dicho no se disponen en línea recta por y para en el entrelazamiento de significados). Las imágenes extremadamente cuidadosas y con pretensiones estéticas son puestas, casi siempre, en función de la burla y la sátira, en función de su desestabilización permanente. Por ello, hay un cierto privilegio y una denotada preferencia por la composición de lenguajes expresando movimientos paradójicos, creando disidencias, señalando fracasos, violentando sentidos. Esto resulta, entre otras cosas, porque “(...) las “obras” inmateriales destinadas a circular en Internet, lo que hoy llamamos arte se despliega en conversaciones o intercambios, improvisaciones, traducciones interculturales o composiciones colectivas que funcionan más como asambleas dispersas que como colecciones de objetos o mensajes” (García-Canclini, 2007, p. 44).

Los juegos del lenguaje cambian sus reglas en el devenir de esta escritura fragmentaria donde se conectan, arbitrariamente, lo decible y lo visible entre saltos, giros, cortes del sentido y balbuceos discordantes. Frases cortas, alegatos y temas de todo orden componen esta lengua dispersa que son los juegos del lenguaje. Más que palabras pero menos que oraciones hacen este corpus hecho de series heterogéneas.

Ahora bien, un primer reconocimiento del funcionamiento de los archivos en Facebook parecería mostrar la prevalencia de relaciones por vía de representación: 1. Redundancia de la imagen respecto de lo dicho: se dice lo que se ve y se muestra lo que se dice 2. Correspondencia entre uno y otro: explicaciones, correcciones o aclaraciones ajustando el supuesto significado de las imágenes que en el curso de la veintena de comentarios, notas o conversaciones, algún despistado internauta ha desviado de su cadena significativa. 3. Reconstrucción del significado original de una obra -poema, cuadro o teoría- cuando algún atrevido internauta (ignorante, dirán algunos intelectuales) ha sacado de su cauce. Los juegos a partir de las descripciones empíricas mostrarán, justamente, los juegos políticos (juegos de acciones y reacciones) de los internautas de toda calaña cuando hacen perder las pretendidas relaciones causales entre los significados y los significantes, los mensajes entre emisores y receptores, hablantes y escuchas.

-Desde el punto de vista de sus relaciones, encontramos un potencial enorme al hecho de ser dos campos de distinta naturaleza relacionados permanentemente y esto porque:

(...) hay capturas mutuas (...) los enunciados no cesan de captar, de capturar lo visible, las visibilidades no cesan de captar, de capturar los enunciados (...) es una batalla puesto que no son la misma forma (...) si hay fenómenos de captura, sucederán entonces no bajo la forma de un acuerdo, de una conformidad sino bajo la captura de una forma violenta, de una batalla (Deleuze, 1985, p. 32).

Este tipo de relaciones por captura violenta, es decir, por fuera de los acuerdos, las similitudes, las afinidades o las analogías, en el campo de una agonística general, muestra una de las vías para componer el corpus (segunda fase del trabajo de campo): tener como una de sus reglas generales el establecimiento de alianzas múltiples y heterogéneas en función de la problematización de las subjetividades y su devenir para efectos de subjetivación. El concepto de intercesor, “colocarse entre (...) resonancias mutuas, líneas que no dejan de interferirse (...) puede tratarse personas (...) cosas, animales o plantas ...reales o ficticios” (Deleuze, 1996a, p. 193 y sgtes) resulta, en este sentido, bastante

fructífero porque permite describir y componer un corpus según las posibilidades de llevar a cabo multiplicidad de conexiones, procedimientos y escrituras dispares.

El intercesor permite, además, extraer y agrupar el corpus en el flujo decible-visible sin necesidad de obedecer o seguir la secuencia de la línea de tiempo en determinado número de grupos o páginas en F.B. (los juegos son de corta duración respondiendo a la inmediatez y la instantaneidad de los flujos). Permite seguir los modos como una imagen se conecta con una pregunta, una orden, una aseveración, un requisito sin que ello implique desentrañar significados o sentidos ocultos o buscar una inteligibilidad general. Se trata de registrar lo acontecido en el *entre* y no de elevar la multiplicidad del corpus a su inteligibilidad en el significado: pragmática y no análisis lógicos o semióticos. Tratar el transcurrir de cosas-palabras, palabras-palabras, cuerpos-expresiones, cosas-cosas y no la marcha sin fin de las codificaciones. Por ello, no se pretende reconocer la emergencia de nuevas visiones artísticas o narrativas. Se busca seguir el funcionamiento de la subjetivación en los giros más inesperados y en el poder para experimentar desde la polifonía del lenguaje.

Por ello, las capturas no operan según los tipos o géneros particulares a los que corresponden los archivos: fotografía, caricatura, ilustración, poema, declaración, memes, pintura cubista o expresionista, etc.-, como tampoco por criterios tales como obra, originalidad, escuela o tendencia. Visible y decible se encuentran, se capturan y establecen conexiones breves y de cortas duraciones sin atender a los caracteres o clases comunes.

-Desde el punto de vista de su definición, lo visible se entiende como un complejo de acciones y reacciones. Esto permite limitar, mucho más, el objetivo propuesto en la investigación: hacerse a una especie de accionario complejo en función de la heterogeneidad de los juegos del lenguaje-juegos de sí.

En el campo de lo decible se operará con el lenguaje:

(...) a condición de comprender que en el “se habla”, tomarán su lugar todos los sujetos, cualesquiera sean, todos los yo posibles e imaginables, harán cadena todos los significantes (...) Pero *hay lenguaje* no estará definido por ninguna de estas direcciones, estará definido por la propia dimensión del se habla, del murmullo anónimo, es decir, del enunciado (Deleuze, 2013, p. 85).

Por ello, el se habla se sitúa como otro de los lugares privilegiados para la experimentación de la subjetividad en los juegos del lenguaje. En síntesis, se tratará de seguir las efectuaciones de los actos implícitos de las palabras en lo dicho y de la serie de acciones-reacciones en las imágenes. Justamente, los movimientos continuos de lo decible y lo visible en la red social digital se caracterizan por su multiplicidad y dispersión permanente. De la información en la biografía, las notas, las palabras y las exclamaciones, los comentarios diversos a una misma imagen, los reenvíos de escritos en Twitter, las publicaciones de eventos, las denuncias a páginas y perfiles, las quejas y las burlas, quedan la serie de accionarios y efectuaciones casi nunca articulados por secuencias de unidad.

Por ello, los juegos se componen de series (de conexiones múltiples, paradójicas, alterando y rompiendo las sucesiones, allí donde las diferencias prevalecen sobre las semejanzas) y no de secuencias (continuidad de cosas-palabras, cuerpos-expresiones que guardan relaciones necesarias entre sí). Lo decible, en el curso de su circulación, se edita, se borra, se duplica. Lo visible, en el curso de su mostración, se edita, se reproduce, se comparte, se altera. Ambas se componen según series heterogéneas de expresiones, sentidos, acontecimientos, verbos, sustantivos, cosas, imprecaciones, desobediencias-designaciones-, etc.

Esta condición de circulación, transformación y dispersión permanente, es un criterio más para la selección de la pragmática como herramienta de composición de los juegos. Esto mostró, y de esto espero haber dado buena cuenta en las descripciones empíricas, que no son los juegos del lenguaje los que determinan los juegos de sí, como tampoco los juegos

de sí los que determinan los juegos del lenguaje: son sus encuentros y entroncamientos permanentes los que abren los sentidos del juego.

Finalmente, digamos algo en relación con la red social seleccionada. Es común encontrar un desprecio por las redes sociales en general y, por la red social Facebook en particular. Hay quienes reducen el acontecimiento al ejercicio sin tregua de lo banal, insustancial y a la pobreza de sentido. Las redes no permiten:

Estar solo y estar en silencio en medio de la cacofonía de las multitudes virtuales que nunca se desconectan. La tercera imposibilidad es la de pensar. Hace dos años, Nicholas Carr publicó en Atlantic Magazine un ensayo que hizo furor en EE.UU., titulado: “¿Será que Google nos está volviendo estúpidos?”. Su respuesta es positiva y se aplica aún más a Facebook... (Rodríguez, 2010).

También circulan afirmaciones y comentarios de reconocidos intelectuales quienes no ven en Facebook sino asuntos de vigilancia, control, estupidez humana y muy poco de espacios con potencialidades socio-políticas. Sin el ánimo de ampliar aquí este debate, pues será retomado en las reflexiones finales, registramos el siguiente titular a propósito de la sospecha sobre las redes sociales digitales. Umberto Eco: "Las redes sociales le dan el derecho de hablar a legiones de idiotas" (RT, 2015). Según estas afirmaciones y diagnósticos en boca de este reconocido semiólogo, comunicólogo y literato, de banalidades e idioteces versa la presente investigación.

Sin embargo, allí donde algunos no encuentran sino cacofonías de las multitudes virtuales ignorantes, encuentro un argumento valioso a la hora de elegir a Facebook como plataforma para conocer lo que acontece, empíricamente, en esta red social: una mirada interesante a esa atractiva filosofía de las turbas incontroladas y disonantes a las élites intelectuales que ven en lo “otro” signos de ignorancia, sumisión o barbarie (Colmenares, 2008, p. 46). A modo de pregunta, ¿y por qué no esos nuevos bárbaros desafiando el culto a la profundidad y a la caterva de seres inteligentes y selectos? Justo los argumentos para hacer de la red

digital Facebook el espacio privilegiado para preguntar por las relaciones entre poder, lenguaje y subjetivación, lugar de disputas y experimentaciones.

En un principio, no se tenía contemplado trabajar con la red social Facebook. Se había pensado en trabajar páginas web, blogs, software educativos, videojuegos, etc. En el curso de la construcción del proyecto de investigación y desde los debates en los espacios académicos sobre Las cartografías de las mutaciones culturales (Barbero) y los seminarios de investigación, se reconoció la importancia de estudiar las redes sociales por su potencial para los estudios contemporáneos sobre las ciencias humanas y sociales. Las redes sociales, en su expresión del acontecer social, de los cambios y transformaciones socio-políticas y culturales de la contemporaneidad, cobran hoy un lugar determinante para el campo de estudio que nos ocupa. Y en medio de estos reconocimientos y debates, tomamos la decisión de adentrarnos en Facebook con la pregunta de investigación a cuestas.

De los primeros acercamientos a los archivos: problematizaciones y desencuentros

En la construcción inicial del proyecto se realizó un primer acercamiento al corpus donde se encontraron guías dirigidas a saber quién es quién en las redes sociales. Estas guías resultaban interesantes al cuestionar al yo personal y las identidades mediante el uso de la burla y la ironía. Se revisaron estas guías bajo el supuesto de encontrar allí un cuestionamiento a las subjetividades en la red social digital. Sin embargo, resultaron guías donde éstas se disponían en función de la veracidad-falsedad de los perfiles, abordaje del cual, justamente, nos queríamos distanciar. Según lo expuesto anteriormente, queríamos evitar el núcleo personal del perfil y los operadores lógicos del lenguaje en disyuntivas tales como verdad-falsedad. Estas disyuntivas se concierten, en la mayoría de los casos, en lugares comunes en la red social.

Por otra parte, las guías mostraban la creación de perfiles haciendo uso de las herramientas tecnológicas como la aplicación informática Photoshop. Con estas primeras búsquedas se hacía eco de las afirmaciones sobre el concepto de interfase: “(...) esa zona de frontera o

membrana osmótica que separa y al mismo tiempo une dos entidades- son la cara visible de las hipermediaciones, el lugar donde se producen los intercambios entre sujetos y dispositivos” (Scolari, 2008, p. 277).

Esta aplicación permite trabajar sobre un lienzo destinado a la edición, al retoque fotográfico y a la pintura a base de imágenes de mapa de bits. Permite, a fin de cuentas, una creación casera de cuerpos, colectividades, etc. Incluso, en un plano más social, una creación social cuando “en las relaciones entre el parentesco y la biología (...) nos abrimos a la posibilidad de diseñar la familia, la sociedad, los cuerpos (Escobar, 1999, p. 342)

Si bien este acercamiento permitía rastrear una dimensión burlesca de su producción tecnológica, estaba llevando no solamente a la encrucijada de los dualismos y las lógicas binarias señaladas anteriormente -verdadero-falso, engañosas-veraces-, sino a reducir el campo de trabajo al asunto de la identidad. De continuar allí, la pregunta de investigación se centraría en las funciones llevadas a cabo por las aplicaciones informáticas en la configuración de las subjetividades digitales y no en los procedimientos mediante los cuales éstas logran problematizarse.

También se realizó un primer seguimiento a guías, manuales y juegos de preguntas y respuestas. Del interés por las primeras encontramos la *Guía de los avatares o de ¿quién es quién en las redes sociales?*, puesta en circulación por varios grupos de Facebook. Dicha guía muestra los principales tipos de avatares -gestos y frases- para la identificación de los perfiles en la red. La perspectiva Emo, por ejemplo, suele acompañarse con un fruncimiento de labios sexy queriendo ser natural: “Oh, espera ¿me estabas tomando una foto?”; el personaje ficticio, suele mostrar gustos personales e infantiles; el desenfocado, suele publicar frases como “Me envuelve la niebla” y otra serie de lugares comunes (Identidadgeek, 2010).

De los juegos de preguntas-respuestas se encontraron las *Sesenta preguntas para Facebook*, sobre ti, sobre gustos y preferencias; preguntas raras; notas con preguntas sobre

situaciones hipotéticas en diversos lugares y en fin, un sinnúmero de notas, advertencias y explicaciones con modelos para llevar a cabo entrevistas a los amigos sobre temas referidos a la amistad, el amor, los gustos, las creencias, etc.

De los manuales, se encontraron los *Mandamientos Facebook*, donde se advierte el uso del humor en la construcción del perfil personal al pretender mostrar quién es uno y qué evitar a la hora de construir el perfil en la línea del tiempo: “Así como Facebook puede ampliar tu círculo social, así también puede acabar con la poca reputación que te queda. Así que sigue estos 10 mandamientos esenciales para ocultar tus frustraciones, tus malos gustos y tu mal aliento” (Los 10 mandamientos del Face leelos y obedecelos:D, 2010).

De este corpus resultó sugerente el uso del humor para la construcción de los juegos de sí. Sin embargo, no mostraron mayores posibilidades para los juegos de sí en el ejercicio pragmático del lenguaje. Por el contrario, los circunscribían al asunto de la personalidad, la identidad, el sí mismo o el yo personal. El uso del sarcasmo, en estos casos, nos mantenía más cerca de un yo reflexivo vinculado a la voluntad de certeza y enmarcado en las relaciones poder-verdad. En esta especie de campo de desencuentros, iba quedando claro que si bien la investigación se preguntaba por los juegos desde y contra la subjetividad, no serían este tipo de corpus la vía procedente para la construcción de los juegos por cuanto el lenguaje permanecía del lado de los rasgos propios de los individuos, el ser sí mismo, etc.

Por ello, la afirmación transversal a la investigación, *no importa quién habla, importa qué se publica*, comenzó a posicionar el interés por juegos justo en el lado opuesto de las preocupaciones sobre la internet y las redes sociales dispuestas en función de la identificación, el reconocimiento y el respeto por los enunciataios (emisores). Justo el lado opuesto de quienes consideran lo ocurrido en Internet como la sumatoria de atentados a los derechos de reconocimiento de los hablantes: “Son un instrumento peligroso (...) Con internet no sabes quién está hablando. Incluso Wikipedia, que está bien controlada” (Martín-Rodrigo, 2015).

Frente a estas posiciones, se había propuesto un análisis crítico de las publicaciones de grupos y páginas dedicadas a Facebook. Para ello, se revisaron páginas en función de una cierta tipología de titulares jocosos y desobligantes respecto de Facebook como empresa y de los usuarios de la red. En esta búsqueda, se encontraron grupos cuyos titulares bromistas advertían del descreimiento de la red por cuenta de la determinación humorística de los atributos peculiares de sus usuarios: “Malditasea los grupos de Facebook”, “Odio a Facebook y toda su mierda”, “Buzón de quejas y sugerencias a dios”, “The face club”, etc.-.

Sin embargo, se trataba de titulares conducentes a prescribir las acciones de los usuarios de la red en términos de códigos de comportamiento y ejemplos de vida individual y colectiva para comunicarse, darse a conocer y conocer a otros de manera exitosa sin dar lugar a un campo suficientemente abierto de posibilidades para los juegos. El lenguaje en vez de abrir y ampliar posibilidades, cerraba las reglas del juego al circunscribirlas al embate entre los usuarios y la compañía Facebook.

Por último, se optó por buscar publicaciones sobre Facebook -noticias, audiovisuales, etc.- cuyas características estuvieran en relación con la caricaturización y crítica permanente a la red y sus usuarios. En otras palabras, situar los juegos de sí en el lugar del lenguaje contra-publicitario. Sin embargo, estos juegos también permanecían en el plano de las significaciones: demasiada presencia y búsqueda de identidades; demasiadas preguntas por los hablantes y por el lenguaje como manifestación del yo. Demasiado interés por dar un rol central a los aspectos de las individualidades en sus relaciones consigo mismas y con los otros. Encontrábamos esta perspectiva limitada para la apuesta por una heterogeneidad de los juegos de sí. Continuábamos, entonces, en la encrucijada de encontrar un corpus cuyos juegos dieran paso al afuera de los individuos.

De la caracterización y selección final del corpus: estructura de la tesis

El uso de la pragmática para la caracterización y selección del corpus, dio como resultado la descripción estratégica desde la positividad misma del lenguaje. En otras palabras, se toma como materia prima lo efectivamente dicho y visto en los grupos y páginas

seleccionadas. Se trata de una apuesta por describir y componer manteniéndose en la superficie misma del lenguaje sin querer convertir esta materia en un discurso en prosa de la cual se desprendan, posteriormente, diagnósticos macro. La propuesta es mucho más modesta, pero no por ello más interesante. Por ello, la designación de los tres capítulos dedicados a la descripción empírica, obedece al acopio y conexión de corpus cuya composición expresara un carácter jocosos, ambiguo y siempre ambivalente: unas veces una cosa, otras veces otra, las dos simultáneamente o ninguna de las dos a la vez. Por ello, y como se verá en la descripción empírica, se toman los modos de habla y las conversaciones en curso sin ninguna alteración gramatical o sintáctica, respetando la positividad misma del lenguaje (las formas efectivamente dichas y visibilizadas) que exprese las narrativas en circulación.

En este sentido, en los capítulos dedicados a la descripción empírica nos encontramos con un decir disperso y disparatado, fuera de todo curso normativo del decir y del ver. El interés por acercarnos a las producciones de la subjetivación con las materias mismas del lenguaje en curso (trabajo interesante a la vez que difícil), y no desde la interpretación y significación del lenguaje, es otra de las claves de los juegos. Hablar de componer desde el lenguaje en curso quiere decir -y no deo de insistir en ello-, evitar la fijación y provocar la movilidad y permitir los flujos. Escritura con carácter de movilidad y no de estabilización.

Por ello, es la positividad misma del corpus quien marca las narrativas de las descripciones empíricas: sus historias, sus ritmos, sus desvaríos, sus cortes abruptos sus silencios, sus espacios en negro, su andar y moverse sin llegar a lugar alguno. Para decirlo en clave de juegos de sí, su andar encontrando fallas permanentes a la subjetividad. En este sentido, los nombres escogidos para las series de los capítulos empíricos, son ellos mismos juegos del lenguaje. Hay que decir, y en esto nos anticipamos a una de las reflexiones finales, los juegos nunca lograron cerrarse porque hay siempre una subjetivación en devenir.

En tal sentido, cada juego se compone de series con bifurcaciones móviles y humorísticas y esto porque la forma serial supone “(...) la síntesis de lo heterogéneo” (Deleuze, 2010, p.

33). Por ello, las convergencias expresadas en las descripciones se dan, casi siempre, del lado de la fractura en la correspondencia entre las imágenes y las palabras: una imagen niega a otra; una palabra confabula con una imagen para, al final, negarse mutuamente; dos imágenes se conectan produciendo burlas y desatinos del hablar y el ver.

Inicialmente, se pensaba en un tipo de análisis crítico independiente de la puesta en juego de la positividad del lenguaje. Finalmente, el trabajo sobre dicha positividad mostró toda su potencia problematizadora, de experimentación y ficción, ¿y por qué no la ficción? Por ello, la descripción estratégica de los archivos busca mantener el carácter crítico distanciado de aquel “(...) principio crítico de las significaciones implícitas, de las determinaciones silenciosas, de los contenidos oscuros” (Foucault, 1987, p. 6). En síntesis, se opera por una selección divergente-convergente de imágenes y textos bajo dos condiciones transversales a todos los juegos:

La selección, descripción y composición no se articula por autores, pues las series se componen bajo la consigna “no importa quién habla”

Muchas de las publicaciones predilectas para la construcción del corpus suceden cuando el habla ocurre sin referencia al emisor o al receptor, o cuando éstos se ponen en juego alterando o modificando sus funciones. Y esto porque en la red social se encuentra un desentendimiento respecto a la práctica de la cita de las fuentes, el recurso a la identidad del autor, la autenticidad o la atribución de la obra. Antes bien, esta pretensión se convierte en materia de juego (para nosotros de los juegos de sí) dejando a las autoridades, los nombres propios, los autores y las autoridades en manos de la muchedumbre irreverente y los verbos en tercera persona.

Por ello, fueron cobrando especial importancia las conversaciones y el habla en curso de páginas como “Los profesores andan diciendo”, “En la UN andan diciendo”, “La Gente anda diciendo”, “Los marihuaneros andan diciendo”, donde la identificación de los hablantes (aunque aparezcan) resultan no solo irrelevantes sino felizmente desplazados. Por ello, se seleccionaron piezas visuales y escritas de cualquier grupo o biografía sin atender al

supuesto origen personal del habla. Inicialmente, por el carácter de las publicaciones encontradas, nació el interés de seguir y registrar lo publicado en los grupos de Facebook y no en biografías personales. En términos de definición formal, en los primeros se publica en función de intereses. Se trata de un espacio cerrado para la comunicación de grupos pequeños de personas alrededor de dichos intereses comunes. En las biografías, por el contrario, se publica en función de las historias de vida personales, la vida de la gente y las diversas relaciones establecidas entre unos y otros. Son exclusivamente para uso personal y no comercial. Representan a personas y deben poseer el nombre de una persona.

Esta distinción inicial resultó irrelevante teniendo en cuenta, por una parte, el carácter colectivo -no siempre personal- de algunas biografías y páginas personales. En otras palabras, no siempre las biografías y las páginas personales se ponen en función de las historias de vida de aquellos que dicen representarlas. Incluso puede afirmarse una cierta tendencia a publicar por fuera de los rastros individuales y del yo personal. El yo soy no es siempre el asunto sobre el cual versan las publicaciones en los muros de las páginas personales y las biografías.

Por otra parte, el hecho de que una misma publicación se hace viral en diversos grupos, páginas y biografías y, por tanto, atraviesa un sinnúmero de perfiles referidos al se dice en el sentido más impersonal de la tercera persona. De lo cual se concluye que la investigación no pretende desentrañar el sentido de las páginas o los grupos de los cuales se seleccionaron las piezas de los juegos. Estos resultan tangenciales, para hacer uso de la expresión geométrica, a las publicaciones en curso. En esto consiste la función estratégica del uso de las publicaciones de los grupos y las páginas de Facebook en español.

Por lo anotado anteriormente, se entiende que la selección del corpus tomado de las publicaciones de los grupos y las biografías personales no estuvo en relación con el “perfil” del emisor o de los usuarios, ni con el número de miembros adscritos: no es un trabajo interesado en medir el rendimiento de grupos de Facebook, ni en identificar los temas de tendencias y sus tipos de contenido. Tampoco se busca comprender su público objetivo ni

organizar y realizar un seguimiento de la publicación de los contenidos de cada uno de los grupos.

Tampoco los criterios de selección están relacionados con la cantidad de “me gusta” encontrados en las páginas y las publicaciones, ni por la cantidad de comentarios a una publicación (muchas publicaciones fueron tomadas de grupos y páginas por mucho tiempo inactivas o a la postre censuradas y cerradas). Tampoco porque el grupo presentara una mayor actividad -cantidad diaria de publicaciones- respecto de otros grupos- o porque estas publicaciones hayan sido compartidas un mayor número de veces. Tampoco porque se trate de mostrar la manera como sus actividades cumplen con sus objetivos como grupo o por el significado atribuido a sus publicaciones. De este tipo de criterios, propios de gran número de investigaciones sobre Facebook, nos distanciamos pragmáticamente.

La selección responde a la condición rizomática

Esta condición, propia del funcionamiento de las redes, refuerza el recurso pragmático de yuxtaponer y ensamblar lenguajes diversos -tales como pinturas, chascarrillos, fotomontajes, publicidad, fotografía, lírica, prosa disparatada, sentencias filosóficas, fórmulas matemáticas mal formuladas, recomendaciones sin morales, teoremas atelemáticos, advertencias que poco advierten, etc.-, sin atenerse al saber a ellas asociado: historia del arte, estética, estudios filosóficos y políticos, crítica literaria, o a las convenciones propia de los análisis de género. Igual una sentencia filosófica que los gritos de una pulquera sedienta. Este carácter sitúa al lector en el lenguaje mismo, a su positividad, atendiendo a sus tipos y usos, a los modos de interceptarse y coexistir unos con otros/unos en otros, y no a las razones de su utilización en función de saberes instituidos.

Por ello, interesan las publicaciones donde los lenguajes pierden su status, transgreden sus funciones usuales y apuestan por nuevas formas de expresión (dimensión creativa señalada anteriormente). Se aventura por corpus caracterizados por publicaciones artesanales situadas en las fronteras de los saberes instituidos combinando elementos de diferente índole: el lenguaje pictórico, cuando se encuentra interceptado por carteles publicitarios; el

lenguaje fotográfico, cuando se expresa clave coloquial; los teoremas de Pitágoras, cuando se explican en clave de ocurrencias populares. Esto se relaciona con usos y funcionamientos del lenguaje abiertos siempre a la pluralidad.

Los siguientes argumentos, a propósito de las imágenes artísticas y publicitarias, amplían estas condiciones de problematización del corpus relacionadas con un nuevo funcionamiento y unos nuevos usos y transformaciones del lenguaje a propósito de sus reproducciones permanentes en distintos contextos y sus puestas en funcionamiento con diversas funciones:

Cuando un cuadro se destina al uso, su significación se modifica o cambia totalmente. (...) No se trata de que la reproducción no logre reflejar fielmente ciertos aspectos de una imagen; se trata de que la reproducción hace posible, e incluso inevitable, que una imagen sea utilizada para numerosos fines distintos y que la imagen reproducida, al contrario de la original, se presta a tales usos. La reproducción aísla un detalle del cuadro del conjunto. El detalle se transforma. Una figura alegórica puede convertirse en el retrato de una joven (...) A menudo se reproducen los cuadros acompañados de ciertos textos. En este ensayo, cada imagen reproducida ha pasado a formar parte de un argumento que poco o nada tiene que ver con la significación inicial e independiente de cada cuadro (...) Por vez primera en la historia, las imágenes artísticas son efímeras, ubicuas, carentes de corporeidad, accesibles, sin valor, libres (...) Han entrado en la corriente principal de la vida sobre la que no tienen ningún poder por sí mismas (...) El arte del pasado ya no existe como existió en otro tiempo. Ha perdido su autoridad. Un lenguaje de imágenes ha ocupado su lugar. Y lo que importa ahora es quién usa ese lenguaje y para qué lo usa (...) Las imágenes son también cosa del momento en el sentido de que deben renovarse continuamente para estar el día (...) (Berger, 1974, p. 12 y sgtes).

Bajo estas condiciones, se seleccionaron piezas de distinta procedencia desde el punto de vista del lenguaje procurando composiciones heterogéneas obedeciendo al modo rizomático de mostrar y decir: imágenes cuando entran en relación con frases o palabras asociadas a comentarios o titulares extraídos de otras páginas o grupos en otros años y a propósito de otros hechos o acontecimientos sociales. De este modo, una imagen resulta múltiple y simultáneamente combinable con palabras, frases, consignas, y viceversa, una palabra, frase o proposición se vincula con imágenes diversas sin que su encuentro esté relacionado por un sentido “común” o coincidente. Por vía rizomática, las conversaciones se cortan, las imágenes se traslapan, los temas se bifurcan, los significados quedan suspendidos y, las más de las veces, anulados.

Esta procedencia heterogénea y de relaciones múltiples exime de la necesidad de seguir las publicaciones en cada página o grupo en términos secuenciales y temporales o de considerar los grupos en función de su carácter ideológico: ateo, marxista, anticapitalista, feminista, anarquista, antirracista, etc. Algunos de los grupos tomados para componer el corpus (como se señalaba anteriormente) ya no se encuentran activos en Facebook. En el curso del trabajo de documentación, muchos de ellos fueron bloqueados por considerar que sus publicaciones contenían contenidos ofensivos, infringían las normas de Facebook o los derechos de autor. En este marco, presentamos en los anexos una muestra exhaustiva, aunque no deja de ser insuficiente, del amplio corpus revisado.

Ahora bien, la composición del archivo se llevó a cabo mediante la revisión y seguimiento a las publicaciones de 487 grupos y páginas de Facebook en español (de todos ellos se encuentra las correspondientes referencias en los anexos del CD). En él se encuentran, principalmente, páginas de América central y América del sur. La línea de seguimiento para la consecución de archivos estuvo marcada por la constante revisión de publicaciones de grupos y páginas que aquellos marcaban como favoritas, muchos de cuyas publicaciones resultaron de gran interés para el trabajo de la puesta en cuestión de la subjetividad.

Aunque aventurado, trataré de sintetizar las reglas de los juegos como claves para su recorrido:

- El trabajo empírico -lo visible-lo decible- hace las veces de fichas del juego porque es ahí donde se juegan los asuntos del poder (relaciones de fuerza); la ética (afectaciones) y la estética (composición-creación).

-Se llevan a cabo conexiones entre los distintos lenguajes que componen el corpus (consignas, ilustraciones, fotografías, fotomontajes, caricaturas, publicidad, pancartas, notas, pinturas, consignas, comentarios, etc.), en función de expresar lo más emergente de la subjetivación.

-La selección y composición del corpus es sobre todo intuitiva: al parecer aquí puede verse...parecería que... privilegia el lenguaje de la falibilidad, de tentativas e indicios que estarían indicando su carácter siempre condicional y de experimentación lo que está pasando.

-Se opera desde el presente contra saberes por tiempo sometidos y desde las posibilidades narrativas propias de la red social Facebook sin llevar a cabo una traducción a discursos razonantes y totalizadores.

-Privilegian el uso de la literalidad y el humor por sus efectos desestabilizadores.

- Se utilizan los conceptos con el fin de ir abriendo y estableciendo los juegos porque son cajas de herramientas y no pretenden ser modelos. Entran y salen de manera azarosa y lúdica.

- Se disponen encuentros entre acontecimientos sociales, saberes, vida prosaica y cotidiana, con efectos de desestabilización de la subjetividad en sus dimensiones ético-políticas y estéticas.

- Tratan sobre movimientos pluralistas y posibilidades de pensar de manera isomorfa. Permiten experimentar de otros modos la mirada y la palabra.

- Privilegian los encuentros con simultaneidades paradójicas del sinsentido, proliferación de los sentidos contradictorios, las irreverencias y las provocaciones.

-Son de carácter siempre abierto (juegos de aperturas más que de cierres), buscando siempre el máximo de jugadas –voces-vistas- posibles.

-Son siempre inconclusos por tratarse de producciones en el devenir de la subjetivación.

-Tienen un alcance micro y más bien modesto (de ninguna manera proféticos), pero son siempre entusiastas como conviene a todo buen juego.

-Producen movimientos en lo micro bajo la sospecha de que éste no resulta un detalle menor en el devenir social.

-Tienen la desestabilización de la subjetividad como motivo general por el cual se llevan a cabo las acciones del lenguaje.

-No es objetivo de los juegos dar cuenta de los efectos ético-políticos en los receptores de las publicaciones, asunto correspondiente a los estudios de audiencia o de recepción crítica distintos al caso pragmático propuesto.

Por todo lo dicho anteriormente, la estructura de la tesis expuesta a continuación se articula por la combinación del uso de la positividad del lenguaje con ciertas regularidades temáticas en el plano general de la desestabilización de la subjetividad:

Juego uno, modalidades de sí. Se compone de seis series en función de las siguientes temáticas: devenir cuerpo, los afectos y las afecciones, la individualidad, la contra-sexualidad, la cotidianidad y las multitudes.

Juego dos, narraciones de sí. Se compone de seis series en función de las siguientes temáticas: brevariarios de la historia de la humanidad, la pasión de cristo, la blasfemia, el habla, el tiempo, la historia del arte, la guerra, el suicidio y la muerte.

Juego tres, el sí en la maquinaria capitalista. Se compone de tres series en función las siguientes temáticas: anticapitalismo, medio ambiente y política.

Reflexiones Finales donde se muestra el carácter inconcluso de los juegos por tratarse de producciones en el devenir de la subjetivación.

1. Juego uno: modalidades de sí

Las modalidades de sí operan desde la tematización transversal a todas las series que componen el juego: el cuerpo individual y colectivo; las materias afectivas y emocionales; las individualidades –maximalistas y minimalistas-, el hacer con las palabras y las cosas y los asuntos de la vida cotidiana.

Se trata de lenguajes presentes en todos los juegos pero, en cada caso, desde posiciones y conexiones variables. Reiteramos la apuesta por una descripción estratégica en el sentido del entroncamiento del lenguaje escrito y visual sin un objetivo de desentrañar los significados sino de producir encuentros inusitados multiplicando las modalidades de sí según sus posibilidades de trayectoria múltiple y heterogénea: cuerpos experimentables, individualidades en crisis, multitudes inestables, ocurrencias afectivas y emocionales, alteraciones en el devenir de la vida cotidiana, etc. Por ello, hablamos de modalidades de sí en estado de variación permanente.

Aquí, como en los siguientes capítulos dedicados a la descripción empírica, se opera con juegos del sentido con los que: “Siempre puedo tomar el sentido de lo que digo como el objeto de otra proposición, de la que, a su vez, no digo el sentido” (Deleuze, 2010, p. 27) Teniendo en cuenta estas condiciones empíricas, procedamos a la descripción estratégica de las series que componen el juego.

1.1 Serie uno. Marge Simpson, ¿dónde compraste tu tinte?: notas de anatomía, osteología y antropometría en edición limitada

Arte digital ¿falsificación o piratería?

La frase del día: “siempre hablando de la oreja de Van Gogh ¡córtenla!”

Una pinturita, Editorial Pa-panamericana

El tema de la presente serie es el cuerpo visto desde el punto de vista de la experimentación (figuras 2, 3 anexos). El encuentro del cuerpo en los grupos y biografías de Facebook no es en sí mismo ninguna novedad. Lo sugestivo e interesante y que despertó un cierto entusiasmo a la hora de crear un corpus en esta dirección, es el hecho de encontrarnos frente al cuerpo como materia experimentable.

Al decir de los epígrafes, el falseo, las cortaduras y el pirateo (del verbo piratear, se refiere a cometer acciones delictivas contra la propiedad, como hacer ediciones sin permiso del autor o propietario. Es sinónimo del verbo contrabando) resultan estrategias decisivas a la hora de experimentar con el cuerpo. El cuerpo (tanto como las materias expresivas) nunca se encontrará a salvo de adulteraciones, desviaciones, alteraciones y trastrocamientos. Se trata de notas sobre el estudio de las estructuras del cuerpo humano, de los huesos y los músculos, como lo afirman los epígrafes, en clave de falsificación y piratería. Salvo, claro está, con algunas excepciones de carácter estético-político: “William Turner. El pintor inglés está cansado de aclarar que no tiene nada que ver con Los piratas del caribe” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Los piratas son al pintor inglés, lo que Margie es a su tinte.

Esta serie resulta de diversos juegos del lenguaje cuya característica general es su carácter grotesco en una de sus dimensiones: la hostilidad y oposición hacia la perpetuación, la perfección, la estabilidad, la formalidad y la reglamentación, apuntando siempre a un

porvenir aún incompleto. Sobre el concepto de lo grotesco, seguiremos los elementos presentados por Bajtín (2013) en su texto *La cultura popular en la edad media y el renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Este concepto emerge de la primera parte del trabajo empírico -la selección y construcción del corpus- luego del reconocimiento general de las imágenes y expresiones sobre el cuerpo. A partir de allí, el concepto se convierte en una herramienta clave para la descripción de los juegos desde el punto de vista estético y político. En este sentido, se hará uso de las distintas dimensiones de lo grotesco sin tomar, necesariamente y por obvias razones contextuales e históricas, todos los elementos y definiciones expuestas por Bajtín.

En síntesis, la serie se caracteriza por expresar un estilo poco convencional del cuerpo humano resultado del devenir otro del cuerpo como organismo. El concepto de devenir tiene el sentido nietzscheano, es decir, lo mismo siendo diferente, siempre el mismo pero siempre diferente.

El lenguaje grotesco es el resultado de las relaciones arbitrarias entre el cuerpo humano con cada uno de sus órganos -figura uno-, con objetos de la vida cotidiana y con materias de diverso tipo: inorgánicas, fantásticas o de expresión. El cuerpo, lo veremos más adelante, hace relación con las ficciones políticas. Ahora bien, por materias de expresión se entiende lo expresado en los enunciados diferente a lo sucedido a los cuerpos: “La forma de expresión está constituida por el encadenamiento de los expresados, y la forma de los contenidos por la trama de los cuerpos” (Deleuze & Guattari, 1988, p. 90).

En este sentido, la cartografía general del juego se compone de un repertorio poco organizado y más bien arbitrario en el devenir de los órganos en el cuerpo humano, pero también en otros cuerpos no siempre humanos. Piel, amígdalas, ojos, labios, rostros, piernas, dedos, dentaduras, cerebros, pelos, calaveras, venas, arterías, músculos, etc., se componen sin necesidad de crear organismos –conjunto de órganos que rigen, regularizan y normalizan los cuerpos-. La figura uno muestra, por ejemplo, los intestinos -grueso y delgado- haciendo rostrificación. Los conductos membranosos, provistos de tejido

muscular, que forma parte del aparato digestivo, se encuentran incrustados al rostro del personaje alejándolo o disponiéndolo por fuera de su línea de perfil.

Cada uno de los órganos (ver anexos seleccionados de las distintas imágenes del cuerpo humano) opera por fuera de sus habituales funciones. Por ello, los vientres no siempre se disponen al acto de gestación, así como las mandíbulas tampoco están dispuestas para el acto de la deglución. Antes bien, el cuerpo resulta ser un artefacto siempre entorpeciendo las funciones corrientes de los órganos: comer, respirar, hablar, defecar, exhalar, dormir, etc. Los órganos, a su vez, evaden el funcionamiento orgánico de los cuerpos. Más allá de la idea, según la cual, los artefactos técnicos son meras extensiones de las capacidades corporales, el cuerpo es un artefacto siempre dispuesto a hacer maquinar -en el sentido de ajustar las piezas- los órganos de manera inusual. Simultáneamente, los órganos se disponen en otros circuitos distintos al cuerpo organismo.

Hostiles a la perfección, la estabilidad y el orden, los órganos operan por dispersión, división, aislamiento o diseminación. En este sentido, se encuentran imágenes de cuerpos abiertos e incompletos multiplicando las protuberancias y las deformaciones, aunque en algunos casos se encuentren discontinuidades volviendo a su cauce normal, al curso feliz de la vida: “Cada vez que me rompen el corazón, lo pego. Joven le dice a su amiga como consejo que cuando tenga cualquier clase de tusa es mejor que pegue un porrito. Martes, 11:10 pm.” (Los marihuaneros andan diciendo, 2014). El término tusa se refiere al despecho ocasionado por la terminación de una relación amorosa. El porrito se usa, en el contexto del grupo, como el diminutivo de porro, cigarrillo que contiene hojas de marihuana (cannabis).

En todas las composiciones, opera una especie de radicalismo frente a la necesidad de encontrar un “progreso material (...) así como la apuesta en su capacidad de mejorar gradualmente las condiciones de vida de los seres humanos (...) y superar las limitaciones derivadas del carácter material de cuerpo humano entendido como

obstáculo orgánico que restringe las potencialidades y ambiciones de los hombres (Sibilia, 2005, p. 52).

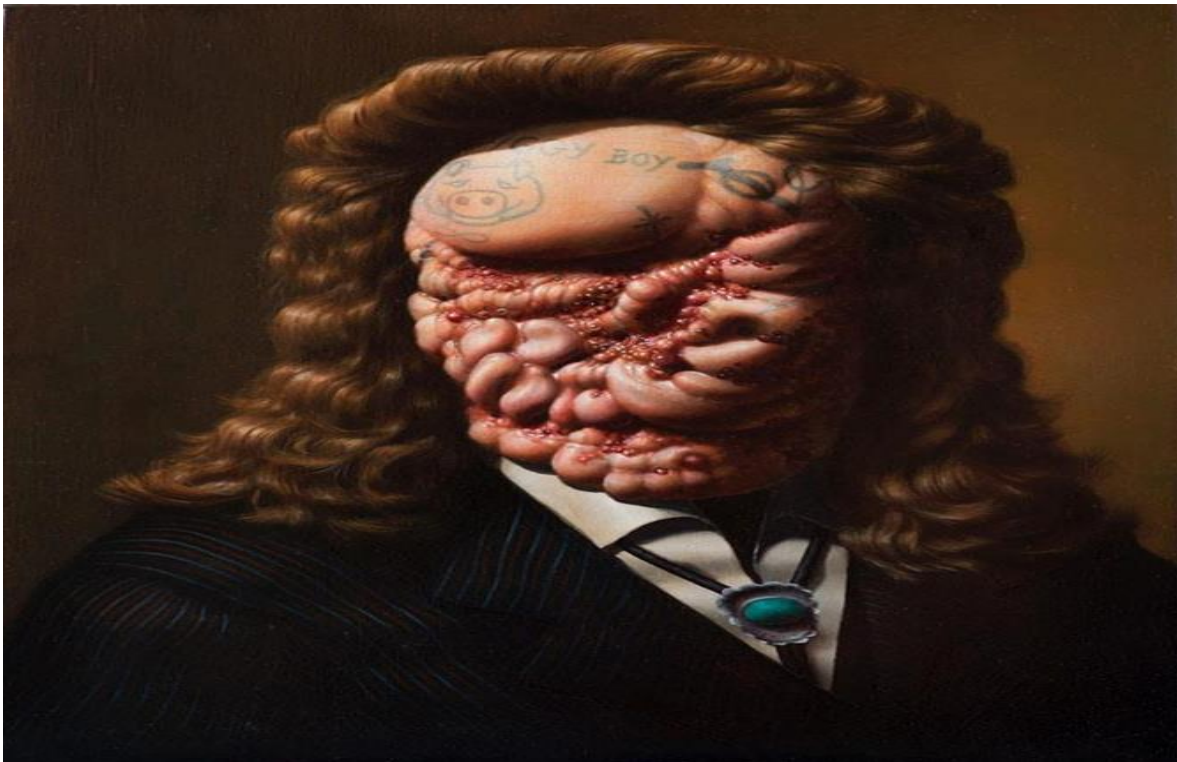
Sin duda el cuerpo, según las in-disposiciones de sus órganos en las imágenes, adquiere una importancia capital para lo grotesco. En la presente serie, se trata de la composición de los cuerpos cerca de lo monstruoso, lo insólito, lo nauseabundo y lo espantoso. Estas resultan dimensiones transversales, aunque no únicas, para la expresión de lo grotesco. Basta con dar una mirada general a las imágenes de los anexos para visualizar su carácter grotesco en los sentidos señalados. Estas dimensiones se expresan en un tono más bien serio que de risa y comicidad- características estas muy propias de lo grotesco-. Sin embargo, este tono resulta estratégicamente eficaz a la hora de hacer del cuerpo el motivo contra el cual se llevan a cabo las acciones del lenguaje: fotomontajes sobre el rostro produciendo un rostro-hemorroide (figura 1); ilustraciones de multiplicaciones y restas de órganos fragmentados y puestos en funcionamiento en una especie de inarmónica maquinaria del rostro (figura 2); rostros humanos-tajadas-carne de porcino (figura 3), dando lugar al devenir porcino de los rostros y al devenir ánimos-tumorosos y semblantes-hemorroideos de las humanas cabezas.

Se encuentran, en este sentido, los pronunciamientos del átomo en su versión *Quantum Amorum*, aclarando al lector cuando a la serie le da por operar por arte y gracia de las separaciones, las dislocaciones, las disyunciones y las dilataciones: “El Átomo. En exclusiva, nos habla sobre su separación: fue como una explosión, pero ya estoy rehaciendo mi vida” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Esto deja las notas de anatomía (y al título de la serie en general) convertidas en un asunto de atomopatías en los juegos políticos, esto es, en cuerpos compuestos de átomos en disputa y en estado de permanente explosión, dilatación y liberación.

Para ello, el lenguaje combina elementos científicos -los átomos se han tomado la palabra- con elementos de la alta cultura -peluca, vestidos y camisas de alta costura adornando el trastocado rostro hemorroideo, al decir del comentario dejado a la imagen- de manera singular y libre produciendo efectos mordaces y sarcásticos. Es el elegante personaje con su

cara de hemorroides (figura 1). La serie rostro-fragmento-hemorroide, muestra su resistencia a cualquier tipo de emociones y afecciones: la felicidad, el gozo, la tristeza o el buen ánimo. Por entrar en el libre juego de órganos y objetos -resultado del encuentro vertiginoso entre los intestinos, el cerdo dibujado en la frente, la peluca, el vestido de gala y la gargantilla-, el personaje resulta carente de expresiones, al encontrarse liberado de estado de ánimo alguno. Se trata del primer devenir de la subjetividad en clave hemorroide. Las hemorroides (tumoración en los márgenes del ano o en el tracto rectal debida a varices de su correspondiente plexo venoso), devienen estrategias de problematización de la subjetividad.

Figura 1. Publicada del muro The Chita's Clitoris.



Comentario: hemorroide

Por el título de la serie, nos enteramos como las variaciones sobre el cuerpo humano y el devenir de la subjetivación combinan al menos cuatro elementos: personajes, preguntas, notas y ediciones. La imagen de Marge y las imágenes de numerosos personajes de series

de televisión y demás medios masivos, aparecen regularmente en las publicaciones de las páginas y grupos. Aparecen, sin embargo, en franca distorsión de las funciones cumplidas en las series. Justamente, los juegos del lenguaje apuestan a la potencia de lo falso, desentronizando lo verosímil y lo verdadero, permitiendo el juego de simultaneidades y coexistencias posibles de tiempos y espacios múltiples, de objetos y órganos heterogéneos. El rostro-hemorroide basta para alterar la función biográfica de la imagen como retrato. Se trata más bien de la hemorrografía por donde se escapa la función del retrato conteniendo la representación de una persona en dibujo, pintura, escultura o fotografía. Es la hemorrografía impidiendo el devenir cara, rostro e identidad del personaje.

Estas son algunas claves sobre la potencia de lo falso de interés para este y los siguientes juegos: “(...) la potencia de lo falso como principio de composición de imágenes y textos (...) que de lo posible proceda lo imposible (...) La narración ya no es una narración verídica que se encadena con descripciones reales” (Deleuze, 2003b, p. 178).

Esto permite evitar los centros narrativos o situarse en las caracterizaciones o perfiles de los personajes. Justamente, la imagen uno muestra una de las maneras como lo grotesco tiene lugar: la composición hemato-alógica del rostro, es decir, la composición por acumulación alterada de los órganos y las consecuentes in-expresiones por ellas producidas. Puede advertirse que los rostros no son ya los lugares donde se encuentran contenidas las personas. En este caso, la experimentación se emparenta menos con una intencionalidad artística y más con el resultado de las limitaciones sobre el sentido de las proporciones del dibujante: “Caspar David Friedrich. Pinto gente de espalda porque no me salen simétricos los ojos, el derecho me sale más grande” (Editorial Panamericana, 2012). Las modalidades de sí se emparentan, estrechamente, con las asimetrías.

La primera parte del título es el comentario publicado a propósito del fotomontaje de Marge Simpson donde el Beehive azul -detalle de la cabeza de Marge haciendo muy popular al personaje-, aparece convertido en un Beehive-verde marihuana (figura 1-anexos). La pregunta por el lugar donde Marge compró su tinte, es la entrada cosmética a las

variaciones de la materia corporal; es la frase-pregunta operando como contrapartida a hacer del nombre propio o de los rostros de los personajes el centro de la mirada. Se trata de un hecho paradójico: es el rostro sin vista, es la vista sin rostro (figura 1).

De las “formas originales” -líneas del rostro, colores de la piel, formas acabadas de los órganos, saberes de anatomía- no quedan sino trazos dudosos y escurridizos por cuenta de la alteración a las materialidades, a sus distribuciones y su expresiones cotidianas. La serie consiste en dispersar los significados que asocian los personajes a formas, expresiones y situaciones, para ponerlos en función de un devenir no orgánico del cuerpo o cuyo devenir resulta alterado por los permanentes encuentros tumultuosos y contradictorios entre el cosmos, la mirada científica y las nuevas composiciones de los órganos. Así por ejemplo, el encuentro directo entre la estrella luminosa y los tratamientos químicos, sin mediaciones de la ciencia: “Este sol bogotano es terrible, uno medio lo mira y ya se siente la quimioterapia” (Dicen en la UN Comunidad, 2014).

Se trata de fórmulas estratégicas permitiendo múltiples juegos del sentido como aquel de realizar un inventario científico -poco ortodoxo- sobre el cuerpo: anatomía, osteología y antropometría en edición limitada porque el sentido de la serie va justo en el sentido contrario o en la proliferación de los sentidos del cuerpo organizado. El devenir hemorroide sin miradas ni expresiones. Por ello, las notas y su edición limitada muestran la simultaneidad paradójica del sinsentido y la proliferación de los sentidos contradictorios (figura 2). Las paradojas se caracterizan “(...) por ir en dos sentidos a la vez, y por hacer imposible una identificación, poniendo el acento unas veces sobre uno y otras sobre otro de estos efecto” (Deleuze, 2010, p. 59). Permiten hacer del juego cuerpos-expresiones la posibilidad de la puesta en circulación de los sentidos contrarios a la vez, y ello explica la frase con la cual se termina el título de la serie: la edición limitada”. Por vía de paradoja, la experimentación del cuerpo es múltiple (figura 2), pero se trata de una multiplicidad/multiplicación en edición siempre constreñida por cuenta de los desafueros y las hemorro-grafías siempre burlando su propio devenir rostro humano.

En la serie aparece la estrategia del uso de preguntas no dirigidas a la consecución de respuestas, réplicas o refutaciones. No sabemos, y en efecto no interesa, dónde compró Marge su tinte. Interesa, a partir de la variación del Beehive -Marge -de colmena color azul a colmena hecha de marihuana-, la manera como los materiales y los tintes producen experimentaciones y alteraciones a los cuerpos, las expresiones y los sentidos. Tinturar-manchar-descolorar-fluidificar-destituir son la serie de acciones con las cuales las imágenes pierden las formalidades (la forma-rostro, figura uno) y el sentido de la pregunta radica en impedir asentar los sentidos (creando el efecto atomo-patía).

A los juegos del sentido contribuye la regularidad en el uso de la irreverencia y la provocación en la denominación de los grupos y páginas referidas al cuerpo humano, los alguien, las tripas, las direcciones, las traslaciones, los intestinos, las intensificaciones, los órganos y las profesiones: Acid zombeat, Antropocacos, Antroposex, Anarco-QueerLatinoamérica, Cabronazi, Ciudadano ilustre, Cleopatra sin imperio, Comando antipajeros, El esotérico ilustrado, Es de ansioso, Es de vago, Feministas ácidas, Forever Comunicólogo, Giro lingüístico, Infección cyberpunk, El inquisidor novato, Festival PorNoPorSi-PerFormanSex, Hasta Los webos de tanto chorizo, Los hashtags de la people, Memes pulqueros, etc. La serie mantiene los giros permanentes en las formas, las normas, las modas y los modales. En la serie el ambiente se encuentra cargado de asimetrías rampantes.

Siguiendo los juegos del sentido, en realidad el título de la serie resulta un distintivo-parodia a las caracterizaciones del cuerpo desde el punto de vista de la ciencia, la erudición o la maestría. Por ello, las imágenes y los textos son todo menos lecciones sobre los seres vivos o el sistema óseo. Pero sí, sobre las conexiones entre el elefante, la africanía y los seres humanos, a través de la línea delgada del sentido corporal con el cual se perciben aromas y sustancias dispersas: “Mi mamá tiene más olfato que un elefante africano” (La marihuana y sus frases filosóficas, 2012). Más cerca de un anti-tratado o un anti-inventario por cuanto el lenguaje visual muestra órganos humanos -huesos, médula ósea, cerebro, vísceras, etc.-, perdiendo sus funciones habituales al entrar en relaciones variables -libres y

sin reglas-, extrañas y novedosas, de contraste y lucha, disociación y oposición- con sus palabras, nombres, afecciones y sentencias.

Sobre el transitar de los órganos a contrapelo de sus funciones se encuentra la definición de uno de los cinco apéndices articulados en que termina el pie del hombre: “Dedo meñique del pie: Diseñado únicamente para localizar geográficamente los muebles en la oscuridad (Cúmulo Obseso, 2008). Por cuenta de los continuos encuentros entre los armarios y el dedo meñique, se sabe de la habilidad de estos últimos para hacerse con objetos en la oscuridad y poco con la conservación del equilibrio. Las notas al pie -con o sin dedo meñique- no hacen sino burlar las miradas estéticas, científicas y especializadas sobre los órganos del cuerpo (figura 8 anexos).

Este estilo se da como producto del uso de un lenguaje grotesco en cuanto a su resistencia a la estabilidad, la formalidad o la reglamentación. Estas resistencias operan en algunas de las imágenes con una carencia, casi generalizada, de lugares y contextos; con ausencia de elementos como paisajes o espacios de interior. Por el contrario, objetos, personajes y materias se encuentran sobre fondos oscuros o blancos sin relación con tiempos y lugares. Se trata de un lenguaje marcado por las abstracciones y separaciones de los objetos de sus espacios y funcionamientos cotidianos. Lugares y contextos tendrán cabida en el juego de las composiciones al vincular las imágenes más bien abstractas, con acontecimientos históricos y de actualidad expresada en frases, consignas y datos. Es conocida la estrecha relación entre lo grotesco y la actualidad del tiempo de Rebeláis (Bajtín, 2013, p. 363 y sgtes).

En otras palabras, los repertorios de la vida cotidiana - fármacos, maquillaje, pelucas, cosméticos, sombreros, periódicos, lámparas de neón, maniqués, tintes, maletines, alfileres, revólveres, jeringas, escudos, botellas de agua y vino, trozos de carne, mesas de comedor, tapetes, lámparas, armarios, cuadros, capas, cachuchas, naipes, muñecos- operan de manera independiente -múltiple y heterogénea- frente al cuerpo como organismo, pero en relación estrecha con asuntos de actualidad.

Figura 2. Publicada en el muro de Ultra Pacha Mama



El encuentro entre aparatos de uso cotidiano con órganos del cuerpo les hace perder su funcionalidad, su rendimiento o su operacionalidad, creando funciones no corporales al cuerpo y no artefactuales a los artefactos en medio del acontecer de las sociedades actuales.

Por su parte, los repertorios de materias fantásticas se dan a partir de los encuentros inusuales entre personajes ficticios y personajes reales: Marge Simpson, Jesucristo, Hitler, Marilyn Monroe, Mickey Mouse, entre otros. Se trata de personajes siempre intervenidos por algo que rompe sus afinidades y semejanzas. Su encuentro infrecuente produce diadas tipo Marilyn-Mouse, Hitler-Simpson, Jesucristos-Monroe. De sus formas originales resulta toda una maquinaria de encuentros híbridos, saturados de sufrimiento, sensualidad, monotonía, despilfarro, totalitarismo y racismo.

Los repertorios de materias orgánicas e inorgánicas -carne animal, plásticos, pegamentos, fármacos, cauchos, etc.-, producen cuerpos intervenidos, atados, cosidos, agujereados, salpicados. Hay un cierto empeño en mostrar el envés de los cuerpos humanos y las

musculaturas almidonadas con poliéster o dacron. Esto produce la aparición de masas, volúmenes y densidades del todo grotescas.

Los repertorios de esculturas, instalaciones, grafitis, máscaras, reproducciones de cuadros, carteles publicitarios, recortes de periódico, etc., no se disponen en función del arte, la expresión del estilo, la información, el entretenimiento, la recreación, la revitalización de espacios urbanos o los actos propagandísticos. Se disponen, en el mejor de los casos, a la producción de “gente tóxica” (Figura 9-anexos) y ratones paranoicos: “Mick Jagger confiesa: somos una banda tributo a los ratones paranoicos (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

Todo este juego resulta de la yuxtaposición de trozos y detalles extraídos de una de pintura clásica, recortes de periódico y fragmentos de carteles publicitarios. Los efectos: las obras “originales” pierden su status clásico y ganan en efectos políticos como aquel de burlar la autoridad de la “obra”, el reconocimiento al autor o el respeto a las convenciones de los géneros. Al igual que las declaraciones a favor de un cine impuro, a propósito de la adaptación de la literatura y el teatro al cine Bazin (1966), las publicaciones de Facebook muestran las posibilidades de expresión cuando los géneros pierden su autonomía pero ganan en posibilidades expresivas en el juego desestabilizador de las subjetividades.

Las materias expresivas y las materias corporales intervienen los cuerpos -atravesándolos, segmentándolos, obstruyéndolos, convirtiendo los flujos-organismo y los flujos-expresión en flujos acontecimientos de los ratones paranoicos. Son los juegos del contra-sentido del lenguaje y el contra-siendo de las cosas respecto de los sujetos. La multiplicación de fisuras, la yuxtaposición de miradas desorbitadas y las lenguas alargándose, hacen que las composiciones se muevan en todas las direcciones. Se dan casos en los cuales la dirección de los flujos está condicionada por el viaje con porro:

“Cuando el flecho te lleva bien... la vida es color de rosa...Mujer de más o menos 23 años suspira y lanza la frase cuando ve que la persona que le vende siempre está ahí para ella y

con descuento” (Los marihuaneros andan diciendo, 2014). Por el grupo que publica esta conversación en curso, se entiende el flecho refiere aquí al porro o cigarro de marihuana.

La intervención material y expresiva de los cuerpos opera por vía negativa y positiva. Por vía negativa, los órganos y objetos son abstraídos de sus flujos comunes y corrientes: los zapatos no están ahí para cubrir los pies; los alfileres no reposan en los costureros; los músculos no casan con el movimiento; los huesos no están para sostener los cuerpos; las moscas no casan con el vuelo, ni los zumbidos ni el revoloteo; tampoco la carne es el alimento de venta en las carnicerías. Por vía positiva, los zapatos soportan las mandíbulas; los alfileres reposan en los rostros y las moscas arquean las bocas de los rostros planos y sin orificios (figuras 10, 11, 12, 13, 14, 15 anexos).

Los órganos del rostro muestran sus preferencias por las cáscaras de los plátanos, los carteles publicitarios y las columnas de los periódicos y menos por los adornos, los maquillajes y los arreglos personales; la piel se arranca y los órganos se exponen y se multiplican; las cabezas se componen de series de cráneos-marranos-alcancías y los rostros de narices-revólver y dentaduras-artefactos metálicos-; en los cuellos se asientan jeringas y las bocas eructan brazos (figura 8 anexos). Las secuencias se componen de vínculos no localizables creando maquinarias extrañas. Puede decirse, en el juego con los conceptos, que el “Cuerpo sin órganos” (CSO) deviene “Órganos sin cuerpo (OSC)”. Esta expresión nada tiene que ver con el concepto de órganos sin cuerpo (OsC) inventada por Žižek. Más bien, es la palabra que expresa las maneras como los órganos devienen contra-organismo, los órganos sin cuerpo en clave de la figura dos. Por eso, lo que interesa aquí del cuerpo sin órganos es sobre todo lo siguiente:

refiere a un conjunto de prácticas y a un programa que debe construirse; hace relación a un cuerpo como límite y no como una subjetividad referida al yo; está poblado de intensidades que pasan y circulan, de fragmentos, trozos, mesetas, componentes de paso que se reúnen, se cosen, se redistribuyen, etc. Opera según unas funciones límite en que los órganos maquinan no para conformar el cuerpo

sino para atravesarlo. Por ello, tiene que más que ver con “huellas de intensidad” (Deleuze & Guattari, 1988, p. 10).

Figura 3. Publicada en el muro The Chita's Clitoris. Comentario Twisted. Love it



En la figura dos, los lenguajes muestran composiciones de tipo cuantitativo: uno, varios o múltiples. Cortes del rostro; ramilletes de dedos y manos; ramos de piernas colgando de los senos; cantidades de troncos desprendidos de las extremidades; colecciones de ojos en las palmas de las manos; incrustaciones de bocas en el rostro; gran cantidad de rostros brotando de la cabeza, mitad cadáveres, mitad personajes de la política mundial. Por ello, en el maquinario de los órganos sin cuerpo, poco importan las bellas anatomías: “Después de eso que armó, me vale chimba y media la apariencia. Mujer bastante ansiosa por fumar, intenta darle ánimos al joven que le armó el porrito en forma de empanadita. Jueves, 10:26 pm”(Los marihuaneros andan diciendo, 2014). Valer chimba y media la apariencia refiere a aquello no tiene importancia alguna.

Porque maquinar, asegura Deleuze, es algo distinto a urdir, tramar algo oculta y artificiosamente. Maquinar es impedir unos trayectos para posibilitar otros: cambiar un trayecto por otro o inventar nuevos trayectos. El funcionamiento maquínico se opone al funcionamiento estructurante. También se opone a las consideraciones, según las cuales, el rostro es una de las claves de la identidad personal y sus órganos, expresión de una interioridad más profunda. Los ojos abandonan su función de ventanas o instrumentos del alma. Abandonan su significado de expresar filosofías profundas.

Los cuerpos, como en el lenguaje grotesco, se componen según procedimientos de densificación: pegajosamente, borrosamente, brumosamente, agujereadamente, engullidamente, supurantemente, purulentamente, babeantemente, infectadamente, cristalizadamente, esqueletisadamente, alargadamente, ensanchadamente, abultadamente. Describir, en la serie, supone hacer emerger variaciones de palabras que no siempre pueden ser leídas bajo la lógica de las definiciones de los diccionarios. Las variaciones y transformaciones del cuerpo, tienen su correlato en las variaciones a que son sometidas las descripciones y las composiciones. Estas no corren de modo sucesivo sino a modo de bifurcación. En consecuencia, los procedimientos de densificación de los cuerpos multiplican las formas adverbiales donde se expelen y expulsan las materias corporales y expresivas. Este es el efecto, de seguir las materias de las cosas y las palabras de la manera lo más literal posible produciendo, paradójicamente, encuentros siempre inesperados. Al final de los juegos queda la estrategia afirmativa sobre el juego de lo literal: el uso de la literalidad de las imágenes y las palabras se radicaliza en la opción por las narrativas literales de las series.

Los cuerpos vomitan su bilis; las narices destilan tintas de colores; las pupilas son cavidades donde se arremolinan toda clase de líquidos (figuras 2, 3, 4 anexos) creando una cierta aversión por lo visible: “Dejá de ojarme el bareto” (Los marihuaneros andan diciendo, 2014). Bareto: “Rollo conformado por una droga alucinógena cualquiera, bazuco, marihuana, etc., envuelta en un papel y que se fuma” (Así Hablamos .com, 2015). Así que la frase traduce: deja de mirarme la marihuana. Se trata de la descomposición de los

cuerpos siempre más cerca de lo monstruoso, lo insólito, lo nauseabundo y lo espantoso que obliga a suspender las miradas.

Esta densificación se muestra, además, por las dimensiones siempre relativas de los cuerpos: unas veces empuñecidos y achatados, otros alargados y desmesurados. Las bocas desencajadas y las dentaduras extendiéndose de modo excesivo hasta el cuello, hacen coincidir, en materia de expresión, el grito, el bostezo, el espasmo y la risotada. Con tantos rictus vertiginosos y ademanes extraños hay siempre una desatención de la apariencia con su consecuente ausencia de estados de ánimo.

De esta ausencia da cuenta la figura tres: rostro a tajadas. Con un rostro así, no hay manera de reconocer los ánimos. A lo mejor al rostro, producto de la sumatoria de tajadas, le resulta imposible alcanzar estado de ánimo alguno. A lo mejor, efecto de los juegos del lenguaje, resulta conveniente hablar de la serie de estados sin ánimo. El colmo del estado sin ánimo, por los juegos de la literalidad exacerbada, son los cuerpos-perchero. Su único y verdadero ánimo es el de colgar la ropa. Al final y de modo jocoso, nunca se supo de qué ánimos se compone la serie. Para saberlo, habría que componer otra serie titulada, *de la trata del ánimo*.

El epígrafe, a propósito de la oreja de Van Gogh, es la llamada al desorden sintetizando la serie: cortar de una vez con el tema del cuerpo como organismo y su consecuente falta de estados de ánimo, aunque para ello -epígrafe uno-, sea necesario recurrir a la falsificación y a la piratería.

1.2 Serie dos. La normalidad no conduce a ninguna parte: libertad a los presos mentales, se alquila razón; la marcha antimateria, viva la resolución. Los cazadores de hoygans, vademécum, calaveritas, preguntas y máximas literario-filosóficas: ¿de qué se ríe la Gioconda?

No eres tú, es tu marco teórico

Forever comunicólogo

No sólo volví del ridículo sino que traje souvenirs

Y, viste como es

Esta serie tiene en común con la anterior, su lenguaje en clave literal y grotesca. Aunque se compone de variaciones expresivas en tono jocoso y alegre, se diferencia de aquella porque el lenguaje no opera con las materias corporales sino con los afectos y las afecciones. Utilizamos el concepto de afección en relación con las sensaciones o percepciones por cuanto:

(...) expresan nuestro estado en un momento del tiempo (...) cada estado de afección determina un paso a un más o un menos (...) La afección no es por lo tanto sólo el efecto instantáneo de un cuerpo sobre el mío, también tiene un efecto sobre mi propia duración, placer o dolor, dicha o tristeza. Se trata de pasos, de devenires, de subidas y de caídas, de variaciones continuas de potencias que van de un estado a otro (Deleuze, 1996b, p. 193).

Esto no implica la desaparición del cuerpo en el juego. Su aparición se dispone ahora en función de las ocurrencias emocionales y afectivas. A fin de cuentas, la serie se une a “La marcha antimateria” dejando en claro los juegos humorísticas sobre las materias afectivas porque, paradójicamente, La única materia que importa acá, es la materia gris” (Editorial

Pa-Panamericana, 2012). También se encontrará la carencia de afecciones, por cuenta del dilema padecido por el personaje de la figura cuatro. Como se verá, el juego se mueve entre lo banal y lo práctico, lo idealista y lo abstracto.

Figura 4. Publicada en el muro El hombre que no sabía cómo llenar su vacío



La página “Cazadores de Hoygans” (de la cual tomamos el título para la serie) toma su título a partir de lo que sucede corrientemente en los chats: la falta de ortografía en que incurren los chateadores cuando encabezan un llamado a los internautas para resolver alguna duda gramatical. La pregunta registrada es: ¿hoygan, alguien me puede decir...? Y no, ¿oigan, alguien me puede decir? Cualquier error ortográfico se convierte en un caso típico para un cazador de Hoygan. El título de la página resultó significativo las variaciones sobre la normalidad que no conduce a ninguna parte. La página hace tiempo se encuentra inactiva.

La denominación de la serie fue tomada de imágenes y textos a propósito del manejo jocoso de la afectividad. En primer lugar, se encuentran ilustraciones de envases de plástico

hechos para almacenar productos -casi todos de aseo- cuyas etiquetas señalan el contenido afectivo de los envases (figura 16 anexos). El tono jocoso continúa con la información aparecida en las marquillas. Contrario al producto esperado, jabones para suavizar la ropa, despercudir o quitar las manchas, las marquillas informan sobre el carácter emocional y afectivo del contenido: odio, tristeza, arrepentimiento, agonía, lamento o pánico. Se trata de objetos -dispensadores, envases o spray- dispuestos para sugerir, contener, administrar, dosificar y expulsar los afectos y las emociones según tipos de recipientes, necesidades y requerimientos. En efecto, los envases antes de contener sustancias químicas para disolver la suciedad o eliminar las impurezas, muestran el contenido emocional y sus posibilidades de uso según las necesidades e inclinaciones de los usuarios:

Ultra Regret Plus Guilt power, You Never know ... Panic ...Do you?, Prolonged agony, Rage Feel it!, Inner Turmoil, Permanent loss concentrate, Family Size Misery, Super failure no potential, Private Burden Goes where you go!, Youthful Angst whatever”, “Campbell’s deslactosada chinga tu madre Sopa” (The Chita's Clitoris, 2011).

Esta novedad en el tratamiento de las ocurrencias emocionales y afectivas, muestran el devenir de los afectos en relación con acontecimientos tales como la “incomprensión absoluta”; el “desconocimiento sobre la manera de llenar los vacíos” y el “desprecio por la normalidad”. Esto queda consignado en aseveraciones como la siguiente: “Hay personas que uno no las entiende ni aunque vengan con subtítulos” (Todos somos Dioses Conversaciones con Dios, S.F.). Los subtítulos tanto como los vademécum, las guías, y las máximas literario-filosóficas, resultan casi siempre incompatibles para el manejo subjetivo de las afecciones.

El desprecio por la normalidad y los estados afectivos deseables se relacionan, o bien -por el título de la serie- con la normalidad inconducente a lugar alguno, o bien -por la figura seis-, porque los elixires y las piedras filosofales de Coelho producen persecuciones literarias. Al menos así se desprende de la pregunta homicida que Poe, pistola en mano, descarga sobre los espectadores quienes, posiblemente, también estarán de acuerdo en

aborrecer las tendencias cuyo objetivo consiste en dar afanosamente consejos para la adecuación de los afectos y la vida deseable.

Esta alteración en la forma de disponer la emocionalidad, regularidad de los distintos juegos, tiene aquí el efecto no sólo de poner al mismo nivel la dimensión afectiva y la dimensión material, sino de hacerlos intercambiables. Esto no sólo cuestiona la común diferencia entre uno y otro sino además la pretendida superioridad del último sobre el primero: se muestran conexas y no paralelas. El vacío del hombre que no sabía cómo llenar su vacío (figura 4), nivela el vacío existencial con el hueco circular cuya ficha cuadrada el hombre, seguramente, jamás logrará encajar. Esta incómoda inadecuación de las piezas en el lugar de ubicación del vacío existencial, esta degradación de lo inmaterial, expresa la forma literal de cartografiar los afectos en el plano del cuerpo material.

Algo semejante sucede con otra de las estrategias de operar sobre los estados afectivos y emocionales para producir descreimiento y desentendimiento permanente de los espectadores: la degradación -el venir a menos-, de personajes que, en general, gozan de reconocimiento a nivel académico y social (figuras 5, 6).

Se trata de variaciones lingüísticas con juegos de palabras operando contra las estructuras significantes, produciendo como efecto la incredulidad a partir de la burla a personajes famosos y pensamientos consagrados por la tradición. Así por ejemplo, cuando filósofos, científicos o poetas, devienen faranduleros, galanes o traficantes (figura 5). Se trata de composiciones que, al combinar y poner en funcionamiento lo prestigioso y lo doméstico, le hacen perder su rango y supremacía. La célebre frase socrática “Sólo sé que nada sé” queda convertida en un vulgar asunto de régimen alimenticio: “Che Sócrates ¿cómo hizo Platón para adelgazar? Sólo sé que no cenaba” (Memes filosóficos, 2012).

La ruptura de las estructuras significantes, la descontextualización, las inversiones semánticas, las interpretaciones simples y llanas, sin el menor atisbo de profundidad, no

implican la ausencia de sentido sino, antes bien, su multiplicación y desviación en detrimento de los rasgos de reconocimiento intelectual y afectivo.

Figura 5. Publicada en el muro Humor filosófico



Estas rupturas operan, además, mediante la tergiversación y confusión de principios y teorías cuando circulan en boca de gente no versada -enunciarios despistados, ignorantes, poco rigurosos, etc.- achacando a Descartes aquello que la crítica filosófica, hace ya demasiado tiempo y con todo el rigor de la exégesis, le atribuye a Sócrates. Adiós a las imágenes y las palabras con significados filosóficamente profundos. El juego de la literalidad coincide con el efecto de superficie (ni en lo más alto ni en lo más profundo) operando sobre las problematización de las subjetividades instituidas.

Así mismo, los principios, proposiciones o axiomas resultan formulas vagas, confusas y dudosas sobre atributos como la sabiduría y la erudición: el célebre principio socrático, “Sólo sé que nada sé”, queda convertido en un trueque de palabras produciendo un verdadero atropello al conocimiento profundo y a la conducta prudente en la vida: “Y hay una de Descartes que dice daría todo lo que sé por lo que no sé o algo así” (La gente anda

diciendo, 2012). También la perfección suele convertirse en un afecto un tanto incómodo, desagradado y monstruoso según lo registran las frases inscritas en las paredes de las ciudades: “Es tan perfecto que asusta” (Las paredes hablan, 2011). Es el efecto de la superficialidad contraviniendo toda pretendida perfección.

Se encuentran, en esta línea, juegos lingüísticos con conjuras al buen nombre y ataques a la primera persona expresando el menosprecio hacia todo aquello que despierta aprobación y admiración. Así por ejemplo, Marc Augé, antropólogo francés, deviene un tal Marc en auge y crecimiento; Michel de Certeau, filósofo e historiador, resulta un traidor al nombre Michel: “Y si Marc tuvo auge, ¿Michel desertó? (Cúmulo Obseso, 2008). La alteración y españolización de palabras, las variaciones en la acentuación y la fonética, puestas en conexión con nombres de pensadores famosos, actos cotidianos y gente del común, convierte los personajes académicos en bichos elementales y tipejos de farándula llenos de afectos perjudiciales, indignos, viles y del todo anti-académicos (figura 5).

Toda posibilidad de dar sentido a las formas contemporáneas de los afectos queda atrapada en una maraña de artilugios por cuenta de la burla y el cinismo. Afectos como el deseo, la alegría o la tristeza, al entrar en maquinarias de secuencias de palabras, conversaciones triviales y encuentros disparatados y cómicos, quedan convertidos en acontecimientos policiacos y asuntos de orden público. Algo semejante ocurre con las acciones poéticas de vertiente nerudiana, cuando hablan sobre la ausencia, el silencio y la distancia, cualidades estas vinculadas casi siempre con la idealidad, la espiritualidad o belleza. Su devenir jocoso las deja reducidas a conversaciones un tanto insólitas entabladas entre el asaltante y el policía:

“Tiene derecho a permanecer callado y estar como ausente”, dice el policía al malhechor apuntándole con la pistola. ¿Neruda?, pregunta el malhechor portando pasamontañas y llevando las manos en alto. Afirmativo, responde el policía sacando provecho policiaco al poético conocimiento del malhechor (Diario de Hipócritas, 2012).

Estos devenires locos de los afectos se aplican también al campo estético cuando composiciones musicales y artísticas ponen en funcionamiento la sobreestimación en medio de la vida familiar. La extrapolación de tiempos y lugares, de contextos y funciones, da cuenta del uso extensivo de los anacronismos a la hora de conectar afectos con principios estéticos y musicales: “-Esta es mi hija, la menor. -Ah, pues este es mi hijo, fa sostenido” (Orquesta sinfónica nacional de Colombia, 2008). Se trata de la subjetividad en clave de tonalidades musicales. Las extrapolaciones permanentes del plano estético al cotidiano y los juegos en la morfosintaxis producen nuevas topografías de las afecciones. La sobreestimación y la aprobación quedan suspendidos entre corcheas, semicorcheas, fusas y semifusas, naturalezas muertas, genealogías y asuntos cosméticos. La estética He-gel es un buen ejemplo del devenir “fijación absoluta” del contenido sí-mismo hegeliano.

Así mismo, la afectividad se diluye en la combinación entre los pensamientos y el ámbito cotidiano y en la trabazón permanente entre conceptos filosóficos, asuntos estéticos y literarios y acciones de aprobación, satisfacción e irrisión. El deseo, la alegría, la propensión, el gozo o la sobreestimación, corren por cuenta de la creación de conceptos filosófico-empresariales, accidentes cotidianos y acciones domésticas: Derrida habla de su empresa de demoliciones: deconstrucción S.A.; Blake llama cerrajero para abrir las puertas de la percepción y Sócrates, preso de un accidente en el mediterráneo, confiesa que sólo sabe que no sabe nadar (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Por los juegos de la literalidad, la deconstrucción filosófica es directamente proporcional a los objetivos de las empresas encargadas de la demolición y los residuos de las construcciones. La literalidad conduce a las empresas filosóficas abriendo sus puertas a la percepción y a los accidentes en el Mediterráneo porque se informa de la incapacidad de Sócrates de trasladarse en el agua, ayudándose de los movimientos necesarios, y sin tocar el suelo ni otro apoyo.

El anacronismo y el carácter literal dispone el mundo metafísico y los altos ideales en medio del devenir de lo común y corriente: en los retretes y las cerraduras, en las casas, los papeles de colgadura y los abrelatas. De ello, dan cuenta los siguientes titulares:

“Llegó, llegó, no grite más. Con ustedes MOVEME LA CORCHEA de Enero. Con todas las novedades de la música post-apocalíptica (...) entérate de cuál es la fruta más pintada en la historia del arte”; Baños de Louvre y retretes: Todo sobre la exposición de Duchamp en los baños de Louvre (...) Oscar Wilde presenta su nueva novela El retrete de Dorian Gray; En exclusiva Heidegger nos muestra como empapeló la Casa del Ser; Según una encuesta londinense: las mujeres los prefieren empíricos (...) Empresario Nietzsche nos habla de su línea de gaseosas con envase enteramente retornable”; Neo-popart. Alumno de Andy Warhol desafía a su maestra pintando un abrelatas” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Movéme la corchea, es el nombre dado a uno de los números de la serie denominada Una pinturita de la revista Editorial Pa-panamericana, revista dedicada al humor. En efecto, en ésta como en las demás series pulula el gusto por lo empírico donde, por los juegos de la literalidad, coinciden los cuerpos y las expresiones.

Como todo juego, el corpus admite excepciones. Se da el caso donde el confundido señor, sin saber de política, decide salirse por la tangente de la humildad: “No señor, usted me confunde. Yo no soy ningún Stalin o no sé qué, sólo soy un simple Hipster” (Memes de Ciencias Sociales 2.0, 2015). La literalidad es a la simpleza los que a los Hipster les resulta Stalin.

Ahora bien, las jugadas se llevan a cabo en el plano de lo doméstico y no en lo cotidiano en general. Lo doméstico no es aquí sinónimo de sometimiento o dominación sino se refiere al sentido más literal de hogareño y casero. La obstrucción de las afecciones en el devenir de lo doméstico produce una especie de sabotaje emocional. Los temas serios y solemnes - filosóficos, científicos, psicológicos- referidos a las afecciones, se convierten en lugares comunes y siguen la corriente de la vida en la vida común y corriente. El asunto no sólo implica una alteración en las posiciones geográficas del arriba y el abajo, lo alto y lo bajo, la dispersión o la concentración sino de la conversión del sentido común en el menos común de los sentidos.

Se trata de crear desbarajustes, los cuales convierten en inhabitable y aparatoso el campo de los afectos y las emociones. En este sentido, se encuentran versos y poemas famosos con inversiones semánticas en las conversaciones cotidianas alterando el cambio emocional del contenido. Se trata de variaciones de preceptos y axiomas, fórmulas y breviaros que, al entrar por la puerta de lo ordinario, dificultan el correcto devenir de los afectos. Sin embargo, el asunto tiene sus matices porque a lo mejor, “No eres tú. Es tu marco teórico” (Forever Comunicólogo, 2013): el yo se desentiende dejando todo en manos de los procedimientos y las teorías. Esta mescolanza indiscriminada muestra cómo el lenguaje mantiene su carácter grotesco (Bajtín, 2013):

Se caracteriza principalmente por la lógica original de las cosas «al revés» y «contradictorias», de las permutaciones constantes de lo alto y lo bajo (la «rueda») del frente y el revés, y por las diversas formas de parodias, inversiones, degradaciones, profanaciones, coronamientos y derrocamientos (p. 13).

Otra forma de degradación se relaciona con la burla de afecciones tales como la felicidad, la sobreestimación, el gozo o la satisfacción de sí mismo. En este sentido, se encuentran instrucciones caracterizadas por órdenes descabelladas para obrar sobre tensiones y desajustes como quitarse el estrés a punta de golpear la cabeza tal como se indica en el círculo y, en caso de perder el conocimiento, hacer una pausa (figura 17 anexos); confesiones y preguntas ridiculizando las pretensiones bondadosas sobre el alcance de la superación para la satisfacción de sí mismo: “Yo intento ser una buena persona y me da error, ¿qué puedo hacer?” (El Universo Tartamudo, 2012)-; consignas ordenando liberar a los presos mentales (Levántate Piensa Evolucionaria, 2011) y los cinco consejos para sobrevivir al apocalipsis zombi bajo tres principios activos: mutile, comuniqué, suicídese (El espíritu de los cínicos, 2011). La pretendida bondad de los sujetos es el resultado de mantener presos los pensamientos. Evitarlo es cuestión de cortar, liberar y suicidar.

Se trata de un juego donde las piezas no encajan; los estados vacíos nunca se llenan; los estados de tristeza nunca se superan y, por cuenta de la pregunta sin respuesta del título de

la serie, jamás sabremos cuáles son los motivos de la risa de la Gioconda. Así resuenan las bienvenidas para entrar en el juego de manera cortés y amigable (no todo de-sujetarse supone la grosería y los malos modales): “Este es un espacio libre de humo (de cortinas de humo) “Respire (por la herida) con tranquilidad” (Caricaturas Xtian, 2011). La publicidad en favor de la salud, se introduce en el mismísimo centro de las afecciones, a saber, las heridas. Al saludo de bienvenida se le añade el mecanismo de entrada, es decir, las claves para poder transitar con tranquilidad en el devenir afectivo: “Hay dos claves que te abren muchas puertas: “Tire y empuje” sólo en caso de que la puerta no sea giratoria” (Le Luthiers, 2011). Respirar por la herida, expuesto de manera literal y nada ambiciosa, es el acto que reside en dos acciones sencillas: arrojar y sacar. Por ello, en la serie las preguntas por los estados de ánimo te llevan directo a un estado del tiempo porque a lo mejor tomaste la puerta giratoria: “-¿Cómo estás mi cielo? -Parcialmente nublado” (El semáforo, 2015). El estado de ánimo es directamente proporcional al estado del tiempo. Se está bajo dos condiciones extremas: parcial o definitivamente nublado. Se va y se viene y recién se llega del ridículo sin el menor atisbo de remordimiento, se trae souvenirs (Y viste como es, 2012). Se está en permanente estado de extra-vagancia, siempre a las afueras de sí: en los baños y retretes, la música post-apocalíptica y los empapelamientos del ser.

Las afecciones transitan por entre andamios incompletos; circulan por entre callejones estrechos, alterados, sobrecogidos por cuenta de giros lingüísticos, los errores o las fallas (nunca en las faltas porque le darían un tinte moralista inapropiado a los juegos de la literalidad) en la construcción de objetos y frases, en el funcionamiento de los razonamientos o las inquietudes; se pasean por entre utensilios de cocina de dudosa utilidad; reposan en envases, botellas, enlatados y zapatos sin mezclarse con individuos ni definir estados o pasiones del ánimo propias de sujetos que respiran siempre por las heridas.

Contrario a los efectos de superar estados indeseables como la tristeza o el miedo, el devenir impersonal de las afecciones impide siempre tomarse en serio los procedimientos y el propio padecimiento. Por ello, los juegos del lenguaje privilegian los verbos y las

acciones para pasar de un lugar a otro o actuar según instrucciones y procedimientos absurdos, azarosos o fortuitos pero, en cualquier caso, del todo inútiles: desviarse, nadar, someterse, golpearse, incomodarse, copiar gestos, respirar por la herida, cruzar las puertas giratorias, mutilarse, desconfigurarse, reiniciarse, instruirse, poner el azúcar, tartamudear, empapelarse, etc.

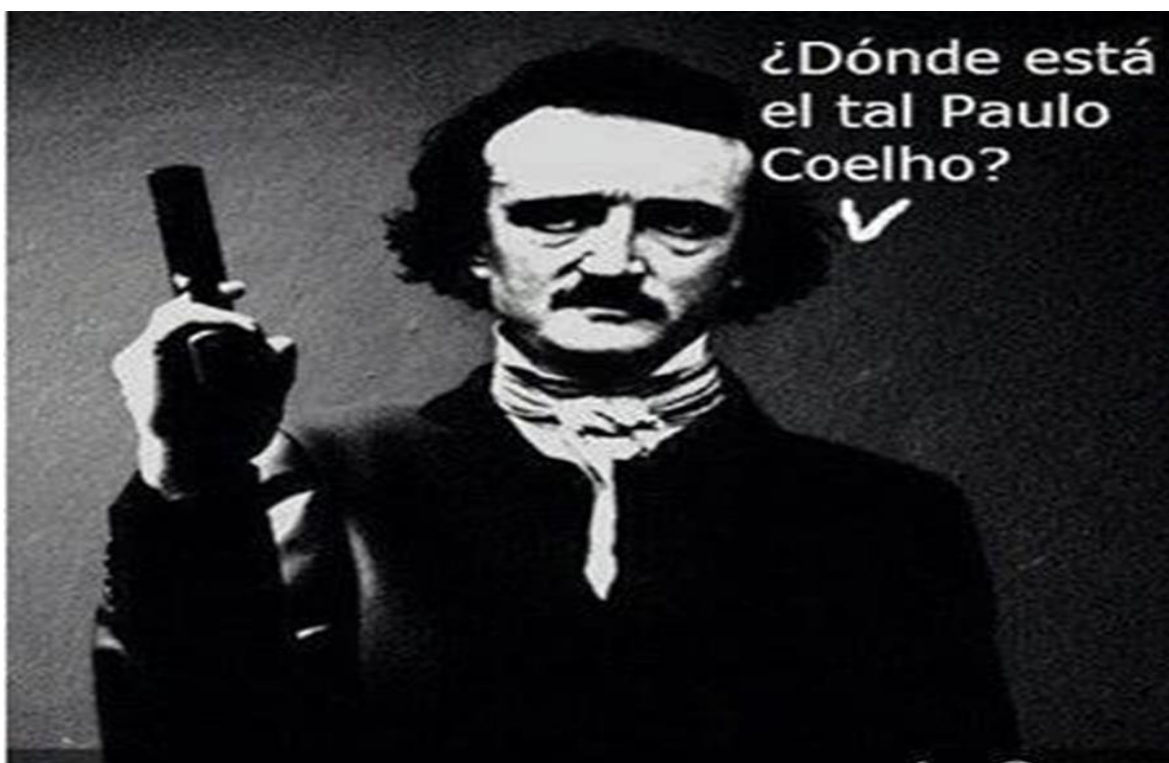
En este devenir azaroso, la gente transita por entre sus afectos y sus universos tartamudos en dirección a los contrasentidos, las inversiones semánticas o el desconocimiento absoluto: -¿Para dónde estamos yendo?, -Ni idea, pero vamos a seguir a aquel tipo que camina decidido”. (La gente anda diciendo, 2012); los afectos transitan entre la insoportable normalidad, la imposibilidad de cambiar o el aburrimiento: porque la normalidad no conduce a ninguna parte; porque la gente intenta ser normal pero enseguida se aburre; porque “¿La gente no cambia! ¿No te das cuenta? A lo sumo deja de ponerle azúcar al café y le pone sacarina” (La gente anda diciendo, 2012); o también porque se da un devenir animal de los afectos -“¿sabes de qué me di cuenta? Que copio gestos de mi perro” (La gente anda diciendo, 2012). Y esta es otra de las regularidades de la producción de la subjetivación: los gestos y los afectos corren paralelos sin poder encontrarse por lo cual es recomendable seguir a la gente decidida. Nunca sabremos decidida por qué o por quién, basta con andar resuelto y decidido.

Antes que la gravedad o la pesadez, el juego consiste en tomarse las cosas a la ligera o de tomarlas a secas porque cuando se toman en serio caen de su propio peso. Y esto a razón de encontrarse simultáneamente relacionadas con la mayor perfección posible; los aspectos más desfavorables; el aprovechamiento al máximo de las cosas y con formas poco idealizadas de ver la realidad: “Estimados Optimista, Pesimista y Realista: mientras estabais ocupados discutiendo sobre el vaso de agua, yo me lo tomé. Atentamente, el oportunista” (Todos somos Dioses Conversaciones con Dios, S.F.). De esta breve misiva de los optimistas -que a todo encuentran la salida-, están las variaciones económicas y financieras de las afecciones porque hay quienes se ahogan en un vaso de agua pero hay

quienes no sólo no se ahogan, sino se beben el agua y venden el vaso. Eso pasa a los oportunistas cuando entren en conversaciones con Dios.

Mientras más se concentran los personajes en dar curso a las afecciones, más logran evadirse y perderse en la sarta de frases ambiguas y equívocas: de allí la pertinente pregunta de la figura seis: ¿dónde está el tal Paulo Coelho? En efecto, siempre se encontrará en las apuestas del juego un nuevo oportunista desestimando a todos los demás. Como cuando se está a punto de alcanzar la felicidad, la dicha y la bienaventuranza por cuenta de proverbios cargados de sentencias animosas y del todo optimistas y aparece, pistola en mano, Edgar Allan Poe largando la pregunta insidiosa al espectador, ¿dónde está el tal Paulo Coelho?

Figura 6. Publicada en el muro Nietzsche para los pobres



Ahora bien, las afecciones aparecen en breves descripciones de extrañamientos y estreñimientos verbales en el devenir tésico de las subjetividades ávidas de reconocimiento,

sabiduría y éxito. En efecto, el vademécum para tesisistas, en su apartado “estreñimiento tésico”, reseña el bloqueo del flujo normal del habla padecido por los tesisistas cuando aspiran al reconocimiento y la ascensión académica. Padecen síntomas como inflamaciones, trastornos intestinales y problemas con las evacuaciones: “Conflictos tesistenciales, tesistittis -intoxicación producida por exceso de tesis-, estreñimiento tésico -ausencia total de palabras que plasmar (...) bloqueo del flujo normal del habla y/o la escritura (...) está comprobado que el mejor laxante verbal es el alcohol-. Por último, se reconoce la diarrea verbal” (La Tesis, 2011). Los estreñimientos son a los tesisistas lo que el flujo normal del habla a las inflamaciones y los trastornos intestinales. Las cosas se dicen de la misma manera en que se evacúan las heces, literalmente. La única manera de salir de sí mismo resulta, paradójicamente, encerrándose en los juegos de la literalidad. La literalidad es siempre liberadora de la subjetividad a fuerza de encerrarse en sus propios límites: cuando las palabras y las cosas coinciden material y expresivamente.

Del encierro literal en los propios límites, se concluye la desconfianza sobre el poder del habla para cambiar el curso de las afecciones y la duda sobre el valor persuasivo del lenguaje para ponerse en dirección a sí mismo. Los juegos de sí conllevan la imposibilidad de dirigirse a sí mismo. El sí mismo resulta un acto propio de baños y retretes y tal vez sea éste el motivo de risa de la Gioconda y la posibilidad de liberación de los presos mentales. Recordemos la importancia de la palabra en los griegos para cesar el temor, infundir alegría, inspirar piedad, afligir o deleitar.

Por el contrario, imágenes y frases muestran un empeño publicitario fallido a favor de la consecución de las afecciones vinculadas con el entendimiento, la claridad y la libertad o de sacar partido laboral de las virtudes para cambiar el mundo. En la presente serie, la palabra nunca será el camino para conocerse a sí mismo. Por ello, se encuentran anuncios jocosos en busca de filósofos para repartir volantes -de preferencia kantianos- (La Tesis del Doctorado, 2014) bajo el mandato, “saca esa voz que llevas dentro”. De igual modo, se encuentran anuncios y demandas un tanto arbitrarias (que no del arbitrio) en campo de lo

razonable: “Se alquila razón” (Cazadores de Hoygans, 2012), “libertad a los presos mentales” (Levántate Piensa Evolucionaria, 2011).

Los sistemas digestivo y urinario y los procesos de digestión en general, resultan estratégicos a la hora de producir pasos de mayor a menor perfección en asuntos amorosos y políticos. Se trata del sabotaje afectivo en clave estomacal. Por tanto, se recomienda tener cuidado con la clase social y los asuntos de pareja debido a la cercanía entre la lechuga (planta herbácea de la familia de las compuestas, con tallo ramoso de 40 a 60 cm de altura, hojas grandes, radicales, blandas, nerviosas, trasovadas, enteras o serradas, flores en muchas cabezuelas y de pétalos amarillentos, y fruto seco, gris, comprimido, con una sola semilla, al decir del diccionario de la lengua española) y el andarse lerdo (tardo y torpe para comprender o ejecutar algo, según la definición del mismo diccionario): “La clase dirigente no dirige gente, digiere gente” (Levántate Piensa Evolucionaria, 2011) y “La gente no se da cuenta lo pelotuda que se pone en pareja. Es como cuando te queda lechuga entre los dientes” (La gente anda diciendo, 2012).

La comicidad se expresa mediante ofrecimientos, preguntas e instrucciones, al final siempre inadecuadas para adquirir capacidades, habilidades y destrezas. En particular, se encuentran las recomendaciones sobre el día de la semana más propicio para desconfigurarse y los galardones a la falta de inteligencia: “Te voy a dar la dos medallas: una por imbécil y otra por si se le pierde” (Te voy a dar dos medallas una por idiota y la otra por si la pierdes, 2012).

Ahora bien, todo juego cuenta siempre con sus excepciones. No siempre resulta tan claro el querer operar sobre los afectos y las emociones. En contraste, aparecen misivas estratégicas para poner en jaque cualquier intento de disponer el temperamento en una u otra dirección: “Capítulo 10 El neurótico. Si no les gusta como soy, cambien ustedes (Psicodely Esquizo Dadaismo Art, 2009)”. En todo caso, para que el devenir no arruine tu estilo.

1.3 Serie tres. “Tú que estudiaste lingüística dime quién es ese sujeto”¹: de es-cupidos, espíritus anónimos, pelotudos de fábrica y otras materias orgánicas

“LENIN BE”

Lenin y vos

“La nota es algo que aumenta el ego y daña el alma. Por eso les pondré bajito a todos para que no haya rivalidades

El mero "T"enedor

La presente serie hace referencia a la individualidad según dos operaciones o procedimientos: maximalistas o de proliferación, donde prima la exageración y la hipérbole y minimalistas o de sustracción, donde prima el achatamiento, la escasez y la estrechez. La falta de materias orgánicas o las rivalidades, como en el epígrafe dos, donde se encuentra la serie conectada por las notas (en materia numérica), los egos (en materia afectiva) y las rivalidades (en materia política). En síntesis, se trata de la serie de acciones –accionarios- bordeando los intersticios de las subjetividades entre lo demasiado y lo insuficiente mediante la desterritorialización de los nombres propios y los verbos en primera persona. El juego parece consistir en la manera como las nominaciones de los sujetos son burladas permanentemente y es necesario apelar a los buenos oficios de los lingüistas a quienes se les reconoce como los verdaderos detectives de las subjetividades.

En esta serie, contrario a las anteriores, corren parejo las materias corporales, las materias afectivas y las demás materias orgánicas. No hay distingo alguno entre ellas, cosa de evitar las rivalidades. Se encuentra una regularidad novedosa respecto al juego de la literalidad operando ahora con la mismidad jocosa e irritante a través del encuentro entre aseveraciones, dudas, versos, aporías, juegos lógicos, flujos de palabras y preceptos, con tijeras, garajes, escupitajos, cuchillas, cerebros, vallas y vaginas para disponer las acciones en función de la auto-ironía cómica que a la postre nunca permite saciar los apetitos e

¹ Frase tomada de la página Memes ENAH

inclinaciones: -“Oye mamá, ¿qué hay de comer? -Comida. -Ah, muy bien! Ya me dieron el resultado del examen final. -¿Qué sacaste? -Una calificación- (El club de la lucha, 2015). Esta es la síntesis del juego literal que saca la pregunta del juicio subjetivo: ¿cómo calificas la comida?, como una calificación.

Por tanto, los juegos del lenguaje se mueven entre tipografías, topografías y lugares exactos de circulación afectiva y material. Desde aquí se aprecia, tal y como lo señala la topografía de la figura siete, al Cupido de la mitología griega convertido en el Es-cupido accionar del acontecer-caer escupitajo, por cuenta de la porción de flema verde caída en el ojo y el humor espeso y pegajoso segregado de las membranas mucosas, dejando en vilo todo deseo vehemente y toda pasión ensalzada y vigorosa. En la serie jamás oír la respuesta del lingüista sobre aclarar quién es ese sujeto.

Figura 7. Publicada en el muro Mujeres al borde



Aquí se lleva a cabo las capturas por contrapunteo de imágenes y palabras en función ahora de los procedimientos maximalistas y minimalistas en las fallidas composiciones de la subjetividad por cuenta de la literalidad de los lingüistas para seguirle la pista a los sujetos aunque sepan distinguir los pelotudos de fábrica de los es-cupidos por su atesoramiento de la lengua.

Las acciones maximalistas -cuyas descripciones, frases y consignas aparecen siempre en clave afirmativa, porque van siempre a más-, se caracterizan por excesos y proliferaciones en algo: el carácter, la experticia, la experiencia, el conocimiento, el ánimo, etc. Se trata de acciones en estado permanente de robustecimiento y muchísimo grado de molestia por exceso de saturación: “Yo no quise homologar matemáticas I porque sería muy agrandado de mi parte. Primípara en la cafetería del bloque trece, sacó 1.0 en su primer parcial” (En la UdeA andan diciendo, 2015). Aunque agrandadas y maximalistas, son siempre modestas porque lo literal va siempre por la vía de la modestia. El cruce entre la literalidad y las paradojas sitúan la modestia en las acciones maximalistas.

Lo pletórico se reconoce porque se define siempre con más y porque bordea, permanentemente, estados de saturación y estados excepcionales, tipo metiches y nerds. Las ilustraciones muestran los modos de inflamación, por ejemplo, cuando en el fotomontaje aparece la palabra ego a punto de estallar por cuenta del hombre vestido con bata blanca y jeringa en mano, mirando la bomba de modo amenazante (Acid:Good Trip, 2013) (figura 20 anexos) y en la fotografía de Sigmund Freud, reconocido neurólogo austriaco, padre del Psicoanálisis y una de las figuras intelectuales más reconocidas del siglo XX, aspirando cocaína acompañada de la frase, “Ahí te voy, superyó” (Cúmulo Obseso, 2008).

El maximalismo también se relaciona con acontecimientos astronómicos extraordinarios: “Tengo que contarte algo, pero no se lo digas a nadie... La luna me persigue. Nena de cinco años aproximadamente a otra de la misma edad. Libertad y corrientes, Caba. Martes, 15 H.” (La gente anda diciendo, 2012). Son conocidas las relaciones estrechas entre la

ciencia cuando se ocupa de los cuerpos celestes de universo y la inconmensurabilidad de las acciones maximalistas. En términos más literales, la inconmensurabilidad es proporcional al aumento del ego. Para la búsqueda del maximalismo, cualquier método resulta valioso como aquel del encuentro entre los porros y la mitología: De qué te disfrazaste? –Como no tenía plata, me fumé tres porros, y quedé como el cíclope de los X Men. Señor de 54 años, le pregunta a su sobrino de 26 y este le responde entre risas con mucha sinceridad. Domingo, 11:45 am. ”(Los marihuaneros andan diciendo, 2014); o con la forma de añadir códigos para almacenar información en las obras de arte: ¿“Tecnología artística. Científicos agregan códigos QR a cuadros de Mondrian” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Por el accionar maximalista tanto valen el aumento de los códigos, la aparición de gigantes de sólo un ojo y el alargamiento de las flemas pegadas a los ojos (figura 7).

El maximalismo se define bajo la fórmula a más mejor –tipo nerd y loser-. Por ello, circula en la serie la versión capitalista (la más materialista de todas) de las materias afectivas: acumulación de felicidad, alharaca, verbosidad, verdades netas, líneas y curvas de coraje; arrojo, atrevimiento, valentía, osadía, denuedo, energía, resolución y, en fin, atiborramiento de estados de ánimo de toda índole. El maximalismo se dice en todas las claves, en espacial cuando las acciones se encuentran en manos de lingüistas en clave gramatical: “Tú tan ergativo-absolutivo y yo tan nominativo-acusativo” (Memes ENAH, 2013) (figura 22 anexos). A pesar de reconocer la emergencia de la cibermilitancia, cargada de rebeldía y dispuesta a enfrentar los abusos de toda índole (ya hemos mencionado la importancia de la materia política en la serie), la magnitud e intensidad caracterizan la versión capitalista de las afecciones.

Bajo el principio de la ironía, la acumulación excesiva y permanente de afecciones y la sumatoria matemática de los superlativos, la serie conlleva a estados verdaderamente incómodos y molestos (figuras 21, 23 anexos). Esto se hace notorio en el encuentro entre la experticia y el apasionamiento, cuando las gentes se declaran capaces de etnografiar hasta los propios sueños (10 Razones para casarse con un Antropólogo XD, 2010) y de usar gafas para moldear los gestos hasta llenarlos de entereza y profundidad aunque “Usar gafas de

Nerd no te hace Hipster” (Frikipedia, 2013). Los maximalismos se reconocen porque suelen ser el resultado de la combinación entre el entusiasmo, la buena onda y un habla cargado de temas carentes de importancia. Van de emocionalidad en emocionalidad hasta alcanzar la supremacía: “Mi complejo de superioridad es mejor que el tuyo” (El esotérico ilustrado, 2015).

De este modo, los accionarios que copan están siempre “a nada de serlo todo” (Filosoraptor, 2013), utilizan los paraguas para cubrirse de gloria y se encuentran siempre a salvo de los molestos estados maximalistas tipo roquero hasta la putrefacción (Filosoraptor, 2013). Hay en las imágenes y el habla un continuo de acciones resultado de la sumatoria de inteligencia, centramiento, dedicación y simpatía, exceso de sabiduría, obsesiones y linajes (Pesimistas, 2014). En síntesis, el maximalismo es el resultado de acciones dignas siempre de entrar en los tribunales historiográficos y salir airosas.

En esta línea de gloria, aparecen cerebros atiborrados de cifras, frases, recomendaciones, recuerdos, visiones, engaños, odios, admiraciones, dudas, sarcasmos y esperanzas. Muestran, también, la saturación de acciones de cualquier índole: admirar, juzgar, viciar, admirar, venerar, simpatizar, aludir, sobreestimar, conmiserar, etc. Resultan clara e insoportablemente imparables porque poseen súper-egos luego de llevar a cabo un sin número de acciones bien combinadas y precisas relacionadas con el ejercicio burocrático: acumulación de hipótesis, justificaciones, protocolos, lecturas y relecturas, correcciones, controles documentales, agudeza para la búsqueda de sellos, pagos de pergaminos, liberación de constancias, tipo tesis (La Tesis, 2011).

En los estados maximalistas se encuentran pensamientos atiborrados de soliloquios, monólogos, proposiciones, demostraciones, imitaciones, derivaciones, benevolencias, duraciones, esfuerzos, semejanzas, exaltaciones, hasta llenar los ambientes de especulaciones fortuitas: “To meme or no to meme” (Memes literarios, 2012). Como resulta imposible atajar a los maximalistas, se sugiere seguir las recomendaciones expuestas en el epílogo: Lenin Be. Las variaciones del verbo ser resultan la fórmula adecuada para

llegar siempre a más: maximalismo producido en las fábricas lingüísticas tipo to meme, Lenin Be y demás efectos para las materias orgánicas.

Hay acumulaciones efecto del encuentro entre máquinas afectivas, lingüísticas y tecnológicas. De esto dan cuenta las sumatorias entre la provocación, los desafíos, las convicciones comunitaristas, las consignas afectivas y los dispositivos electrónicos: “Si tan comunista eres quítale la contraseña al WI-FI -Karl Marx (Filosoraptor, 2013). Las acciones comunitaristas son al Wi-fi lo que los sueños a la capacidad de etnografiar. Las acciones maximalistas cargan artefactos posmodernos y combinan, de modo magistral, maquinaciones y afectos: mochilas Wi-fi y cascos anti-depresión; guantes de cuero curtido y propensiones al esfuerzo y el ánimo; teléfonos Android y tendencias a la compasión y conmiseración. Los maximalistas tienen, por definición, un alto número de seguidores. Como el conocido caso del flautista de Hemelin: “Tecnología. El flautista de Hamelín se hace una cuenta en Twitter y los siguen las ratas” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). No se desconocen, sin embargo, las fallas y los corto-circuitos: “A veces pienso que te falla un poquito la cabeza, como que algo no te conecta bien. Chica de unos 35 a su novio. Tren Urquiza, Buenos Aires. Martes” (La gente anda diciendo, 2012).

El maximalismo se reconoce, además, porque se acumulan afectos por convicción produciendo un alto grado de intensificación y agudización y porque al combinar credos de todo tipo resultan verdaderos homenajes a la cursilería, aunque se gaste lo cursi con la persona equivocada (Y viste como es, 2012). Esta acumulación hace aparecer siempre un fuera de foco, un descuadre, un desajuste, una desproporción y una sumaria flagrante.

Aunque las acumulaciones sean de cualquier orden y procedencia, siempre resultan emparentadas con asuntos políticos. Es el maximalismo en materia política: “Porque el ser gorda no es algo anecdótico; es político, contra lo establecido. Lo que no encaja, lo que excede; lo que estalla límites, costuras y cierres, asientos de micro fronteras...” (Giro lingüístico, 2009); “Gordofobia, el peso del capital” (Gordas sin chaqueta, 2016). El juego finaliza con el auge de los maximalismos deviniendo en circuitos anónimos, procedentes de

líneas delgadas y sutiles, tipo espíritu anónimo (figura 8). Los espíritus anónimos dan paso a las individualidades minimalistas.

Las acciones minimalistas, contrario a lo sucedido con las maximalistas, se encuentran entre maquinarias destructivas y se definen en clave negativa, “Parecería que vamos hacia la máquina de picar carne de Pink Floyd. Un chabón mientras salía la gente del campo vip después del show. Queen en Geba 2015” (Los recitales andan diciendo, 2014). Por ello, son el resultado de simplificaciones, achatamientos, alisamientos, desconfiguraciones, sustracciones y anonimatos. Se reconocen por su falta de definición visual y su exposición, siempre sucinta, de sus contornos: mosca contra silueta en blanco (figura 8).

Se caracterizan por venir de la máquina de picar carne y afectos: torpes, destructivas, provisionales, en estado de ridículo y trayendo souvenirs. Aquí se encuentran individualidades tipo gahnápiros, nada exitosas, metiches y entrometidas, compuestas de fluctuaciones del ánimo y venidas siempre a menos: “De 100 problemas que tienes 10 son por pendejo y 90 por metiche” (Ateo por naturaleza, 2011).

Figura 8. Publicada en el muro de Espíritu Anónimo



Los giros de las simplificaciones se reconocen por el encuentro entre individualidades tipo espíritus anónimos: El ñero y la Stacy Malibú (Mi ñero es severa stacymalibu no?, 2011). Ñero se refiere a una persona vulgar, que no tiene educación y que por lo general es callejero; Stacy Malibú es una muñeca de juguete de la serie de dibujos animados Los Simpson, parodia de la muñeca Barbie de Mattel. Dos individualidades sufriendo siempre una desventaja respecto de algo: falta de caracterización semántica, ser reproducción y copia y su nunca gozar de originalidad.

En el camino al minimalismo se encuentran diálogos y confesiones debatiendo y declarando a propósito de acciones destructivas y fluctuaciones del ánimo dejando las individualidades siempre en vías de desaparecer: “El psicólogo se agarró de eso para decir que yo tengo una personalidad destructiva (...) y hasta me facilita drogas para que acelere el proceso (...) hacé como yo que le pido fiado!!!” (La gente anda diciendo, 2012). Irse al fiado, mosca sobre blanco y silueta con mosca (figura 8), resultan composiciones propias del minimalismo intensivo y de las paradojas de convertir la ingesta de alimentos en un asunto de apocamiento de los afectos entre los asuntos políticos de las castas y los linajes: “Hoy me dijo el doctor, así, palabra por palabra, que quizá yo tenía una enfermedad propia de mi raza. No supe si darle un libro o un madrazo” (Cúmulo Obseso, 2008).

A los minimalistas se les reconoce, también, porque gustan ir de derrota en derrota por efecto de caídas y traspies; aburrimiento y putrefacción; caídas en la pereza y el adormilamiento: “El ansioso se despierta a la mañana pensando en la siesta de la tarde” (Es de ansioso, 2015). Se encuentran también formas combinadas -espirituales y materiales- de permanecer minimizando: “Estaba esperando que el karma lo haga mierda, pero me parece que lo voy a reventar yo. Chica de ventipico a otra, Rosario, Pellegrini y Laprida Santa Fe. 17.00 H. (La gente anda diciendo, 2012)”. Qué bajón, es el grupo por excelencia por el cual las individualidades van siempre a menos y se encuentran a la baja por cuenta del desánimo en las materias afectivas y emocionales tipo llanto, pesadillas, abandono y tristeza. Esto se les nota hasta en la sonrisa y en la manera indiferente de tomar las maneras como los trata la realidad. Al principio de realidad -“A la realidad le importa una mierda lo que creas”

(Cultívate, 2012), devienen la serie de dentaduras incompletas, lenguas corrosivas y ojos carentes de iris y pupila, siempre andan perdidos de vista.

Los efectos minimalistas se producen por acciones tales como poner a dieta el alma con sus efectos de atragantamiento y modos de elocución “Anoléxico: persona que pone a dieta el alma. Lee muy poco y cuando medio se traga algún texto ligero, enseguida se pone a vomitar un torrentes de pendejadas” (Cultívate, 2012). Por tratarse de procesos minimalistas, las frases, las recomendaciones y las palabras célebres carecen de peso existencial y casi nunca son tomadas en serio. El minimalismo opera bajo la fórmula de combinar la deformidad y la risa (figura 25-anexo) de donde resultan aspectos de un cierto lirismo nauseabundo por encontrarse en la línea de las insatisfacciones somático-semánticas y los trastocamientos y deslizamientos de la acción: “Tu que estudiaste antropología física, escógle los mejores huesos a dubby” (Memes Espe, 2012).

Las desviaciones semánticas y el trueque de funciones -“!! Mijito tu que estudiaste medicina!! !! Cura el pulque que ya casi es viernes”; Hijo, tú que estudiaste historia, péiname a tu primo como Benito Juárez”; Hijo, tú que estudiaste derecho, ayúdame a sacar un tamal del bote” (Memes Espe, 2012)- terminan como espíritus anónimos efecto de los encuentros paradójicos entre la imposibilidad de sumar atributos con el resto de materias orgánicas: es-cupidos, tesisas, zombis y pelotudos de fábrica. Del minimalismo solo quedan las puntillas vacías, las letras de cambio inservibles (figuras 27, 28 anexos) y las relaciones inexactas entre la fealdad y los modos operandi de los procesos creativos. En consecuencia, la serie no logra satisfacer las necesidades gramaticales del prefacio: tú que estudiaste lingüística dime quién es ese sujeto.

El tránsito cómico de accionarios entre los modos de actuar y contra-pensar según trayectorias heterogéneas y discontinuas en el lenguaje de las formas maximalistas y minimalistas confirma las siguientes condiciones del juego:

a. Las individualidades nunca alcanzan el justo medio. Las imágenes y las afecciones en este juego tiran de los hilos del precepto griego, “nada en demasía”, en tres direcciones opuestas entre sí: todo en demasía, falta de demasía y, todo lo demás. De allí resultan dos tipologías de individualidades: henchidas y pletóricas; achatadas y vacías. Ambas, por igual, transitorias y provisionales. Siempre en el intersticio entre los atributos, las acciones y los pensamientos que nunca alcanzan un justo medio.

b. Las individualidades puestas en función de la auto-ironía y la problematización por cuenta del descreimiento o deterioro de los atributos, las acciones y los pensamientos. Por ello se entiende que se trate de accionarios plagados de contra-instrucciones para actuar, irónicas sugerencias para almacenar virtudes esquivas y recomendaciones para volver añicos los estados de ánimo y los prejuicios sociales.

c. Individualidades donde se producen encuentros inusuales entre el orden de las materialidades afectivas y emocionales: encuentros entre un estado de descomposición y una virtud-: “Púdrete y se Feliz”. A ello contribuye el uso extensivo de lenguaje escatológico y el uso de la escritura fragmentaria.

1.4 Serie cuatro. El inquisidor novato y las fugas del código fuente: performanSex, antroposex y festivales porno-porsi

En mi cuerpo no hay vaticano que meta la mano

Colectivo Harimaguada

Macho que se respeta se afeita con escopeta. Curco vein

Memes Doctos

Masturbarse es positivo, si fuera negativo sería menosturbarse (Rafael Alberti)

Filosofía y Psicología Callejera

Esta serie se centra en el juego de las acciones transgresoras frente al funcionamiento tradicional en el ámbito de la sexualidad. Por ello, se encarga de denunciar y problematizar la puesta en funcionamiento de las acciones marcadas por los binarismos -mujer-hombre, macho-hembra y, en general, por los purismos, las naturalizaciones maniqueas y conservadoras en el tema de la sexualidad y los asuntos amorosos.

En general, las estrategias narrativas utilizadas revisten un carácter más ficcional que documental o testimonial. La materialidad -cuerpos y órganos situados en el campo de la sexualidad- opera según un plano de intervención- invención y creación en su encuentro con materias de expresión marcadas por las denuncias, las declaraciones y las consignas a favor de las transexualidades y las intersexualidades. Recordemos una de las funciones atribuidas a la consigna: “La instantaneidad de la consigna, su inmediatez le da un poder de variación, en relación con los cuerpos a los que se atribuye la transformación (...) La pragmática es una política de la lengua” (Deleuze & Guattari, 1988, p. 87). Esta posición pragmática permite privilegiar en la serie las relaciones entre las consignas y la afectación de los cuerpos sexuales, políticos y sociales. Los juegos del lenguaje y los juegos de sí se mueven, de preferencia, entre el prefijo trans y las consignas buscando crear, si no transformaciones, al menos afectaciones a los órdenes impuestos: macho que se respeta se afeita con escopeta.

La consigna *fuga tu código fuente*, expresa las salidas de los códigos establecidos y estrechos sobre la sexualidad y, en general, de hacer frente a las formas específicas de producción y control en este campo. De las formas lingüísticas de fugar el código fuente, de buscar otras formas de deseo y placer, resultan sugerentes, provocadoras e irreverentes las denominaciones de páginas y grupos como los siguientes: Anarco-Queer Latinoamérica, Mujeres al borde, Acción follética, Comando antipajeros, The Chita's Clitoris, Bollo sapiens, Polisemias subversivas, Ovarios liberados, Feministas ácidas, Transman y Transboys, El Voltaje aquel, Entre-tránsitos, Colectivo de transiteros, De Generes-E, Degeneración en generación, Trompas lunáticas, Viva la vulva, El inquisidor novato, Performansex, antroposex, porno-porsi, entre otras.

Algunos de estos grupos, como venimos advirtiendo, ya no se encuentran activos en Facebook. Informaciones como “esta página no está disponible, es posible que el enlace que has seguido esté roto o que se haya eliminado la página” aparecen cuando se intenta revisar nuevas publicaciones o nuevas sugerencias en sus opciones de me gusta. En algunos casos, se aclara el motivo de la eliminación o la censura: violaciones a la política de decencia de Facebook; crear un perfil falso de una persona que no es real; publicar contenidos y escribir comentarios ofensivos e insultantes o de alto contenido sexual. Esto muestra los entramados de poder por los cuales discurrió la selección del corpus en la presente serie: censuras, bloqueos, denuncias y cierres. Muchos de los grupos censurados reaparecieron con nuevos nombres pero insistiendo en sus luchas políticas por ampliar los campos de posibilidad del deseo y el placer.

Ahora bien, es quizás Beatriz Preciado, hoy llamado Paul Beatriz Preciado, quien en el plano de los discursos impugna por fugar los códigos fuentes:

La naturaleza humana es un efecto de tecnología social que reproduce en los cuerpos, los espacios y los discursos la ecuación naturaleza= heterosexualidad. El sistema heterosexual es un aparato social de producción de feminidad y masculinidad que opera por división y fragmentación del cuerpo: (...) Los roles y las prácticas sexuales, que naturalmente se atribuyen a los géneros masculino y femenino, son un conjunto arbitrario de regulaciones inscritas en los cuerpos que aseguran la explotación material de un sexo sobre el otro que, entre otras cosas, expresan incomodidad e insatisfacción con prácticas instituidas sobre la sexualidad y buscan transitar por ente la diversidad” (Preciado, 2011, p. 22).

En este sentido, la serie sigue las líneas de variabilidad a los sentidos asignados a los géneros, las identidades y las prácticas sexuales desde tres estrategias centrales: la problematización (en su duda sobre la constitución político sexual de los individuos); la provocación (en el uso constante de vulgarismos y la exposición de órganos sexuales en

copulaciones y penetraciones inusuales) y la experimentación (en la posibilidad de inventar otros modos deseantes de los cuerpos y el lenguaje y del lenguaje de los cuerpos). Lo aquí se juega es la posibilidad de libertad expresiva de la sexualidad con funciones ético-políticas de inventar nuevas posibilidades al deseo.

Por su carácter de juego, nunca quedaremos exentos de dudas y sospechas frente a las maneras de asumir los asuntos amorosos y de la sexualidad: “Heisenberg aún no lleva a determinar su relación con Walter White” (...) “Traición. Aparece un tercer hombre en la relación entre Paltón y Aristóteles” (...) Desengaño. Gorgias elogia a Helena, pero ella no le da bola” (...).

Figura 9. Publicada en el muro Estúpida y sensual literatura



En esta, como en otras series, caben tanto la filosofía como el esparcimiento, el arte, la risa, las masturbaciones, el alcohol, los orgasmos y las murmuraciones “Aristófanes nos

adelanta su obra para esta temporada de playa: filosofía, humor vulgar y culos” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Se encuentran, por ello, frases, reclamos y consignas frente a cualquier forma de conservadurismo y se azuza a los lectores a prácticas de sexualidad con titulares de estirpe estética, casi siempre marcada por latinismos y provocaciones políticas: “Moveme la corchea” y “Quantum Amorum”; “Bochorno. Califican al Louvre de PG13 por exhibición de desnudos” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). La sigla PG se refiere a la clasificación por edades. PG-13 sugiere la compañía de un adulto para los menores de 13 años

Por las imágenes de la figura nueve, se entiende la persuasión al espectador de las virtudes del alcohol excepto si se trata de la leche con velloceta y dencromina compuesta de fármacos y droga que bebe Alex DeLarge, personaje de la película *La Naranja Mecánica*. Por el título y los prefacios se conocen, además, los temas predilectos de la serie: penetraciones y políticas de los cuerpos; estimulaciones al lenguaje de los cuerpos y los cuerpos del lenguaje; traiciones y porno-grafía. Temas puestos en circulación entre la religiosidad, la política, la historia y la cosmética. Por la rima y las variaciones al nombre del cantante estadounidense Kurt Cobain, se reconocen las funciones ético-políticas de la serie: rechazo, resistencia, crítica y problematización al machismo y al patriarcado; a las intromisiones religiosas en el funcionamiento de la sexualidad y el deseo; a la pretendida naturalización de los géneros: masculinidad, feminidad, heterosexualidad, homosexualidad, etc.

Por ello, cercana a la disposición del deseo, el funcionamiento de la sexualidad muestra que no se trata de una determinación ni espontánea, ni natural Deleuze (2007):

No hay dos sexos, hay n sexos, hay tantos sexos como dispositivos, todos tenemos n sexos. Cuando el niño descubre que se le ha reducido a un sexo, masculino o femenino, descubre su impotencia: ha perdido su sentido maquínico y no tiene ya más significado que el de un útil (...) hombres o mujeres designan a seres a

quienes se ha despojado de sus n sexos (...) la mujer es la primera a quien se le roban los n sexos (...) cuerpo máquina vs cuerpo útil (p. 97-99).

Por los titulares de la revista Sofos, se reconocen dichas funciones como resultado del encuentro entre símbolos sexuales, latinismos y atentados: “La vuelta de Descartes. El sex symbol racional nos dice: “hablar en latín sirve para llevar minas a la cama, por ejemplo yo les digo: coito ergo sum” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Es así como la composición privilegia fotomontajes de órganos genitales, disparates filosóficos y consignas altisonantes movilizandando disidencias, luchando contra el heterocentrismo y las reducciones sexistas y, más radicalmente, desexualizando el placer (Foucault, 1999). La experimentación contra sexual es el resultado de poner aparatos genitales en lugares y funcionamientos inusuales y con funciones diversas. En posiciones y poses incómodas se encuentran personajes de toda ralea: Mafalda y Susanita, mezclándose lésbicamente (Antroposex, 2008) (figura 39 anexos); los desechos marca Michelin, resultado de las penetraciones al globo terrestre (figura 10); la Mona Lisa en cuclillas, provocando las poses de las bellas artes (figura 38 anexos); finalmente, la Maja Desnuda mostrando el vello púbico proveniente del peluquín de Beto, personaje de Plaza Sésamo, quien mira cuidadosamente la maja pintada (figura 34 anexos). Según los comentarios jocosos dejados a la Maja, se trata de “El porno sésamo de hoy” (Cúmulo Obseso, 2008).

Ahora bien, por tratarse de juegos en el campo de la sexualidad, el asunto se relaciona con penetraciones de todo tipo. Las penetraciones lingüísticas, casi siempre acompañadas de asuntos estético-musicales: “Bach nos habla de sus flores. Con esta nueva profesión estoy seguro de que di en la tecla” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Las penetraciones capitalistas, hartas concedoras de violentar los recursos de la tierra para extraer los beneficios y la riqueza del capitalismo industrial. Así lo muestra Bibendum (figura 10), mascota de la multinacional Michelin, penetrando el globo terráqueo, haciendo alarde de su derroche de fuerza y dejando el planeta en estado febril. También se encuentran las penetraciones de los poderes dominantes invadiendo los rincones de las conductas, los gestos cotidianos y los goces, convirtiendo esos pequeños fascismos en verdaderos poderes

de dominación porque: “el microfascismo se instala en el corazón” (Foucault para encapuchadas, 2014). Al parecer, los microfascismos no sólo penetran, también perforan. A lo mejor, perforando es como penetran.

Sin embargo, no todo los acercamientos producen penetraciones. La resistencia a las confesiones y los dogmas, al decir del epígrafe, evita que el Vaticano se inmiscuya en todos los asuntos de la existencia: “En mi cuerpo no hay Vaticano que meta la mano”. Justamente, muchas de las consignas encontradas en los grupos dan cuenta de las múltiples formas de resistencia a las penetraciones religiosas y dogmáticas y sus luchas y apuestas por producir efectos de afirmación de otras producciones en el campo de la sexualidad.

Figura 10. Publicada en el muro Resistencia rebelde frente al imperio. Comentario: Fuck the world. Michelin.



En este sentido, las funciones ético políticas del lenguaje muestran las similitudes entre las penetraciones y las intervenciones -mediante acciones tipo agujerear, perforar o atravesar- a nivel lingüístico, quirúrgico, hormonal y social. Prevalecen, para ello, imágenes de órganos,

sustancias fluidas y secreciones penetrando e interviniendo críticamente los dispositivos sociales al contener y retener violentamente los marcadores de poder sobre la sexualidad. Penes y clítoris; vulvas y ovarios; lenguas y labios; traseros y sexo anal; sangre, semen y materias fecales circulan en la serie en posiciones lingüísticamente combativas y en poses materialmente provocativas: “Sexo anal contra el capital” (Anarco-Queer Latinoamérica, 2014).

Por ello, las evacuaciones aparecen como elementos claves en el campo de las prácticas contra-sexuales: la menstruación, la masturbación y la eyaculación son el resultado de las penetraciones irreverentes entre el juego lingüístico y la acción política. La menstruación sale a chorros salpicando los prejuicios sociales y los fundamentalismos morales. Las reglas menstruales y lingüísticas actúan en el plano político contra las violencias obstétricas y las violencias de género. Hay, en efecto, un lenguaje que hace circular fluidos y flujos cibersexuales buscando infectar espacios de sociedades conservadoras y capitalistas con su adoración a las marcas:

“Invitación a la celebración del Mes nacional de la masturbación: Ahorra dinero. Ahorra tiempo. Reduce el estrés. Cura dolores de cabeza. No le hace daño a nadie. Enfurece al Papa. Mastúrbate. Este mensaje de servicio público es traído a ti por Mes Nacional de la Masturbación. Sacúdetela una vez y por tu país” (Diario de Hipócritas, 2012); “Apaga la tele, enciende tu clítoris; La última cena en clave lésbica y las consignas antimachistas y en pro de abortar el patriarcado Si fuese tu “Mamita” te habría abortado (Anarco-Queer Latinoamérica, 2014).

Los asuntos de la sexualidad se introducen, se penetran, se contagian y se contaminan sin cortesía, respeto o reverencia hacia los asuntos mínimos de urbanidad y los buenos modales (figura 29-anexos). Lejos de los actos protocolarios, la infracción a las reglas verbales caracteriza la serie. Chocante, burlón, gesticulante, gimiente y provocador (figuras 32, 33, 34 anexos), el funcionamiento de la sexualidad corre a cargo de un lenguaje grosero y altisonante. Insultos, injurias, groserías, puestas en ridículo, mofas, alusiones desobligantes,

dan cuenta del aspecto desafiante y corrosivo a todas aquellas construcciones tradicionales del funcionamiento de la sexualidad.

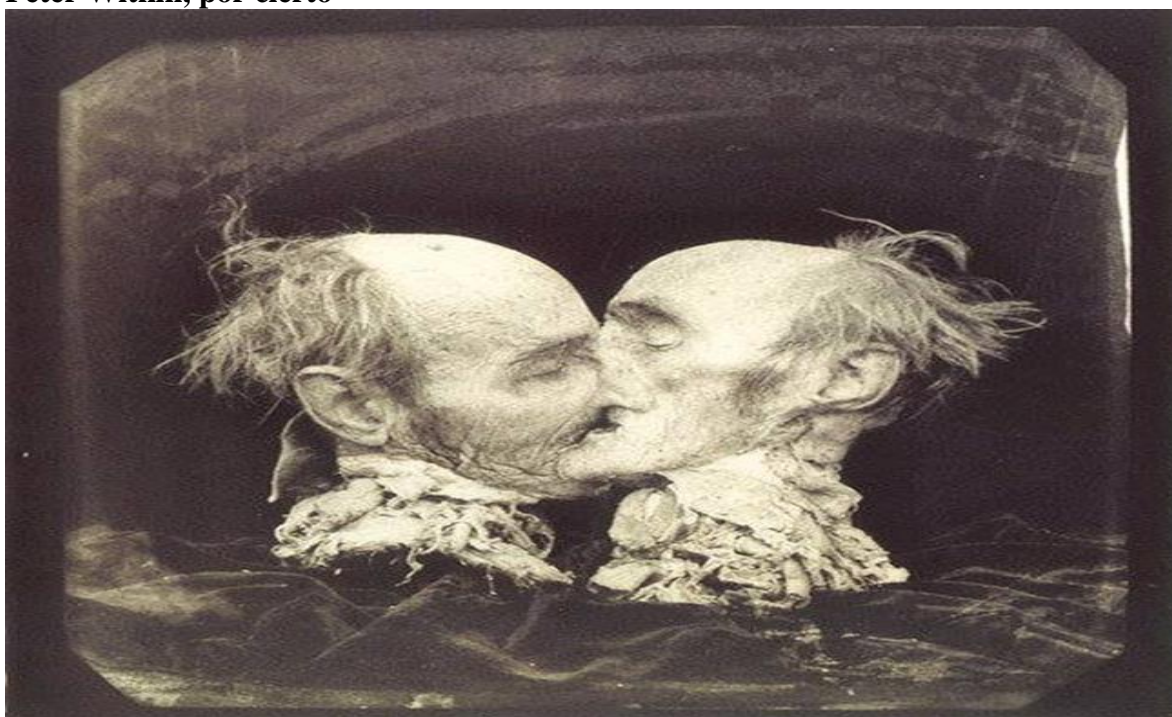
El encuentro entre las acciones tradicionales y convencionales referidas a la sexualidad - penetrar, expulsar, asediar, seducir-, con personajes de relevancia socio-política, convierte el lenguaje de la sexualidad en campos de lucha contra-sexual. Sacados de sus contextos históricos y políticos, los personajes famosos entran en el engranaje de la sexualidad para salir convertidos en ridículos personajes de museo (figura 31 anexos).

Una mirada general a las imágenes muestra órganos sexuales en composición con actos referidos a la sexualidad: masturbación, menosturbación -aporta el epígrafe-, penetración, procreación, exhibición, seducción y placer carnal al colmo de la normalidad. A primera vista, la sexualidad se parece más a un aburrido divertimento. Luego se muestra su versión grotesca en lo relacionado con su variación exagerada, inusual y cómica de las versiones oficiales sobre la sexualidad y su carácter permanentemente problematizador (figura 40 anexos). Es el caso del encuentro poco amable entre la corte pontificia y el órgano de la vulva: “Contra el vaticano, poder clitoriano” (Mujeres al Borde, 2009). El lenguaje va subiendo su tono político por vía de reposicionamientos de los órganos en clave anticatólica: “Yo no salí de tu costilla, tú saliste de mi útero” (Ecored Feminista La Lechuza Buza, 2014).

Se trata de cuestionar las producciones sexuales mediante las tensiones permanentes entre las poses corporales y las posiciones enunciativas. Para ello, las funciones de los órganos genitales se multiplican más allá de su función reproductora y de producción de placer, hacia sus funcionamientos políticos con efectos de burlar los cuerpos disciplinados y destinados a una sexualidad convencional y a las construcciones tradicionales del placer. En este sentido, la sexualidad más allá de un acto biológico se muestra como un acontecimiento social en sus vínculos estrechos con la vida política y económica (figura 10 anexos).

Lo genital se desterritorializa estratégicamente del lugar de las normalizaciones y nominaciones -por las cuales se establecen modelos, modales y modulaciones- hacia experimentaciones con funciones de creación trans: transexuales, transgénero, travestis y transformistas son algunas de las variaciones léxicas apostando por otras formas de encuentro y de experimentación más allá de la estúpida y sensual literatura (figura 9) (figura 35 anexos).

Figura 11. Publicada en el muro Memes literarios. Comentario La foto es de Joel-Peter Witkin, por cierto



Se trata de liberar el lenguaje de sus trabas normativas mediante la insistencia en contra-nombrar, trans-signar, instigar porque “La transfobia es otra violencia de género” (Radio Diversia Oficial (LGBTI), 2008). Por ello, no se opera exclusivamente en sentido negativo de oposición a las formas instituidas sino en su sentido afirmativo de puesta en funcionamiento otras “ficciones políticas” (Preciado, 2011).

Los prefijos trans se producen por exploraciones y experimentaciones permanentes con orificios, posturas, agujeros, dilataciones, contracciones, creencias, principios, agregaciones, supuestos, posiciones y apiñamientos, en un vínculo permanente e insidioso entre los juegos políticos de las palabras y los juegos contra-sexuales de los verbos, los adverbios y los nombres personales. Así como ocurre, por ejemplo, cuando las palabras se introducen en los orificios genitales causando vómitos eróticos.

Esto hace multiplicar los modos y los sentidos lingüísticos de las fugas del código fuente y emerger un sinnúmero de singularidades más bien incómodas, irónicas, belicosas, combativas y provocadoras. Muestra la importancia y las funciones de las imágenes de un sexo provocador y altisonante, de indisciplinas audiovisuales frente al lenguaje sobrio y normalizador: esqueletos se besan y copulan (figura 11); extremidades y vísceras en apiñamientos indiscernibles (figura 36 anexos); la pipa de Magritte deviniendo pene producto de las variaciones morfológicas: “Ceci n’est pas une pica” (figura 37 anexos).

Es el juego político producido desde y a favor de la excitación lingüística: secuencias de orgías entre órganos y palabras produciendo agenciamientos colectivos contra sexuales. Disparates-antipajeros; altisonancias-Bollo sapiense; irreverencias trompo-lunáticas; profanaciones-Voltaje aquel y agitadoras-carnes convulsas, sitúan las movilizaciones en la creación léxica provocadora, humorística y juguetona de la contrasexualidad. El acento está puesto en la proliferación de vocablos, la multiplicación de abreviaturas y la política de los cuerpos maquinando sus propias desobediencias con las materias y las palabras. Los vocablos copulando con los contra-inquisidores, experimentadores de una sexualidad a otra y demás transiteros, se ocupan sin tregua de atacar y contravenir a la policía del lenguaje.

El uso extensivo de la paronimia y la resemantización intensifican las excitaciones políticas: machete al machote; tu piropo es violencia, entérate”; aborta el patriarcado; estoy hasta las tetas de tantas etiquetas. No se trata sólo de actualizar las palabras con un sentido nuevo o de ampliar los significados sino de contravenir la semántica establecida para producir creaciones léxicas en función de explorar, expoliar, explotar los códigos y las

fuentes: voltajosas; transgeneristas; areperas; cacorros bajitos en sal; maricas públicos; zine transfeminista; glitterateoabortista; anarcocumbiero; transAttack y alienpunk.

Se trata de alcanzar altos niveles de voltaje lingüístico para visibilizar los trazos materiales que los lenguajes normalizados y moralizados se muestran incapaces de nombrar. La negación y ridiculización de toda la serie de nuevos vocablos que expresan otras transiciones y trans-acciones, es uno de los motivos por los cuales se ensañan los inquisidores novatos. Se trata, según los inquisidores del decir voltajoso, de lenguajes artificiosos e innecesarios generando dificultades sintácticas y de concordancia, complicando, innecesariamente, la redacción y lectura de los textos (esta es la posición de la Real Academia de la Lengua Española frente a las apuestas por un lenguaje inclusivo - los ciudadanos y las ciudadanas, ellas y ellos, etc.- al considerarlos desdoblamientos artificiosos).

Por ello, los juegos políticos de la serie son siempre altisonancias fonéticas. Frente a las poses y las posturas asociadas comúnmente con actos serviles y obedientes, aparecen la serie de alaridos, vociferaciones y expresiones estrepitosas largando consignas con desparpajo, atrevimiento y osadía: “Una *osadía inventiva*” (Bajtín, 2013 p. 32), porque apuesta por la posibilidad de un orden distinto del mundo.

Son las formas amorfamente fonéticas de recabar sobre el lenguaje en procura de agenciar múltiples maneras de producción técnica de la sexualidad: la producida en laboratorios y talleres caseros (Antroposex, 2008); la expuesta en radiografías, rayos x y exposiciones de musculaturas copulando (Homo-sapiens Anarquista, 2011); la producida en los laboratorios de sexualidad para perder las formas humanas y molestar a la “gente incómoda con la sexualidad que no es para el consumo masculino” (Viva la vulva, 2012); las producidas con técnicas de masculinización, obscenidad o censura (Festival pornoporsi-performansex, 2011); la de recorridos obscenos, cartografías de puntos calientes, porno-aeróbicos y festivales de mandarinas (Festival pornoporsi-performansex, 2011); las que muestran vaginas circulando en función de prácticas desidentificadoras y no para uso de penes.

En síntesis, se trata de juegos del lenguaje operando según variaciones morfológicas, morfosintácticas y corporales transitando la sexualidad desde los juegos contra-sexuales, Preciado (2011):

(...) no es la creación de una nueva naturaleza, sino más bien el fin de la Naturaleza como orden que legitima la sujeción de unos cuerpos a otros. La contra-sexualidad es, en primer lugar: un análisis crítico de la diferencia de género y de sexo, producto del contrato social heterocentrado, cuyas performatividades normativas han sido inscritas en los cuerpos como verdades biológicas (Butler, 2001). En segundo lugar, apunta a sustituir este contrato social que denominamos naturaleza por un contrato contra-sexual. En el marco de dicho contrato, los cuerpos se reconocen a sí mismos no como hombres o mujeres, sino como cuerpos parlantes, y reconocen a los otros como cuerpos parlantes. Se reconoce a sí mismo la posibilidad de acceder a todas las prácticas significantes, así como a todas las posiciones de enunciación transgrediendo las formas que la historia ha determinado como masculinas, femeninas o perversas. Por consiguiente, renuncian no sólo a una identidad sexual cerrada y determinada naturalmente, sino también a los beneficios por la obtención de una naturalización de los efectos sociales, económicos y jurídicos de sus prácticas significantes (18-19).

Se trata -reiteramos- de las ecuaciones entre las posiciones enunciativas y los posicionamientos político-deseantes. Contrario a los juegos maximalistas y minimalistas donde la suma o la resta aparecían como una de sus reglas claves, aquí se opera por multiplicación e intensificación del lenguaje según las reglas del artivismo contrasexual: contra-fundamentalistas; contra-monseñor el procurador; contra iglesias penetrando las vulvas; contra-misóginos, contra-el patriarcado, contra xenófobos y contra “homolesbitransfobia” (Mujeres al Borde, 2009). Una especie de retoma grotesca del lema feminista de los años sesenta, lo personal, es político vehiculizando ahora bajo el lema lo sexual es siempre político.

Las noticias sitúan los temas concernientes a la producción contrasexual en perspectiva histórica, con la posibilidad de que los asuntos de la penetración queden, por efectos del porro y la multiplicidad de sentidos, por fuera del juego: “Disfunción eréctil y micro-penes en el renacimiento” (Editorial Pa-Panamericana, 2012); “Cuando no fumabas eras más linda conmigo. -A la marihuana no la metás en esto (...) Domingo, 11:30 pm. ” (La gente anda diciendo, 2012).

1.5 Serie cinco. De circulaciones, trayectos, acoples, incrustaciones, radiologías y aparatos viscerales

EXCLUSIVO

Foucault lanza Panóptico su nueva marca de cámaras de vigilancia

Editorial Pa-Panamericana

“¡No! ¡Por favor no me cortes, no quiero caminar sola!

La gente anda diciendo

El lenguaje privilegiado en esta serie se expresa en clave grotesca, pero esta vez en su dimensión de parodia de la vida ordinaria, dando como resultado una especie de apuesta por individualidades desde la cotidianidad al revés. La serie tiene como tema el devenir cuerpo, pero esta vez en su relación con artefactos y aparatos técnicos y sus efectos en las acciones de la vida diaria. Así lo muestra el uso de alambres pro-ajuste del rostro para producción técnica de la alegría (figura 12). Esta imagen podría ir acompañada de la siguiente confesión vergonzante: “No sé cómo pedir una cajita feliz sin quedar como una pelotuda” (La gente anda diciendo, 2012).

Por los epígrafes, sabemos que la serie se produce por entre los trayectos vinculados a los asuntos de visibilidad, vigilancia y conexión. El título informa de acoples en su sentido mecánico, esto es, como dispositivo propicio para unir los extremos de dos ejes u otros elementos: el circuito conducente de la seriedad a la risa por entre un tensor dispuesto para

su uso público. Acciones como el acto de hacer la fila, sonreír o devenir compatible (figura 58 anexos), quedan intervenidas por algún tipo de mecanismo técnico. No es recomendable, lo dice la petición de la mujer en el epígrafe, cortar los trayectos porque las personas pueden verse afectadas, negativamente, en la busca de estados de ánimo.

Figura 12. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



El lenguaje de la serie se caracteriza por la hibridación entre cuerpos, afecciones y artefactos. Es el juego de sí por entre los artefactos verbales. El cuerpo humano hace máquina con agarraderas, dardos, estado de ánimo, vallas publicitarias, cigarros, trozos de madera, hojas de periódico, cuadros, cabinas telefónicas, globos y lavamanos (figuras 55, 56, 59, 60 anexos). El resultado son las series-sillas tapizadas con carne de cerdo; cabezas incrustadas a las cajas de cubiertos (figura 41 anexos); ojos, pupilas y corneas saliendo de las latas de conserva; cenas de cerebros; crucifixiones en los postes y bocas expulsando símbolos religiosos (figuras 45-54 anexos).

La composición del lenguaje se relaciona con engranajes o técnicas de ensamblado de las piezas. Este ensamblado, sin embargo, no supone casi nunca un ajuste armonioso, equilibrado o funcional de las piezas: secuencias de cuerpos-enchufe; rostros-metálicos; expresiones en clave de resinas-plásticos y troncos-vapores (figuras 49-52 anexos) inundan la serie de engranajes arbitrarios. A pesar de sus encuentros, casi nunca encajan: “(...) entran en relación entre sí a fuerza de no tener relación alguna” (Deleuze, 2007, p. 42). La variación morfológica Heegle (producida por el encuentro paradójico entre la compañía subsidiaria de la multinacional estadounidense Alphabet Inc. y el nombre del filósofo alemán del siglo XVIII), sintetiza las maquinaciones contemporáneas producto del encuentro entre los idealistas y las empresas multinacionales (Sociedad De Filosofía Aplicada, 2004).

Frente a un ensamblado orgánico funcional y unos trayectos de vida tipo nacer, nutrirse, respirar, reproducirse, conservarse, recrearse, morir, aparecen ensamblados maquinales, aquínicos, ínicos (siguiendo los juegos del lenguaje por cortaduras y mutilaciones), tipo enchufar, expulsar, suspender y adaptar, porque funcionan bajo el principio de conexión arbitraria entre los tramos y los objetos por donde se producen las afecciones (figura 45 anexos). El juego de las imágenes muestra que las cosas y los órganos no cumplen con sus funciones habituales: los columpios no están para el entretenimiento; las duchas no se disponen para la higiene; los ojos no son los órganos receptores que aseguran el sentido de la vista; los relojes no están allí para dar la hora ni los sillones están allí para sentarse (figuras 14-43-50 anexos). Por los juegos del lenguaje y los juegos de sí, los sillones dan la hora; los ojos son un dispositivo de higiene; las duchas disponen los espectáculos públicos.

Este recorte de las funciones habituales produce acciones cotidianas de carácter abstracto, ni preciso ni definido. Paralelamente a la vida práctica y útil, la vida cotidiana aparece de modo abstracto por hallarse separada de sus contextos y funciones habituales. Actos de la vida cotidiana y rutinaria como columpiarse, teclear, descansar, contemplar un cuadro, fumar, caminar, posar, observar, carcajear, comer, sonreír, bañarse, cocinar, pasear, hacer una llamada telefónica, recostarse a un poste en medio de la calle, hacer parte de un grupo

de gente mirando, permanecer en la cama o sentarse en la tasa del baño, devienen dificultosamente por entre un cotidiano extremadamente aparatoso.

Figura 13. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Este encuentro entre el cuerpo, la vida cotidiana y los aparatos técnicos da como resultado maneras discordantes de las acciones diarias (Figura 44 anexos). Como efecto, los asuntos corrientes aparecen extraños a la luz y las sombras del habla: “A los argentinos les parece increíble que cojamos hasta los carros. Clase de lingüística aplicada. Viernes Ed 67” (Los javerianos andan diciendo, 2015). Los trayectos se relacionan con la condición móvil, desmontable y transportable de los cuerpos desplazándose, ocultándose, fijándose, incrustándose o acoplándose (figuras 42, 43 anexos). En la serie, el juego de sí hace máquina -aquina- con los juegos del lenguaje. En este sentido, el juego puede entenderse como la inversión de la fórmula del realismo mágico, según la cual, lo irreal o extraño aparece como algo cotidiano y común. Lo común y cotidiano aparece, por el contrario, como lo extraño e irreal. Pongamos por caso, la necesidad de inyectarse con estados y situaciones: “Tendría que venir una inyección de paz” (La gente anda diciendo, 2012). Por

ello, el cuerpo toma un carácter áspero e intrincado y lo cotidiano un carácter abstracto e indeterminado. La figura trece muestra, simultáneamente, la inutilidad para la vida cotidiana tanto de la carne como del inodoro.

Las reglas del juego parecen funcionar de manera paradójica por la simultaneidad permanente entre lo cambiante y móvil; lo estancado, denso y disparatado; lo fluido, pesado y condensado. Los personajes se debaten en la tensión entre la elevación y la caída inevitable por los efectos de las arquitecturas religiosas en los estados de ánimo: “Las iglesias son tan grandes porque la idea es que entres y te sientas una miseria” (La gente anda diciendo, 2012).

Si por un lado se encuentran formas de expresiones dinámicas, fluctuantes y activas, por el otro hay una atmósfera caracterizada por la densidad, la inmovilidad y la inercia resultado de los encuentros ambiguos y arbitrarios (figuras 44, 45 anexos). Los hombres cuando visitan las galerías de los museos resultan inusitadamente clavados a los cuadros y los personajes de los cuadros se encuentran arrancados del lienzo y fijados, de manera abrupta, en la vida cotidiana.

En algunos casos, las imágenes se dedican a materializar las locuciones verbales, lo cual hace aún más imposible entrar adecuadamente en el curso de la vida cotidiana. Cualquier elemento interviene la corriente de la vida poniendo en jaque los actos habituales. Como en la figura catorce, nada serio puede esperarse del acto de ducharse bajo una ducha despidiendo cuerpos en posición de cuclillas y no chorros de agua. Dichos como subirse los humos a la cabeza tiene siempre su materialidad-su literalidad en las imágenes hombres-cabeza-de-cigarro; cabezas-humaredas-fumarolas-globos de colores; manos-dedos de cigarro sosteniendo los dedos que se encuentran sujetando otros cigarrillos (figuras 44-21 anexos). Sobre el origen del acto de subirse los humos a la cabeza se encuentra la siguiente historia:

Existía entre los romanos, la tradicional costumbre de adornar el atrio de las viviendas con los bustos y retratos de toda su ascendencia, con el objeto de demostrar la longitud y la importancia de su linaje. Estos objetos, por efecto del humo y del paso del tiempo, adquirirían una coloración oscura de la que los habitantes de la casa solían ufanarse, ya que cuanto más intensa era esa pátina de ranciedad, más crecía la respetabilidad de la familia, en base a la memoria de sus ancestros. Ese es el origen de la expresión tener muchos humos que hoy aplicamos análogamente para manifestar la fea actitud de quien actúa con engreimiento y presunción inmoderados (Acebo pntic.mec.es, S.F.).

La serie muestra el juego literal cuando los humos se expelen de las cabezas. La materialización de la locución verbal, subirse los humos a la cabeza, evita las líneas moralizantes de la vida diaria y aguza la línea grotesca de la cotidianidad. Las leyendas y creencias populares de sufrir de mal de ojo -relacionadas con la capacidad de producir mal a otra persona con sólo mirarla- vienen a cuento cuando aparecen incrustaciones de ojos en todo el cuerpo o las pupilas se convierten en labios (figuras 42 y 43 anexos) El mal de ojo queda convertido, por asuntos del engranaje de los relojes en las pupilas, en mal del tiempo.

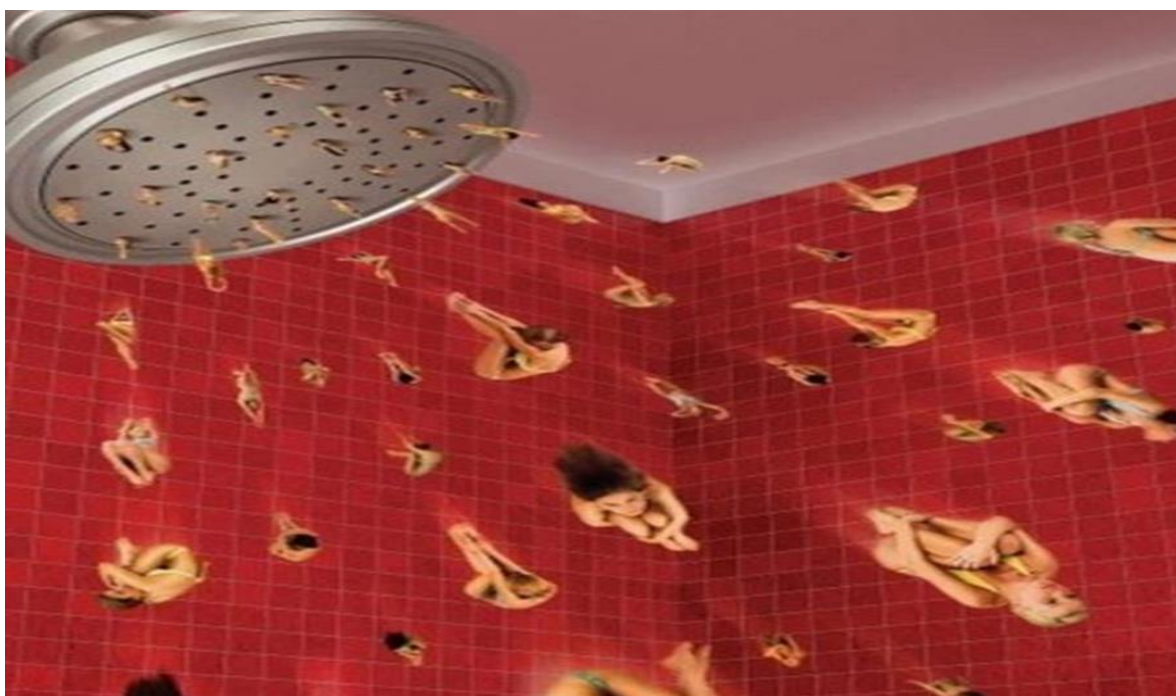
Otra de las características se relaciona con la composición maquínica -raqúnica- de los rasgos y las expresiones humanas (figura uno). Esto no implica una visión moralista frente a lo natural sino una visión literalista frente a lo cotidiano: “Es pelotudo de fábrica, él no tiene la culpa, demandá a los padres, Luciana” (La gente anda diciendo, 2012). La Jeringa Mueca, nombre de un grupo argentino, expresa las relaciones arbitrarias entre los instrumentos para inyectar líquidos y la producción de las contorciones burlescas de los rostros.

La composición maquínica parece estar a favor del concepto Ciborgs de Haraway porque se encuentran criaturas viviendo en mundos ambiguamente naturales y artificiales. Reír, mirar, descansar, degustar, posar, desencajar, fumar, gesticular, etc., son acciones vistas por el espectador bajo el ángulo de circulaciones resistentes al acontecer de lo habitual. Al punto

de encontrar afirmaciones bajo la sospecha de la existencia de un sentido de lo cotidiano sin intervención de aparatos maquínicos o de la existencia de las acciones del lenguaje por fuera de los efectos maquínicos: “Yo mejor me largo para el gimnasio, esto de la belleza interior no me está funcionando” (En la UdeA andan diciendo, 2015); “No el teléfono anda bien, vos hablás como un taladro” (La gente anda diciendo, 2012).

Uno de los temas privilegiados a la hora de desnaturalizar la vida cotidiana se relaciona con la comida y todo lo referente al aparato digestivo. Lenguas, mandíbulas, cajas de dientes y actos como masticar, deglutir, absorber, eructar y vomitar configuran el ensamblaje contra-digestivo. Por ello, resulta común encontrar ilustraciones de gente vomitando símbolos religiosos luego de la indigestión producida por la deglución indebida de cruces cristianas y ortodoxas, esvásticas y estrellas de David (figura 54 anexos).

Figura 14. Publicada en el muro Mundo Psicodélico



Usar los cubiertos, cortar carne o sentarse a la mesa, juegan un papel determinante a la hora de mostrar las maneras de funcionar la contra-ingesta diaria y cotidiana. Las series de imágenes muestran el trincar de cerebros servidos a la mesa en comedores de familias tradicionales; personajes alardeando de su dentadura una vez expandidos los labios con tenedores; cajas de dientes sonrientes incrustadas en lonjas de carne puestas a la venta en las carnicerías y comensales compulsivos atragantándose de cerebros. Tal vez la imagen de zapatos sacando sus lengüetas al espectador, en señal de burla y regocijo, sintetiza este carácter cómico-raquínico de lo cotidiano (figuras 51 y 55 anexos). Estar de la lengua, a merced de las arcadas que dispersan e impiden el acto de comer, son las acciones jocosas con las cuales se sintetiza este trayecto de contra-ingesta cotidiana.

Sacar la lengua, andar de mandíbulas batientes, tapar o sobreponer los rostros con verduras, conos de seguridad vial o talegos plásticos (figura 56 anexos), muestran juegos de sí en el lenguaje en clave a la par exhibicionista y de ocultación. Las adherencias alimenticias o plásticas en los rostros y la exposición permanente de lenguas, paladares y dentaduras producen un tono irreverente y ambiguo en las trayectorias de la carne. El asunto se mueve en la literalidad contra moralista, efecto producido por la simultaneidad entre echar en cara y escurrir el bulto.

Aunque la serie admite múltiples trayectos, quedan dos advertencias. Primera, no todo vale: “No se vaya a fumar el musgo del pesebre. Señor de 49 años, mientras arma el pesebre, le dice a su sobrino entre risas y enserio, que ojo con el musgo. Jueves, 8:49 am” (Los marihuaneros andan diciendo, 2014). Segunda, si valen pero no operan: “Me molesta no ser tu última conexión. Chica de unos 17 años a otra de la misma edad. Plaza Cabral, Corrientes, Capital. 19.00 H.” (La gente anda diciendo, 2012).

1.6 Serie seis. Historias de multitudes, cargamontones, muchosidades, metomentodo, crapulosos, tragasantos, legiones y latidos americanos

Tú...Yo...Ello...Superyó...No sé, piénsalo

MEMES De Ciencias Sociales

¿Por qué “todo junto” se escribe separado y “separado” se escribe todo junto?

Humor en serio

Yatusabe libertad y desorden

Toxicómano Callejero

Esta serie tiene por tema y por lema el devenir del cuerpo colectivo y los modos como se producen las multitudes y las maneras como se congrega el todo de manera un tanto peculiar y dispersa. ¿Cómo se fabrican?, ¿cuáles son sus modos?, ¿cómo se componen?, ¿con cuáles variantes?, ¿bajo cuáles imprevistos?, son las preguntas operativas utilizadas para la descripción de la serie. La multitud -en alianza con el todo y el metomentodo- es la herramienta conceptual seleccionada para describir las formas como aparecen los juegos del lenguaje en la composición de los juegos de sí. Dicho concepto hace referencia a la “potencia de un impersonal (...) de un indefinido” (Deleuze, 1996b, p. 13).

Aquí resulta afortunada para la descripción, la distinción (Deleuze, 1984) entre forma y figura. La primera, permite considerar las particularidades -objetos, cuerpos, órganos, lugares, etc.- y la segunda, está referida a la distribución y a la composición o de todas ellas -muchosidades, tragasantos, cargamontones, etc. Por tanto, varias formas componen o producen una figura. Ahora bien, se trata de una composición al modo barroco en el sentido del devenir de cuerpos colectivos producido por la continuidad, el conglomerado y la ausencia del vacío: “conglomerado de polvos, colectividades huecas, ejércitos y asambleas alucinatorias” (Deleuze, 1989, p. 45). Los juegos de sí, en este caso, las acciones afectaciones tipo muchosidades, metomentodo y cargamontones, se entroncan con los

juegos del lenguaje en clave plural, es decir, en las formas gramaticales que poseen expresiones siempre en plural.

Dicho en términos de juegos de sí, son individuaciones sin identidad (Deleuze, 2007, pp. 263-268), multiplicidades que coexisten, se combinan y desplazan -máquinas, engranajes, motores y elementos- que intervienen en un determinado momento para formar un agenciamiento (Deleuze & Guattari, 1988), en este caso, el agenciamiento del lenguaje por el cual todo junto se escribe separado, y separado se escribe todo junto y por el cual conocemos la pugna permanente de la esta y las aquellas. En este sentido, se trata de muchedumbres a favor de las variaciones gramático-corporales “(...) casi manchas que toman todos los ángulos que no cesan de hacer que varíen los cuerpos, las partes, los aspectos, las dimensiones, las distancias, las posiciones respectivas de los cuerpos que componen un conjunto en la imagen” (Deleuze, 2003a, p. 42).

Por todo lo anterior, la serie no tratará de la búsqueda de una forma común sino de la impugnación a las formas de individualidad a través de la acumulación de materialidades y afectos apostando por figuras de carácter colectivo tales como multitudes, gigantografías o crapulosos.

En síntesis, la serie muestra los juegos de sí mediante descripciones y composiciones estratégicas de los juegos del lenguaje donde se produce y deviene lo impersonal. Por el principio de libertad y desorden prevalente en la serie, de acuerdo al epígrafe tres, no siempre se estará de acuerdo con el tema y habrá quienes manifiesten su flagrante desinterés: “Es de ansioso seguir de largo si hay mucha gente en la peluquería” (Es de ansioso, 2015). Y también porque es de multitudes el evitar engentarse. Según las reglas del diccionario, engentar en el sentido de aturdir (el movimiento de la gente de un lugar grande) y engentarse en el sentido de aturdirse con el movimiento de un lugar grande (Gómez de Silva, 2001). Lo impersonal resulta del efecto del aturdirse de la pluralidad.

Por el epígrafe uno, sabemos de la dificultad del acto de nombrar las multitudes no sólo porque se trata de una cuestión harto heterogénea sino porque se encuentra a merced de los vaivenes propios de los juegos del lenguaje y las afecciones del pensamiento: “Yo estoy tranquilo, y de un momento a otro me empiezo a sentir inquieto y azarado, sé que son ustedes que me están pensando. Joven de 32 años, jíbaro, le dice a sus clientes lo que siente cuando aún no ha llegado al sitio donde vende y que siente cuando lo piensan. Viernes, 9:45 am” (Los marihuaneros andan diciendo, 2014).

Las multitudes operan por conexión de materialidades y afecciones entre sí, contra sí, porque si y por ello casi siempre se encuentran hasta el tope: “Eso es lo lindo de ser estudiante, que estás constantemente hasta las pelotas” (La gente anda diciendo, 2012); “No me alcanza el rollo de papel higiénico para la lista de pelotudos que pasaron por mi vida”. Estas conexiones ocurren en los planos alimenticios y bucales, por lo cual es común encontrar personajes boquiabiertos por cuyas fauces entran en montonera hormigas y salen a torrentes rostros en serie (El Asco, 2014), o se pueblan los rostros con los nombres de los 43 normalistas desaparecidos en Ayotzinapa, México (figura 71-anexo), contribuyendo a crear el carácter grotesco-político por donde circulan o se hacen notorias las multitudes (figura 72 anexos).

Esta conexión entre materialidades y afecciones ocupan, de manera invasiva, todo aquello que encuentran a su paso: espacios, territorios, camas, cajas, mares, fosas comunes, cubículos, cuadros (figuras 63, 64-68, 69, 70-73 anexos), incluidos los espacios de poder policial (figura 17). Contribuyen a esto las clonaciones, las metamorfosis y los juegos de hibridaciones mostrando la alegre imposibilidad de encerrarse en la propia especie, en el absoluto juego de sí, o porque el amontonamiento vuelve la especie una sumatoria de figuras plurales y amorfas (figura 76-anexo). El devenir impersonal se relaciona con los vínculos entre las materias y afecciones con las cuales se agolpan, se codean, se exaltan, se enardecen y en ocasiones y por cuestiones políticas, hasta se les cierra el respiradero (figura 17). De estas conexiones resulta la multitud en clave catequesis: “Testigos de Jehová ya timbraron en la casa gratis número 100.000” (Actualidad Panamericana, 2014) y los

gobiernos en clave saturación de pendejos: “café sin cafeína, gasolina sin plomo, leche sin lactosa, cigarrillos sin nicotina ¿y para cuando gobiernos sin pendejos? (figura 77 anexos).

Por ello, no es extraña la producción de multitudes caracterizadas por combinar lo grotesco, lo repugnante y lo extraño y por “situarse en unas zonas de indeterminación, de vecindad, en las que la mujer y el animal, el animal y el hombre, se han vuelto indiscernibles” (Deleuze, 1996b, p. 86). También como resultado de las combinaciones de las partículas de individualidad y los pronombres psicoanalíticos produciendo multitudes tipo gigantografías: Tú...Yo...Ello...Superyó...No sé, piénsalo.

En los juegos del lenguaje, aparecen las multitudes resultado de la sumatoria de individualidades definidas desde el punto de vista moral, pero caídas en el olvido por cuenta de los desusos lingüísticos: Crapulosos (sin vergüenzas); Cagalindes (cobardes); Zascandiles (que va de un lado a otro sin hacer nada provechoso); Tragasantos (santurriones); Mangurrianes (poco civilizados); Fantoques (ridículos); Bultuntúnes (que hablan sin ton ni son); Carcundas (de ideas retrógradas); Petímetros (postureadores profesionales) y Zurumbáticos (lelos, atontados) (El club de la lucha, 2015).

Sin embargo, los mismos juegos del lenguaje se encargan de ponerlas de nuevo en funcionamiento cuestionando sus vinculaciones por vía moral y apostando por conexiones en clave estético-política. Es así como las multitudes padecen las vicisitudes de vivir en montonera con extrema elegancia: cuando el autobús está hasta la madre (figura 68 anexos) o cuando se encuentran ligadas por nudos de fealdad. Son bien conocidas las ventajas numéricas de las feas muchedumbres: “Este es un mensaje para la gente guapa: los feos somos muchos más. Procuren no hacernos enfadar” (Toxicómano Callejero, 2009).

Figura 15. Publicada en el muro Desinformémonos

Además de vivir con extrema elegancia, las muchosidades mantienen el regocijo por efecto de amontonamientos y acumulaciones tipo montón, montonera, rimero, pila, aglomeración, cúmulo y puñado. Aunque estos amontonamientos crean serias ambigüedades al espectador interesado en conocer uno a uno los estados afectivos de las multitudes, por el arte de combinar pronombres personales y estados excesivos de confianza sabemos de su penoso estado de ingenuidad: “Yo confío, Tú confías. Él confía, Nosotros confiamos, Vosotros confiáis, Ellos confían ¡Qué manga de ingenuos! ¿No? (Hablemos de Filosofía, 2011).

Ahora bien, la muchosidad (figura 16) es la multitud plural en clave singular: las singulares minorías hablando en nombre de la mayorías: “Y ahora, daremos comienzo a la votación sobre los derechos de las mujeres” (Universitario Informado, 2011) (figura 62 anexos). El singular Colón, saludando a las “minorías étnicas” (figura 15); La singular Unión de repúblicas socialistas soviéticas (URSS) durante su toma planetaria. Nos referimos a la imagen del satélite natural de la tierra teñido de rojo acompañada del siguiente hecho noticioso: “La URSS se ha tomado la luna” (Es de politólogos, 2015); el singular estado de

atiborramiento y saturación en su apego y apogeo a la acumulación y el despilfarro a pesar de los derechos de las muchedumbres: Obama + Bush + el Emir de Catar, Tamim bin Hamad Al Zani + el rey de Arabia Saudita, Abdalá bin Abdelaziz al-Saud (petromonarquías que capturan el 77% de todo el PIB del mundo árabe) ocupando el mundo desde su lecho de riqueza y poderío y, como si todo esto fuera poco, se mofan y ríen a carcajadas (#Artivism, 2912), (figura 63 anexos).

También encontramos las singulares calaveras parlantes quienes, desde las fosas, alertan al espectador sobre las masacres padecidas por las multitudes: “¿por qué no meter a militares y guerrilleros en el mismo costal si a nosotros nos metieron en la misma fosa?” (Con la oreja roja, 2014); los singulares empresarios haciendo un llamado a la solidaridad de los proletarios de todos los países a favor del capitalismo en peligro (Agitadoras Sociales, 2010); las singulares emigraciones forzosas donde las multitudes -en clave Picasso- expresan el horror tratando de huir de situaciones en extremo adversas (figura 74 anexos).

Estas singulares minorías provocan la exaltación de las legiones, los movimientos de los latidos latinoamericanos y los metomentodo andando siempre al acecho y sin tregua. Se reconocen porque conjuran haciendo circular contra-informaciones, provocaciones y consignas; siempre andan gritando a voz en cuello y se dan a la cuantiosa tarea de ocupar el mundo -edificios, calles, avenidas, rostros, signos, supuestos, repuestos, impuestos y marcas-. El agitar de bocas, brazos, puños y piernas; el batir de dientes y labios; el escurrir de sudores y poses en manada circulando a la sombra de consignas en clave filosófica, “Yes we Kant” (Rajoy dimisión, 2011) (imagen 66 anexos). Todo esto corrobora el acontecimiento paradójico que sintetiza la serie: la enorme potencia de la multitud plural en clave singular. Es potente por gozona, multitudinosa buscando movilizar las fibras sociales.

Su lema -su versus-, suele ser el de todos contra la singularidad estrecha (Toxicómano Callejero, 2009), al estar dedicadas al alboroto y los motines por vía de desacuerdos y disidencias y porque las gentes están hartas y se encuentran “Hasta los webos de tanto chorizo”, nombre del grupo que aboga por enfrentar a los chorizos y demás corruptos

sociales (Hasta los webos de tanto chorizo, 2012). Sus versus coinciden con las quejas de Lenin, encontradas por los puntos suspensivos en su diario, hacia las muchedumbres que se mantienen despellejando: “Querido diario todos me la pelan” (Puntos suspensivos, 2012).

Figura 16. Publicada en el muro Cultívate-Revoluciona



Ahora bien, una de las causas por las cuales las multitudes pierden su muchosidad (figura 16) se encuentra en relación con la inadecuación entre la masa y las acciones de poder correspondientes. Al menos así lo deja claro la investigadora del foto-montaje, frente al telescopio, sonriendo de cara al espectador con la respuesta del interrogante: “¿Por qué un fotón no puede hacer la revolución?, porque no tiene masa” (Memes Sociológico políticos, 2014). Este faltante de magnitud física que expresa la cantidad de materia de los cuerpos, hace saber al espectador de la existencia de relaciones directas e inmediatas entre las multitudes y la masa, aunque no siempre exista una relación clara y directa entre la masa y la revolución. De las preguntas, ¿puede existir multitud sin masa? Y, al contrario, ¿puede existir la masa sin multitud?, por el epígrafe del Humor en serio, se concluye: la masa es a la multitud lo que la multitud es a la política porque van siempre juntas aunque se escriban por separado.

Mr. Mundialización, Gigantografías, Zurdos Mugrosos, Parces Comunidad, Voces Lumpen, Legiones del desorden, Latidos Americanos, Cargamontones, Tejuntas, Anonymous, Agitadoras sociales, Compas y compases, Cibergwenzaes, Club de los Pesimistas, Colectivos trans, Es de politólogos, son algunos nombres de grupos que advierten y se divierten del carácter heterogéneo con el cual se designan y agitan las multitudes aunque a veces confundan su carácter conspirativo con la locuacidad en su mucho decir: “Yo no crítico, lo que pasa es que la gente hace cosas comentables. Chico de unos 30 años a chica también de esa edad. Fila del supermercado coto, calle Libertador, Olivos. Martes, 18.30 H.” (La gente anda diciendo, 2012).

Las legiones corren sin ningún orden y se encuentran a menudo entre refriegas desordenadas y carentes de disciplina. Desfilan sin ostentar privilegios de jerarquías en su devenir muchedumbre: lo mismo gentes con saco y corbata entrando en el mar, que muchedumbres desnudas de todo aparataje social (figuras 78 y 76-anexo). Esto muestra una serie teniendo lugar en espacios extrañamente barrocos y bulliciosos. En tanto multitudes, no dan cabida al vacío, a las casillas en blanco o al aislamiento. En tanto muchosidades, gigantografías y legiones, no dan cabida al pronombre personal porque se convierte en un asunto lingüístico estorbo y esto se reconoce cuando aparece la palabra boicot copando las imágenes. Por su naturaleza vociferante e invasiva, hacen boicot al silencio, a las invasiones del poder y a los espacios estético políticos: “Mas poesía, menos policía” (Parces, 2013).

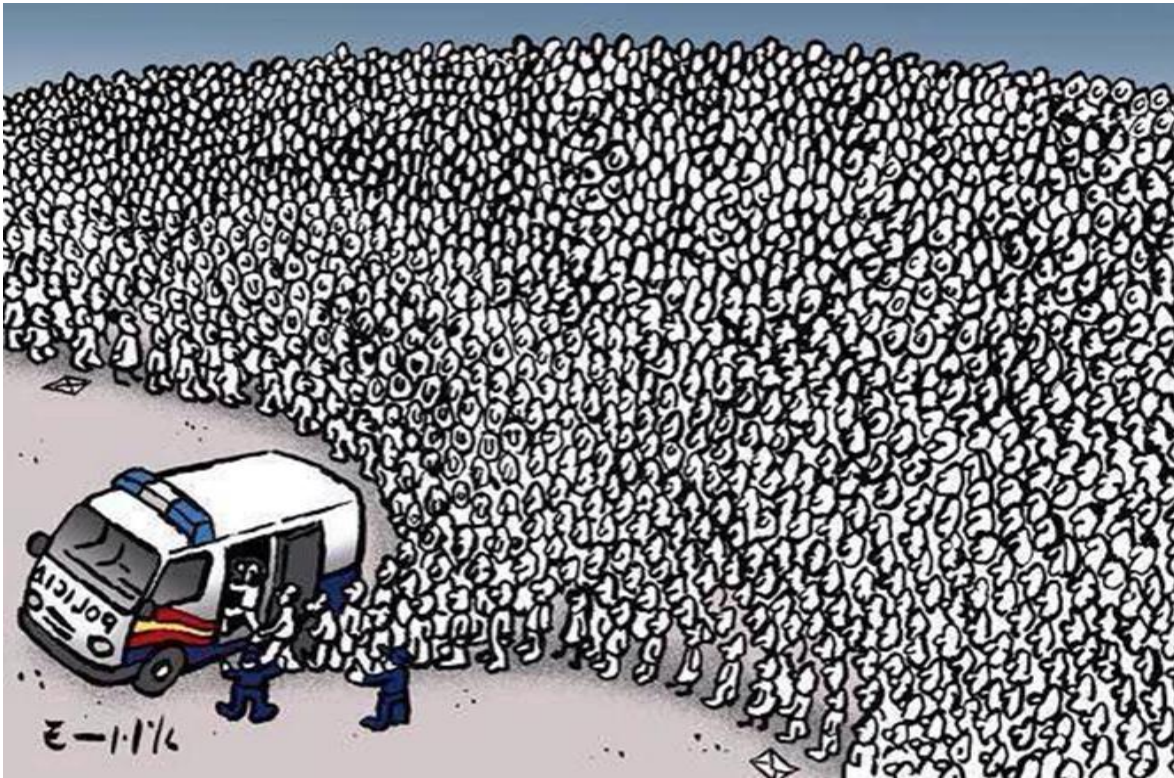
La hostilidad es otra de las materias emocionales con las cuales operan las multitudes en favor de las refriegas y las riñas en la mayoría de los casos sediciosas y violentas. Esto explica su carácter hematológico, tipo sanguíneo rebelde. Un tipo sanguíneo al cual las funciones de consanguinidad y parentesco natural les resultan fundamentalmente hostiles. En contra de todo árbol genealógico, de generación en generación o descendencia, abogan por una geografía rizomática, esto es, fuera de la lógica binaria: “un rizoma como tallo subterráneo se distingue radicalmente de las raíces y las raicillas. Los bulbos, los tubérculos (...) Hasta los animales lo son cuando van en manada” (Deleuze & Guattari, 1988, p. 12) (figura 73 anexos).

Este carácter rizomático permite pasar de los asuntos del somos por consanguinidad política a la montonera por asuntos de guerra “Un montón de minas por todos lados pero no había forma de entrarles, todas tenían password” (La gente anda diciendo, 2012). En síntesis, el mundo apesta y las multitudes lo saben y lo gritan a voz en cuello con consignas altisonantes tipo -Fuck the racism, fuck patriotism, fuck the Wall Street, occupy the Word y porque mantienen y reproducen visiblemente estados siempre alterados y somos adulterados (figura 79 anexos).

Otra de las causas por las cuales las multitudes pierden su muchosidad se encuentra en relación con la arbitraria combinación entre los principios de la física y las realidades cotidianas. Las multitudes habitantes de las ciudades se ven obligadas a devenir en estado de estrechez permanente desafiando las leyes de la física y las leyes del orden (Los de arriba, 2014) (figuras 68, 69 anexos). Todo parece conectarse por efecto de constitución de la naturaleza corpórea: ciudades densas, atestadas, desbordadas, dispuestas a inhibir cualquier intento circulatorio (figura 75 anexos). Por ello, no se entiende que en medio de tanta acumulación y apretujamiento les dé por privar a la comunidad cannábica de su derecho a existir: “Cigarros, alcohol, casinos, alimentos dañinos, gaseosas, químicos y les dio por prohibir la marihuana. Señor de unos 62 años, habla entre su grupo de amigos de la misma edad mientras juegan dominó en una tienda de barrio. Jueves, 5:58 pm” (Los marihuaneros andan diciendo, 2014).

La topografía colectiva, por efecto de amontonamiento del somos y de imágenes indisolublemente entrelazadas, muestra la resistencia de los cuerpos a ser dispersados, desunidos o aislados. Esto explica el motivo por el cual las multitudes jamás sufren de soledad: “Cuando te sientas solo... siempre habrá un millón de bacterias que viven en tu cuerpo y que significas el mundo para ellas” (Nunca pierdas tu muchosidad!, 2010). Esto señala el carácter jocosamente bacterial de las multitudes.

Figura 17 publicada en el muro Humor indignado 99%



Al final, se entiende por qué no siempre se alcanza un final entusiasta: “Mijo, usted que es contador, no cuente conmigo” (IWK, 2012). Y aunque hemos sostenido que las multitudes comparten una alegría colectiva, porque la gente sería apestá, la figura tres confirma los pesares de la muchedumbre: “Mucha policía, poca diversión” (Algo de punk ska y mas, 2013).

La desmemoria asociada a la muchedumbre en ciertos países y por distintas causas cierra la serie: “Colombia es un país sin memoria, por esa mano de marihuaneros que tiene. Señor de 47 años, exfumador de marihuana, lanza la frase a sus sobrinos actualmente mariguaneros en una reunión familiar. Domingo, 6:12 pm.” (Los marihuaneros andan diciendo, 2014). En definitiva, siempre habrá una muchedumbre por la cual abdicar: “La verdad es que nada le costaba a Noé dejar las cucarachas fuera del arca” (Nunca pierdas tu muchosidad!, 2010).

2. Juego dos: narraciones de sí

Este juego se compone de seis series configuradas a partir de la manera como se construyen relatos y narrativas en relación con los juegos de sí contra la mismidad y el yo personal. El juego mostrará, contrario al pensamiento de Han, que no siempre las narraciones se disponen a los encuentros con el yo, el sí-mismo o el autoconocimiento: “El yo se debe a una narración. No contar sino narrar lleva al encuentro con uno mismo o al autoconocimiento” (Han, 2014b, p. 49). Este juego, como el anterior, se encargará de controvertir este supuesto.

Su composición obedece a la tematización transversal a todas las series que componen el juego: los breviaros de la historia de la humanidad. Como resultado, las series tienen como materia prima acontecimientos tales como la muerte, los hechos bíblicos, el tiempo, el lenguaje y el habla. Por ello, nos encontramos con narraciones y relatos en estado de alteración y desacralización permanente a causa de la sospecha sobre los poderes dispuestos en función de la historia de la humanidad. Esto permite atenerse a la narrativa de la historia -cómo se construye y cómo opera en el orden del lenguaje- y no a la historia en sí misma.

Las series se disponen a visibilizar las versiones experimentales de la historia de la humanidad. En clave de juegos de sí, se trata de narrar las trayectorias de la subjetivación en clave de breviaros de la humanidad.

Para ello, se apuesta por combinar narrativas literales (es decir, con un carácter denotativo y esto porque venimos coincidiendo en que se trata de una de las regularidades de los juegos de sí) con narrativas ficcionales y especulativas.

En este sentido, las trayectorias narrativas atraviesan la Evolución de las especies, La última cena, Adán y Eva en el jardín del Edén y La crucifixión de Cristo. Los relatos sobre el tiempo, el habla y la muerte, dan cuenta de las experimentaciones visuales y escritas de los hechos. Por tanto, no se trata de hacer una exégesis de las variaciones narrativas en relación con sus versiones más modernas: La última cena en clave Da Vinci o Adán y Eva en el paraíso en versión Pedro Pablo Rubens. Antes bien, las versiones canónicas hacen parte de brevarios compuestos de manera fragmentaria, crítica, ficcional negativa e irónica de acuerdo a las trayectorias seguidas en cada serie.

Aunque cada serie se compone en función de las temáticas señaladas, estas agrupaciones resultan problemáticas habida cuenta de las condiciones de las narrativas rizomáticas. En ellas, las fronteras entre una y otra resultan extremadamente móviles, pues casi nunca los temas tienen un desarrollo extenso, independiente, exhaustivo y acabado. Así por ejemplo, el tema de la evolución conecta, permanentemente, con asuntos socioeconómicos y políticos. La imagen del mono, característica del tema de la evolución humana, configura trayectorias con denominaciones de monedas, urnas y acontecimientos bíblicos, haciendo confluír temas de muy diversas creencias y procedencias. Son los pasos jocosos que amalgaman la genética, la antropología física, la paleontología, la estratigrafía, la geocronología, la arqueología y la lingüística. Se trata de desvíos siempre fructíferos a los cursos seriales –no lineales- de los movimientos de la subjetivación.

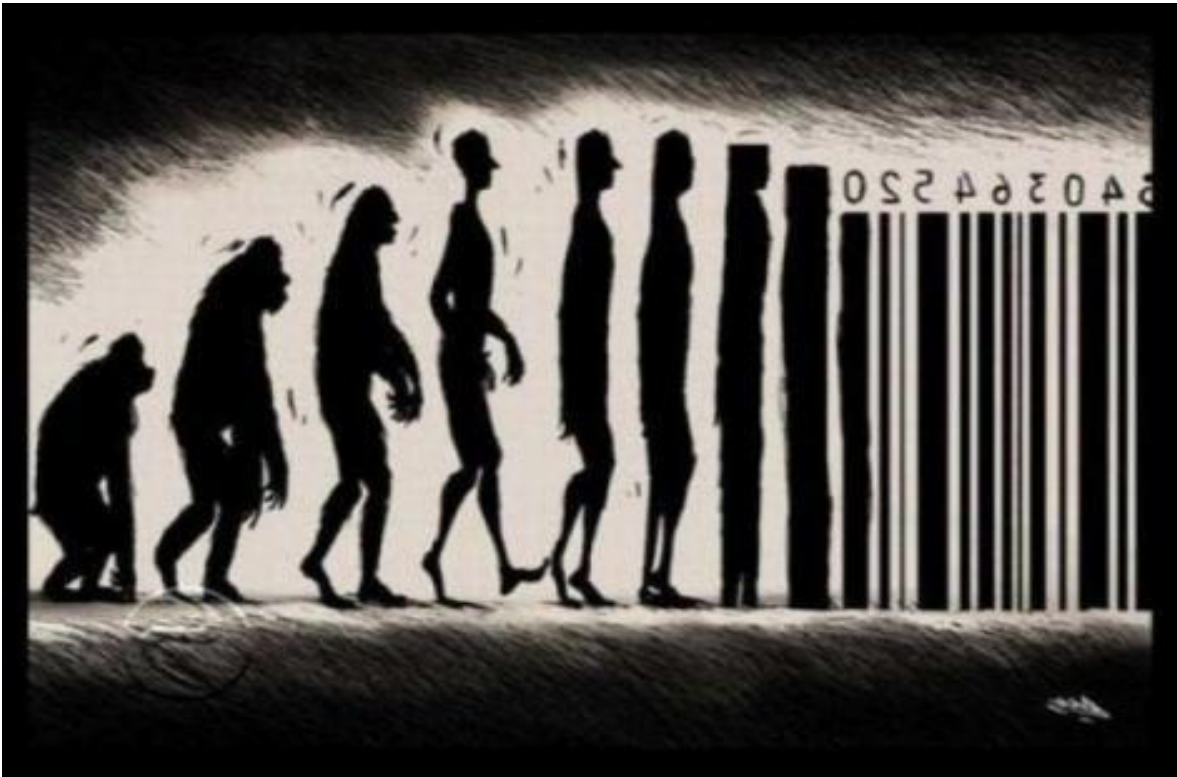
Por ello, el tema de la evolución puede devenir, en el curso del relato, en un tema económico o político, ninguno de los cuales se desarrolla de manera exhaustiva ni opera con una teleología de desarrollo lógico o temporal. Teniendo en cuenta estas condiciones empíricas, procedamos a la descripción de las narraciones de sí.

2.1 Serie uno. Día del orgullo primate: del mono al código de barras.

Qué bueno sería irnos todos juntos al carajo”, ¿y a hacer qué?

Nietzsche para los pobres

Figura 18. Publicada en el muro Diario el desinformante



Esta serie mantiene (reiteramos) el juego de literalización. La figura dieciocho muestra la forma, visualmente literal, de los pasos conducentes del mono al código de barras. Entre la imagen dieciocho y el titular “del mono al código de barras” no son necesarias profundas especulaciones ni un exhaustivo trabajo de exégesis: el primate se encuentra a exactos siete pasos del código de barras. En esto parece consistir el orgullo contemporáneo del primate: devenir tan erecto como la vertical posición en que se mantiene el código de barras. Y todo porque el diario el desinformante resulta un festivo y vulgar montaje.

El código de barras sintetiza el tono irónico-evolutivo de la especie. Al decir del titular Sofos, de la revista Editorial Pa-Panamericana, la serie podría titularse con la afirmación jocosa atribuida a Zenón de Elea: “al infinito y más allá”.

La serie opera en clave de ironía y lenguaje grotesco. La evolución como rasgo constitutivo de la imagen referida a los dos polos del cambio: lo nuevo y el antiguo, lo que muere y lo que nace, el comienzo y el fin de la metamorfosis. La narrativa se mofa del origen y la evolución. Por ello, el juego antes de ser una alegoría contemporánea de la historia de la humanidad expresa las maneras como el desarrollo resulta un asunto más bien engorroso e inútil.

Las descripciones irán mostrando cómo el punto de partida -el origen de la especie y la evolución humana- resulta inadecuado a los juegos del lenguaje evadiendo siempre trayectoria seguida por los primates hasta convertirse en humanos. A esto contribuye el uso de verbos y sustantivos propinando zancadillas gramaticales a los simios en su camino evolucionario. Se trata de las narraciones de sí donde de la evolución anda siempre tartamudeando.

Por tratarse del tema de los breviaros de la humanidad en su versión mono-hombre, la economía tanto como la política y el arte se expresan continuamente en clave simiesca. En ella desfilan simios-Mona lisa (figura 80 anexos); simios-Che-Guevara, acompañados de la frase burlesca viva la evolución (figura 81 anexos); Simios queer, gesticulando y haciendo muecas a las tradiciones patriarcales (figura 82 anexos); simios topándose con el indiferente hombre-tablet quien, con su indiferencia mundana, contribuye a trabar el devenir del mono al código de barras (figura 89 anexos).

Una vista general al corpus de la serie (anexos) muestra, en efecto, cómo el asunto trata de simios, monos y primates. En fila de izquierda a derecha, los simios van en camino de su transformación y con ello, de la evolución de la especie humana. En principio, el lenguaje se compone de la clásica representación del progreso: imágenes de primates encorvados

deviniendo humanos en posición vertical y erecta. Las fórmulas evolutivas o genealógicas se pueden sintetizar, al comienzo, de la siguiente manera: en principio los simios, en el medio los simios cada vez más erectos, al final la especie humana alcanzando su posición triunfantemente perpendicular al suelo. Lo interesante del juego se relaciona con la manera cómo transcurre la especie por entre los vericuetos de la sintaxis visual y escrita desviando, estancando o enredando el trazo evolutivo: una especie d-evolución en in-volución.

En este plano general, el juego se dispone según las siguientes estrategias narrativas:

La primera, consiste en privilegiar la sucesión en línea recta, el ir hacia adelante hasta alcanzar el estado de desarrollo por vía de enderezamiento. Se trata de los juegos sobre el origen donde el simio gana en genes y en posición perpendicular al suelo. De allí las consignas y mandatos denigrando de añoranzas tipo “todo tiempo pasado fue mejor”, contrapuestas al literal “todo tiempo pasado fue anterior” y a la consigna “Prohibido volver atrás” (Las paredes son nuestras, 2010). De esta prohibición se concluye la apuesta jocosa en la serie por el tiempo futuro expresada en las imágenes de simios dirigiéndose siempre más allá de sí mismos: al infinito y más allá.

Por ello, es común encontrar juegos de palabras sugiriendo, en el plano teórico, la manera de pasar de un estado a otro, en este caso, de ganar en elasticidad de manera correcta. Así lo sugieren las consignas y recomendados tipo: “Teorízate, te enseñamos como pasar de la teoría de las cuerdas a la teoría del elástico, sin sobresaltos” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Se trata, por tanto, de juegos donde casi siempre hay imágenes en movimiento; verbos en infinitivo tipo caminar, andar, pasar, no-retroceder, saltar-avanzar, corregir-enderezar; adverbios de modo, tiempo y lugar mostrando cómo seguir el trayecto: consejos y fórmulas para facilitar y nunca entorpecer la trayectoria.

Ahora bien, la evolución se expresa con la figura-simio- transformándose mediante un giro mínimo en el trazo. Haciendo uso de los recomendados del Quantum Amorum, todo continuum puede llevarse a cabo sin mayores sobresaltos. Ilustrativamente hablando, todo

continuum se expresa en la forma-simio tomando la dirección en línea recta con cambios más bien discretos y casi imperceptibles. El giro consiste en una curvatura de más o en una línea de menos en su camino por alcanzar la perpendicularidad respecto a la superficie del suelo. La serie en clave de combinar puntos de apoyo y trazos de escritura. Con las curvaturas, el enderezamiento y las variaciones narrativas yendo y viniendo sin apenas tocarse.

Prohibido volver atrás, es la consigna cargada de ironía, descreimiento y descontento pues, como el hombre de la figura diecinueve apetece, más bien, andar a contracorriente de las prohibiciones y de las direcciones indicadas por las flechas. En este sentido, el asunto consiste en las maneras como en los relatos se burla el camino teleológico conducente a la evolución y el progreso combinando la línea recta, el trazo continuo y la posición vertical y erecta.

Este descontento y descreimiento proviene del hecho, según el cual, seguir la línea recta resulta un asunto hartó monótono. Por ello, los personajes –simios y humanos- siguen la línea recta de manera desobedientemente burlesca (figura 91-anexo). Se encuentran personajes enfrentados entre sí, bien porque uno de ellos ha decidido tomar el sentido opuesto al reconocer que más allá todo anda jodido; bien porque decide registrar, fotográficamente, a los seres camino de su absurda evolución; bien porque se han detenido a contemplar su aparato tecnológico impidiendo el libre tránsito de los simios; bien porque se trata de un “Party Evolution” (figuras 83, 89, 90, 91 anexos). Hay también quienes, en su andar en línea recta deciden, abruptamente y sin mediar palabra, tomar la escalera o el abismo (figura 84 anexos).

En este sentido, de las imágenes que van del simio al hombre hay siempre alguien o algo llevando la delantera: otro simio más evolucionado, un aparato técnico registrando los hechos. En su versión más contemporánea, la delantera la llevan los punkeros, el selfie, el signo pesos, la jaula donde han encerrado al mono –versión sad end- y el código de barras (figuras 92-93 anexos). También lleva la delantera el suicida cuya evolución es, por

principio, el arte de ir hacia el precipicio (figura 85 anexos) o el hombre, de convicciones pop, viene aprovechando la delantera para dar vuelta y apuntar justo en la cabeza del hombre que le viene siguiendo y a quien, producto del tiro, le sale un ramillete de colores (figura 86 anexos).

Llevan la delantera los personajes aun cuando caigan de bruces de repente y el primate haciendo fila aunque el final quede convertido en Zombie caminando con los brazos extendidos luego de tropezar con la tumba en cuyo epitafio se encuentra la abreviatura *Requiescat in pace* (R. I. P.). Aventaja también aquel aun con sus tendencias de regresar siempre a la escena interrumpiendo sus tentativas de futuro (figuras 90-95 anexos). En cualquier caso, el camino en línea recta es directamente proporcional al camino de la obstaculización. En el devenir del juego, la Teoría de la evolución, no cae de su peso científico sino a causa de una escalera inestable, mal colocada, averiada o un incidente de índole gramatical ocurrido discretamente en la escena.

Ahora bien, la pregunta ¿a dónde vamos? -pregunta clave en el juego- comporta un asunto de colectivos en movimiento. Sin embargo, se trata de un movimiento hacia lugares poco conocidos sin claridad alguna en las acciones. Por los juegos del lenguaje, la evolución supone lugares imposibles y más bien inapropiados a la estancia de las multitudes como en el juego de las preguntas-contras preguntas aportado por el grupo Nietzsche para los pobres: *Qué bueno sería irnos todos juntos al carajo*”, ¿y a hacer qué? El carajo, no sólo parece un lugar más bien indeseable por lejano sino, sobre todo, por aburrido y tedioso. Se encuentra así una narrativa de juegos de palabras y sintaxis visuales convirtiendo la historia de la evolución en la serie de circunstancias semánticas de modo y lugar: dirigirse de tal manera que el peso de la evolución recaiga en lugares y estados absurdos porque de los territorios conocidos y los pasos ya andados no se puede confiar.

Ahora bien, el nombre de la serie, el orgullo primate, está en relación con el uso de sustantivos a quienes les va muy mal gramaticalmente (sobre la celebración del día del orgullo primate y el manifiesto del Orgullo Primate consultar la siguiente página:

<http://sociedadatea.cl/sitio/por-que-se-celebra-el-dia-del-orgullo-primate/>. La composición narrativa, en el presente juego, parece distanciarse de los sentidos allí consignados). El sentido de arrogancia, vanidad y exceso de estimación propia del “orgullo” queda degradado por el uso extensivo de la silueta en las imágenes. Dicho más brevemente, queda reducido a su mínima expresión, a saber, el conglomerado de líneas. Al final, todo resulta una burla a las narrativas del desarrollo que, inicialmente, responder a la fórmula siguiente: privilegio de imágenes de primates, monos y simios; predilección por acciones tales como andar, circular, recorrer, transitar, avanzar; seguir las normas ergonómicas; concebir el tiempo en clave de futuro y, finalmente, proseguir el sentido teleológico de las secuencias.

Figura 19. Publicada en el muro Cultívate



Al uso extensivo de las siluetas, la abstracción (sin paisajes o contextos sociales) se suma falta de estados emocionales. Rostros y rastros sin espesor rehúyen la narrativa por vía de afecciones: dolor, alegría, simpatía o desgano. Pasan sin mirar a nada ni a nadie, siempre indiferentes. Poco hay en los dibujos del detalle y las formas: se andan ligeros de trazos y de ánimos. Un breve trazo basta y sobra para introducir el jocoso devenir evolutivo hacia el carajo aunque, por el epígrafe de Nietzsche para los pobres, no se sepa a hacer que.

El juego de imágenes produce un efecto de movimiento: ilustraciones de acciones y modos gramaticales indicativos, todo anda yendo y viniendo en un sucederse burlesco perpetuo. Es así como se entiende el privilegio por las extremidades -piernas, pies, tobillos, brazos y manos- y los troncos en acción: nada de afecciones entre ellos. La breve inclinación del cuerpo, las curvaturas de la espalda, los trazos y contornos del perfil muestran hasta dónde la cuestión del origen y su línea evolutiva se encuentran en relación con asuntos ergonómicos, temporales, físicos y geométricos: de lo curvo a lo erecto, del encovarse-desencovarse, del elevarse y el encogerse, de atrás para adelante, del hoy hacia el mañana. Por ello, la evolución recae, casi siempre, sobre la columna (compleja estructura osteofibrocartilaginosa articulada y resistente) y la espalda (parte posterior del cuerpo humano que va de la base del cuello y hombros hasta la cintura), todo un asunto de equilibrio y de peso: vértebras, brazos y manos penden; pies y zapatos se inclinan; calcetines y dedos se esparcen y extienden.

La utilización mayoritaria de planos generales muestra una visión de conjunto de los contornos. Esto hace difícil alcanzar cualquier conclusión definitiva acerca del circular en cuanto a su naturaleza, alcance y lugar en el universo. El paso evolutivo en las modalidades de sí se resuelve al combinar el plano físico con el plano geométrico: flechas, contornos y movimientos.

De todo lo anterior se concluye: el paso del mono al código de barras como un asunto de procesión y no de progreso. Y para mantenerse en la fila cuentan las destrezas motoras (reflejos, desplazamientos, saltos, pateos, giros, empujes, paradas, deslizamientos, estiramientos) tanto como los estados socio-afectivos (idiotez, prudencia, aversión, impotencia, ambición, firmeza, desdén, modestia, generosidad). Por ello, siempre hay quien provee al caminante las tres leyes científicas de hacer la fila:

“Primera ley: el largo de la fila es directamente proporcional a la prisa que tengas. Segunda ley: en caso de haber varias filas, la tuya será la más lenta en avanzar. Tercera ley: no

importa lo que hagas la persona más idiota de la fila siempre estará antes que tu” (El espíritu de los cínicos, 2011).

No hay que creer, sin embargo, que todo resulta de las leyes de hacer la fila: “uy parece, a mi trabado póngame a hacer cualquier cosa menos una fila” (Los marihuaneros andan diciendo, 2014). En la duda sobre la eficacia de las leyes de hacer la fila también interviene la teoría de la relatividad impuntual: llego en cinco minutos, dame diez minutos, no tardo, ya voy, dame diez minutos (El espíritu de los cínicos, 2011) y la evolución en clave “Efeméride desmotivacional: Un día como hoy pero de hace un año, creías que dentro de un año sí lograrías lo que te propusiste el año anterior” (El espíritu de los cínicos, 2011).

Poe ello, acciones tales como dudar, negar, desviar o paralizar dejan los modos de sí en clave lentificar y ralentizar los hechos. La falta de ligamento entre una acción y otra hace de movimiento un asunto lento y engorroso. La llegada deja de estar al alcance.

Ahora bien, la salida de la línea recta o la detención abrupta de la trayectoria ocurre por cuenta de los asuntos sociopolíticos: la guerra, el racismo, el desplazamiento, la segregación, el desempleo o la corrupción. Estos acontecimientos sacan la evolución de su trayectoria científica para disponerla en un acontecer político siempre menos entusiasta o prometedor. De las narrativas evolutivas en clave política, encontramos las siguientes:

-Evolución en clave Guantánamo. El juego transcurre en el diálogo breve donde se expresa la trayectoria entre el poder político y militar: ¿dónde fuimos a parar?, pregunta el simio tratando de reconocer el lugar de arribo. A Guantánamo, base militar (Cultura re-evolucionaria, 2011), responde el detenido vistiendo el uniforme color naranja fluorescente seguramente acusado de llevar a cabo actos hostiles en contra de la seguridad estadounidense.

La trayectoria comporta la intervención de un diálogo desviando la narrativa del acto de desencorvar al acto del encarcelamiento. El recurso a la rima traduce la evolución en

detención, esto es, el paso de la pregunta teleológica al destino político: Guantánamo-base militar. La jaula y el código de barras expresan el fin tragi-cómico de la evolución.

En esta misma línea narrativa, se encuentran las respuestas en clave política a las preguntas de carácter teológico-científico: “¿Papa, de dónde venimos? De Cáritas. ¿A dónde vamos? Al comedor social ¿quién nos ha puesto aquí? Los P...bancos...” (Regeneración el periódico de las causas justas y del pueblo organizado, 2010) Las fórmulas evolutivas y genealógicas traducidas en fórmulas económico-sociales, siguiendo el juego de las abreviaturas, pueden sintetizarse de la siguiente manera: en principio los bancos, en el medio los comedores sociales y al final Cáritas. El peso de la ironía y el uso de la supresión en las conversaciones contienen la síntesis narrativa de los sinsentidos políticos de las transformaciones.

-Evolución en clave Monsanto (o de los brevianos genéticos). Primer episodio, un simio; segundo episodio, el mismo simio pero ahora un poco más erecto; tercer episodio, el simio convertido en hombre; cuarto episodio, el hombre a quien le ha crecido enormemente la barriga; último episodio, un cerdo en cuyo cuerpo se lee “casa hecha con organismos genéticamente modificados y antibióticos” (Cartografías del arte, 2012) (Figura 96 anexos).

Esta trayectoria comporta varios juegos del lenguaje: el paso del estado de encorvamiento a los organismos genéticamente modificados. Basta la inserción de genes para alcanzar, de manera casi inmediata, el punto máximo de la evolución. Se llega sin haberse movido: devenir inmóvil de la evolución. Las modificaciones genéticas son la clave para ahorrarse el largo y más bien engorroso proceso.

Los brevianos genéticos permiten sintetizar la trayectorias: en principio los simios, en el medio los hombres y al final los cerdos modificados genéticamente. Dicho políticamente: en principio los simios, en medio lo cerdos, al final las enormes ganancias de las transnacionales. Mediante el recurso a la composición fabulesca, las líneas vinculadas a las teorías del elástico (multiplicación de la forma simio a la forma hombre) ahora sorprenden

con su forma compacta de narrar el paso del simio al cerdo: se encuentran a un antibiótico de distancia. Las controversias evolutivas quedan dirimidas en el siguiente titular “organismo viviente modificado”.

-Evolución en clave mamíferos roedores. Esta evolución muestra el camino más corto en el devenir simio-rata. Se trata de la ilustración de los hombres perdiendo en humanidad pero ganando en mamíferos roedores. Lleva por título, haciendo evidente el desprecio social hacia los políticos, la evolución de los malos políticos. Y aunque la relación imagen-palabra conecta por un comentario ejemplar, no es esto lo que interesa señalar. Importa advertir la evolución como devenir animal por efecto de encorvamiento y empequeñecimiento, fuera de todo principio ergonómico. Aquí se encuentran se encuentran el devenir oveja del mono (figura 87 anexo) y devenir representante de la banca-organismo que vive a costa de otros: “Evolución del parásito bajo la trayectoria garrapata-pulga sanguiuela-vampiro-banquero” (Socialdemencia, 2010).

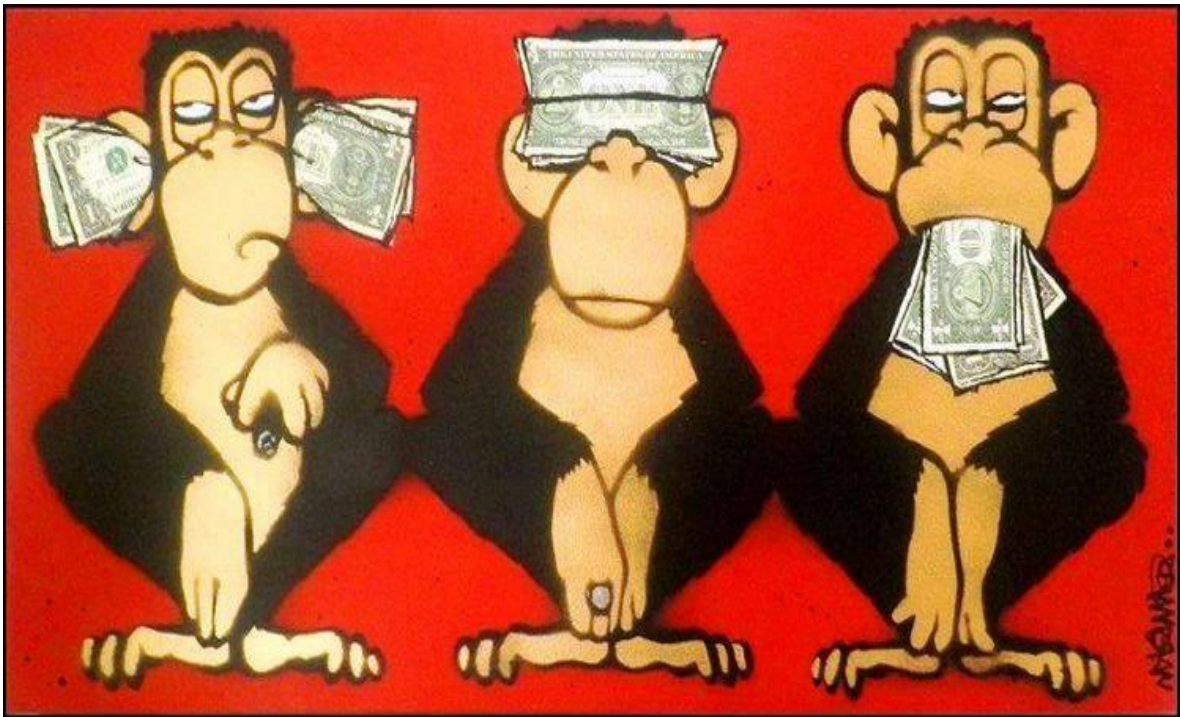
-Evolución en clave egipcia. Las imágenes muestran la serie siguiente: Al-Sissi vestido de militar-Al-Sissi vestido de civil-Al-Sissi presidente. Esta evolución señala las relaciones entre la trayectoria evolutiva y las trazas sociales: pugnas contra poderes militares que caminan de civil; pugna de medioambientalistas con las transnacionales; pugnas y denuncias a los micos del congreso (trampa que realizan los legisladores para hacer pasar de manera inadvertida leyes que por lo general benefician intereses privados en detrimento de lo público). Un asunto de ergodinámica política: movimientos ascendentes y descendentes, de derecha e izquierda, de ocupación del centro. Y en el trayecto de una curvatura a otra se juega todo el peso a-volutivo.

Más allá de los destinos últimos, acontecen los desatinos en los cierres como aquel de desembocar en un punto muerto, alcanzar una pincelada inconclusa o quedarse con una enseñanza en el campo de la física: “Exclusiva: te enseñamos a tener una longitud de onda de 90 60 90 para este verano” (Editorial Pa-Panamericana, 2012), El punto de partida tanto

como llegada retumban estéticamente: “Cierre de una etapa, le ponen punto final al puntillismo” (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

-Evolución en clave monetaria (figura 20). En esta estrategia, en contraposición a la anterior, el espectador reconoce la evolución por el trio de monos que gustan de la acumulación capitalista. Se trata de la evolución detenida entre hocicos, mandíbulas, dentaduras y posiciones sedentarias. En este estadio acumulativo con sus fajos de dólares y su aspecto burlesco, alcanzados por la sordera, la ceguera y el silencio, cerramos por cuenta de una perentoria advertencia: “Os lo repito por última vez, dejad de seguirme, soy creacionista” (figura 97-anexos) (10 Razones para casarse con un Antropólogo XD, 2010)

Figura 20. Publicada en el muro Regeneración. La imagen aparece acompañada de la siguiente nota informativa: "Autoridades afirman que delincuencia ha disminuido un 16%. Se debe a que salieron de vacaciones los legisladores".



2.2 Serie dos. Diarios del degenerere: el último bufé, old post y otras crucifixiones; notas de clavos, alambradas y suturas

Herejes, ateos y malpensados

Ateos por naturaleza

La presente serie trata el tema religioso conocido como la pasión de cristo. En efecto, la serie se encuentra plagada de episodios evangélicos los cuales remontan, jocosamente y bizarramente- a la última cena -allí donde Jesús de Nazaret se reunió con sus discípulos para compartir el pan y el vino antes de su muerte (figuras 98-107, 108, 109, 110 anexos) y la crucifixión -relato de la muerte de Cristo en el Gólgota-. Se trata, en síntesis, de la narración de dos clásicos episodios evangélicos intervenidos por asuntos de falta de dogmas (epígrafe) y asuntos de metalurgia muy contrarios a la liturgia (figura 21).

Figura 21. Publicada en el muro Ateo por naturaleza. Comentario: Me llevo una docena, gracias!!!XD



Éstos episodios, en clave variaciones anti-dogmáticas, se recogen en la primera parte del título de la serie: Diarios del degenere: el último bufé, old post y otras crucifixiones. Se trata de narrativas de carácter teológico cuyo acento, al recaer en lo material y mundano de los hechos bíblicos y los juegos de la literalidad en calve bíblica, le resta todo carácter espiritual y sublime.

La versión jocosa consiste en narrar hechos sociales tomando la estructura narrativa de los hechos bíblicos. Las composiciones de carácter literal, y no de contraposición o negación, explican el recurso a la publicidad sobre la calidad de las piezas metálicas para fijar el personaje de cristo (figura 21).

La segunda parte del título, El último bufé, Old Post y otras crucifixiones: notas de clavos, alambradas y suturas, confirma el interés por la materialidad de los relatos, por la materia prima de las pasiones, negando así que se trata de un asunto de profecías y salvaciones. Por supuesto, el nombre de la serie resulta ser la traducción jocosa, popular y libre de último bufé por cuanto no responde a unos criterios de veracidad o verosimilitud con relación a un relato originario. Siguiendo la estrategia narrativa de la materialización permanente y la conversión jocosa, nos encontramos ante la serie de diarios del deterioro y el decaimiento; trastrocamientos de dolor, sacrificio y muerte por diversión y gozo. Se trata, a la par, de la versión pagana de la pasión de cristo y la versión cristiana del paganismo.

Los diarios del degenere, como antítesis de todo lo primigenio y originario, son celebrados a punta de extranjerismos, hipérboles, frases cargadas de ironías y contrasentidos, campañas contra-publicitarias; sustituciones asociativas, burlescas y acotamientos torpes y vulgares.

De la pasión de Cristo. Este diario versa sobre escenas pictóricas y obras escultóricas visibilizadas a través de dos hechos bíblicos: La versión Da Vinci de la última cena y las distintas versiones de Jesús crucificado. El asunto narrativo no implica entretejer el paso de unas versiones a otras: la pasión de Cristo de la versión Da Vinci a las versiones Ateo por

naturaleza. Tampoco en hacer un estudio transtextual entre los textos bíblicos y sus versiones contemporáneas en Facebook. Y esto por dos razones. La primera, por el carácter anti-autoría que atraviesa juegos de sí. La segunda, por la forma anti-autoría como circulan las publicaciones de Facebook. Hemos señalado la poca importancia que tiene en Facebook al reconocimiento a los autores y a las prácticas dispuestas en función de los enunciatarios: pintores, fotógrafos, ilustradores, escultores y personajes bíblicos más bien optan por seguir los rumbos del decir colectivo. En clave “clavos Evaristo”, del decir colectivo no se escapa ni cristo.

Esta escapada de lo personal a lo colectivo reviste siempre asuntos de poder (figura 22). Por ello resultan recurrentes los encuentros y las causas comunes entre las marcas de clavos, la crucifixión de cristo y los acontecimientos políticos. En los diarios es común asistir a los encuentros entre cristo, Caperucita roja, Adán y Eva y la corrupción en las altas cortes. Ahora bien, hay tres componentes que caracterizan de los diarios:

1. Las imágenes mantienen la estructura formal de las escenas bíblicas (Jesús ocupando el centro, personajes a derecha e izquierda, siglas latinas, cruces, mesas, coronas de espinas, cuerpos desnudos, coyunturas sangrantes, aureolas, túnicas, velos, sandalias, cadenas, clavos, etc.-) y los objetos clásicos de las escenas (puntillas, clavos, suturas y madera). Las variaciones aparecen en los decorados otorgando un carácter “degenere” de las escenas (mesas de comedor, manteles, loza, vasos, naipes). Así por ejemplo, la crucifixión de Jesús tiene lugar en los cables de luz una ciudad moderna; la cruz ha devenido un artefacto de juego para treparse, rodarse o hacer malabares. Es común encontrar una ausencia casi total de elementos paisajísticos y de elementos otrora indispensables a la pasión: sangre, expresiones de dolor, recogimiento, compasión y arrepentimiento y la ciudad de Roma, contexto sociopolítico y religioso de los episodios evangélicos.

2. Se mantienen los decorados y ornamentos pero se introducen elementos lingüísticos alterando las connotaciones cargadas de espiritualidad y recogimiento. Crisis económicas, masacres, desapariciones, comisión de acusaciones, luchas de clase, enrarecen el carácter

religioso y sagrado de las escenas (figura 101 anexos). El habla, en efecto, no cumple funciones religiosas o de carácter sagrado aunque todos los elementos refieran a ello. Se trata de diarios religiosos carentes de devociones, prédicas, sermones de alabanza, plegarias, juramentos, peticiones, bendiciones, súplicas, acción de gracias o misterios. Las palabras operan cumpliendo funciones más descriptivas que persuasivas o exhortativas. La expresión “Cristo vomitando realidad” -nombre de uno de los grupos ateos-, parece sintetizar las versiones materiales y sociopolíticas de la pasión de Cristo: ¿y los ladrones? ¡Los absolvió la Comisión de acusaciones! (figura 111 anexos).

3. Se mantiene el decorado pero cambian los personajes. Políticos, músicos, deportistas, publicistas, zombis, chefs, empresarios, gentes del común, intelectuales, trabajadoras, enfermeras, técnicos andan sabotando a predicadores, evangelizadores y, por supuesto, el mesías. Se pasean con la cruz a cuestas; andan intervenido las siglas latinas y blasfeman con el último bufé, el old post y otras crucifixiones.

Figura 22. La peor carga publicada en el muro Mujer indignada



4. El uso de lenguajes no verbales -gestos, poses, guiños, movimientos- resultan contrarias a las situaciones correspondientes a la Pasión de Jesús: descansar a un costado de la cruz; treparse en la mesa de la última cena; fumar cigarros y sacar la lengua a comensales y espectadores por igual; desternillarse de risa; asistir a la cena con guitarras eléctricas y dedicarse a destapar los fiambres. Todo esto contribuye a crear la versión a-pasional de la pasión de cristo-. Frente a las expresiones afectivas de tristeza, conmiseración, piedad, abatimiento o desconsuelo, las escenas se encuentran llenas de contento, embriaguez, saña y desmesura: una especie de fuera de sí contrario a cualquier forma de de recogimiento y padecimiento.

De la figura veintiuno, referida al tema de la crucifixión, interesa la conjunción del lema y la rima (Clavos-Evaristo-no se escapa ni cristo); la caricatura del boquiabierto Jesús, clavado en la cruz, y el detalle sobre la propiedad de los clavos cuya alta calidad imposibilita la ascensión de cristo, ahora más crucificado que nunca. Es menos el juego de las anti-versiones de la pasión de Cristo que las di-versiones mediante la combinación arbitraria de siglas, hechos bíblicos, personajes caricaturescos, asuntos económicos, publicitarios, propagandísticos y políticos (figura 112 anexos). Todo confabula contra el correr de la sangre, el dolor y a la muerte porque se trata del diario en favor de la cruz y ficción de Jesús.

La sigla NIF y la marca de clavos que evita la escapatoria de Cristo, permite aclarar aún el sentido de la cruz y ficción de Cristo. Se trata de una aclaración metalúrgica, política, publicitaria y económica, nunca religiosa. Con esta aclaración, no hay manera de pasar de la crucifixión a la resurrección. Es más bien el paso de la pasión y muerte a la producción de bienes y servicios para tener la seguridad frente a una potencial estampida de Cristo. La ilustración de un personaje clavado en la cruz etiquetado con la sigla NIF (normas de información financiera) (figura 21), lejos de tener un tono trágico y conmovedor invitando al espectador a la meditación o la moralización, asume un tono crítico frente a las relaciones entre las instituciones religiosas y el mundo financiero.

Los diarios, así compuestos, expresan un hecho paradójico: mientras la imagen mantiene un carácter literal, lo dicho proporciona el carácter degenerado de la escena. Aquí se puede situar la versión de la crucifixión en clave heladera (figura 100 anexos) y la crucifixión en versión Quino: dos crucificados se miran sorprendidos del modo tan contemporáneo como se llevan a cabo los sucesos. La leyenda en la cruz aclara el carácter empresarial del hecho: Cruxi S.A. Los crucificados se encuentran rodeados de exóticas enfermeras encargadas de proveer a los crucificados de todos los cuidados y atenciones necesarias al buen mantenimiento de la salud. La imagen está acompañada de las palabras del comentarista quien se encuentra a favor de una mirada irónica y sospechosa de la privatización: “Sí, el método sigue siendo anticuado pero hay que reconocer que la cosa mejoró mucho luego de la privatización” (Creartika, 2011). El efecto es el encuentro con la Via Krisis (figura 22). La imagen dos confirma el carácter degenerado de los diarios: ficciones documentadas con acontecimientos heterogéneos y dispares produciendo decaimientos, desdeires y declinaciones: notas de alambrados, clavos y suturas.

Ahora bien, a estas lógicas de la ficción y sus efectos de sorpresa y novedad se suman las versiones que aportan el lado culinario de los hechos: imágenes donde la posición de los brazos de Jesús en la cruz, resultan propicias para elevar la masa de las pizzas, para sostener el pan tajado marca Wonder o cargar las bolsas con desechos producidos por la sociedad moderna (figuras 102, 103, 104, 105 anexos). La crucifixión toma la vía gastronómica y estomacal evitando el camino del vía crucis. A esto contribuyen las variaciones morfológicas y las similitudes fonéticas del Jesús resucitado: Jebus-Cheesus, (del juego de palabras Jesús-quesos). Jesús continúa sentado a la mesa. Es el Jesús bíblico en clave gastronómica. El giro compositivo consiste en trocar del hacedor de milagros por el hacedor de delicias. Un Jesús gourmet a la medida.

Justamente, en el capítulo “Las formas e imágenes de la fiesta popular en la obra de Rabelais”, Bajtin habla del juego totalmente libre producido en la pasión del Señor. Toda la Sagrada Escritura resulta trocada en detalles festivos de un banquete saturnalesco. El banquete reúne a personajes de las épocas más diversas; asistimos a una especie de reunión

de toda la historia, en la persona de sus representantes, en torno a la mesa festiva. La Cena es un juego de total libertad con todos los personajes, cosas, motivos y símbolos sagrados de la Biblia y el Evangelio. Los acontecimientos en la serie, en este sentido, se muestran muy cercanos a la fiesta popular descrita por Bajtín.

La ninguna cena. Desde el punto de vista convencional, las imágenes muestran una mesa alrededor de la cual se congregan Jesús y los doce apóstoles para protagonizar el episodio evangélico conocido como la Última Cena. La clave narrativa contiene los elementos de la última cena: una mesa, trece personajes y la tríada de objetos concernientes al hecho bíblico: pan, cáliz y vino. Sin embargo, no sólo no parece ser la última sino, contrariamente, es la cena convertida en cena alguna. Es el juego de las negaciones donde se hace evidente un uso extensivo de la potencia de lo falso. Veamos más en detalle, lo que implica la potencia de una narrativa en clave sucesión de las negaciones:

La primera negación muestra una constante desviación de la función religiosa de la cena. Una desviación conducente a las n versiones de la Cena: Versión científicos (figura 107 anexos), versión políticos, versión Simpson, versión Súper Héroes, versión Criolla Argentina, versión Zoombie Versión punk, Versión Guerra de las Galaxias, etc. (ver anexos sobre la última cena), En ellas, se hacen apuestas, se bebe trago, se mofa y se festeja.

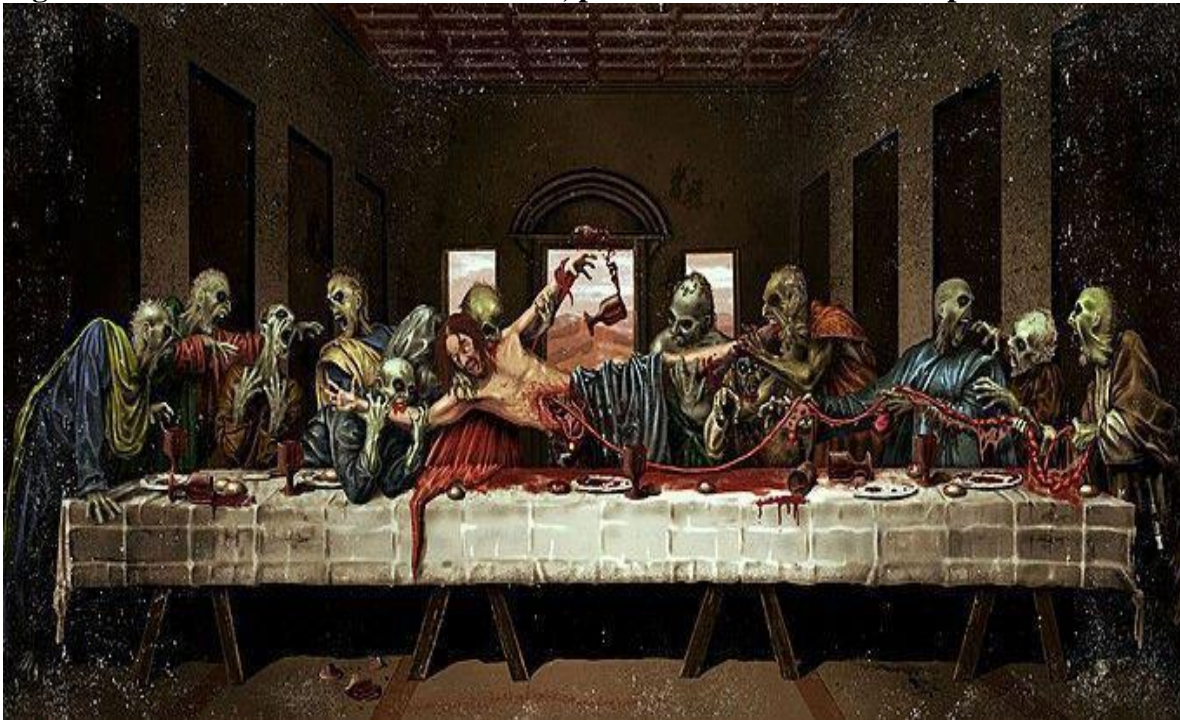
Después de todo, ¿quién no estuvo en la última cena? Para ella, han posado pintores, ilustradores, caricaturistas, fotógrafos, gente del común, científicos, compositores, atletas, estrellas del rock y de series de televisión, apostadoras, borrachas, presidentes y divas de la historia del arte.

El espectador se encuentra entre mesas y comensales en diferentes momentos históricos. Este efecto anacrónico se reconoce por las modalidades de los objetos y los personajes imágenes: naipes, botellas, copas, gafas de sol, guitarras eléctricas, cigarros, golosinas, tripas, manteles, cubiertos, cuadros, ropa, bebida, droga y la facha de los comensales: personajes y jugadores casi siempre diluidos en la imprecisión de los trazos. Todos los

objetos parecen corroborar juegos harto anacrónicos, alegres y jocosos. Cargados de risas, mofas, brindis y muy buen humor. Según se avanza en las escenas, el asunto se va matizando y lo comensales ocupan la mesa sin cena entre el humo de los cigarros y el humor ácido.

La serie de individualidades ocupando las escenas -personajes carentes de toda nitidez personal o histórica- se encuentran liberadas de la necesidad atenerse a los hechos. Estos desencuentros entre la mesa y la cena hacen que se asista al final de la mesa sin cena: “cuando alguien les dice que son la pareja perfecta, pero ambos saben que están a una pelea de terminar” (Memes de arte clásico, 2014).

Figura 23. La última cena versión Zombi, publicada en el muro Ateo por naturaleza



Es el ultimátum a la ninguna cena por cuenta de las convenciones, cada vez más inexactas, para asistir al episodio evangélico. Poco convencional la cena tipo comilona en la cual los comensales se trepan a la mesa, se descuelgan por los manteles, se embriagan y vociferan; la cena tipo casa de juegos donde circulan apuestas en vez de traiciones o exhortaciones. En

los casos más extremos, se trata de una batalla campal nudista y tumultuosa que se atreve con todas las convenciones (figura 110 anexos). Se trata de la cena en la cual poco o nada se ultima.

La serie puede ser leída como las variaciones alrededor de la mesa: juegos de mesa, escaramuzas sobre la mesa, selfies desde la mesa. Se está en el ultimátum de mesa: creyentes jugando cartas, malabaristas contorsionándose, Zombis poniendo en juego la reputación de Jesús y los doce apóstoles. ¿El ultimatum?, la penitencia para el perdedor: “Bueno, al perdedor lo crucificamos” (Ateo por naturaleza, 2011): el desquite como ultimátum.

Este ultimátum-amenaza tiene su correlato en el plano decible: disponer, a punta de extranjerismos, el último bufé: “Sección Gourmet. Giacomo Puchini nos habla de su fábrica de pastas” (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

La variedad del juego corre por cuenta de las expresiones que convierten el sentido sacro en sentido común y el sentido común en el juego de lo prosaico: ¿las parábolas?, convertidas en eslogan publicitario; ¿las promesas?, motivo de brindis y bromas pesadas; ¿los juegos publicitarios?, el boicot perfecto entre los diarios del degenere y los discursos publicistas cargados de eslogan. La figura veintitrés, versión Zombie de la mesa, cierra la serie con la versión más literal del último bufé: Jesús convertido en merienda de la cena.

2.3 Serie tres. Día internacional de la blasfemia: de marionetas, parques de atracciones, porta-voces y poses fonéticas

Kierkegaard: entrevista exclusiva con el medallista de oro en salto de fe con garrocha

Editorial Pa-Panamericana

La frase del día: “siempre hablando de la oreja de Van Gogh ¡Córtenla”

Una pinturita. Editorial Pa-Panamericana

La presente serie tiene como tema general el asunto de la blasfemia y, más singularmente, la blasfemia humorística. Esta dimensión humorística se posiciona en contra vía del sentido más bien serio e injurioso asignado a la palabra blasfemia: “(del griego Βλασφημία: blaptein, «injuriar», y pHEME, «reputación»). Etimológicamente significa palabra ofensiva, injuriosa, contumeliosa, de escarnio, pero en su uso estricto y generalmente aceptado, se refiere a una ofensa verbal o con hechos hacia lo venerado por una religión, o más concretamente, «ofensa verbal contra la majestad divina” (Real Academia Española, 2015).

La serie toma como punto de partida la efeméride -en circulación en varias páginas de Facebook sobre humor ateo- de la celebración del día internacional de la blasfemia. Día Internacional del Derecho a la Blasfemia o "Día de la Blasfemia”, es un feriado secular en el cual a los individuos y los grupos se les anima a expresar abiertamente sus críticas, o incluso desprecio por la religión. Fue fundada en 2009 por el Center for Inquiry una organización "dedicada a promover la ciencia, la razón, la libertad de investigación y los valores humanistas", fundada en Estados Unidos. En una entrevista Ronald Lindsay, presidente y director ejecutivo del Centro, planteó sobre el "Día de la blasfemia" en una entrevista con CNN: " Creemos que las creencias religiosas deben ser objeto de examen y la crítica al igual que las creencias políticas son, pero tenemos un tabú en la religión”. El día fue establecido el 30 de septiembre, coincidiendo con el aniversario de la publicación de dibujos satíricos de Mahoma en el diario Jyllands Posten de Dinamarca, lo que generó una gran controversia (Terra, 2013).

A partir de allí, se toma como estrategia paso por de las definiciones en relación con las palabras referidas al día internacional de la blasfemia. Dicho de otro modo, el juego establece diversas relaciones entre visibilidad-decibilidad a partir del uso de vocabulario y el léxico. Por ello, la descripción se llevó a cabo a partir de diversos diccionarios cuyo léxico y definiciones muestran los modos de blasfemar contra la Real Academia de la Lengua y todos aquellos diccionarios dedicados al uso correcto y normal del lenguaje.

No sobra recordar las dificultades, según Miller, de seguir el camino de las definiciones. El asunto puede resumirse de la siguiente manera: la definición de una palabra conduce siempre a más y más definiciones en un recorrido casi interminable. Por ello se pregunta: “¿qué es el diccionario sino la forma más sutil del “juego de circuito?” Creía, como todo el mundo cree, que obteniendo la definición se obtiene el significado -lo que yo diría la “verdad”- de una palabra. Pero ese día, pasando de derivación en derivación, tropezando así con los más asombrosos cambios de significado, con contradicciones e inversiones de significados anteriores, todo el andamiaje de la lexicografía comenzó a tambalearse y ceder. Buscando el “origen” más remoto de una palabra, observé que me encontraba frente a un muro de piedra” (Miller, 1988, p. 25).

El camino de las definiciones, se convierte en el abracadabra del juego. Estratégicamente, aprovechamos las observaciones de Miller para experimentar con las definiciones por entre sus desvíos, inversiones y contradicciones. La estrategia consiste en tirar del hilo de los significados en función de la acción transversal a la serie: la blasfemia en su función de provocar desvaríos jocosos contra alguien o algo sagrado. Esto se relaciona con el juego del humor donde:

Lo importante es actuar rápido: encontrar rápidamente algo que designar, comer o romper, que sustituya a la significación (la Idea) que se nos invitaba a buscar. Para este ejercicio que consiste en sustituir las significaciones por designaciones, mostraciones, consumiciones y destrucciones puras, es precisa una extraña inspiración, hay que saber «descender»: el humor, colocado por una vez al lado de, y contra la ironía socrática o la técnica de ascensión...por ello está claro que el lenguaje tampoco puede fundarse en la designación, como no podía hacerlo en la significación. ¿Qué salida hay entonces? Es preciso que, por el mismo movimiento mediante el que el lenguaje cae desde lo alto, y luego se hunde, seamos devueltos a la superficie (...) Esta aventura del humor, esta doble destitución de la altura y de la profundidad (Deleuze, 2010, pp. 99-100).

Figura 24. Dios da mucha risa, publicada en el muro Dios da mucha risa. Comentario a la publicación: EL HOMBRE!!! LA MAQUINA PERFECTA!!



Ahora bien, una parte de la serie, en efecto, opera con el sentido de la blasfemia como ofensa contra la majestad divina. A este propósito, se encuentran acciones torpes, jubilosas y lujuriosas de la vida cotidiana respecto de personajes, objetos y actos considerados sagrados o con carácter de divinidad. El emblema cristiano de la cruz se convierte en objeto de blasfemia. Habiendo perdido su función de símbolo de la pasión divina, muestra su potencial como objeto de entretenimiento público: o bien se transforma en el columpio donde Jesús se balancea agradablemente, o bien es el artefacto del cual cuelga Jesús en su versión marioneta (figura 115 anexos).

La cruz pierde su carácter de objeto asociado al padecimiento y la muerte. Se muestra, más bien, como el lugar donde llevar a cabo un sinnúmero de acrobacias -resbalar, brincar, saltar, voltear- convirtiendo la escena bíblica en espectáculo circense. En síntesis, la cruz se

convierte en uno de los artefactos privilegiados para juegos de equilibrio donde se pierden los puntos de apoyo: balancines, pasamanos y rodaderos. Los aparatos con funciones de tortura y laceración devienen artefactos de entretenimiento y diversión. En ocasiones, las acciones ocurren en sentido contrario: marionetas, parques de atracciones y amigos imaginarios se narran en clave bíblica. Aparecen entonces, las conversiones de Jesús – divinidad, Jesús-ficha del juego: muñeco de trapo y seres mofletudos aptos a espectadores sedientos de blasfemia (figura 24).

El encuentro entre lo bíblico, familiar y cotidiano hacen de la blasfemia un asunto de ofensa gozosa. La ofensa supone ir en contra de aquello que se tiene por bueno. La ofensa gozosa supone irrumpir jocosa y simplemente en el día internacional de la blasfemia (figura 24): Caperucita degustando una manzana en el Jardín del Edén dando al traste con el lugar donde se cultivan los árboles del conocimiento y la vida: “Caperucita roja estropeando sin darse cuenta un momento crucial en la historia de la humanidad” (Suburbio de opinión, 2012). Tal como lo señala el epígrafe, sobre los actos de fe, mejor si se alcanzan con garrocha, ¡palabra de gimnasta! Por lo anterior, la serie tratará del crimen, en clave divertimento, de lesas divinidades.

La serie se condensa en el titular siguiente: “El Imperativo Categórico dice “acá se hace lo que yo digo” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Este imperativo, en el cual lo dicho se convierte en orden y mandato del hacer, se encuentra en estrecha relación con el verbo creador. Recordemos el primer versículo del Evangelio de Juan donde se afirma: en el principio era el verbo, el verbo era con Dios y por el verbo divino todas las cosas fueron hechas. Los encuentros entre el imperativo categórico y el verbo creador dan como resultado la razón política del mandato divino en clave coloquial: y dijo Dios, acá se hace lo que yo digo.

Mediante el elogio irónico de la perfección -imagen veinticuatro- se busca desacralizar el verbo divino emparentándolo la frase creadora de la risa y el humor, acá se hace lo que yo digo. Y esto porque nada más lejano del verbo divino que el sentido del humor: la creación

es competencia exclusiva del poder solemne y las increpaciones. En contraposición, las imágenes emparentan el acto de la creación al ejercicio de la palabra sagrada con emanaciones gaseosas desprendidas de las fermentaciones y los vapores dañinos. Poco de actos de sabiduría y naturaleza divina.

Ahora bien, esto se explica por otra de las estrategias discursivas relacionadas con la vituperación de la palabra divina mediante la degradación en clave de humor: devenir broma del blasfemar y devenir chascarrillo de la broma. Así por ejemplo, se encuentra la versión papal-vaso desechable cuya leyenda confirma la degradación del contenido reverencial: “zumó pontífice, la caja de marca Pasteurizadora. Vaticano que contiene el néctar pasteurizado de corazón de Jesús, un producto con el dulce sabor de santidad, las versiones Papa-disc-jockey; Papa-Marilyn Monroe; Papa-Maja Desnuda; Papa-porta-voz del marketing y el capitalismo (figuras 11-119, 120 anexos) y la versión Dios-analgésico: “Dios 200 mg, el analgésico mental por excelencia” (Ateo por naturaleza, 2011) figuras 116, 117 anexos). La serie goza de un estilo decadente en lo concerniente a los actos del creador, el relato de la creación y las anécdotas emparentadas con las instituciones religiosas.

El verbo divino, otrora un asunto de escucha, deviene asunto de papilas gustativas y actos de deglución. Para el juego del humor, los sermones, las exhortaciones, la elocuencia, las sentencias, las moralejas, los dilemas y las exégesis quedan convertidos en estados gustativos del alma. Esto sucede también, porque respecto a las aves de la simbología cristiana, no siempre prevalece la empatía: “Es que tengo palomifobia. Joven de 15 años. Salida Biblioteca Virgilio Barco. Domingo 3:15 p.m.” (Los bogotanos andan diciendo, 2015).

La blasfemia, construida bajo la tríada pregunta-respuesta-ilustración-, es el resultado de las discordancias y disonancias humorísticas entre el verbo divino y sus creaciones. La figura veinticuatro puede narrarse en clave de silogismo: Dios tiene sentido del humor y por tanto es un bromista; es un creador y por tanto es un creador bromista. Sus creaciones son

producto de su mal de humor, -su mal decir-, como aquella del sacramento del matrimonio. Dios es un bromista pesado y la blasfemia el modo de chistar contra el Señor. Su chistar deja la verbosidad divina con un extraño tufo político en la creación: acontecimientos de pedofilia; connivencias con las dictaduras; estafas a miles de jubilados; operaciones financieras dudosas e indemnizaciones millonarias por los servicios prestados (figura 118 anexos). La creación, por tanto, es el resultado de su desatino humorístico. La divinidad es motivo de mofa, es la broma pesada a causa de su hedor político (figura 124 anexos).

Podemos llevar al extremo los límites de la palabra -una historia a nivel de la membrana o del límite (Deleuze & Guattari, 1988, p. 57)- y afirmar el desplazamiento de la blasfemia de su acepción de ofensa contra la majestad divina a la acepción de auto-blasfemia como ofensa de la palabra divina contra sí misma. Las precisiones de los vocablos ayudan a aclarar más el asunto. Auto: composición dramática de breves dimensiones y en la que, por lo común, intervienen personajes bíblicos o alegóricos. Y añadimos, auto-blasfemia: composición cómica donde la palabra divina se vuelve contra sí misma. Es la jocosidad víctima de su propio solipsismo (figura 25).

Figura 25. Publicada en el muro Filosofía sin sentido: Biblioteca virtual de filosofía y ciencia



Ahora bien, es en esta serie donde el humor divino resulta ser el acto lingüístico por excelencia. Aunque se encuentra presente en todas de las series, aparece ahora como objeto de juego en la encarnación del verbo divino. A este propósito, la figura veinticuatro muestra una de las bromas más pesadas de Dios: el hombre mofletudo o de la perfección en clave anodina, insignificante, ineficaz e insustancial (figura 125 anexos).

El verbo divino, convertido ahora en hedor encarnado -juego de las inmundicias extremas-, aparece en la relación entre la enunciación de la pregunta, ¿tiene Dios sentido del humor? La caricatura de dios es producto de su verbosidad divina siempre jocosa y desatinada. Al final de la serie, Dios y su creación son el efecto producido entre el blasfemar y el silencio - figuras 25, 26-.

El juego de la blasfemia culmina con las poses fonéticas, las altisonancias y el botín de las discordias: cuando el verbo divino deviene hedor político. Por ello, la serie cierra con las pugnas fonéticas. En términos filosóficos, el juego se asienta en la sonoridad del lenguaje “(...) ahora, todo el ser del lenguaje es sonoro” (Foucault, 1981, p. 279) “(...) líneas motrices, gestuales, sonoras (...) se insertan o brotan "líneas de enracia", con bucles, nudos, velocidades, movimientos, gestos y sonoridades diferentes” (Deleuze & Guattari, 1988, p. 318).

En términos políticos, las provocaciones se expresan en asedios, escaramuzas y asaltos verbales en función de acontecimientos como la corrupción, las desapariciones forzadas, el soborno o las masacres. La serie acumula, pose tras pose, todas las retahílas lingüísticas sobre los abusos políticos de los representantes de Dios en la tierra: ministros, presidentes, los alcaldes y todo aquello que configura la banda de “zombis ilustres”: autómatas posando para las fotos de la familia corrupta y atletas de las olimpiadas en categoría corrupción sincronizada (Infografías de la necesidad, 2012).

Por ello, los actos del lenguaje privilegian verbos indicativos tipo bramar, vociferar, desgañitarse, chillar, vocear, gorjear (figura 123-anexos), porque logran enfrentan blasfema

contra blasfema. Blasfemia 1 (contra el poder dominante): Todos los políticos son unos hijos de puta. Contra-blasfemia 2. Ningún hijo de puta es político porque, “Las putas insistimos que los políticos no son hijos nuestros”. En el epílogo se encuentran las blasfemias sexuales contra las blasfemias morales: “Las malas lenguas hablan, las buenas sacan orgasmos” (Socialdemencia, 2010).

Pegar el grito en el cielo, en orden a la figura veintiséis, quiere decir vociferar, no argumentar; aullar, no sermonear; gritar a cambio de filosofar; murmurar a cambio de aseverar. Consonantes y vocales crean arritmias correspondientes con los desvíos en el orden político: desfalcos, corrupción y lambiscones -definidos por el diccionario de la real epidemia de la lengua como: “Lambiscon (Lam-Biscon) como al borrego norteamericano con severo problema de estrabismo” (Filosofía para los pobres, 2012).

En el grupo “Infografías de la necesidad”, se encuentran juegos del lenguaje consistentes en hacer de las poses un asunto sonoro contra las prácticas y los acontecimientos políticos. Estos últimos, aparecen como el contra-punto de las materias expresivas. No hay sino ver a Rajoy posando en numerosos afiches de películas famosas a propósito de las irregularidades y chanchullos (manejo ilícito para conseguir un fin, y especialmente para lucrarse) en los contratos del Estado, las promesas electorales, etc. De esta manera, exploran las funciones políticas de las poses cuando vociferan, aúllan, braman o chillan hasta el desenfreno. Es el decir que hace enfurecer: “Ni tu piropo ni tu bocina me excitan. Sólo me irritan” (Socialdemencia, 2010).

Estos acontecimientos quedan registrados en la edición de enero de 2013 de *Moveme la corchea*: “Impactante. Cuarteto de cuerdas se vuelven locas. Record Guinness. Encuentran el bajo más alto del mundo” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Las cuerdas expresan todo lo bucal característico del juego. El cuarteto de cuerdas desplaza las vociferaciones divinas hacia las vociferaciones colectivas: actos en masa del habla; enunciaciones colectivas no solo en lo referente al carácter social de la enunciación sino, además, al carácter impersonal de los enunciados.

Figura 26. Pegar el grito en el cielo, publicada en el muro Socialdemencia



Las bocas, como en el grito de la figura veintiséis, se dilatan y permanecen desencajadas (figura 123-anexos) lanzando una advertencia que es la manera de amenazar por las buenas (Dixionario Mundial, 2016): Jesús no se juega (figuras 121,122 anexos). Los aullidos y las vociferaciones se detienen con los cristos calaveras exhibiendo en su túnica la palabra ultimátum con la que siempre se avienen las sorpresas: “Una tristeza. Van Gogh nos cuenta su lamento al no poder escuchar los discos en estéreo de los Beatles” (Editorial Pa-Panamericana, 2012); “Sorpresa. Suspenden debate sobre la nada porque no opina nadie; y la versión ultimátum en clave musical: “IMPACTANTE Sinfonía sufre parálisis y se queda sin movimientos” (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

2.4 Serie cuatro. Carta de San Pablo a los adefesios: diario del desinformante; de cableados e inalámbricos; p´al face, el club de fans y los rosarios electrónicos; ¿cruz o muro?, blackBerryllero, desmovilícese!

Te noto circunspecto, nefelibato y algo taciturno. ¿Necesitas algo?

-Sí, un diccionario.

Schopenhauer para los pobres

No tenemos wi-fi, hablen entre ustedes

El amor a la antigua

La presente serie tiene como tema general el habla. Resulta obvio, todos los juegos del lenguaje, desde el punto de vista pragmático, se refieren a una de las dimensiones del habla y están en relación con actos del lenguaje. Los juegos del lenguaje son vistos desde su pragmática o funcionamiento interno. Pero esta serie se interesa por los acontecimientos sobre el acontecer del habla tipo: por cuestiones del habla, perdió el habla, contra el habla, etc.

Dicho de otra manera, la serie está dedicada a las maneras de “hacer de cualquier cosa una máquina de expresión” (Deleuze & Guattari, 1988, p. 323). Por tanto, lo ocurrido en ella se encuentra en conexión con el epígrafe dos cuando, y debido a carencias tecnológicas, la gente se ve avocada a hablar entre sí, es decir, a establecer conexiones de expresión porque -epígrafe uno- siempre corren el riesgo de encontrarse ante alguna emergencia lingüística.

La máquina de expresión adquiere aquí una nueva forma de variabilidad jocosa: se habla, y por tanto se queda afónico; se dice, y se queda necesitado de un diccionario (epígrafe uno); se rumorea, y se compactan bloques de palabras (figuras 126-129-anexos); se consume o se zambulle, y se revuelcan las palabras (figura 130-anexo); se está saturado de palabras, y se convierte en políglota: “Hay personas que estudian varios idiomas para seguir hablando

boludeces en otros países” (Ciudadano ilustre, 2012), se silencia a causa de la hartura en el habla: “Te corto porque no tengo permitido escuchar idiotas a esta hora. Chica de unos 20 años por teléfono. 24 de septiembre y Monteagudo, Tucumán 07.00.H” (La gente anda diciendo, 2012).

Figura 27. Publicada en el muro Regeneración



Como en la figura veintisiete, las palabras se aspiran, se inhalan, se convierten en motivo de adicción y designan empresas multinacionales. Las maquinarias de producción y circulación del habla son aptas para el consumo. Circulan por entre máquinas de criminalización; se convierten en objeto de los dispositivos de seguridad y se deslizan por entre los objetos cilíndricos: la bandera estadounidense, siguiendo la figura veintisiete, se convierte en accesorio para inhalación de las maquinarias de circulación de las palabras que se encuentran a favor de las multinacionales, empresas dedicadas a la producción de la expresión contemporánea (figura 131 anexos).

Los ríos heraclitianos son ahora torrentes de palabras circulando aisladamente o por bloques de palabras: palabras-marca y marcadores de palabras como en la recomendación del uso de los prefijos para modernizarse con tan sólo aplicar una simple regla gramatical: “¿Tus conceptos suenan anticuados? Añádeles un prefijo post” (Sociomemes, 2013). La función-significado del habla, deviene bloques de palabras con función autoadhesiva hacerlos funcionar en otros circuitos.

Aquí se encuentran las variaciones sobre la literalidad señaladas ya como regularidad del juego. Lavaca-MU, es el nombre del grupo donde se sintetizan estas variaciones porque contiene la evidencia onomatopéyica del mamífero rumiante bóvido. Por ello, aquí no se escatima a la hora de hacer de la animalización el meollo del juego (figura 29).

Tirando del hilo lingüístico, se trata ahora de una variación de la blasfemia ahora referida al lenguaje, es decir, a las formas de blasfemar contra el habla. La carta de San pablo a los adesios, no contiene consejos para la vida pero si un lenguaje plagado de extra-vagancias. Es en los adesios en quienes recaen las acciones humorísticas porque las acciones nunca pasan por donde se espera: “Las cosas siempre pasan por algo. Por imbécil, por ejemplo” (Chistes Matemáticos, 2014).

Así lo cree el artista Fred Forest cuando opina sobre arte y participación en los medios: “¿y en las redes sociales, qué piensa, por ejemplo, Fred Forest sobre Facebook? “Blablabla, Facebook es a menudo bla, bla, bla” (Forest, 2015). Para el artista, la gente no siempre tiene ideas originales y se dedica a reproducir el discurso dominante: el público, no hace sino repetir el decir de los medios. Esta repetición al límite, esta multiplicación insidiosa de palabras y características de expresión en la red social Facebook (figura 28) es la que importa a esta serie. Contrario a la opinión del Forest, la repetición y la falta de originalidad son la materia prima para el diario del desinformante.

La figura veintiocho, muestra el vaciamiento del blablablá de la red social Facebook: millones de me gusta -esas expresiones de agrado con las cuales se comunican los usuarios

en la red- son arrojados al barranco. Y es que algo pasa entre el blablablá y los dedos pulgares.

En su versión histórica (figura 133 anexos), el dedo pulgar aparece desde el año 1500 a nuestros días-. Se trata de las trayectorias históricas hasta desembocar en las nuevas generaciones de pulgarcitas y pulgarcitos². Inclínados hacia abajo, conectan el blablablá con los acontecimientos ocurridos a los cinco apéndices: “Tu pulgar y tu índice te delatan parcerero. Joven de 25 años le dice a su amigo de mayor edad que con esos dedos tan amarillos van a saber que es fumador. Miércoles 9:12 am (...) ¿Y no te quemás? –En el transcurso de mi carrera como fumador, he perdido sensibilidad en los dedos, son inmunes al fuego. Joven de 28 años le responde a su amiga de 23, cuando ella lo ve fumarse prácticamente el dedo. Jueves, 4:59 pm” (Los marihuaneros andan diciendo, 2014).

Se trata del blablablá maquínico de los dedos pulgares: pulgar azul celeste, marca Facebook; falange amarilla, efecto porro de marihuana; falange apretando el gatillo; pulgares-me gustan arrojados al hombre tocando el bandoneón en la calle esperando un pago voluntario (figura 134 anexos).

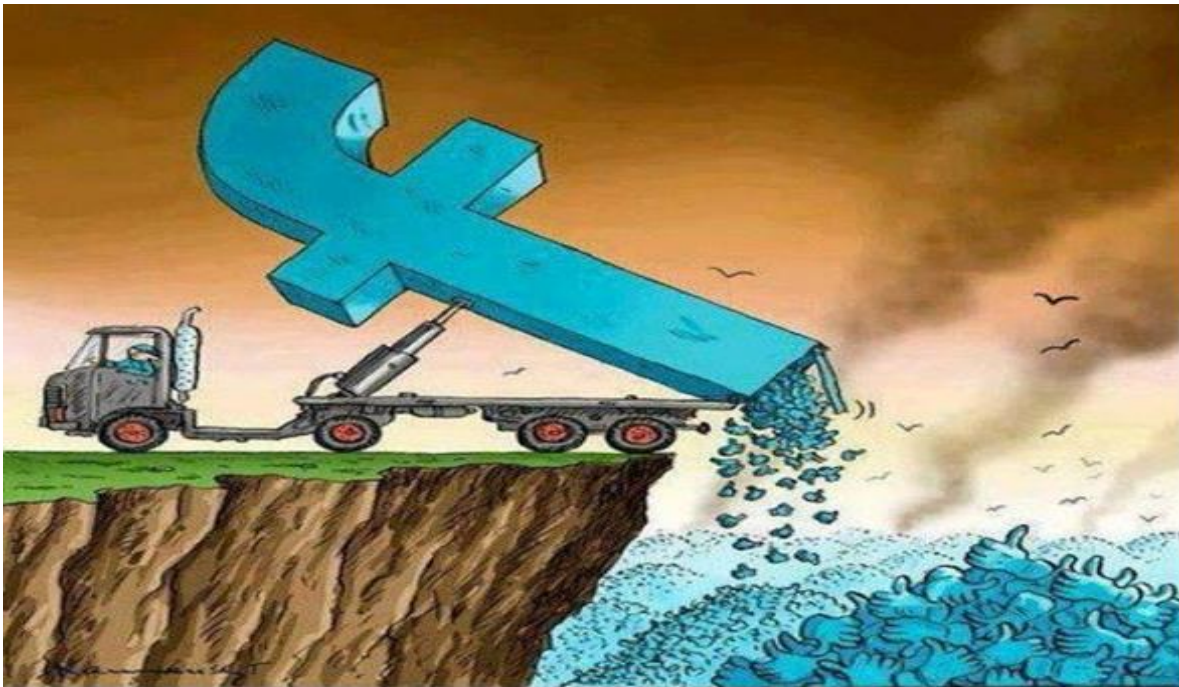
Ahora bien, el comentario de Forest parece hacer eco a la definición del diccionario de la palabra blablablá: onomatopeya para imitar el ruido de la conversación ininterrumpida e insustancial y los discursos vacíos de contenido. Justamente, la efe de la imagen dos, literaliza la manera de vaciar los sentidos. El acto de verter las manos indicando me gusta, conlleva una asombrosa acumulación lingüística arrastrando los sentidos hacia la masa expresiva y amorfa, en el colmo del anonimato por efecto de la desterritorialización de sus propias codificaciones. La acción de verter los signos lingüísticos, convierte la forma “me gusta” en la expresión anti-significado, tipo blablablá, club de fans y rosarios electrónicos: ¿cruz o muro?, blaBerryllero desmovilícece!

² Para la historia completa ver Pulgarcita de Michel Serres. Agradezco a Jesús.Martín Barbero por darme a conocer este texto.

¡Ya basta de índices!, es la consigna producto de una especie de hartura semántica a esa sobre-dosis de expresiones –figura veintisiete- se convierten en verdaderos “marcadores de poder”. La consigna “*anti-copyright*”, aparecida en una de las portadas del grupo lavaca-MU, recoge la hartura semántica del lado de la inutilidad autorial. Reitera uno de los acontecimientos determinantes de los juegos en Facebook: la destitución de la función autor (compositor, creador, productor) frente a las formas de funcionamiento de las masas verbales en su consigna blablablá. Sobre la desaparición del autor: ¿Qué es un autor? (Foucault, 1987).

Por la multiplicación onomatopéyica de Blablablá, las palabras se liberan de sus funciones expresivas. Esto permite gozar de privilegios de todo orden: “esta es la manera de hacer doble titulación express” Profesor en la aulas del polideportivo, refiriéndose al ruido de las clases aledañas” (Dicen en la UN Comunidad, 2014). Por alguna parte del cuerpo, el blablablá sale expelido convirtiendo las palabras en masa amorfas y pululantes (figura27). Es la corriente del lenguaje en clave de murmullo incesante.

Figura 28. Publicada en el muro Acid: Good Trip



Vaciar los discursos de contenido no resulta un ejercicio despreciable en disposición a los modos como operan las máquinas de expresión. Los diarios del desinformante; los cableados e inalámbricos; el club de fans; los rosarios electrónicos y los blackBerrylleros desmovilizados son los aparatajes técnicos encargados de producir efectos de vaciamientos del significado. Son las luchas políticas entre la publicidad atiborrando las paredes en las ciudades y el solitario grafiti escandalizando al policía del lenguaje (figura 131 anexos).

Los mecanismos de vaciamiento de las palabras, producen «agramaticidades» caracterizadas por líneas de variación entre la cruz, el muro de blackBerryllero desmovilizado y la afonía, *Conmoción: Zaratustra se quedó afónico* (Editorial Pa-Panamericana, 2012) (figuras 126-129 anexos). Los vaciamientos del contenido se llevan a cabo con acciones como derramar, inhalar, inyectar, verter, aspirar, expulsar, dispersar, evadir, desperdigar, esparramar, silenciar. *Memeándote* es la variación morfológica de la imagen del meme sonriéndole al espectador mientras mea sobre la sigla.com (Memeandote, 2012) (figura 127 anexos).

El trabajo crítico y de experimentación sobre las máquinas de expresión cumplen diversas funciones políticas: inyectar, porque en tiempos de crisis, “los bancos se ha vuelto adictos al rescate” (imagen 128-anexos); Inhalar, porque las imágenes muestran cómo la narcopolítica hace inflammar las urnas; expulsar, porque los me gusta hacen parte del basurero de la historia del lenguaje; evadir, porque cuando se pide cuentas al político, vacía las preguntas de toda responsabilidad: “-Senador, explique sus vínculos con el paramilitarismo. -Yo tenía una tía que una vez se encontró un gato criollo, le pusimos cuco” (Internautismo Crónico, 2009). Se trata, en cualquier caso, de los encuentros literales entre las formas de contenido -las cosas, las acciones- y las formas de expresión -los signos-, con funciones ético-políticas.

También se encuentran los efectos de vaciamientos en páginas dedicadas a poner en funcionamiento hechos falsos y publicidad engañosa con fines de sátira política y crítica social. La siguiente publicidad da cuenta de las relaciones entre el diario del desinformante

y la crítica política: “Chisga ganga! Véndese lindo apartamento en rosales, amplio, dos garajes y perrera. Exclusividad a precio de huida. Motivo viaje. Úrgeme. Info Andrés F. Arias...” (Actualidad Panamericana, 2014). Recordemos: Andrés Felipe Arias fue ministro de Agricultura y Desarrollo Rural -2005-2009- en gobierno de Álvaro Uribe Vélez. Fue acusado por escándalos de corrupción y celebración indebida de contratos. La Corte Suprema de Justicia y la Procuraduría lo encontraron culpable y se encuentra desde, junio de 2014, en Estados Unidos, prófugo de la justicia. Hoy tiene asilo político. Muchos funcionarios del gobierno de Álvaro Uribe Vélez han sido acusados de diversos delitos. En su mayoría, han huido del país y resultan declarándose perseguidos políticos.

Ahora bien, las formas de contenido quedan suspendidas cuando en medio del juego, imagen veintinueve, aparece el castor-literal tragándose las piezas y el tuitero confesando su fracaso en twitter porque resultan infructuosas sus 140 caracteres (figura 135 anexos). A ello contribuye el accionar sobre los signos ortográficos: comillas, corchetes, puntos suspensivos, interrogaciones, exclamaciones, paréntesis, puntos suspensivos, puntos y comas cuando funcionan sin tener como fin contribuir a la adecuada lectura e interpretación de textos. La alteración de sus usos permite crear contrapuntos para hacer del decir y lo dicho un murmullo incesante.

El juego culmina -no porque triunfe un ganador- sino porque el ejercicio literalista ha dejado el juego sin piezas por cuenta del castor y su literal glotonería. Esto tiene como efecto la consumición de los personajes: “¿Sabés lo que pasa, loco? A vos te devoró el personaje” (Humor en serio, 2013). Por vía de definición, el literalismo es la acción por la cual algo o alguien es víctima de su propia glotonería lingüística. La glotonería, tal como lo señalamos anteriormente, está a favor de la circulación indiscriminada de la parla, la labia y el blablablá a pesar de las consideraciones del señor Forest o, a lo mejor, a causa de ellas. De allí la necesidad del diccionario cuando alguien circunspecto, nefelibato y algo taciturno ignora todo de sí (epígrafe uno). Por tanto, el asunto de la literalidad aquí es el efecto del ejercicio radical de la afirmación pragmática, según la cual, un enunciado realiza un acto y el acto se realiza en el enunciado.

En este sentido, los vocablos no hacen máquina con frases, ideas o pensamientos porque la literalidad deja al juego sin piezas y a los jugadores expulsados de sus propias posibilidades de expresión. Bloques seca-mente, bloque frita-mente o, como en la figura veintinueve, bloque-comestibles dejando las series sin funciones ni sentido. A ello contribuyen las blasfemias lingüísticas tipo pirateo, multiplicación del seudo, copia, frases adulteradas, ultimátum irreverente. Para ello, resultan significativas las páginas en Facebook donde circulan las palabras en sus múltiples funciones: creación de anti-vocablos, a-locuciones y anti-frases, antítesis de las funciones de la real academia y una resistencia a los usos cultos del lenguaje.

Citas, epílogos, epígrafes, paráfrasis y sobreentendidos hacen parte de esta creación de murmullos y murmuraciones que hacen crispas a más de un defensor de lo útil, lo legítimo y lo verdadero. La revista Editorial Pa-Panamericana, compuesta exclusivamente de portadas con titulares jocosos, es el ejemplo claro de la puesta en cuestión de la estructura de la obra, las funciones de los personajes y las formas científico-contemporáneas de blasfemar con el lenguaje: “ADN indignado. Lo habrían reprobado por copiarse”; “DEBATE: FECUNDACIÓN IN VITRO: opinan padres biológicos y una probeta de vidrio” (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

Figura 29. Publicada en el muro de Humor en serio



El asunto ratifica la máquina de expresión no sólo en la desterritorialización de los significados sino en la multiplicación de los juegos sobre las funciones-sujeto. El epílogo de la serie corre por cuenta del encuentro literal entre los juegos de sí y los juegos del lenguaje: “-Entonces, ¿tú y yo qué somos? -Pronombres” (Memes Hegelianos Diversión, 2013). “-¿Qué parte de sí no entiende? La I porque es compleja (Dicen en la UN Comunidad, 2014).

2.5 Serie cinco. Guerra al tiempo: entre el Nacimiento de Venus y el Abbey Road; dilemas intelectuales de ayer y hoy; la vida en corto-circuito

Todo sobre la dieta de la venus. Exclusivas fotos del Antes y el Después

Salud. Munch nos muestra su cuadro gripal

Editorial Pa-Panamericana, de la serie Una pinturita

La presente serie tiene como tema el tiempo visto a la luz de la historia del arte. Esto no parecería tener nada de novedoso, excepto porque se trata de la historia del arte cuando deja de ser una producción vinculada a finalidades exclusivamente estéticas y se dispone en función de la guerra al tiempo. Por ello, poco importa aquí el carácter sublime o el concepto de belleza de la obra; las características del estilo o el reconocimiento de los artistas productores de obras de arte; los significados asignados por el autor o los receptores en el ejercicio de interpretación. Más bien, se trata de la composición a favor de la guerra al tiempo en relación con diversos acontecimientos (los bíblicos en clave McDonald's figuras 30, 31).

Figura 30. Publicada en el muro Andrés Jaramillo



Esta clave resume el quehacer en la serie y supone llevar a cabo acciones relacionadas con las alteraciones y los cambios en la historia del arte. Superposiciones es el texto donde se muestran juegos interesantes entre la obra original y las obras derivadas: sustracción, amputación, combinación, etc. (Bene & Deleuze, 2003). Por ello, la serie muestra las maneras como las individualidades sufren cambios por cuenta de las superposiciones del tiempo en el campo general del arte.

Tampoco resulta novedoso respecto de las series anteriores donde las obras de arte mostraban, como en esta serie, alteraciones de los elementos característicos de las trazas originales: cambios, variaciones y combinaciones respecto de los personajes, los espacios, los sucesos, los temas, etc. Ya se había señalado cómo los juegos del lenguaje mantienen la estructura general de la obra -personajes, objetos, historias-, pero algo se añade, algo se merma, algo se niega o algo se sustrae; algo nuevo ocurre por cuenta de la intromisión a la forma como se mostraban y distribuían los cuerpos, los espacios, los paisajes, los objetos por cuenta de las nuevas disposiciones en la composición. Lo novedoso se presenta por la

guerra al tiempo ocurrida en algunos momentos considerados clásicos para la historia arte. Se trata, casi siempre, de una guerra socio-política desde las formas instituidas por la evolución del arte a través del tiempo.

En la figura treinta, Dios resulta ser Ronald McDonald, el payaso feliz de las hamburguesas de la empresa de comidas rápidas McDonald's. Rodeado de sus querubines ofrece, mediante una especie de gesto diabólico, papas marca McDonald's al mofletudo Adán quien se encuentra rodeado de desechos de la sociedad contemporánea. Su cuerpo mofletado y un tanto deforme, resulta la antítesis jocosa del Adán musculoso que reposa en el techo de la Capilla Sixtina y que se reconoce como la obra del pintor Miguel Ángel.

Es la creación de Adán en clave McDonald's y esto se reconoce porque el púrpura de la túnica del Dios de la imagen, es remplazada por los colores amarillo y rojo del overol de la ropa que viste Ronald McDonald. Las expresiones grotescas de los personajes hacen engranaje político con el sinnúmero de protestas y demandas entabladas contra la compañía por la baja calidad de la comida ofrecida a sus clientes; los métodos como se producen sus productos; las malas condiciones laborales de sus empleados y las connivencias entre las multinacionales, los estados y el paramilitarismo. Para entender el fenómeno del paramilitarismo, se recomienda el texto, *El Paramilitarismo: una criminal política de Estado que devora al país* (Giraldo, 2004).

El cruce de sonrisas siniestras y el gris del paisaje, contiene los acontecimientos transmutando el tema de la creación del primer hombre en el tema de comensales caracterizados por su obesidad y rodeados de desechos producidos por las sociedades contemporáneas. La imagen de la creación de Adán, narrada en clave de hegemonía financiera neoliberal, resulta una verdadera escena anti-dieta. El epígrafe uno aclara la sutil conexión entre la guerra al tiempo y la dieta de la diosa Venus relacionada, corrientemente, con el amor, la belleza y la fertilidad: “todo sobre la dieta de la venus. Exclusivas fotos del Antes y el Después” (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

Por ello, nos encontramos con la historia del origen de Adán en franca y abierta connivencia con la transnacional: es el tema del origen de la creación en clave empresarial. Según los encuentros entre Ronald McDonald, Adán y Miguel Ángel, la guerra al tiempo se relaciona con la manera como el *made in* moderno -y sus asuntos de marca y prácticas empresariales- interviene en las creaciones divinas. Adán, ser grotesco en la imagen, es el resultado de las cadenas alimenticias modernas: bienvenida la cadena de comida rápida y sus dominios empresariales. El resultado son los Adanes y sus gestos grotescos inundando las redes.

La creación de lo grotesco ha salido de las obras artísticas y ha tomado la ruta empresarial McDonald's. Se trata del acto creador contemporáneo asistido por comensales desmesurados rindiendo siempre homenajes a la panza. La guerra al tiempo se define, por la figura uno, como el arte de la glotonería rampante y los cruces del tiempo entre gestos siniestros. Otras variaciones jocosas y ácidas de la versión Miguel Ángel sobre el origen de Adán, se encuentran en las figuras 138, 139 expuestas en los anexos.

Aquí la sustracción de los personajes de su propia formalización en el tiempo se encuentra en conexión directa con la conquista de los ámbitos publicitarios y la evolución del código de barras: obras y artistas, en el juego de las aproximaciones y las separaciones; consejos de fanáticos y científicos para retocar las obras de arte con códigos QR (un código QR -quick response code, «código de respuesta rápida»- es un módulo para almacenar información en una matriz de puntos o en un código de barras bidimensional). En este sentido, se encuentran las múltiples versiones de la Mona Lisa en versiones políticas y de vida cotidiana: La Mona Lisa contra su lisura a costa de Leonardo da Vinci, pero con el aval de las cirugías plásticas: “Exclusivo. Después de su operación de mamas, la Mona ya no es más Lisa” (Editorial Pa-Panamericana, 2012); Mona Lisa posando con su perro; la Mona Lisa esqueleto; la Mona Lisa pixelada, La Mona Lisa Kitsch y la Ramonalisa, (figuras 142, 143, 144, 145, 146, 147 anexos). La guerra al tiempo coincide con los contrasentidos al origen y a lo originario.

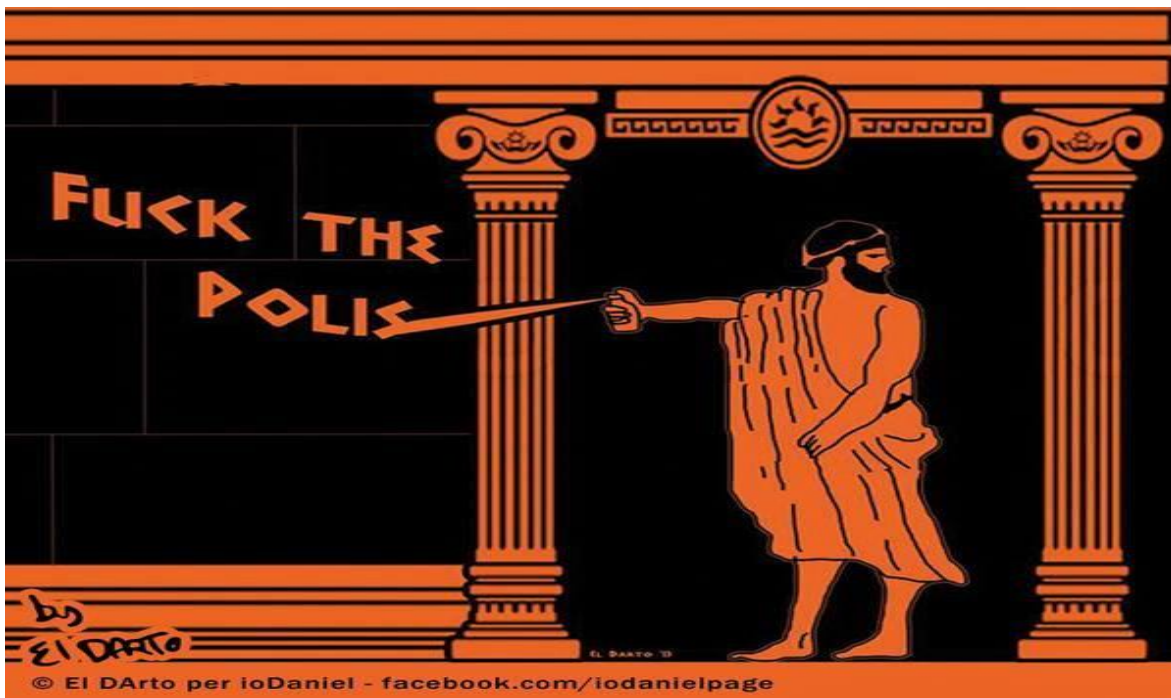
Como se mencionaba en la serie anterior, la revista Editorial Pa-Panamericana se dedica a la publicación de portadas de revista sin artículos y, en muchos casos, al juego de las visibilidades sin imágenes (figura 150-anexos). Frases, titulares, juegos adverbiales, preguntas arbitrarias y disparatadas que aparecen en las portadas, disponen dimensiones de visibilidad que resultan imposibles de ver para el espectador: el ancho y el alto, las rugosidades de las superficies, los cuerpos tridimensionales, la mediocridad de la clase media, el retículo endoplasmático rugoso, la longitud de onda, etc.

Las dimensiones de visibilidad, nunca vistas por el espectador, coinciden con las revelaciones constantes sobre las dificultades acontecidas a famosos personajes en el plano de lo visible: “Inesperado. Stevie Wonder confiesa: “Este éxito no lo vi venir” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Este parece ser otros de los dilemas intelectuales de ayer y hoy: la función estética de la guerra al tiempo, desde las visibilidades sin imagen, los titulares sin contenido y la ceguera del cantante y activista social estadounidense. Esta serie de acontecimientos hacen tambalear cualquier posibilidad artística de las subjetividades.

Ahora bien, el paso del ámbito pictórico al ámbito publicitario se detiene en uno de los cruces más universalmente conocidos. Se trata, ni más ni menos, de la calle londinense Abbey Road cuando ha dejado de ser privilegio de los londinenses, cuando ha dejado de significar el nombre del álbum de una banda de Rock - The Beatles- y ha dejado de referirse el estudio de grabación -propiedad de la compañía EMI en Londres, Inglaterra. Ha pasado a convertirse en el lugar por donde cruzan, en el colmo del desánimo, los abatidos Mondays (figura 140 anexos). Y esto porque durante toda la secuencia se encuentran siempre los lunes entorpeciendo el ánimo de los afanados transeúntes: “Y cuando despertó, el lunes ya estaba ahí” (GRUNDzine, 2011), “Había una vez un puto lunes de mierda. Fin” (Las paredes son nuestras, 2010). Los lunes resultan momentos narrados a modo de catálogos y sumarios entorpeciendo el paso de los caminantes por entre el tiempo consecutivo de los días. Es la guerra al insoportable Monday.

Nadie puede ya situarse en una mínima coordenada de tiempo porque se convierten en procesionarios de un lunes carente de tiempo y, sin embargo, saturado de todo tipo de afecciones adversas. Y es porque todos los males del tiempo se pliegan en el singular lunes de manera irrisoria. El primer día de la semana, por escatológica definición, es siempre la excrecencia del tiempo. Paradójicamente, la guerra al tiempo excremental -al lunes de mierda-, osa pasearse por la calle más afamada de Londres. Sin embargo, y pese a su condición excrementicia, la guerra al tiempo resulta siempre un acontecimiento festivo: suelta insultos jocosos a la Polis con spray agitado por el personaje de la figura treinta y uno. A esta guerra contribuye la fisgona cabeza de la estatua de la libertad, luego de darse a la fuga del monumento en el cual se encontraba atada causa de la declaración de independencia de los Estados Unidos (Figura 141 anexos). Su guerra al tiempo da al traste con su singular lugar libertario que ocupa la estatua en la historia estadounidense.

Figura 31. Publicada en el muro Humor filosófico



La intervención del lenguaje de hoy en el arte de ayer es otro de los modos de definir la guerra al tiempo donde permanecían ahora gloriosos personajes: McDonald's vs Adán, a

costa de Miguel Ángel; Fuck de polis vs la libertad iluminando el mundo, a costa de las actualidades deshonrosas a la historia de las naciones. A los los ojos del libertador Simón Bolívar, por ejemplo: “Si yo hubiera sabido que iban a ser hinchas de equipos españoles no libero ninguna vaina” (Indignados Colombia Oficial, 2014). Por tanto, el juego no consiste en hacer permanecer las obras en la infinidad de las interpretaciones acertadas en el tiempo sino en el acontecer otro de las obras sin duración ni perfección, por efectos de la guerra a la identidad de las modelos, las diosas, las estatuas y las polis.

El lenguaje socava, mediante sustracción de formas de contenido y expresión, obras, autores, personajes y lugares clásicos creando dilemas intelectuales al ayer de hoy. La vida en cortocircuito se relaciona con el tiempo socavando las exigencias de profundidad de fanáticos reclamando a los pintores egipcios el descubrimiento de la tercera dimensión; las disyuntivas de hoy sobre cuestiones de ayer en el trucaje de palabras convirtiendo el nombre de una obra musical en el arte de obtener una receta culinaria. Los juegos de sí en el lenguaje muestran, de forma clara y contundente, los modos culinarios, y el arte de guisar en el arte: “Ópera Gourmet. Por única vez te damos la receta para hacer la Donna de Rigoletto” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Las líneas de conexión entre Dios-McDonald's-Venus-Adán-La mona Lisa-la Estatua de la libertad-Miguel Ángel-Rigoletto-, resultan harto heterogéneas: pasan sin distinción ni cortesía por entre regímenes alimenticios, asuntos de catastro, guerras entre multinacionales y acontecimientos científicos.

De la dieta de Venus con sus exclusivas fotos del antes y el después solamente le quedan al espectador los encuentros adverbiales de tiempo y las dudosas fotografías de la Afrodita del Milo. El titular deja al lector con el régimen alimenticio suspendido entre el antes y el después. El después, por cuestiones de trucaje, antecede el antes y, en general, todos los adverbios de tiempo: ahora, antes, después, hoy, mientras, pronto, tarde, temprano y todavía se suceden sin orden en el tiempo ni regla gramatical. Son los dilemas de hoy que preceden el ayer. En otras palabras, el juego detiene la función adverbial y el arte entre la vida cotidiana queda convertida en una “sucesión de asados” (Las paredes hablan, 2011).

Este callejón sin salida del antes y el después tiene como efecto la caída en las formas más burdas e inmoderadas de decir (figuras 151,152 anexos). Esto crea confusiones a los espectadores necesitados siempre de explicaciones aproximadas y más bien precisas: “Yo necesito que me explique eso a mosso grado”, frase de una joven a su compañero en Ciudadela Robledo (En la UdeA andan diciendo, 2015). Por ello, la idea de reconstruir la historia de México resulta una tarea imposible porque, en últimas, no se sabe quién chingó a quien: si Porfirio Díaz a la revolución mexicana o Pancho Villa a Obregón (figura 149-anexo). En esta misma dirección trans-temporal, aparecen los relojes cuyas manecillas tienen como destino las eternas averías: cada minuto es un ahora, cada segundo es un ahora, cada hora es un ahora: es la vida en corto circuito (figuras 136,137 anexos).

Por eso, entre el nacimiento de Venus y el Abbey Road, se fijan todos los efectos del corto circuito: “Naces, creces, te matriculas, haces la tesis, haces la tesis, haces la tesis, haces la tesis, mueres” (La Tesis, 2011); es el tiempo inmóvil a favor de la prosperidad pedagógica: “Parce, estoy en este semestre desde que nací” (En la UdeA andan diciendo, 2015).

La serie se cierra con la pintura La lechera de Vermeer. Como en el original, la lechera se encuentra vertiendo la leche de una jarra en un recipiente de barro. Toda la composición concuerda con la obra original, excepto la máscara de gas que porta la criada y por la cual nos entramos al comienzo del apocalipsis.

2.6 Serie seis. Que empiece el apocalipsis: notas de guerra, suicidio y muerte; instrucciones para morir: de la cámara fotográfica a la máscara antigás, Deadline

“¡Qué alegría verte! Todos los que conozco están enfermos o se cagaron muriendo!

Hombre de unos 80 años a otro. 9 de Julio y San Martín, Tandil. Viernes

La gente anda diciendo

Ese libro de sucesiones es muy pesimista. ¡En todos los ejemplos alguien se muere!

El mero tenedor

El tema de la presente serie tiene que ver con el tiempo en clave de muerte y apocalipsis. En clave juegos de sí, se trata del cese ocurrido a las subjetividades. El título señala los pormenores del lenguaje en lo referente a los acontecimientos y variaciones a las líneas del comienzo del apocalipsis: fin del mundo; luchas y combates; defensas y derrotas; venenos y tóxicos; saqueos a la vida; balances de última hora; toxicidades amorosas; recuentos en la hora última; reglas, normas, órdenes e instrucciones para morir. Entre la cámara fotográfica y la máscara antigás es donde se sabe que ocurre el cese de las subjetividades.

Por ello, las notas de guerra, suicidio y muerte hacen referencia a las estrategias narrativas relacionadas con asedios, escaramuzas, libros de sucesiones, asaltos y bloqueos al devenir del Deadline o, lo que es lo mismo, a las líneas del cesar permanente. La línea cambia continuamente su condición: unas veces se engrosa, otras veces se adelgaza; unas veces se desgarran, otras veces se repara; unas veces se trasparenta otras veces se oscurece. Por ello, las variaciones en el devenir del deadline ocurren cuando le das tu corazón a un pendejo que no sabe qué hacer con él; cuando tienes hambre y sacrificas a un Fansesese o cuando ya estás agotado y tus buenos vecinos te ayudan a quitarte la piel para que descanses en paz (figuras 156, 157, 158 anexos).

El prefacio sintetiza las fórmulas utilizadas en la serie: operar literalmente con fines de provocar el comienzo del apocalipsis; uso de prefijos para producir maneras, un tanto peculiares, de narrar el fin de la vida por asunto de huesos; creación de disyuntivas constantes entre la cámara fotográfica a la máscara antigás. Todas estas condiciones enrarecen la versión apocalíptica de la serie dejando al lector sin saber cómo ni en qué momento el fin del mundo tiene comienzo. El apocalipsis se sintetiza en el paso del nombre que designa a la persona a la sumatoria de elementos químicos compuestos de litio, sodio, potasio, rubidio, cesio y francio: “¿Nombre de pila? EUHM...!alcalina!” (Un respeto a las canas, 2014).

El titular expresa la exacerbación de la literalidad y el sentido común en cuanto a las cosas donde concurre y se sucede la muerte: la escuadra; la parca con túnica negra; cadáveres,

esqueletos, cráneos, sangre y guadañas; perros sabuesos, como escuadrones de la muerte, acechando en las esquinas a no importa qué tipo de huesos -largos, cilíndricos, planos e irregulares (figura 32)- ni de cual procedencia: acuchillamientos, decapitaciones, descuartizamientos, envenenamientos, ahogamientos, asfixias y desastres.

Es así como la mortífera serie se encuentra compuesta del despacho del farmacéutico, el bebedizo y el acto final sintetizado en el relato en tres actos: fue a la farmacia, compró el veneno y luego se quitó la vida. Y es porque los juegos del lenguaje se encuentran lo más conforme al decir lo que se dice, es decir, a sus jugadas casi siempre literales: “(...) y lo cómico siempre es literal (...) Sólo quiere decir lo que dice, literalmente” (Deleuze, 1996b, p. 98). La fórmula literal -breve y correcta- de quitarse los estados a cuestras, da cuenta de actos lingüísticamente irrefutables y visualmente inconfundibles del comienzo y el fin en la ondulada línea del deadline.

Sin embargo, las variaciones del cese y el fin del mundo, pese a su literalidad, se salen siempre de su cauce. La línea de muerte –deadline- aunque sigue una trayectoria literal, casi nunca sigue un trayecto lineal: el trayecto del suicidio a la muerte queda suspendido en aporías burlando la línea de cesación o término de la vida como sucesión continua e inevitable. Y es que los suicidas mueren a causa de la pistola de la gasolina y no del revólver disparado en la cien. Los acontecimientos del comienzo del apocalipsis en su conexión literal no lineal con las notas de guerra, suicidio, muerte, aplazamientos del fin del mundo, actos suicidas y exclamaciones por el sorprendente suceso de continuar vivos a pesar y al pasar de los años, sacan al the end de su cauce de límite y confín en clave Crazy World: “Primero arremetéis contra la iglesia católica y ahora contra la monarquía. Sin duda, hay un complot mundial para acabar con la edad media” La grillera, joven católica (Crazy world, 2016).

En cualquier trayecto de la línea, aparece la caperucita feminista, con su sable a cuestras, burlando la serie lobo-traga-abuelitas-nietas indefensas. Su sable hace languidecer su otrora fragilidad y es cuando aparece con la cara ensangrentada luego de engullir al lobo yacente

en partículas de sangre frente al espectador. Al lobo se le reconoce por los restos de la cabeza y el hocico yacente en la escena (figura 171 anexos).

Las consignas tipo muerte al color, contribuyen a la función de las narrativas al revés que invirtiendo la relación inmediata y necesaria entre el rojo-sangre, la contra-refriega y el advenimiento del apocalipsis. La escaramuza emprendida por caperucita con su sable a cuestas socava a fondo los ceses de sí.

Figura 32. Publicada en el muro Acid: Good Trip



Enumeremos los acontecimientos que pululan en la serie sobre el advenimiento del apocalipsis en clave cese de sí: vallas señalizando el lugar exacto donde se encuentra el fin del mundo porque, al fin y al cabo y para no darle más vueltas al asunto, “! La crisis está siendo un éxito”! (Crazy world, 2016); máscaras para protegerse de vapores y gases venenosos (figura 159 anexos); aparatos técnicos para inmolaciones y ahorcamientos; fotomontajes de amputaciones y desmembramientos (figuras 160, 161 anexos); ilustraciones de calaveras con múltiples funciones lingüísticas: exclamaciones tipo –“que Halloween ni que chingada, en México celebramos los días de los muertos” (Instituto de

Investigaciones Surrealistas de Bogotá, S.F); juegos de preguntas, contra preguntas y puntos sorprendidos: “¿Y qué hiciste de tu vida?, pregunta la calavera cubierta de un manto negro. “¿Había que hacer algo?”, contra pregunta el despistado espíritu de los cínicos (El espíritu de los cínicos, 2011) y, finalmente, las encuestas para los convencidos de las ventajas de una muerte dignamente socrática: ¿’Usted qué elegiría Cicuta o Destierro? (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

También se encuentran las declaraciones sobre las formas paradójicas del casi hasta morir: “Por intentar suicidarse casi se mata... Psiquiatra contando la historia del motivo de consulta que leyó en una historia clínica” (En la UdeA andan diciendo, 2015); las notas de desahucios y muerte de colectividades en masa: “Por razones de seguridad queda suspendida la civilización” (Sociedad de Filosofía Aplicada, 2004); los balances filosófico-estéticos sobre el difunto: ¿argumentos contra Sócrates? Era bien feo (figura 172 anexos) .

Las instrucciones para morir son literalmente eso, un sinnúmero de reglas, operaciones y advertencias sobre las diversas maneras de cesar el curso de sí: jocosamente, solemnemente, azarosamente, arbitrariamente, distraídamente, afirmativamente, dicharacheramente, abruptamente, decididamente, desenfrenadamente, estrepitosamente, maledicentemente, sarcásticamente, correctamente. De esta última, se encuentra la fotografía del antebrazo con las líneas dibujadas de los cortes horizontal y vertical con las siguientes indicaciones: si el primero, te vas a la morgue; si el segundo, te vas al hospital (Notas de suicidio, 2013). De las maneras afirmativas la interrupción de sí se encuentra el alivio por el cambio en los resultados y el cese de las malas rachas: “Los resultados de su analítica de VIH han dado positivo. ¡Positivo! ¡Yuhu! ¡al fin se acaba mi racha de negatividad! (Un respeto a las canas, 2014).

Las maneras abruptas en las instrucciones para asistir adecuadamente al comienzo del apocalipsis se relacionan también con los aparatos cotidianos convertidos en máquinas de suerte, guerra y muerte: cámaras fotográficas-revólver con las cuales es posible tomarse un selfie –autofoto- y alcanzar un deadline a la medida de sí; para una muerte cinematográfica,

basta con apretar el obturador y los sesos devienen celuloideas, fotogramas y secadores de cabello para dispersar las molleras en clave pop (figuras 162, 163 y 164-anexos); código de barras y mapa-mundi convertidos en horcas para cuellos suicidas (figuras 165, 166-anexos); revolver a la altura de la sien acompañado de la sugerencia de apretar el gatillo a los Hitler-fans; mandíbulas traga-cráneos como en la cocina caníbal de Roland Topor (figura 167, 168-anexos); taladros perfora-oidos, etc.

El comienzo del apocalipsis sugiere un estado de guerra permanente por motivos cotidianos: “El amor es un visaje muy tóxico” Estudiante a otro. Universidad distrital. Martes. 3:00 PM” (Los bogotanos andan diciendo, 2015). El comienzo del apocalipsis puede remontarse a una desavenencia amorosa o a la historia política sobre la técnica de morir: pasar sin tiempo ni medida de la cámara fotográfica a la máscara antigás. Como en todo juego interrupción de sí, se encuentra el anti-apocalipsis por vía de órdenes y mandatos aduciendo razones de defensa. Por el uso de la paradoja con sus varios sentidos a la vez, las imágenes en las vallas informan a los paseantes la llegada del fin del mundo y, simultáneamente, se lanzan comunicados donde el fin se posterga hasta nuevo aviso. Una especie de ultimátum anti-fin de mundo a partir de fórmula basada en los trucajes entre el “antes” y el “después”; la mezcla y superposición de los elementos gramaticales cambiando de rumbo las líneas de la muerte: huesos, calaveras, amenazas, agentes tóxicos, frases de despedida y actos suicidas.

En esta estrategia de fabular la muerte y ponerla en la mira de experimentadores diversos, se ubican los dilemas entre los aparatos de muerte y las preferencias alimenticias: “Prefiero la silla eléctrica antes que un helado de papaya” (La gente anda diciendo, 2012); “Tengo más ganas de beber que de vivir”. Portero de unos treinta años a su compañero mientras escuchaban vallenato. Compensar calle 42. Jueves 8:30 a.m. (Los bogotanos andan diciendo, 2015).

Figura 33. Publicada en el muro Notas de suicidio

Por su carácter arbitrario, toda interrupción está a punto de ser expoliada de su triple función de destrucción, aniquilamiento y ruina. La línea se desvía hacia el lugar de lo apetecible situado entre las lenguas y los colmillos, la manzana y el cadáver de la figura treinta y tres. La muerte se hace apetecible, sobre todo, en sus lados más óseos y dietarios (figuras 32, 33).

Por ello, es el reino animal, de manera jovial, quien logra tomar las riendas de la muerte: sapos, culebras y perros andan acechando en las esquinas a las calaveras que se han aventurado por las calles cargadas con sus bolsas, túnicas y guadañas (figura 153 anexos). Se encuentran los perros de la figura treinta y dos, dando caza a la muerte en razón a su botín de huesos. La Parca camina hacia las fauces caninas saboreando de antemano la sarta de huesos que se avecinan. Es la línea etológica en clave “Rebelión en la Granja”, tomando el titular de la novela de Orwell: los rebelados -cerdos, gallos y gallinas- se ven en la gozosa tarea de despellejar a los humanos. Es su forma de llevar a cabo la trata de humanos. Se les ve arrojando hilachas de piel humana (figura 169-anexos) en fábricas destinadas a la producción alimenticia de los animales.

En clave juegos del lenguaje, hay una predilección y deleite con el carácter osteológico de lenguaje: todas las imágenes conducen a las calaveras y a los arsenales de huesos. En términos gastronómicos, es el esquelético sabor de la muerte. En este sentido, las piezas óseas se pasean entre ilustraciones jocosas y fotomontajes macabros para denunciar las masacres en Ayotzinapa en México y los polémicos falsos positivos, en el caso colombiano (figura 170 anexos).

Al final del trayecto, aparece la sumatoria de huesos en su versión geoestratégica cuando la muerte se convierte en el juego político de los amos de la guerra (figura 171 anexos). Esta sinfonía de huesos, esta nulidad en clave osteológica, hace la justa de esta versión apocalíptica tirando de la línea de la falta humor y la nula motivación: "Hoy estaba tan aburrido que si fuera acto administrativo, me declararía en nulidad por falta de motivación" (El mero "T"enedor, 2015).

Figura 34. Caperucita con katana, publicada en el muro Emma Gascó



De la anunciada “muerte al nombre” en la serie pasada, encontramos ahora en la consigna muerte a la muerte la síntesis del cese de sí por declaratoria de nulidad. El epílogo corre por cuenta de la “Sociedad de la filosofía Aplicada” con su sabiduría ignorante de la verdad filosófica: “Sócrates. Luego de casi ahogarse en el mediterráneo confiesa “Sólo sé que no sé nadar” (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

3. Juego tres. El sí contra la maquinaria capitalista

Este último juego se compone de tres series cuyo eje transversal se relaciona con la maquinaria capitalista en tres versiones sintetizadas de la siguiente manera: capitalismo a la mesa, es decir, los juegos contra el capitalismo en su versión gastronómica; las indigestiones capitalistas, es decir, los juegos contra el capitalismo en sus relaciones con el poder político y sus efectos adversos al buen funcionamiento del aparato digestivo; y las poluciones capitales, es decir, los juegos contra el capitalismo en relación con el tema general del medio ambiente. El juego se configura a partir de la manera como se construye la producción-creación en orden a la crítica al capitalismo, pues se considera que en medio del dominio capitalista, es posible encontrar actitudes críticas y poder de creación. Los juegos de sí muestran, en este sentido, que la producción de subjetivación en el ámbito capitalista no se reduce al consumo ciego y la homogenización absoluta la gente.

En la serie se muestra la manera como la maquinaria capitalista produce descreimiento operando con materias sociales tales como las multinacionales, las políticas de los gobiernos, la defensa de los símbolos patrios, el alza del dólar, la guerra por el petróleo, la inmigración, el consumo y la acumulación del capital; la polución, el cólera, los cálculos biliares, las indigestiones y los residuos del lenguaje. En medio de estas experimentaciones, el todo se altera poniendo en jaque sus relaciones determinadas por las producciones capitalistas: la sobreexposición al mercado y a la información; la coacción sistemática, el monopolio y la lógica del rendimiento. Los juegos del lenguaje muestran su potencial creador frente a las fuerzas capitalistas empeñadas en el aumento permanente del rendimiento, apostando por otras formas de acción.

Continuamos en esa serie con la apuesta por una descripción estratégica lo más literal posible, entroncada ahora con la problematización de los asuntos del capitalismo, el poder político y las cuestiones planetarias. Como en los juegos anteriores, las series nunca se cierran sobre sí mismas por lo que los temas de una serie reaparecen en las siguientes con nuevas posibilidades.

3.1 Serie uno. En apoyo a la huelga general este perfil ¡no trabajará! Cerrado. La gravitación del peso; homo economicus; de las fórmulas neoliberales a la teoría del derrame; fuck the world; la vida en código de barras

Salimos a caminar para adelgazar y terminamos hablando de comida
Una mujer de unos 60 años a grupo de mujeres. Plaza Alem. San Martín. 20,45 H.

La gente anda diciendo

Siga y jarte que p´a todos hay

Cerdo presidente

Casi todos los invitados vomitaron cortésmente en el hall antes de irse.

Fue una velada memorable

Humor surrealista

Como lo señala el título, esta serie se organiza alrededor de los asuntos capitalistas en clave gastronómica. Dicho inversamente, de la gastronomía en clave capitalista. A modo de pregunta: ¿cómo se conectan la huelga general, la gravitación del peso, los asuntos del comer y los cerdos capitalistas? No hay que esperar una clara y definitiva respuesta porque, como se advierte en el título, el corpus se toma de perfiles que se encuentran en apoyo a la huelga general y, por tanto, no siempre trabajan.

Figura 35. Publicada en el muro Humor en serio



El título de la serie sintetiza las maneras como aparece la línea económica del capitalismo: el trabajo, los dólares, las tasas de cambio y las tasas de ganancia; la propiedad privada, el código de barras y el poder adquisitivo; los Tratados de libre comercio, la Troika, los Corralitos, los Fondos buitres y la Fractura hidráulica; la Banca, las petroleras y las multinacionales; los embargos, las tarjetas de crédito, la crisis del capitalismo y el activismo anticapitalista.

Los epígrafes muestran la línea capitalista vinculada a los asuntos de gastronomía y los modales de cortesía. Si hacemos caso al anecdotario del título y a las acciones de expulsar y arrojar cortésmente la comida, se entiende porqué a los comensales no les va nada bien en la cena. Por la imagen uno, sabemos de las disputas y los insultos característicos de las escenas y tenemos noticia del fin deplorable y un tanto ruinoso de la serie.

La palabra capitalista parece ser el abracadabra o más precisamente, por la figura uno, el abre-bocas (el abre-hocicos) de la serie. La palabra capitalista es también el impropio lanzado por el cerdo de la derecha al cerdo de la izquierda (figura 35) porque no goza de

flores, ranura ni alargamiento del cuerpo, síntesis acumulativa del capitalismo y fórmula mamífera del capitalista. Justamente, la frase-insulto-acusación lanzada por el cerdo, se ensambla con la ranura por donde penetra y tiene lugar el engrosamiento, por acumulación del metal, por el cual el mamífero artiodáctilo del grupo de los suidos, de cuerpo grueso, cabeza y orejas grandes, hocico estrecho y patas cortas, que se cría especialmente para aprovechar su cuerpo en la alimentación humana, se toma como un ejemplar capitalista. La palabra capitalista es también el lugar de resistencia cuando las cosas pierden su masa producto de la gravitación del peso y de la vida en clave código de barras.

Hay personajes políticos, por vía de conversión hacia su naturaleza animal, convertidos en cerdos-presidentes: “Cerdo presidente. Garra firme. Corazón grande” (Cerdo presidente, 2014). La fórmula de trasmutación consiste en combinar variaciones del eslogan político con descripciones costumbristas porcinas. El resultado, la lucha por encontrar las fortalezas políticas en el corazón de todo porcino, sobre todo en aquellos que alcanzan altos cargos políticos como aquel de convertirse en jefe de Estado. La imagen del cerdo y la palabra cerdo, por su calificativo capitalista, es el abracadabra sintáctico, ilustrativo y burlesco de perder en humanidad a punta de golpes de exclusión: siempre hay alguien ocupando el lugar de alguien quien a su vez ve desplazada por algún inconveniente gástrico a causa de la hartura capitalista. Esta se encarga de limitar los movimientos y constreñir el avance del capitalismo: en apoyo a la huelga general, este perfil no trabajará, cerrado. Estas resultan, de constricción en constricción, de arcada en arcada, vomitando cortésmente sobre los tratados de libre comercio, los corralitos y las fracturas hidráulicas.

En esta línea de cortesía y respeto, aparece el derecho de los animales a no ser insultados ni perseguidos: “Animalistas piden detener masacre del mosquito del chikunguña”. La ilustración de la noticia muestra a manifestantes con pancartas denunciando la masacre y dan sus señales de apoyo al apaleado mosquito mediante la etiqueta #fuerzamosquito:

“Organizaciones animalistas de todo el país emitieron hoy un comunicado conjunto en el que expresan su “más firme rechazo y enérgica condena a la despiadada masacre” de la que

estaría siendo víctima el mosquito (...). “Denunciamos persecución sistemática y desconocimiento total de los derechos de estos animalitos (...) Están siendo objeto de una estigmatización delirante que lleva a que la gente al verlos los neutralice sin siquiera darles la más mínima oportunidad de constatar si tenían o no la voluntad de picar, término que debemos erradicar, sino de establecer una comunión sanguínea con el ser en condición de humanidad”, reza la misiva. El llamado de estos grupos es a una gran movilización que tendrá lugar el próximo primero de febrero (...) “Y es que son las grandes transnacionales farmacéuticas las que nos metieron en la cabeza que lo que estas criaturas no ofrecen es un virus solo para después traernos la vacuna que es en realidad una manera de inocularnos el virus del capitalismo salvaje. (...). La jornada de protesta incluirá una pícación masiva en la Plaza de Bolívar (...), la Fiscalía anunció que ya abrió investigación contra quienes están promoviendo los homicidios del *Aedes aegypti*” (Actualidad Panamericana, 2014).

Cerdo o chikunguña, el asunto animal cobra un lugar estratégico de contra-publicidad a las fórmulas neoliberales marcadas por el capital. En principio, el asunto del capitalismo deviene acción política contra la gravitación del peso cuando el lector se entera de acciones como la siguiente: algunos perfiles de Facebook cesarán de trabajar y cerrarán sus perfiles en apoyo a la huelga general. Aunque el lector no sepa cuál es origen de la huelga ni quiénes son los huelguistas, al juego le interesa el carácter político de la desarticulación de la función perfil. Posiblemente, los huelguistas sean los hacedores de memes por andar gritando consignas zapatistas a favor de su creación, circulación y reconocimiento de los memes: “el meme es de quien lo trabaja” (figura 176 anexos).

Una de las prácticas más corrientes para hacer crítica política en Facebook es la construcción y publicación de memes satirizando los acontecimientos ocurridos a diario. El meme en internet es abordado como un conjunto de signos empleados como recurso expresivo en foros de discusión y espacios dados por las herramientas para la administración de redes sociales en línea y como parte del repertorio común en los territorios digitales (Pérez, Aguilar, & Guillermo, 2014).

En el caso del meme de Emiliano Zapata, el juego consiste en combinar variaciones de frases y consignas con fotografías de carácter documental. En efecto, la imagen muestra una de las fotos más conocidas del líder militar y campesino sin retoques ni alteraciones en el plano corporal acompañado de alteraciones a su conocido lema, “la tierra es de quien la trabaja”. Los memes, como en el caso de los defensores de la tierra, son de quienes lo trabajan. El resultado político es el encuentro entre Emiliano Zapata y los hacedores de memes en medio de la huelga general.

Otra de las estrategias es la de mostrar memes -preferiblemente el busto de un filósofo- y el breve diálogo entre éste y su escriba. La estrategia no opera bajo el principio de la pedagogía de la adivinanza. Por el contrario, en la imagen y el uso del nombre propio se reconocen las identidades del filósofo y el sabio. Por la apertura del diálogo, sabemos del diagnóstico-insultante dado por el filósofo sobre el estado de la humanidad y los acontecimientos de actualidad sin atender a las reverencias estilísticas ni a las complejas construcciones del lenguaje filosófico. Siguiendo con la desestimación del perfil, se trata de un filósofo un tanto peculiar: su andar filosófico privilegia los suelos lingüísticos y no los altos vuelos conceptuales por los cuales, y en muchos casos, se vuelven ininteligibles los asuntos sociales.

Sin embargo, por el desarrollo del diálogo, se sabe que el escriba conmina al filósofo a reparar y respetar las formalidades propias del habla-estándar -y privilegiar el uso de metáforas animales- porque, al parecer, no está bien convertir el lenguaje en una sumatoria de insultos y desprestigios contra la humanidad. Paradójicamente, los mismos filósofos advierten por qué: “Es verdad que la filosofía es inseparable de una cierta cólera contra su época” (Deleuze, 1996a, p. 5). La posición del escriba en su defensa al uso culto del lenguaje, indica que no todo merece los desafueros lógicos y las simplicidades en el uso del lenguaje.

Ahora bien, la cólera filosófica se vuelca sobre los acontecimientos cargados de perfiles, en algunos casos severos y, en otros, apologetas de la acumulación y la riqueza. También

puede tratarse de un filósofo ansioso en busca de historias en clave de síntesis: “Sintetízame” palabra utilizada por el ansioso que no quiere escuchar la versión completa de la historia (Es de ansioso, 2015). El juego de los diálogos breves se emparenta con la búsqueda incesante de síntesis y constricción en las formas subjetivas de ser: un cerdo capitalista, un homo economicus, un cerdo-presidente. Por ello, las críticas a las formas de subjetividad son directamente proporcionales al ejercicio de síntesis y apretujamiento gramatical.

El escriba toma aquí la función de policía del lenguaje y Hobbes obedece a su llamado al orden lingüístico. Por el final del diálogo se sabe: el sabio o filósofo asume las recomendaciones del escriba y, por arte de abstracción -separación del habla coloquial-, convierte el insulto inicial y degradante en sentencia política, táctica esta que aminora la fuerza sancionatoria: -“Todos son una bola de culeros (bola, según el diccionario social de regionalismos latinos (Tu babel.com, S.F.), es la muchedumbre y culero, según el diccionario latinoamericano en México se dice de alguien que no te ayuda (Así hablamos, 2006). - Pero Hobbes no podemos escribir eso. Ok: entonces ponle el hombre es el lobo del hombre” (Memes de ciencias sociales, 2013); -“Verbo mata carita y a carterita” -Pero Gorgias, no podemos escribir eso. -Entonces pon: “El poder persuadir mediante discursos pondrá a tus plantas las voluntades de la multitud” (Omegaφ, 2013) (figuras 177, 178 anexos).

Ahora bien, contrario a lo acontecido con el insulto del cerdo en la figura uno, en el diálogo entre Hobbes y su escribano, es la masa quien resulta insultada por cuenta de su naturaleza mamífero-carnicera. En consonancia con los epílogos, la serie de luchas lingüísticas e intestinas sucedidas entre el lapso ocurrido entre el comer y el vomitar, dan cuenta de los juegos capitalistas en clave de gastronomía. En este sentido, la acepción lingüística del acto de vomitar, “proferir injurias, dicerios, maldiciones”, interesa especialmente en la serie. Volveremos sobre esto más adelante. Por ahora concluimos: los juegos de poder contra el capitalismo opera bajo la fórmula de la contracción.

Todo esto hace parte de la estrategia del encogimiento siempre provocadora del accionar capitalista y, en general, contra las formulas capitalistas a medida de los sujetos. Estas consisten en apoyar la huelga general, poniendo a circular consignas tipo “fuck the world” “Enjoy capitalism”, “The cocacola Company” y homenajear a las petroleras extranjeras por ocupar “temporalmente” las sillas presidenciales (figura 180 anexos). Al final, resulta la Estatua de la libertad pidiendo limosna en plena Wall Street (figura 181 anexos) y la gente sin saber lo que comerán mañana en medio de la última cena mexicana (figura 182 anexos). Se trata de fórmulas constriñendo ecuaciones de doctrinas religiosas y fórmulas capitalistas, utilidad igual ganancia, con ilustraciones donde fornican los signos de la cruz con los signos monetarios, produciendo la aparición de las estatuas clásicas en modo engorde (figura 207 anexos).

Como resultado de las fórmulas constrictivas, las imágenes introducen estados de fornicación en frases copulativas tipo “Haceme la tesis”(Lavaca-MU, 2010). La fórmula constriñe las acciones fabulescas con la literalidad y la redundancia: el cerdo-universidad montado por el cerdo-Monsanto S.A. La frase, haceme la tesis, es la redundancia copulando con la literalidad y el redundante resultado: copulaciones entre las universidades públicas y multinacionales (figura 183 anexos).

Las provocaciones continúan con el caso de la “zombificación laboral”. Se trata del caso de devenir del hombre solo que arrancado de cuajo. El proceso aparece con la ilustración de un hombre sufriendo cambios a causa de la zombificación- en la cual el zombi laboral pasa por cinco estadios: al inicio la carne fresca; al tercer mes, la extirpación de las agallas; al sexto mes, la extirpación del sentido común; al noveno meses, la extirpación de la pasión; al año, el trabajador promedio en situación de extirpado (figura 184 anexos).

Desde el punto de vista de las definiciones, las variaciones de la materia en clave “Zombificación laboral” se pueden plantear como sigue: la “carne fresca”, -primer estadio-, se conecta con las agallas, es decir, con la “*excrecencia redonda*” -segundo estadio-. Esta, a su vez, se conecta con el sentido común, es decir, “*con el modo de pensar y proceder tal*

como lo haría la generalidad de las personas”, -tercer estadio-. Este, finalmente, se conecta con la pasión, es decir, con el *“apetito o afición vehemente a algo”*, -cuarto estadio-.

Resaltamos en cursiva las palabras interesantes por su definición, por cuanto pasan, mediante las provocaciones lingüísticas, de las fórmulas políticas a las maquinarias gastronómicas y a las formas gástricas del capitalismo. A partir de este seriado de palabras, la definición “extirpado de sí” queda de la siguiente manera: excrecencia padecida por la generalidad de las personas -colectivos- porque poseen un apetito o aflicción vehemente a algo. Así pues, el asunto de la zombificación, por vía de extirpación, conduce también a la línea gástrica del capitalismo.

El asunto deviene crítica política narrada en clave gastronómica cuando el presidente Obama y el rey de Arabia Saudita, Abdalá bin Abdelaziz al-Saud, aparecen en la ilustración bebiendo petróleo, a pitillo limpio, del barril donde se encuentra la palabra Oil. Esta palabra aclara al espectador el tipo de bebida contenida en el barril, preferida por los adictos al oro negro (figuras 185, 186, 187 anexos). El pitillo resulta el conducto que lleva de los labios de Benjamin Franklin -figura del billete de cien dólares- al barril de petróleo. Por tanto, los juegos capitalistas se relacionan con exóticas ingestas -preciados líquidos y metales, principalmente- y maneras de comer tipo atragantamiento (figura 36 y 168 anexos). Si la maquinaria petrolera sufre de algún desperfecto, hay siempre un acto-divino restaurando su funcionamiento: “Increíble. Se descomponen la máquina de Dios pero vuelve a funcionar al tercer día” (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

La descripción de los comensales -que en lenguaje coloquial y según los dibujos y los fotomontajes, se trata más bien de comilones-, se hace en el plano material y corporal: panzas, mandíbulas en deglución, gestos de atragantamiento, platos en el colmo del atosigamiento. Comilones de modales y ademanes lingüísticos extravagantes, se hartan del capitalismo como quieren, dejando un efecto de asqueo político al espectador.

En este punto de la descripción, podemos adentrarnos, lingüísticamente hablando, en la provocación como adjetivo de cualidad y accidente en la ingesta y la comida: expulsar intestinos, para el caso de los zombis y los cerdos--; sorber, para el caso de los bebedores de petróleo y los personajes panzones cuyo volumen de la panza hace que deba sostenerse por un sinnúmero de gente- (figuras 189,190, 191, 192 anexos); atragantar, para el caso de los adictos al billete, la moneda corriente y el oro; vomitar, en el caso de la producción de hamburguesas y papas fritas expulsadas por el payaso Ronal sin ningún recato (figura 208 anexos).

Figura 36. Publicada en el muro de Mundo Psicodélico



La combinación de imágenes y palabras convierten el tema gastronómico en un verdadero capitalismo vomitivo por el cual se puede considerar a esta serie el lugar donde se acumulan las letrinas para acumulación de acciones grotescas. Esto produce un efecto contagioso cuando aparece el acto de comer compulsivamente, pues es de ansiosos “Entrar con hambre a un negocio y comprar 5 veces más de lo que realmente puede comer” (Es de ansioso, 2015).

Y este acontecimiento también parece aplicar a las leyes del universo a juzgar por el siguiente titular: “Vergüenza universal. El universo se sigue expandiendo a pesar de hacer dieta” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Los juegos del lenguaje se avienen muy bien con los efectos expansivos producidos los adictos al capital y sus derivados: comer, sorber, atragantar, abultar, engrosar y con las relaciones entre el vocabulario gastronómico, los modales de urbanidad en la mesa y el bolo alimenticio. Por eso, “El ansioso no entiende lo de tragar y después de hablar te muestra el bolo alimenticio” (Es de ansioso, 2015).

Las provocaciones cobran especial interés, habida cuenta del reconocimiento en las distintas series sobre su carácter grotesco, en este caso, la expresión del capitalismo en clave gastronómica. Muchas de las hazañas de mesa consisten en sorber, tragar, devorar, masticar, despedazar, atarugar, atragantar, ingerir, digerir, deglutir, vomitar. Todo es susceptible al paladar: el globo terráqueo, en forma de sándwich, parece preso de la gurbia acompañada de la publicidad de bienvenida para atrapar comensales: “Siga y jarte que pa todos hay” (Cerdo presidente, 2014). Este y los siguientes pasajes recuerdan las imágenes grotescas:

La poderosa tendencia a la abundancia y a la universalidad está presente en cada una de las imágenes del beber y el comer que nos presenta Rabelais, y determina la formulización de estas imágenes, su hiperbolismo positivo. El motivo de la gran boca abierta -motivo dominante en Pantagruel- y el de la deglución el cuerpo se evade de sus límites; traga, engulle, desgarrar el mundo, lo hace entrar en sí, se enriquece y crece a sus expensas la boca abierta que tritura, desgarrar y masca es uno de los temas más antiguos y notables del pensamiento humano (...) (Bajtín, 2013, p. 228).

De allí la regularidad de los órganos en desbordar los límites, ocupar y sitiar los bordes. Bocas exageradamente desencajadas; capitalistas boqui-abiertos a la caza del mínimo movimiento monetario; glándulas salivales pródigas en salivas para babeos permanentes al son del dólar; dientes destripando fondos y ganancias; gznates, pómulos y cachetes,

agrandados, abultados, colgantes por acumulación de grasas y alardeando siempre de sus propios excesos; ubres arrojando ganancias a los capitalistas y el trasero de Merkel convertido en máquina de deslizar tarjetas de crédito.

La preposición “in” parece copar las escenas porque el capitalismo deviene de ingesta en ingesta: a cucharadas llenas la gente da de comer a los bancos y el pueblo atrapa en el aire las migas y sobras del boyante. Hay siempre alguien desencajado por cualquier orificio del cuerpo y se encuentran innumerables aberturas de los conductos anatómicos. A los boquiabiertos con privilegios, les cae un chorro de líquido y a los boquiabiertos sin privilegios reciben el goteo. Hasta el “mapamundi” se encuentra desencajado mientras picos y palas llevan a cabo sus saqueos (figuras 193, 194, 195, 196, 197 198, 199 anexos).

Esto crea una atmósfera densa, un ambiente verbal y visual fétido y maloliente. Se esparcen intestinos atravesando las camisas y las rodillas cumpliendo en pleno su función de arrodillamiento; los objetos resultan de la sumatoria de copas de vino, platos y cucharas, barriles y balanzas siempre a favor de la acumulación por la vía que sea. El mundo se atosiga y se abandona al despilfarro haciendo eco a la teoría del derrame. El engranaje -boca-pitillo-envases y los gestos -sorber-masticar-arrodillarse-indigestarse- llevan lo grotesco hasta el colmo de vomitar el súmmum capitalista conteniendo la contracción enunciada en el título dando la bienvenida a los comensales: la vida en código de barras (figuras 199, 200, 201, 202 anexos). El súmmum entra en resonancia con la redundancia porque resulta otra de las claves del juego. Las imágenes y los textos son siempre redundantes porque lo redundante es siempre acumulativo y lo acumulativo es siempre la fórmula neoliberal de producir excesos.

Ahora bien, el grupo “Humor Surrealista” profundiza la fórmula gástrica del quehacer neoliberal con el sentido coloquial del vocablo provocación: “vomitar lo contenido en el estómago”. Los alimentos hacen redundancia en el estómago y en los epígrafes. : “Casi todos los invitados vomitaron cortésmente en el hall antes de irse”. En este sentido, los movimientos gástricos, las indigestiones, los taponamientos de los orificios corporales, las

succiones, las salivaciones, los sorbos y las arcadas tienen como resultado la producción del derrame.

Como se muestra en la figura treinta y cinco, los actos de habla lejos están de la cordialidad, el seguimiento de las normas de cortesía y de las normas gramaticales. A decir verdad, el ambiente verbal muestra una verdadera vomitiva lingüística: serie no apta para los asépticos del lenguaje y los buenos modales y muy a pesar de colectivos como Acción Poética, dedicados a corregir la ortografía de todo aquello que encuentra a su paso, incluidos los grafitis.

Insultos, frases ácidas, improperios e injurias son los actos de palabra que provocan desajustes a los buenos modales en la mesa. Las líneas divisorias entre comensales, etiquetas, piezas digestivas y reglas de cortesía para conducirse en la mesa se esfuman permanentemente. Se da un engranaje donde cada una de las piezas se perforan, unas a otras, sin tregua: una palabra de bienvenida concluye en el mordisco hambriento sobre el mundo. Un impropio culmina en una anécdota política en clave de fritanga: “Cerdo presidente: Garra firme, chicharrón grande”. Esta construcción intensifica y vuelve densa la cena capitalista: aumento de la grasa; redobles de carne en el cuerpo, tripas y panzas en revuelo; burla a las consignas de partidos de políticos de ultraderecha y de sectores ultraconservadores. Una especie de vértigo gástrico por acumulación neoliberal y fórmulas políticas de ultraderecha: una cena plagada de escuadrones de matones y acumulaciones por despojos.

De allí se desprenden los juegos del derecho y el envés cuando la panza del hombre -efecto de su capacidad acumulativa- deviene joroba del mendigo. Lo cual se traduce: todo capitalista tiene su derecho y su envés y la fórmula puede ser traducida por una especie de silogismo al revés: todos los capitalistas son panzones porque no todos los jorobados son capitalistas (figura 192 anexos).

Aunque si se hace justicia a las imágenes, no siempre el asunto gastronómico aparece de manera vulgar. Las hay con personajes homenaje a la decencia, las buenas costumbres y el buen decir. Nos referimos a la ilustración donde el caballero, haciendo honor a las formas de hacer de su clase, pregunta a la dama situada al lado derecho en la mesa: “¿El celular va del lado del cuchillo o del tenedor?” (El Conocedor México, 2012). También las pesquisas intentando aclarar jocosamente los componentes alimenticios de la milanesa: “Encuesta. Una milanesa de soja ¿es realmente una milanesa?” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Al final, siempre hay un oportunista jocoso desviando la conversación sobre los asuntos de la salud hacia asuntos estéticos, luego de hacer gala de su manera capitalista de entender: “-¿Cómo está el paciente? -Tiene un cuadro de vómitos y diarrea. -Cada día está peor el mundo del arte, de verdad (No eres tú es tu ortografía, 2012).

Figura 37. Publicada en el muro Rebelarte



De otra parte, en la serie se encuentran las estrategias prácticas y sencillas para entender, de manera ágil, cuál es el asunto del capitalismo: una especie de capitalismo Para Dummies. “Para Dummies”, no sobra recordarlo, es la serie de libros cuyo objetivo es presentar guías

sencillas para lectores nuevos en diversos temas. A pesar del título, el editor enfatiza: (...) los libros no son literalmente para "tontos", sino para inexpertos o principiantes en una materia. Por ello, trata los temas con una prosa simple y directa. Así mismo, los Libros para principiantes bajo la idea motora de "(...) presentar de manera amena y accesible, las ideas de personajes y temas significativos " (Longseller, S.F.).

Por los juegos del lenguaje, poco interesan consignas tipo "Invertir tus ahorros y multiplicar tu dinero", "Busco trabajo, Bolsa o Empresa. Por el contrario, interesan las estrategias prácticas y sencillas sobre la manera de digerir el capitalismo poniendo en funcionamiento conocimientos aplicados; bien porque se reclaman una filosofía útil para la vida –tipo "Filosofía aplicada"-; bien porque de nada sirve andarse en la ignorancia y siempre es bueno convertirse en un "Ciudadano ilustre"; bien porque se hace necesario contribuir a la "Civilización de la calle" -nombres, estos últimos de páginas de Facebook-

Los Dummies para principiantes aparecen con una cierta regularidad en la serie y las estrategias ofrecen variantes a la hora de proclamar la sencillez según se trate de ilustraciones, publicidad, foto-montajes, sentencias o dictámenes. En Dummies, la sencillez raya en la escaramuza y el disparate. Dada la cantidad de imágenes y textos en relación con el tema del principiante y con el ánimo de no cansar demasiado al lector y aprovechar al máximo el método de invención, aclaramos: "Por supuesto que no se trata de aplicar. No obtendrán un corpus aplicando las reglas de Foucault. Hay que ponerle invención, es un método de invención, son reglas de invención" (Deleuze, 1985, p. 78). Esto explica por qué razón se optó por el camino estratégico de sintetizar el funcionamiento de la producción de la subjetivación en el capitalismo, mediante titulares, síntesis de decálogos, nombres de documentos de diversa índole, instrucciones breves, ejemplos prácticos y definiciones.

De ejemplos prácticos, se pueden mencionar las variaciones de Dummies para principiantes: capitalismo para los ciudadanos de a pie; anticapitalismo para neófitos; y la economía para transeúntes", haciendo eco del titular ofrecido por la página de la revista Mascaró. De titulares, se encuentran los de carácter medioambientalista con privilegio en el

uso del tapabocas en clave capitalista: los billetes hacen las veces de mascarilla para proteger de agentes patógenos o tóxicos con peligro de albergarse en el sistema digestivo y producir alteraciones al capitalismo rampante.

De los decálogos, se encuentra el “manual de derechos para ricos” a todo aquello relacionado con el arte del privilegio: “Papá, ¿qué son los derecho humanos? ¡Una cosa de ricos! (10 Razones para casarse con un Antropologo XD, 2010). Los pudientes tienen derecho a cargar sus grilletes de oro, a lucir sus bustos tapizados con dólares y a tener su versión inflable suministrada con fuelles hechos de unidades monetarias estadounidenses (figura 203 anexos). Se trata de pudientes curtidos por el peso monetario. De los documentos de identidad en clave histórica, se encuentran los salvoconductos del tiempo o de cómo acomodarse en la banca, en la banca privada, encabezando el nuevo glosario económico: “todos los mandamientos del capitalismo se resumen en uno: pase lo que pase, gana la banca” (Regeneración el periódico de las causas justas y del pueblo organizado, 2010) pudiendo llevar como titular, usos de sí en la criminología aplicada.

De las instrucciones, se encuentran modos de exprimir el súmmum capitalista a cuatro manos (figura 37). En esta imagen, las reglas están dadas por los cuatro personajes: de sombrero de copa y levita exprimiendo sin descanso en el juego de las contracciones severas: por punta y punta y de manera harto constrictiva de los órganos; Sammel becken, titular de derechos reales de dominio de la tina porque recibe todo el súmmum capitalista; los cuerpos retorcidos de los exprimidos, transados y exhaustos en medio del limonero acosado por calaveras. La clave está en la tina, receptora de humores y súmmum capitalista. El capitalismo zombie, corre por cuenta de Obamanomics, cara visible del capitalismo zombie, única manera de alcanzar la economía de los muertos vivientes (figura 205 anexos). En síntesis, la serie está dedicada a señalar cambios de estado, es decir, a visibilizarlos en sus puntos más álgidos de ebullición.

De los cuestionarios, se encuentran los interrogantes que invierten las ciencias cuando la pregunta de carácter geológico deviene, por giros del sentido, un asunto político: “Veamos,

nómbreme algunos de los principales derivados del petróleo...la guerra” (Economía Política CCC, 2010). La corriente académica del capitalismo reaparece en el juego de las definiciones conceptuales. Parece la versión invertida de la visión, en extremo afirmativa y alentadora, del hombre que actúa para alcanzar el bienestar más alto.

Ahora bien, una estrategia sencilla utilizada en la serie consiste en hacer aparecer un concepto por entre un tumulto de risas. Del diálogo entre Bruce y el joven maravilla se aprende con facilidad el siguiente precepto: más vale el poder adquisitivo que las burlas de los superhéroes: “-Los demás superhéroes se burlan de ti porque no tienes ningún poder, Bruce. -¡Tonterías, joven maravilla! ¿Has oído hablar sobre el poder adquisitivo?” La definición resulta más bien sencilla, y la sencillez le viene de ser en extremo tautológica: el poder adquisitivo es el poder de todos los poderes. La sencillez procura el reconocimiento de manera rápida, casi instantánea, de conceptos capitalistas en preguntas derivadas de la vida cotidiana: ¿Querés comprender la relación entre plusvalía y el precio de esta revista? (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

Para Dummies conjuga, finalmente, formulas neoliberales, teorías del derrame y formas de joder el mundo. En general, se define la teoría del derrame como todo crecimiento económico, favorecido por la libertad de mercado, logrando provocar, por sí mismo, mayor equidad e inclusión social en el mundo. Los casos sintetizados a continuación, bastan para proceder, desde el sentido más literal del derrame, en el sentido contrario a esta visión harto halagadora:

En el primer caso, se resumen en los modos de gravitar y penetrar. Cuerpos y objetos se mueven alrededor del peso, el dólar o el euro; el globo terráqueo gravita alrededor del petróleo y se desliza por entre barriles de crudo y termina bajo la mirada y las garras de los Fondos Buitres (figura 209 anexos). En el segundo caso, se resume en acciones tipo extraer, caer, exceder. Los baldes se llenan de zumo humano y los cuerpos yacen retorcidos en el piso (figura 37); George Washington cae de bruces del billete de un dólar (figura 206

anexos) y el globo terráqueo sale convertido en el signo pesos luego de pasar por el molino manual.

En el tercer caso, las formas de joder el mundo se reúnen en las modos de echarse a perder masivamente por asuntos de patriotismo: “Es lo que hace a un pobre de un país matar a los pobres de otro país para defender los intereses de los ricos” (Anarco-Queer Latinoamérica, 2014). El patriotismo nos introduce en la serie dos, en la cual siempre están en boga los desacuerdos y las disidencias, loading, please wait.

3.2 Serie dos. Loading please wait: hojas de ruta, sistema lametario y evolución del parásito

“Dejen de prohibir tanto porque ya no alcanzo a desobedecer todo”

Indignado estarás TU, nosotros estamos hasta los cojones

Indignante. No le renuevan el contrato a Rousseau

Sofos Febrero 2015 Editorial Pa-Panamericana

La presente serie tiene como tema el poder puesto en funcionamiento entre las Hojas de ruta, los Sistemas lametarios y las Sendas del parásito. El título provee de una breve cartografía del poder político y de las líneas y tipologías del poder a partir de las relaciones entre dominación, exclusión, resistencia y desobediencias. En este sentido, se apunta a describir las líneas de acción y tensión entre los lenguajes del poder y los poderes del lenguaje cuando intentan, por todos los medios y al parecer no siempre con éxito, hacerse a una hoja de ruta (figura 210 anexos).

Figura 38. Publicada en el muro Daniela Manchola Narváez

Por ello, el accionar político no siempre andan a sus anchas: anda siempre cargado de demoras por lo cual se recomienda no descuidar la amable advertencia del título: “Cargando, por favor espere”. La demora se evidencia, además, en los alegatos sobre la imposibilidad de llevar a cabo una disidencia política seria debido al sinnúmero de prohibiciones en curso imposibles de contrarrestar (epígrafe) o por problemas circulatorios para llevar a cabo una acción cualquiera: “Yo a la música la llevo en la sangre, pasa que tengo muy mala circulación” (Buena Onda Social Club, 2011). La demora puede venir de cualquier parte, por ejemplo, de las dudas teológicas: “Tengo una duda ¿Los vagos vamos al cielo o nos vienen a buscar? (Es de vago, 2015), y de las prohibiciones permanentes de cruzar las fronteras (figura 225 anexos).

Finalmente, las demoras se relacionan con los actos políticos de hartazgo frente a las injusticias sociales y las arbitrariedades políticas. Esto interrumpe los efectos de unas acciones sobre otras, por ejemplo, la no renovación de los contratos, en especial el contrato

de Rousseau, mismo filósofo consagrado a los temas de la libertad, la igualdad y el contrato civil. Todos estos pormenores y detalles hacen comprensible las demoras en los procesos a causa de las permanentes trabas y perturbaciones en los juegos del poder. Siguiendo a Foucault, el poder pone en juego relaciones entre individuos y cosas y se refiere al conjunto de acciones unas sobre otras (Foucault, 1988, p. 12 y sgtes). El poder es una acción sobre una acción posible, una acción sobre individuos “libres”, es decir, sobre individuos que pueden siempre, virtualmente, actuar diferente. Los interesados buscan aclarar en voz del propio filósofo: -Monsieur Foucault ¿qué opina del poder?- Pues muchas cosas. Pero esa gente que cree que querer es poder se pueden ir a la mierda (figura 224 anexos).

En los juegos políticos, las demoras se encuentran en relación con las injustas acusaciones: “Es injusto. Acaban de llamarme vago ¿por qué? Si yo no hice nada” (Es de vago, 2015). La acusación, alega el acusado, resulta lingüística y políticamente incorrecta: nadie nos obliga, dicen los sujetos en calidad de vagos; Nos prohíben demasiado, dicen los vagos en su calidad de fatigados; no se alcanza, se lamentan los fatigados en su calidad de activistas resistentes y opositores. Los lenguajes del poder y las confusas hojas de ruta, convierten las acciones políticas en un vago hacer. Por ello, de las formulas políticas utilizadas en la serie se privilegian aquellas que al conjugar definiciones, advertencias, refranes, proposiciones, aporías y caricaturas, hacen del accionar político un asunto más bien engorroso y molesto y dejan el accionar político en estado de vaguedad producto de las dilaciones y las tardanzas. Por una especie de separación de las moléculas del tiempo, hay siempre un impedimento para llevar a cabo las hojas de ruta: loading, please wait.

También el lenguaje del poder político queda en franca bancarrota al quedar en manos y en boca de habilidosos y molestos roedores. Con sus incisivos afilados y hambrientos, se dedican a merendar los símbolos patrios. La figura treinta y ocho muestra las maneras más apropiadas de boicotear todo tipo de reverencias patrias- por lo cual es común encontrar intrusiones y obstaculizaciones permanentes- dejando al poder político vuelto girones. Las acciones políticas, así consideradas, no permiten configurar las experiencias políticas en orden al poder de disentir, no estar de acuerdo, armar procesos, construir comunidades,

construir utopías colectivas para el cambio social. Las cadenas de acciones y reacciones, se encuentran en extremo suspendidas.

Por ello, en la serie no siempre aplica en el principio está la acción. El accionar político en clave caníbal hace de los símbolos -libertad y orden-, un asunto de desechos y residuos objeto de la merienda de roedores: el cóndor yace de cabeza en el devastado símbolo nacional colombiano; el escudo se convierte en un verdadero festín gastronómico. Ya poco queda de la insignia de los símbolos patrios y mucho de las vísceras del poder. El pie de ilustración podría llevar el lema encontrado en una de las páginas dedicadas a cambiar el mundo: “Con la dictadura mataban, con la democracia no dejan vivir” (Pais de la utopia, 2013). En principio, la inacción que todo devora.

Por su parte, pintas en muros y paredes informan al espectador, en clave de aforismo, sobre el canibalismo prevalente en el accionar político: “Perro come perro. Político come pueblo. Y el pobre, ¿qué come? (Bogotá Street Art, 2012). La primera sentencia resulta de la inversión del aforismo sobre la imposibilidad de canibalismo con los seres de la misma especie porque perro no come perro. Pero la inversión de la máxima no sólo admite abiertamente el canibalismo a las especies caninas, sino de las diferentes especies entre sí: el de las clases sociales y el de las clases políticas. Es lógico, siempre hay en el juego un lugar para la flexibilidad, la heterogeneidad y el desánimo. Sin embargo, el nuevo aforismo hace excepción de aquella especie política -el pueblo- a quien le resulta imposible encontrar a quien canibalizar por asuntos de posición social: ¿qué come?

En esta línea, se encuentra el boicoteo contra publicitario y anti-digestivo a las marcas y convicciones resultado de la combinación entre las heces y la culinaria: “Mca-mierda BOICOT!!! antes de comer, piensa” (Autogestion asambleal libertaria, 2011) y todas sus derivaciones lingüístico-digestivas: M I´ fuckin it, M I´m vomit it, M I´boycottin it y el global Boycoke (figuras 211, 212 anexos).

Los conductos digestivos resultan los engranajes más propicios para activar las acciones del poder y el vago hacer. Las acciones se socavan unas a otras. En clave de principios: no hay poder, por vago que sea, que opere sin maquinarias digestivas y alimenticias. El juego caníbal del poder así lo muestra pues la costumbre alimentaria de los animales caníbales es, a fin de cuentas, un asunto de digestibilidad. Por tanto, la serie resulta de la diversificación de las líneas digestivas señaladas en series anteriores. Se encuentran, en este sentido, ilustraciones de digestiones visibilizando una cierta tipología del poder, comenzando por el poder excrementicio. El contexto los tienen dos pibes de unos 25 años hablando en costanera, Rosario, Santa Fe: “Hace dos días que no fumo faso -¿Y, qué tal la realidad? - Una mierda” (La gente anda diciendo, 2012).

A la realidad una mierda, se conectan los excrementos-exóticos cuando el espectador se encuentra con ilustraciones de hombres evacuando casas luego de ingerir cuantos árboles y arbustos encuentran a su paso (Lo personal es político, 2012) (figura 213 anexos); Digestiones-asentamientos, resultado de las políticas de Israel en Gaza, cuando el espectador observa la caricatura de Benjamín Netanyahu, primer ministro de Israel, vomitando casas a torrentes en la humanidad de Mahmud Abbas acompañada de la palabra paz, (Palestina libre, 2010) (figura 3-anexos); digestiones de personajes sentados en bacinillas, de espaldas al espectador, hacen sus necesidades jocosamente sin atender a nada ni a nadie (figura 213 anexos).

Hay también imágenes de bacinillas e inodoros conteniendo los desechos electorales según los múltiples usos del poder. Se trata de bacinillas, con función de urnas por las cuales circula el poder excrementicio producto de los desechos electorales. En esta línea, se encuentra un sinnúmero de podios-inodoro con escaleras para facilitar a los ciudadanos subir a depositar los excrementos democráticos y los agradecimientos del pueblo a su clase dirigente (figura 216 anexos).

Las imágenes muestran el poder excrementicio subiendo y bajando por entre cañerías e inodoros; circula por inclinados y dispuestos traseros (figuras 214, 215 anexos); produce

bloqueos económicos y sale de las fauces de la tierra en forma de desechos sólidos (figura 216 anexos). Las evacuaciones diarreicas ocurren también cuando los ciudadanos se tragan el excremento excretado por los medios tragándose, a su vez, el excremento excretado por los políticos quienes, a su vez, se han comido vorazmente los excrementos expulsados por las corporaciones (figura 217 anexos). Esta hoja de ruta para las evacuaciones sociales muestra cómo las formas más residuales del poder se expresan en el lenguaje del colon (esta porción del intestino grueso, que empieza donde concluye el ciego, cuando este existe, y acaba donde comienza el recto) y del tracto digestivo (formación anatómica que media entre dos lugares del organismo, y realiza una función de conducción). Al final siempre aparece una crisis: puede ser producto del recorrido gástrico del individuo que entra por la boca, recorre esófago, estómago y cae de bruces expulsado por los intestinos (figura 218 anexos). Loading, please wait.

Por tratarse de juegos del lenguaje político, es corriente encontrar la alteración permanente de siglas en función de la denuncia y la burla: o bien se trata de las siglas según sus reglas de uso: “Colombia hay quien te ama y hay quien te U.S.A.”; o bien cuando la sigla de la Agencia Central de Inteligencia (CIA) ha sido plagiada, por efectos de humor, por el colectivo insurgente de artistas (CIA). También ocurre cuando entra en contacto con los desechos metabólicos y la marca Coca-cola quedando convertida en la consigna excremental “Come´Caca” (Drawspunk, 2013).

Este accionar excremental permite hacerse a nuevos léxicos políticos. Por la definición de “RAEcismo. m. Dícese de la ideología que se detecta en la Real Academia Española cuando en su diccionario se define a la etnia gitana” (Y sin embargo se mueve por eneko, 2012), no es bueno confiar en las voces expertas sobre el lenguaje. Por las palabras en las calles, sabemos de la explicación de los acontecimientos sociales en clave gastronómica: por el Bar-restaurante Chernobil, sabemos de la existencia de la gastroactividad producida el 100% cochalo (Santiago Wiesner, 2008). El 26 de abril de 1986, el reactor 4 de la central nuclear de Chernóbil explotó (...) el número de muertes provocadas por la radiación posiblemente nunca se sepa con seguridad. El reactor es hoy el epicentro de una zona de

exclusión de 30 kilómetros de radio. 160.000 personas fueron evacuadas y los niveles de radiación cercanos superan cientos de veces el máximo permitido en algunos puntos (Desinformémonos, 2011). Finalmente, los desechos subhumanos es el vocablo donde se acumulan accionarios tipo nazi, fascista, racista, machista, fundamentalista religioso, homofóbico y transfóbico.

También circulan los vocablos referidos a formas de dominación renovando sus acepciones en clave policiaca. En ella, se encuentra la acepción homicida del colonialismo -ilustración del hombre a punto de volarle los sesos a su víctima con el revólver justo en medio de la cien-, y la versión suicida del neo-colonialismo -ilustración del hombre a punto de volarse los sesos (imagen 219 anexos). Discurre también la nueva versión de la corriente pictórica del siglo XIX, debido a la intromisión del desorden público en los asuntos del arte: “Policía impresionista. Se generó una nueva revolución en las impresiones dactilares”. Finalmente, transitan las nuevas versiones policiacas del accionar musical: “Sorprendente. Bach es encarcelado pero se da a la fuga” (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

La expresión colaborar con la justicia toma su acepción de las órdenes lanzadas al espectador, seguramente considerado un bueno para nada, políticamente hablando: “ayúdele a la policía: tortúrese” (Resistencia rebelde frente al imperio, 2012). La coprofilia encuentra su hoja de ruta en el foto-montaje del presidente Rajoy en la sima del excremento donde ondea y se agita la bandera española. El presidente se encuentra lanzando palabras flemáticas y burlonas a sus seguidores: “Da igual todas las veces que la cague y que os defeque encima. Volveré a ganar las próximas elecciones” (Merio de la casta y su borregada, 2014). El epílogo corre por cuenta de la noticia sobre las víctimas de la hambruna: “pues a mí me han dicho que hay países donde la gente paga dinero para adelgazar” (Geopolítica América Latina 2012, 2012).

Figura 39. Publicada en el muro de Iniciativa Debate



Gracias a la figura treinta y nueve, contamos con el Ecosistema Lametario con posibilidades, para el observador, de completar la caricatura. Esta consta de un desfile político más bien provocativo y esto se reconoce en la manera de salivar de los personajes. La fórmula consta de personajes políticos “selectos” –Merkel, canciller, Obama, presidente y el hombre de negocios-, de órganos móviles del área bucal –lengua y saliva- y la acción de hacer máquina lametaria mediante el acto de rozar las superficies. Lengüilargo, lengüetazo, lametazo, es el léxico más literalmente propicio para describir el ecosistema lametario. Lametario, por tanto, dícese de la lengua inmoderada en sus alcances políticos capaz de encajar en el ecosistema a causa de su propiedad expansiva. Esta capacidad dilatoria de la lengua hace del paso de Merkel a Obama un acto lingüísticamente efectivo.

Los efectos caricaturescos sintetizan el juego del poder del lenguaje y del lenguaje del poder en el acto lamer-ser lamido. Por tanto, la acción política es, de principio a fin, un asunto de lenguas. Los lenguatarios (palabra referida a los intérpretes, puente entre culturas

diferentes, se muestra ficticiamente acertada para visibilizar el accionar lametario), resultan los verdaderos agitadores de la lengua en función de alcanzar alguna hoja de ruta.

El “Ecosistema Lametario” dice también del paso del acto de lamer a la inmunidad de las lenguas. Sabemos, por las dimensiones de la lengua de Ángela Merkel, Obama y el hombre de negocios- de quien reconocemos su trasero, su vestido y su maletín-, de las lenguas viperinas porque, en su cualidad de afiladas, permiten lamer con precisión política. Sabemos, por su condición de poder dominante y su inmunidad sin límites que pueden utilizarla a diestra y siniestra para alcanzar su accionar político manteniéndose exentos de contagios o acusaciones. El devenir del órgano muscular muestra el poder de las legiones en materia de lenguaje: sacar la lengua, andar de lenguas, aflojar la lengua, soltar la lengua, calentar la lengua, ser largo de lengua, salivar por la lengua, frotar la lengua, trabarse la lengua, etc. La humedad, los folículos pilosos, las papilas gustativas, los paladares y las glándulas salivares hacen las delicias de los ecosistemas y las maquinarias del poder.

El agitar de lenguas siempre obtendrá sus réditos políticos. Basta con ver los fotomontajes del Chapo Guzmán rodando por la lengua del presidente de México lubricado por el lema “Sería imperdonable que el chapo se volviera a escapar” (Regeneración el periódico de las causas justas y del pueblo organizado, 2010). Los ecosistemas lametarios resultan juegos de lenguas por donde corren las salivas lubricando los ecosistemas de la guerra liando cancilleres, presidentes y capos. La oralidad de la lengua política queda absorbida por su tendencia creciente al canibalismo lametario.

Los juegos del lenguaje, en su conexión literal con el anterior, implican otros agitadores de la lengua con su agilidad en el manejo del órgano muscular. Se encuentran las algarabías abucheando los acontecimientos sociales y los gritos rebeldes contra las súplicas de los esclavos (Soy Colombiano, 2013); niños preguntando qué hacer en caso de tener alergia a la sociedad (La gente anda diciendo, 2012); anti-prohibicionistas dispuestos a enfrentar todo tipo de impedimentos aunque siempre andan quejándose de su incapacidad para desobedecer a tantas prohibiciones; denuncias de las deformaciones políticas de la lengua:

“No soy descendiente de esclavos. Yo desciendo de seres humanos que fueron esclavizados. Makota Valdina” (Geopolítica América Latina 2012, 2012).

Se encuentran todo tipo de prohibiciones para evitar los peligros: prohibido criar banqueros, porque te sacarán los ojos; no toquen mis malditos colores sin mi permiso, para mantener las ventajas pedagógicas; ¡¡no hagan olas!!, para evitar la muerte de los corruptos a causa de las bocanadas de excrementos que amenazan con asfixiarlos (figura 220 anexos).

Pasan por la serie las lenguas con sus frases-bomba, frases-cuchilla, frases-quita-sed casi siempre de corte pacifista aunque con hábitos amenazantes: “#seamosSinceros Siempre quise lanzar una bomba de humo y desaparecer con una risa malévola” (Los Hashtags de la People, 2014), pasan la lenguas ateas, porque prefieren la experiencia a los hechos metafísicos: “Aunque se ha dicho que la fe mueve montañas... la experiencia ha demostrado que es más efectiva la dinamita”; pasan lenguas en extremo afiladas : “Si te quiero pero a veces soy muy cortante -uy, perdón, cuchillo de taquero, orillita de papel, hija de grillete, navaja del brayan” (Brinquiitos Hipster Brinquiitos, 2015), “Hoy en día escribimos “HOLAAAAAAAAAAAAAAAAA como unos pelotudos porque si ponemos “hola” nos dicen cortantes” (Me lo dijo un forro, 2014); pasan lenguas sedientas y por eso los conquistadores, luego de tan largo viaje, piden sacar los pulques (Pulquipedia, 2011); pasan lenguas burlonas frente a los desafueros del magnate candidato a la presidencia de Estados Unidos por el partido republicano más conservador, Donald Trump “¿Qué sigue hablando Donald Trump? Debería llenarse la trumpa de pulque (Memes pulqueros, 2014).

Pasan, figura cuarenta, las lenguas dulzonas y conciliadoras porque hay siempre alguien convenciendo a Tlaloc, a punta de snicker, que ya basta de rayos y aguaceros (figura 40). Es la lengua deslizando las máquinas de hacer la guerra hacia las máquinas del disfrute y la tregua: rayos vs snicker. Pasan lenguas venenosas promoviendo la salud en clave de siglas homicidas, ofrecimiento generoso de la extrema derecha, “Vacunas: lastimosamente el AUC se nos agotó, pero les tengo las BACRIM, que es lo mismo, pero genérico” (Caricaturas Xtian, 2011). Recordemos: Las Autodefensas Unidas de Colombia (AUC)

hacen referencia a los grupos armados ilegales de extrema derecha conformados, en su mayoría, por el estado en el contexto de prácticas contrainsurgentes. Las bandas criminales emergentes (Bacrim) se refieren a formas de criminalidad organizada en Colombia. Se encuentran en relación con el paramilitarismo o grupos armados relacionados directa o indirectamente con el estado aunque se encuentran por fuera de su estructura.

Figura 40. Publicada en el muro Brinquiitos Hipster Brinquiitos



Algunos textos se encargan de nombrar las variaciones morfológicas sufridas en la boca - abertura anterior del tubo digestivo-, cuando entra en los ecosistemas del poder. La “jetocracia”, órgano estratégicamente efectivo en el agitar de lenguas porque pone en circulación la absurda serie de nombramientos dirigidos a todas partes y a ninguna: “Asistente del ayudante del adjunto del vicepresidente del comité nacional para reducir la burocracia” (Socialdemencia, 2010). La jetocracia se abre, en tiempos de crisis, para recibir al ciudadano atravesando el aparato digestivo y saliendo arrojado por el intestino convertido en excremento (figura 218 anexos). Por la jetocracia, el poder del lenguaje pone en juego las paradojas y las alteraciones políticas señalando los vericuetos políticos de la

democracia: “¿Quién ganó las elecciones en Grecia? Alemania” (El Despertar de las Masas el futuro es de todos, 2011); “Todos somos iguales pero hay unos más iguales que otros” (Toxicómano Callejero, 2009).

Ahora bien, veamos cómo el Ecosistema Lametario hace engranaje con la evolución del parásito. Esta evolución es el nombre tomado de la ilustración encontrada en la página social demencia (figura 221 anexos), mostrando los cambios en la maquinaria política del paso de su versión lametaria a su versión hematológica. Este giro permite una descripción estratégica en función de las líneas sanguíneas –sanguinolentas, para mayor precisión- del poder.

Los asuntos circulatorios pasan de un bicho a otro, razón por la cual la circulación va in crescendo desde los ácaros chupasangre pasando por insectos neópteros, anélidos acuáticos y murciélagos hasta llegar el banquero cargado en hombros por el ciudadano con gestos de cansancio y enojo. Ahora se trata político ritmo de la evolución parásita en clave de succión y absorción y de las maneras de hacer con la abundancia: repetir y repetir hasta llegar a la saciedad semántica (Nietzsche para Ilustrarse, 2014). Por cuenta del epígrafe, sabemos de los llamados infructuosos a la desobediencia por cuestiones de abundancia. También abundan los traseros de cara al espectador, monumentos vivos a la pasividad del pueblo (desinformémonos 24 horas) (figura 222 anexos).

Por ello se entiende que muchos personajes de la serie padezcan de problemas circulatorios. La mala circulación se emparenta con acontecimientos como la rotura de los puentes registrado en las consignas que acompañan las huelgas, dejando en vilo a los caminantes a quienes a lo mejor les urge atravesar el puente: “Quantum Amorum”: “Piquete temporal. Manifestantes cortan el puente de Einstein- Rose. Esto afecta a miles de viajeros temporales” (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

Los recorridos muestran los inesperados rumbos políticos tomados por el poder del lenguaje cuando conecta los corruptos con la clase media, la estética y los movimientos

sociales. En esta línea se encuentra el “Potaje de Corruptos” (Desinformativos 24 Horas) y las formas neoclásicas: “Tom Wolfe presenta su nueva novela sobre la mediocridad de la clase media en las fiestas: “La hoguera de las navidades”; “Neoclasismo el arte de reciclar un movimiento antiguo ante la carencia de ideas” (Editorial Pa-Panamericana, 2012).

El nuevo vocabulario promete un diferencial en el accionar político. Por una parte, se tira del hilo de la indignación hasta alcanzar situaciones extremas: “Indignado estarás TU, nosotros estamos hasta los cojones”; el hartazgo de la gente pelotuda cuando confunde positivismo con optimismo (Editorial Pa-Panamericana, 2012) aunque sus obras se encuentren plagadas de naufragos, fuegos, catástrofes y hundimientos. Todo parece responder a la causa de la Internacional errorista, cuyo principio número uno sostiene: todos somos erroristas (Internacional errorista, 2015) (figura 223 anexos).

Aparecen también el movimiento de tropas y el cómo de las estrategias políticas: “Cuando la maestra cree que estás estudiando, pero en realidad estás moviendo tus tropas por los Alpes para agarrar Roma por el norte” (Tiempos Metamodernos, 2015). En esta dirección y para aguzar el sentido político, la revista Sofos de marzo sugiere: para los más chicos llega el principito de Maquiavelo.

Finalmente, se encuentran las luchas cara a cara entre contrincantes inesperados: “Sorprendente. El squirtle de Tales vence al charmander de Heráclito”, “Einstein, ya sin fundamentos, ataca contra la física cuántica: “son todos putos” (Editorial Pa-Panamericana, 2012). Squirtle es un Pokémon de tipo agua introducido en la primera generación (...) Su nombre proviene de las palabras en inglés squirt (disparar un chorro de agua, aunque también es una forma de referirse a alguien que es pequeño en comparación con los demás) y turtle (tortuga). Squirtle es una de las especies más difíciles de encontrar (...) Poco después de nacer, sus caparazones se endurecen y se hacen más resistentes a los ataques; muchos objetos rebotarán en ella (...) Charmander es un Pokémon de tipo fuego introducido en la primera generación (...) Su nombre es una contracción de las palabras

inglesas "char" (carbonizar, quemar) y "salamander" (salamandra, un anfibio, con leyendas mitológicas que dicen que vive en las llamas) (WikiDexlaenciclopediaPokemón, S.F.).

3.3 Serie 3. Fight visual pollution: de rascacielos, declaraciones del cólera, palabrerías y residuos del lenguaje

San Pedro está igual que yo: con problemas de la próstata
Un embolador de Zapatos mientras lloviznaba. Paloquemao Jueves 8 a.m.
Los bogotanos andan diciendo

Oye mijo tu que estudiaste medicina cúrame este pulquito³ pa' invitarle a mi compadre
Pulkes cómicos

El exceso de alcohol es perjudicial para tus secretos
Opio en las nubes

Los acontecimientos se relacionan aquí con el medio ambiente, la salud y la enfermedad, los asuntos amorosos, viciosos, lunáticos o embriagadores y cierran las series y el presente juego. Por el título de la serie, el tratamiento del tema abarcará desde la contaminación y las manifestaciones epidémicas hasta el lenguaje vano y ocioso, esto es, en su versión polución verbal y visual. Los conceptos-acción privilegian acciones tales como pulverizar, pesar, inyectar, contaminar, airear, inhalar, tantear, embriagar, intoxicar, gravear, pulkear, encolerizar, residuar, declarar, palabrear.

Todos estos actos pueden sintetizarse con el sugerente título del libro de Blanchot, la escritura del desastre. Y esto porque el Fight visual pollution pasa por acontecimientos del desastre en su versión jocosa, casi nunca catastrofista, aunque en algunos casos haga su

³ Diminutivo de la palabra pulque, bebida hecha por la fermentación de la savia de ciertos tipos de Maguey o Agabe.

aparición en el juego. En síntesis y tomando la expresión de Blanchot, la serie describe las variaciones desastrosas del lenguaje y sus implicaciones para el correr infausto, casi siempre pesi-misma.

Figura 41. Publicada en el muro Humor en serio



La convergencia visual y textual en lo tocante a las luchas contra la contaminación visual y demás alteraciones nocivas a la pureza obedece a una especie de estado de futuro anterior: las nubes-aguinaldo habiendo sufrido de los avatares del cambio climático; habiendo compartido las alteraciones en la composición de la atmósfera mundial; habiéndose instaurado en la vía láctea; habiendo conectado con los tumultos y los tumores de las ciudades, la combustión e inflamación de los líquidos, las elevaciones, los polvorines y las hecatombes. En síntesis, siendo el resultado de los encuentros entre las palabrerías tóxicas, de residuos del habla y La escritura del desastre.

Así lo muestran las nominaciones de los grupos cuando ponen el acento en la polución visual y verbal: Opio en las nubes, Guacala golosina visual, Las trompas lunáticas, Revista Hekatombe, Club de los pesimistas, Cenicero total, Mundo Psicodélico, Onda Risas, y Pictopía. Cuando se trata de las declaraciones del cólera: Gritos en el silencio, Algarabía, Solidaridad incendiaria, Crazy world, Revista Furias; cuando los nombres azuzan las declaraciones del cólera: A ciudades mudas, paredes parlantes, Alguien conspira y Los marihuaneros andan diciendo.

Las poluciones visuales y verbales aparecen narradas con fórmulas siempre contaminantes: sílabas y frases oxidadas, poluciones discursivas y acciones verbales despedazadas y troceadas. Y esto porque es común encontrar fábricas culturales contaminando ideas (figura 226 anexos), panorámicas del mundo en clave de cochambres de la vida cotidiana y breviaros de vida en clave de penurias climáticas y alimenticias: “Muchachos la vida es un paseo. Un paseo a pie por el desierto a 45 grados, sin zapatos, sin fiambre y sin agua; pero un paseo al fin y al cabo. Profesor de antropología a sus estudiantes optimistas” (10 Razones para casarse con un Antropólogo XD, 2010). En esta línea, se encuentran descripciones de estados climáticos a punta de apóstoles y glándulas segregando líquidos blanquecinos como bien lo muestra el embolador de zapatos.

Por entre líquidos espesos y amarillentos remontan luchas, siempre infructuosas, por el rescate de la gente de sus problemas de próstata, de sus perjudiciales excesos, de sus amores en el aire (figura 42) y de los peligros ante la polución visual: “Greenpeace, crece el movimiento en contra de las pinturas de naturaleza muerta” (Editorial Pa-Panamericana, 2012); procesamientos del mundo en clave de devastación y sequías (La Invisible, 2009). A continuación, seguiremos las líneas trazadas por el título de la serie.

a. De la polución visual (figura 227 anexos) informan los personajes de la figura cuarenta y uno en su variación polución-industrial cargada de amasijos verbales de bióxidos y monóxidos, partículas de hollín, humor y creación. Las señales de monóxido de carbono, por las cuales las nubes toman las formas-aguinaldo y los amores sufren discordias y

desavenencias, son la muestra irónica del sucederse de las palabrerías en clave libre de humo. Se trata de las miradas de los personajes yacentes boca-arriba en medio de zonas industriales sacando extras lingüísticas al paisaje polucionado. Las formas-aguinaldo aminoran el efecto nocivo de las sustancias venenosas, persecutorias y explosivas expeliendo por las chimeneas de las fábricas.

Esta polución está a cargo de grupos para quienes los juegos nominales vienen de los desajustes visuales y emocionales producidos por la pérdida del equilibrio y las precipitaciones desde las alturas tipo “vértigo grafiti” y las producidas por las invasiones diso-tópicas y anti-utópicas tipo Visual infektion' X y la Infeccion cyberpunk.

El humo y los ferrocarriles ponen el acento en los actos de arrojar y exhalar. Estos actos, ciertamente, jalonan la maquinaria para no caer en la apología del desastre: “Es que yo funciono como ferrocarril, sino es botando humo me freno”. Hombre de 25 años le responde a su amigo cuando le pregunta por su falta de motivación en el trabajo. Viernes, 2:29 p.m.” (Los marihuaneros andan diciendo, 2014).

Figura 42. Publicada en el muro Amsterdam Street Art



En franca resistencia a esta perspectiva de inhalar nubes tóxicas y exhalar, declaraciones del cólera, resulta el hacer caso omiso de cualquier tipo de observación y entonces la polución visual produce un desinterés creciente por la perspectiva y los punto de vista del observador: “Ni al ocultista le interesa tu punto de vista” (Que bajón, 2017). Los “casos omisos” se multiplican, bien a causa de la aceleración de los ansiosos al no soportar la espera en la atención del mozo (Es de ansioso, 2015); bien porque no todo en la vida se hace visible: “En la materia trabajamos con elementos no reales... ¿Acaso alguien vio una función bajar del colectivo? Claudia Ferrari. Matemática 1 –Cs. Económicas” (La UNLP anda diciendo). Al final, a pesar del pesi-mismo contaminante, nocivo y dañoso, siempre hay vivas a la tierra: “Salvemos la tierra. Es el único planeta donde hay pulque” (Pulques el callejon, 2014).

b. Rascacielos es el vocablo más propicio para hablar de las fluctuaciones en las ondas visuales y verbales dado su carácter aéreo, volátil y denso. Como cuando, en la figura cuarenta y dos, el amor está en el aire pero siempre es bueno tomar precauciones. A las fluctuaciones se las ve subir y bajar por entre exclamaciones y declamaciones. Se las ve quedar en medio de una frase o pasarse por entre afirmaciones inútiles. Se las ve hacerse densas y quebradizas por entre oscilaciones de vocablos, preguntas insidiosas y obviedades del sentido. Así se suceden las ciudades quebradizas -que crecen y disminuyen invasivamente- al modo de un rompecabezas a la vez monótono y vertiginoso (figura 228 anexos).

Al observador no le resulta nada fácil dar con la medida y la dirección de las cosas porque todo fluctúa y vacila por motivos lingüísticos y atmosféricos obvios. La pregunta “Mami, ¿el infinito es abajo o arriba?” (La gente anda diciendo, 2012), da cuenta de lo inestable de la lucha por encontrarse en movimientos tan ásperos y densos: ascendentes y descendentes, quebrados y poligonales, infinitos y espirales, entrecortados y perpendiculares, ondulantes y zigzagueantes, picados y contrapicados.

A todas estas luchas dedican sus juegos las publicaciones de las páginas de “Chistes matemáticos” con ilustraciones conjugando vectores y preguntas que, o bien no conducen a ninguna parte, o bien conducen a lugar exacto de las desmotivaciones. La ilustración muestra al vector libre interrogando al vector deslizante Eeeeeh tío, tienes un momento?????. El vector deslizante, justo en dirección contraria a la pregunta, indica hacia el nombre de dominio desmotivaciones.es, lugar donde se encuentra publicada la ilustración.

Los rascacielos también se encargan de mostrar lo obvio: no se observa lo mismo estando de un lado o de otro, estando en una posición o en otra. Esto lo saben bien los estudiantes de prestigiosas universidades bogotanas cuando hacen uso de la obviedad para sacar partido de clase del cruce entre lo autóctono y el lado este superior: “Entiende que tu naciste en el Upper East Side Criollo. Conversación de un estudiante por celular. Universidad de los Andes. Viernes 10 a.m. (Los bogotanos andan diciendo, 2015).

La respuesta a la pregunta, ¿cómo se relacionan los fotomontajes de la Mona Lisa inflando bombas de chicle, fumando un porro gigante y posando frente al espectador con la copa de pulque gigante (figuras 229, 230, 231 anexos), con las fotografías de arquitectura densas? es, resulta obvio decirlo, su común tendencia a las bifurcaciones de lo aéreo: “Opio en las nubes” (Grupo que lleva el nombre de la novela del escritor colombiano Rafael Chaparro); “Buena Onda social Club” (se trata de la variación aérea del nombre del club social muy popular de La Habana, Cuba, cuyos miembros practicaban el baile y la música. También es el nombre de una agrupación musical creada en la década de 1990), y “Qué bajón”. En este último grupo, los vocablos se avienen de bruces por culpa de coincidir con la onda donde a la gente no le coincide la voz con el cuerpo, donde se reciben asesorías sobre los lugares para comprar las ganas de vivir y donde se arremete contra el bajón y su derivado el bajoneo: “Paul Dukas confiesa. “Uso aspiradora porque las escobas me recuerdan a Fantasía de Disney y me bajoneo” (Que bajón, 2017). La lucha permanente entre los pro-bióticos y los anti-bióticos muestra la tendencia, siempre problemática, entre lo bajo y lo elevado. Por último, el bajoneo político en medio del mediterraneo, cargado de tintes

xenófobos, racistas y clasistas: “MeDEATHTerráneo. Le llamaremos así, hasta que los políticos de Europa quieran” (Desinformémonos, 2011).

El bajón, entendido comúnmente como el deterioro brusco e intenso en el estado de ánimo o de salud de una persona, aparece en clave de oscilaciones de corte pesi-misma. Aun tendiendo a la baja, las líneas no siempre terminan por caer y aunque tiren de manera constante de los bajones lingüísticos, siempre habrá un nuevo giro gramatical burlando y rehusando la caída. En algunos casos, se toman medidas extremas por cuenta de los reveses de la física cotidiana: “Apagón. Detienen a la luz por exceso de velocidad” (Editorial Panamericana, 2012).

En este sentido, se entiende por qué no todas las formas publicitarias llenas de advertencias sobre el exceso en algo, conducen a la aplicación de una vida propensa a la buena salud: el exceso de alcohol, según se advierte en el epígrafe, conduce más bien al deterioro del sigilo y la cautela y menos al ejercicio correcto de las funciones vitales. Esta fluctuación muestra la manera como las acciones poéticas, a causa del giro lingüístico, quedan convertidas en acciones folléticas al decir del grupo dedicado a las frases, reflexiones y pensamientos cachondos (Acción folletica, 2015).

Ahora bien, los bajones y las elevaciones, las tensiones y las excitaciones, las exaltaciones y las tracciones ocurren por causas inauditas, insustanciales o pedagógicas. Por el tipo de compañía, la atmosférica por ejemplo: “-¿Andas con alguien? -Sí. Con frío”; por la trivialidad técnica, cuando la bruja, viajando en su modesta escoba, tacha de frívola a aquella que se traslada veloz en su moderna aspiradora (figura 132 anexos); por los aprietos lingüísticos sufridos por el estudiante tratando de manejar, con ambiguas instrucciones, las diapositivas en medio de una exposición de biología celular y molecular I: “Te devuelves a la diapositiva siguiente por favor” (En la UdeA andan diciendo, 2015). Todo ocurre siempre en direcciones opuestas: más es siempre menos y el avance suele ser el camino más corto hacia el retroceso. Toda una geometría de dimensiones tipo polución, rascacielos y cólera.

También porque, sin causas aparentes, fluctúa el humor matemático por entre coeficientes inútiles, constantes inconstantes, exponenciales que no crecen, derivadas sin límites, sumas y restas convertidas en meras salpicaduras en la vida cotidiana y esto porque operan con fórmulas en clave de pulquitos y próstatas. Por eso, resulta conveniente apelar al arte de las mediciones porque la medida no siempre es un dato de poca monta: “Sí. La medida importa. Consulte a un agrimensor” (figura 233 anexos).

c. Las declaraciones del cólera se relacionan con los juegos del lenguaje manifestando su cólera al cólera y a los humores por donde se bajonean y se toman la palabra los cálculos y los males de piedra. Cuando el cólera arrecia, la maquinaria jocosa calcula y, como en la figura cuarenta y tres, pone el acento en la cámara y en los males internos a favor de las funciones matemáticas. Se trata de un asunto para iniciados porque, a juzgar por la estadística descriptiva y sus gráficos de torta propios de las páginas de chistes matemáticos, los chistes con gracia ocupan un 1%, los sin gracia alguna un 90% y los que usted puede entender, un 9%. Resultado de tales estadísticas: las declaraciones del cólera pueden clasificarse en tres: vagas, ansiosas, pestilentes e infectas.

A pesar de este dramático balance de los humores, las funciones matemáticas hacen frente - aunque no siempre con éxito- al cólera y sus coléricos; a la furia y sus furibundos; a la ira y sus iracundos, al frenesí y sus frenéticos. De allí, el uso extensivo de las recomendaciones, consejos, pedidos y advertencias inútiles sobre mantenerse a raya de estos incómodos estados: “Las recomendaciones sobre qué hacer en caso de irracionales “(...) Recomendación 3. Aléjese de pitagóricos furibundos” (Chistes Matemáticos, 2014). Y aunque se encuentran recomendaciones sobre “Radical → a la raíz del problema” (Grupo anarquista los solidarios, 2012) y sobre los asuntos homicidas, “A veces el orden de los factores sí altera el producto. Suicídase primero y luego, si quieres, la matas. Dedicado a todos lo machistas” (Cabronazi, 2015), el lenguaje sufre sus galimatías matemáticas y verbales dejando el amor en el aire, las nubes en estado de aguinaldo y las próstatas lloviznando. La clave para las conservaciones depende del fuego y las fumatas corriendo por cuenta de cavernícolas razones (figura 234 anexos). Así lo confirma el epígrafe número

dos, desviando los sentidos siempre a favor de la convivencia y el fortalecimiento de las relaciones sociales.

Las declaraciones del cólera corren en direcciones opuestas a causa del paso del tiempo: “Boludo no lleva tilde pero se acentúa con el paso de los años” (Onda risas, 2014). De las declaraciones vagas, encontramos la recomendaciones por las dudas: “Alerta meteorológica: Descartes recomienda: “Lleven paraguas por las dudas”. Se encuentran, en sentido inverso, los coléricos desafiando las leyes de la física, el cálculo y la matemática; las leyes del gobierno y la furia; las leyes anti-amorosas, contagiosas y poco saludables. Así por ejemplo, el niño del fotomontaje empuñando la mano e insultando a la física en un arrebato libertario y las manifestaciones nostálgico-amorosas del cólera: “Declaraciones del cólera: En mis tiempos, el amor era otra cosa” (Literatura+1, 2012).

Figura 43. Publicada en el muro Chistes matemáticos



Tirando del hilo herbicida en función de las leyes del poder y los estados colectivos, se encuentran las variaciones a las clásicas marxistas del estado religioso de los pueblos: “La religión es el glifosato de los pueblos” (Zurdos Mugrosos, 2015). Es característico en la serie realizar conversiones políticas trucando los vocablos para hacer pasar, sin distinción alguna, de los estados agronómicos a los estados matemáticos. Las estrategias son el resultado de las extracciones y los traslajos en el continuum tóxico de los humores (figura 42).

Esta parte de la serie se cierra con las declaraciones a favor de la buena salud a fuerza del encuentro entre el conocimiento y las funciones vitales: “los libros te hacen bien porque tienen vitamina sé” (Literatura+1, 2012).

d. De palabrerías y residuos del lenguaje. Las palabras son expulsadas del juego a causa de algún descompuesto gramatical, atmosférico y fonético. Por ello, la serie transcurre entre “Gargantas poderosas” con su “poder anatómico propicio para pontificar, despotricar o ahorrarse el dinero de algún putrefacto diván” (La Garganta Poderosa, 2012). Por tratarse de residuos, se puede calcular el opio y los aguinados en las nubes. A partir de los registros se establecen las siguientes tipologías de palabrerías:

Palabras-aéreas, porque los residuos del lenguaje hablan del humor y el amor en el aire (figuras 41, 42); porque siempre están en función de echar un polvo (figuras 236 anexos), y porque las cosas y las acciones siempre están a su aire: el opio en las nubes, el andar de los marihuaneros y los humores surrealistas. Interesa de este inventario nominativo los estados y las individuaciones en clave de asuntos aéreos: el humo vertido por las chimeneas (figuras 226, 227 anexos); los humores encendidos acalorando y volviendo exóticas las conversaciones y, en los casos más extremos, los calentamientos y los acontecimientos incendiarios por cuenta del fogaje (palabra relacionada con la fiebre, las fogatas y las llamaradas). Los juegos, en clave aérea, conectan acciones cotidianamente lejanas: echarse el porro, curar el pulquito p´a invitar al compadre y perjudicar los secretos.

Podemos concluir: aquí todo fluye sin peros hacia el calentamiento global y los cálculos matemáticos. Justamente, el decir de las palabras-aéreas se encuentra asociado a la vía libre y al dejarse llevar; a los sin peros en la lengua; al fuego, los asados y la candela: “hablando de marihuana sin peros ni trabas, al menos en la lengua” (Los marihuaneros andan diciendo, 2014); “Donde hubo fuego... hubo carne asada y también cerveza... ¡Y no me invitaron! (Buena Onda Social Club, 2011). “Estar llevado” es el estado por excelencia de las acciones aéreas: pasarse y romper; andar suelto de frases y sentidos luego de fumar el porro y tener “los ojos en eclipse”. Lo aéreo dicese, también, de los asuntos respiratorios, la calidad de los pulmones y los mecheros: pulmón de hierro, pulmón cantante de ópera, pulmón de oro, pulmón bolsa de basura, pulmón viento virgen de Guadalupe (Los marihuaneros andan diciendo, 2014).

Sin embargo, no hay que confundir las cosas: no es lo mismo los sin peros que seguir sin más la corriente, sobre todo, si se trata de una corriente contaminada. Las palabras-humaredas-fogatas-incendios no siempre fluyen a su aire porque la polución verbal produce interrupciones del habla y el pulmón a causa del smok, la nicotina y el alcohol. Todo fluir lleva su contracorriente, lo saben de sobra los adagios: “Sólo los peces muertos siguen la corriente” (Escritores y libros, 2015). Las fallas del lenguaje flotan en aire y por eso se multiplican por circunstancias aledañas “(...) doble titulación express, profesor en aulas del polideportivo, refiriéndose al ruido de las clases aledañas” (Dicen en la UN Comunidad, 2014)

Al final, el universo tartamudo y las órdenes onomatopéyicas: “¿Electrocutado?, ¿pensativo?, ¿pronóstico de lluvia?, Dígalo con onomatopeya” (Humor en serio, 2013).

4. Reflexiones finales

Estas reflexiones finales se dividen en tres apartados que buscan sintetizar las condiciones de emergencia y hallazgos de la subjetivación en la red digital Facebook en español.

En un primer momento, se da cuenta de las transformaciones conceptuales sufridas durante la investigación. En un segundo momento, se expone el hallazgo teórico de la investigación, a saber, el concepto de los juegos de sí. Finalmente, se abordan tres hallazgos de los juegos de sí. Uno, juegos de sí contra la mismidad: la corporeización de lo político. Dos, juegos de sí contra la interioridad: imaginerías y a-fecciones. Tres, juegos de sí contra el habla individual: las expresiones colectivas.

4.1 Del análisis crítico de las prácticas de sí en Facebook a la pragmática de los juegos de sí en páginas, biografías y grupos de Facebook en español

En el capítulo introductorio, además de mostrar las apuestas teóricas y metodológicas, se llevó a cabo un breve balance de las transformaciones ocurridas durante la investigación. Considero importante retomar las implicaciones de dicho desplazamiento en estas reflexiones finales.

La mayor transformación, desde la construcción del proyecto hasta su culminación, consistió en el paso de un trabajo de análisis crítico de las prácticas de sí en la red social

Facebook hacia la pragmática de los juegos de sí en páginas y grupos de Facebook en español. Esto implicó un desplazamiento a nivel conceptual, metodológico y empírico. En los siguientes apartados, quiero detenerme especialmente en el asunto conceptual, pues los otros quedaron, al menos eso espero, suficientemente abordados en el capítulo introductorio y en los capítulos dedicados al trabajo empírico.

Ahora bien, con este paso del análisis crítico a la pragmática se pierde y se gana. La primera propuesta resultaba demasiado entusiasta y, a la vez, demasiado tímida. Entusiasta, porque con ella se pretendía abarcar un archivo contemplando tanto los discursos de Facebook como empresa como la positividad del lenguaje de los usuarios de Facebook. Tímida, por cuanto en función del análisis crítico se limitaba el lenguaje a sus relaciones con objetos, sujetos y conceptos del discurso, dejando en un plano secundario las variaciones en curso de la subjetividad hacia los procesos de subjetivación. En el análisis del discurso existen tres criterios para el análisis: criterio de formación, según objetos, operaciones y opciones temáticas. Implica el análisis del espacio interno o intradiscursivo; criterio de transformación, según las condiciones por las que en un momento dado se da una formación discursiva. Implica el análisis del espacio colateral o interdiscursivo; criterio de correlación, permite el análisis del espacio extradiscursivo o complementario o campo de dependencia extradiscursivas.

La segunda resultaba menos entusiasta pero más arriesgada. Menos entusiasta, por cuanto al limitar el campo de trabajo a la positividad del lenguaje, restringía los alcances del análisis en términos del papel de los discursos empresariales de Facebook en los juegos de sí. Si se hubiese decidido trabajar sobre las disposiciones de la subjetividad por la empresa Facebook (a lo que habría que preguntarse cuándo surgió la empresa, bajo qué condiciones, respecto de la emergencia de tecnologías de información y comunicación, qué implicaciones en términos de nuevas formas de capitalismo, etc.), nos hubiéramos dirigido hacia las líneas duras del dispositivo, lugar que justamente no estábamos buscando.

Fueron desechadas al encontrar que disponían hacia formas de subjetividad y no de subjetivación y porque restringían el trabajo sobre lo publicado en la red. Para conocer trabajos en esta dirección, ya se encuentran numerosas investigaciones de las cuales señalamos títulos como “Post-vigilancia y control de las subjetividades”; “Facebook en la Geopolítica del Internet”; “Facebook la gran máquina de vigilancia social”; “Facebook como dispositivo de seguridad”; “La relación entre el consumo de medios digitales, la participación y la eficacia política”.

Más arriesgada, por cuanto permitía centrarse en los lenguajes en curso -criterio este no contemplado en la selección y composición inicial del corpus-, vistos ahora como lugares estratégicos para cartografiar las formas como la subjetividad deviene juegos de sí, esto es, subjetivación. Para ello, nos dimos a la tarea de rastrear y acopiar los juegos de sí, a riesgo de que se tratara de un concepto aún por explorar en términos empíricos.

Ahora bien, la opción por los juegos de sí permitió el abandono definitivo del concepto prácticas de sí. Las primeras indagaciones mostraban cómo las prácticas de sí eran un campo importante de investigación en las redes sociales digitales. Sin embargo, dicho concepto mostraba sus límites al momento de explorar el campo empírico. Dicho de otro modo, aunque se reconocía la vigencia y utilidad del concepto se admitía, simultáneamente, la necesidad de revisar otras rutas conceptuales para cartografiar acontecimientos más allá de la subjetividad moderna circunscrita a las prácticas de sí. Hay que decir que los juegos de sí no pretenden reemplazar a las prácticas de sí. Lo que busca es mostrar lo más emergente respecto de las subjetivaciones de carácter colectivo-no personal.

Y esto porque se sospechaba que los procedimientos llevados a cabo en Facebook respondieran, exclusivamente, a formas deliberadas -voluntarias, intencionadas, racionales, etc.- de actuar sobre sí mismo y sobre los otros, es decir, de su intención transformadora o modificadora del sujeto. Se dudó, por ejemplo, si el acontecer de las subjetividades en Facebook está siempre en relación con encontrar verdades sobre sí: descifrar, reconocer o descubrir lo que somos. Se puso en duda si el concepto prácticas de sí -tal y como fue

definido por Foucault- resultara del todo apropiado a la hora de indagar por la producción de la subjetividad en Facebook.

Ahora bien, no se niega la posibilidad de hablar de prácticas de sí en Facebook, por cuanto allí se encuentran innumerables acciones del lenguaje buscando incidir sobre las formas como los seguidores deberían relacionarse consigo mismos: cómo encaminar sus acciones, tener una vida saludable, dirigir los pensamientos, etc. Sin embargo, no estábamos tan seguros de su implicación necesaria en procedimientos sistemáticos de acción, disciplina constante o adquisición efectiva de habilidades o actitudes. Y, a fin de cuentas, había un interés por la problematización de las dimensiones moralizantes y auto-reguladoras de la subjetividad.

Si la subjetividad se interroga ahora desde los dispositivos de tecnologías de información y comunicación-, se plantea el reto de llevar a cabo re-conceptualizaciones para abrir otros dominios de pensamiento en este campo. La necesidad de nuevos conceptos es bien reconocida en la producción de la subjetividad:

“Estos nuevos conceptos menores en constante elaboración son conceptos creados para captar los efectos de las redes de conocimiento en acción, o sus prácticas (...) dada su problematización estratégica constante de lo que se encuentra cerrado y naturalizado (...) es considerarlos, como efectos, prácticas, agenciamientos, pliegues, amalgamas de términos heterogéneos en composición (pero también en conflicto, en ruido, friccionando muchas veces” (Arruda, 2011, p. 196).

4.2 Juegos del lenguaje-juegos de sí: problematización-experimentación-creación

El lenguaje, desde el punto de vista de la pragmática, se entiende como las líneas visibles y decibles en curso en una sociedad en momento determinado, esto es, según sus actos, efectuaciones y funcionamiento social. El lenguaje, en su calidad de juego, permite asumir

que no hay reglas dadas de antemano y que ellas mismas se convierten en motivo del juego. Estas se construyen según se avanza en el movimiento del corpus en sus formas múltiples y heterogéneas: coloquiales, estándar, científicas, propagandísticas, técnicas, fonéticas, filosóficas, poéticas, etc.-.

Las tres dimensiones del lenguaje expuestas en el título, condicionaron la descripción y composición estratégica de los juegos de sí en los capítulos dos, tres y cuatro. Si la pragmática se interesa por las variables del uso del lenguaje, los juegos del lenguaje y los juegos de sí se entienden como campos de lucha, experimentación y creación heterogénea frente a la subjetividad. Sin este concepto hubiera sido imposible reconocer los saberes emergentes frente a saberes dedicados a la indagación por el yo, la personalidad o la identidad. En este sentido, los juegos de sí permiten reconocer el devenir pluralista y la posibilidad de pensar de manera isomorfa.

Hay que recordar, sin embargo, que para la pragmática los conceptos son cajas de herramientas y no pretenden ser modelos para establecer propuestas teóricas enormes. Se hace uso de los conceptos para describir estratégicamente y no para crear modelos o totalizaciones. El punto de vista pragmático utilizado no hace una distinción entre lo conceptual y lo metodológico: los conceptos operan como herramientas empíricas, éstas son ellas mismas conceptos. Esto hace que las divisiones entre lo conceptual y lo metodológico resulten, desde este punto de vista, problemáticas y poco provechosas para los pensar asuntos de nuestra actualidad. La pragmática no hace ascos del trabajo empírico porque, lo hemos dicho, es ahí donde se juegan los asuntos del poder (relaciones de fuerza); la ética (afectaciones) y la estética (composición-creación). Por ello, se partió de la posibilidad de unir cosas dispersas –series- más que de una totalización –conjuntos, agregados con propiedades comunes, etc.-.

En este sentido, creo que se trata de una investigación con un alcance micro y más bien modesto, a pesar del tono de “anhelo emancipatorio” de su ímpetu creativo y liberador que se muestra en los juegos. Creo que resulta poco revolucionario en el sentido de una

transformación de las estructuras sociales pero potente (entusiasta como conviene a todo buen juego) para movimientos en lo micro que, desde mi punto de vista, no son un detalle menor en el devenir social.

Es en el concepto juegos de sí donde se abrió esa posibilidad de preguntar por el devenir de la subjetivación en sus condiciones más móviles y heterogéneas. En tal sentido, las siguientes reflexiones –que no conclusiones cerradas, totalizantes y definitivas, no es así como funcionan en las redes- mostrarán lugares emergentes de algo que está surgiendo: las series que componen los juegos dan cuenta de estas condiciones.

A la pregunta, ¿cuáles son los alcances de los juegos de sí en las redes sociales, hasta dónde llega su ímpetu crítico y liberador?, lo sintetizaría en los modos de afectar formas de pensar, permitir cambio de posiciones, aceptar preguntas novedosas que irrumpen, de manera vehemente y entusiasta. Me pregunto, ¿en qué sentido las afectaciones micro no están contribuyendo al anhelo emancipatorio y libertario?

Ahora bien (retomando las dimensiones que definen los juegos), el trabajo de problematización se caracteriza por el tratamiento crítico de los temas. Por ello, se seleccionaron publicaciones en relación con una cierta cultura popular en cuanto a su carácter opositor, de insatisfacción, sospecha, contra-hegemonía y, en cierta manera, liberador frente a modos de vida caracterizados por las jerarquías, el statu quo, los modales, las costumbres, los privilegios, etc. Esto muestra que apostar por la pragmática no significa el abandono del trabajo crítico. Antes bien, lo implica necesariamente.

Uno de los asuntos de la crítica tiene que ver con que operar con el procedimiento es hacer frente a las concepciones, según las cuales, este -el procedimiento- resulta un asunto de segundo orden en la producción de saber porque lo importante es la construcción de reflexión. Esta crítica se muestra, de manera reiterativa en la composición y hallazgos de los juegos. Por ello, se muestra que el trabajo gramatical, es ya un ejercicio político-.

En los juegos se reconoce el trabajo político frente a los asuntos del poder, del poder de la reflexión por encima de otras formas de saber, en mostrar otras formas del saber popular. Adicionalmente, en los distintos capítulos se muestran ejercicios críticos frente a las formas de posicionar las subjetividades (machismo, racismo, patriarcalismo, intelectualismo, etc.); por la capacidad de distanciarse de las formas que tienen las subjetividades de atarse a formas naturalizadas de emocionalidad, de pensamiento, etc. Hay que decir que esta tesis no buscaba demostrar que en la red social hay presentes formas de contraconducta (por supuesto que las hay). Es más bien un esfuerzo por caracterizar producciones de subjetivación no sólo por vía negativa sino positiva. Volvamos sobre las funciones políticas del lenguaje, es decir, sus efectos en términos de acciones y de estrategias asumidas en la investigación. El concepto de lenguaje que se pone en juego tiene un carácter social y remite a agenciamientos colectivos que distribuyen la asignación de sujetos en la lengua (asignaciones de individualidad) y que determinan los procesos de subjetivación (asignaciones colectivas) y sus distribuciones -cambiantes- en el discurso. Éstos no cesan de cambiar y están en relación con circunstancias dadas.

Todo lo anterior se conecta con la estrategia de operar con el lenguaje coloquial que circula en los grupos, más que por el lenguaje “especialista” (se encuentran por miles en Facebook desacreditando el lenguaje coloquial). También, y en la mayoría de las series, el lenguaje especialista se convierte en una ficha más del juego. Por eso no estamos hablando de juegos cerrados, con normas claras y respecto de las cuales van saliendo los jugadores por no acatar las reglas, la derrota ante el rival, etc.

Hablamos de juegos siempre abiertos, por cuanto múltiples decires y visibilidades se suman a las series según van sumando al corpus. Son juegos más de suma de decibles y visibles que de restas conducentes a la unidad. En esto consisten las formas de lo múltiple. Es un juego inacabado, porque se trata del devenir de la subjetivación. El lenguaje colectivo no resulta de la sumatoria de posiciones de sujeto sino de los juegos donde converge voces e imágenes, entre más mejor. La expresión “en curso” expresa este devenir múltiple (la serie sobre la historia de las multitudes lo mostró exhaustivamente).

La crítica supone acciones como el distanciamiento, la sospecha, la alteración de los equilibrios entre el decir y en el ver, la posibilidad de disentir sin pasar por la autorización de los expertos, justo el asunto del lenguaje colectivo. Se trata de juegos del lenguaje en función de una crítica a la subjetividad, a sus formalizaciones. La selección estratégica de los grupos suponía que ellos ofrecerían una crítica a las subjetividades reconocidas, aceptadas, etc. En este sentido, no cualquier publicación hizo parte de los juegos. De muchos de los grupos consultados no se tomó una sola de sus publicaciones. Ahora bien, para mantener la indagación crítica resultó afortunado el concepto de problematización tal y como es entendido por Michel Foucault.

En primer lugar, el concepto se encuentra asociado a las condiciones problemáticas que determinan la aparición de ciertos problemas, su variación en la historia y la emergencia permanente de problemas distintos. La investigación parte de una condición problemática reconocida por investigadores en el campo y señalada en el capítulo introductorio: la crisis de la subjetividad en la época contemporánea. Por ello, se privilegiaron materiales empíricos (la opción por meterse radicalmente con el corpus) sobre el funcionamiento de la problematización de la subjetividad y no de las acciones sobre sí mismo para modificarse. En últimas, los modos cómo funciona la desestabilización de las prácticas de sí.

Es claro que no se hizo un estudio histórico-comparativo entre prácticas de sí-juegos de sí-. Se crea el concepto para operar sobre el archivo en la contemporaneidad y con las posibilidades narrativas que ofrecen las redes sociales: discursos contra el presente de saberes por mucho tiempo sometidos, entre esos, la cultura popular. Seguramente es posible e incluso interesante pensar en este tipo de trabajo. Seguramente en las prácticas de sí históricas podrían identificarse configuraciones de los juegos de sí en tradiciones como la griega, la cristiana u otras. Sin embargo, pensaría que la condición de existencia de los archivos serían otras.

En segundo lugar, el concepto de problematización se encuentra asociado a las condiciones problematizantes que permiten entrar en un dominio distinto de pensamiento al perder

cierta familiaridad y suscitar nuevas prácticas. Ejemplos de estas condiciones se encuentran en prácticas tipo Cyborg, situadas del lado de la ironía y de la perversidad, con carácter opositivo, utópico, nada inocente, y en el uso extensivo de humor.

El concepto del humor y su cercano la risa resultaron en extremo importantes para rastrear los lugares emergentes de la subjetivación por efectos de problematización y crítica. El primero, porque permite encontrar conexiones azarosas, dispersas e inesperadas ente lo visto y lo dicho por fuera de las relaciones de causalidad, racionalidad, interpretación y búsqueda de significaciones ocultas por parte de los sujetos y hacia la construcción de subjetividades totalizantes: “(...) permite sustituir las significaciones ideales, las designaciones, las mostraciones y consumaciones por el sentido donde opera la emisión de singularidades independiente de los individuos y las personas que los efectúan: ni profundidad, ni elevación, superficie (Deleuze, 2010, p. 146)”. Los juegos de sí operaron, justamente, por efectos de superficie.

El concepto de la risa, asociado al tema del humor, posibilita desobedecer los caminos lógicos, descreyendo de lo instituido y dando paso a lo popular, considerado vulgar por fuera de todo aquello que vale la pena hacerse visible (Bajtín, 2013, pp. 52-117). Se trata de la risa que nos sitúa en el humor festivo donde la subjetividad es percibida desde su aspecto jocoso, isomorfo, ambivalente y en su alegre y lúdica desestabilización. La risa festiva popular no tiene un carácter estrictamente negativo (de exclusiva resistencia a las subjetividades modernas). Antes bien, confirma el carácter positivo –experimental, creativo y utópico- de sus emergencias colectivas. Permite posicionarse, alegremente, frente a las formas racionales y autoconscientes propias de las prácticas de sí.

Problematizar la subjetividad -léase personalidad, identidad, sí mismo, yo, auto-reconocimiento, etc.-, implica explorar diferentes tipos de juegos “(...) que conciben al ser humano como un experimento totalmente abierto, inacabado y contingente, con la capacidad de auto-crearse en direcciones insospechadas” (Sáenz, 2014b, p. 28). Implica, así mismo, abrir la posibilidad de pensar en identidades impersonales (Deleuze, 2007, p. 314) .

Ahora bien, la segunda dimensión que define los juegos, la experimentación crea condiciones para operar más allá del poder entendido como resistencia. En términos ético-políticos, se trata de disponer las acciones del lenguaje en función de estrategias de poder tipo reinventar, liberar y no solo resistir.

Dicha experimentación se caracteriza por juegos del lenguaje contruidos a partir de las combinaciones -arbitrarias, paradójicas, transgresoras y disidentes- entre lo habitual, lo prosaico, los acontecimientos pasados, los hechos de actualidad, las acciones de la vida cotidiana, la historia, el arte y todo aquello de interés para los usuarios de la red. Permite conectar archivos de diferente naturaleza en función de la disidencia creativa, es decir, de variaciones visuales, sintácticas y gramaticales con funciones políticas diversas.

El trabajo sobre la experimentación permitió, además, un nuevo campo de experiencia por fuera del sujeto pero tomando la subjetividad como ficha fundamental del juego. Por ello, el campo de problematización se relaciona con la siguiente condición problemática: parece indudable que algo está cambiando en la subjetividad pero ¿qué?, ¿cómo se expresan estos cambios allí donde la subjetividad resulta el meollo de los juegos?

Finalmente, la tercera dimensión que define los juegos es la de creación. La creación y la composición se usan, durante la tesis, de manera sinónima. La composición-creación tiene dos líneas que coinciden: la conceptual y la empírica. La primera, la conceptual, con el concepto juegos de sí. Se trata de un nuevo concepto producto de crear a partir de dos apuestas conceptuales: los juegos (plano de los poderes del lenguaje en su posibilidad de ficcionar, narrar, inventar) y el sí (plano de la subjetivación y no de las prácticas de sí: decir sí no es decir yo). El juego tiene una dimensión creativa a nivel conceptual porque produce una subjetivación que no existía: los juegos de sí, la capacidad de reinventarse permanentemente.

La segunda, la composición empírica de cada juego: la producción de tres narrativas: modalidades de sí, narraciones de sí y el sí contra la maquinaria capitalista. Se trata de

narrativas novedosas respecto de los modos como se muestra comúnmente la producción de la subjetividad: prosas que conceptualizan la producción de subjetividad haciendo énfasis en los razonamientos lógicos, las argumentaciones y las teorizaciones. El carácter narrativo de las series muestra la creación por vía de ficción, literalización, tensiones entre preguntas respuestas, alteración de los sentidos, conexión de frases inconexas, etc., produciendo un cierto efecto minimalista de los juegos.

Por ello, no se habla de la creación en el sentido estético de teoriación sobre las formas de arte o la sensibilidad, sino de los modos novedosos de componer el lenguaje en curso. Se trata de una creación colectiva entre la investigadora y los usuarios de Facebook. Por ello, reitero mis agradecimientos a esos apostadores y apostadoras de la red que saben jugar y se la juegan y me enseñaron a jugar. A esto nos referimos cuando hablamos de la dimensión composición-creación de los juegos, siempre heterogénea y pluralista en función de la producción de subjetivación y los juegos de sí.

Aquí volvemos sobre lo empírico: operar la escritura de la tesis desde la positividad del lenguaje, es ya una propuesta estética que parte de las condiciones mismas del corpus. No se trabajó sobre un corpus derivado de unas entrevistas donde los entrevistadores proponen temas, alrededor de los cuales se tejen conversaciones y se tiene un decir resultado de las interpretaciones y significaciones por parte de los entrevistadores. En sentido estricto, en los juegos nadie hablaba con nadie, sino que se compone un hacer colectivo de subjetivación. En esto consistió su potencia creativa.

4.3 Los sentidos estratégicos de los juegos de sí: más allá de los dispositivos de verdad

Como se señalaba en la introducción, este concepto es el resultado del reagrupamiento de dos categorías trabajadas por Foucault pero no relacionadas entre sí: los juegos y el sí. Tal correlación implicaba la pregunta por los sentidos estratégicos resultado de combinar estos dos conceptos apostando por sentidos distintos a los asignados por el propio Foucault.

Ahora bien, el uso del concepto de juego, en los trabajos de Foucault, no es para nada novedoso. Por el contrario, se trata de un concepto que permea toda su obra: juegos de verdad, donde el sujeto se pone como objeto de saber posible y por el cual está obligado a decir la verdad; juegos políticos y amorosos entre Sócrates y Alcibíades; juegos pedagógicos en la relación maestro-discípulo en función de la adquisición de la verdad; juegos de preguntas y respuestas en función del control de las representaciones en las prácticas de sí estoicas; juegos de símbolos en las prácticas referidas a los sistemas de signos; juegos de la escritura en las relaciones internas de la obra en la época contemporánea; juego de las representaciones en las relaciones entre palabras y cosas, entre otros tantos.

Por obvias razones, no entraremos a realizar una exégesis ni una genealogía del concepto de juego en la extensa obra de Foucault (tarea que no deja de resultar interesante). Queremos afirmar que el concepto se encuentra, de modo general, asociado a los juegos de verdad emparentados con los poderes instituidos, con la sujeción a ciertas formas de saber, a la racionalidad económica, a la normalización de los individuos, etc. El concepto de juego en el autor, suele estar emparentado a las relaciones de poder dominantes y no de potencia para la afirmación. Frente a ello, optamos por el sentido estratégico, esto es, más allá de las relaciones de poder dominante vinculados a los juegos de verdad (la relación entre poder y saber resulta inevitable al concepto de juego en Foucault).

Por esto, nos alejamos de posiciones que otorgan un cierto determinismo en las prácticas en red a la relación establecida entre el capitalismo y el juego entendido como ludificación, caracterizada por las gratificaciones y las vivencias inmediatas de éxito, generando siempre mayor productividad y convirtiéndose en el entramado por excelencia de la dominación: “Con la lógica de la gratificación, del *me gusta*, de los *amigos* o los *seguidores*, la comunicación social se somete actualmente al modo de juego. La ludificación de la comunicación corre paralela a su comercialización” (Han, 2014b, pp. 42-45).

En contraste con esta postura, el primer sentido estratégico del concepto juegos de sí, y aquí retomamos lo dicho hasta ahora, fue la posibilidad de desplazamiento del campo de trabajo de las prácticas de intención transformadora o modificadora o asociadas a la obligación de decir la verdad sobre uno mismo hacia formas de problematización y cuestionamiento a los modos de ser instituidos tanto en la esfera individual como en la esfera social y colectiva. En síntesis, el paso de la pregunta por los modos como los sujetos hacen de la experiencia de sí mismos un juego de verdad hacia los modos o procedimientos utilizados por las subjetividades para poner en juego sus verdades establecidas y naturalizadas.

El interés en el concepto por fuera de los juegos de verdad, nos lleva a interesarnos por aquellos que tienen una relación problemática con la subjetividad entendida desde la interioridad, el yo personal, la intimidad, las aptitudes personales, las auto-regulaciones, etc. Con ello, se quiere dar otra vuelta de tuerca -para tomar la expresión de Henry James- a la pregunta de Foucault: ¿cuáles son los modos como los sujetos hacen de la experiencia de sí mismos un juego de verdad? hacia la pregunta: ¿mediante qué procedimientos el sí mismo se pone en juego?

El segundo sentido estratégico se encuentra en relación con el potencial afirmativo en las acciones existentes y posibles en los actos de habla: “(...) polivocidad que implica que los procesos de subjetivación no se pueden reducir a un simple resultado de operaciones significantes” (Lazzarato, 2006, p. 24). En esta línea se procedió a poner en circulación el concepto de juego en función del devenir de la subjetivación desde la pregunta, ¿cuáles son los efectos de las relaciones heterogéneas entre los juegos del lenguaje y los juegos de sí en las publicaciones de Facebook en español?

4.4 ¿Qué juegos de sí?

En este último apartado, se exponen las reflexiones en torno a los tres hallazgos anunciados en la introducción.

4.4.1 Juegos de sí contra la mismidad: la corporeización de lo político

En el proyecto inicial, es cierto, no se había contemplado el cuerpo como lugar de los juegos. No menos cierta su aparición como lugar estratégico para las acciones contra la mismidad en clave grotesca, esto es, afirmativa. Para lo grotesco, el cuerpo está siempre en movimiento y deviene siempre otro. En esto consiste su carácter afirmativo. En otras palabras, el cuerpo no se encuentra adaptable absolutamente al curso de lo social como ocurre “cuando las cosas se alisan y allanan, cuando se insertan sin resistencia en el torrente liso del capital, la comunicación y la información” (Han, 2013, p. 4).

Ahora bien, la crítica a la mismidad no es un asunto novedoso. Hace tiempo se reconocen trabajos de diverso tipo en este campo: la fragmentación posmoderna del yo por cuenta de la saturación de estímulos sociales (Gergen, 2006); la aparición del hombre post-orgánico determinado por la lógica de la información digital (Sibilia, 2002); la existencia del hombre-pantalla expresando la tensión entre el aplastamiento del sujeto cultural y el imaginario tecno-cultural abriendo a una nueva era de lo sensible (Renaud, 1989).

Sin embargo, sus procedimientos y efectos políticos resultan novedosos cuando se toma el cuerpo como lugar de experimentación de lo mismo. Las series mostraron composiciones dependientes de dos procedimientos contrarios y simultáneos sobre la experimentación corporal. Por un lado, la crítica al cuerpo humano como organismo. Hemos visto en el capítulo sobre las modalidades de sí, cómo los juegos contra la mismidad operan contra el cuerpo como organismo (conjunto de órganos, cada uno de los cuales, cumple funciones) y contra los cuerpos organizados (según la estructura determinada: cabeza, tronco, extremidades o según una estructura social jerarquizada), es decir, lejos de un cuerpo unitario, completo, perfecto y organizado.

Imágenes y textos se muestran a favor de las asimetrías porque las sucesiones, las correspondencias, las proporciones y las armonías resultan incómodas y estrechas a los juegos de sí. Imágenes, consignas y comentarios burlan el precepto griego, “nada en

demasía”, en tres direcciones opuestas: todo en demasía, falta de demasía y todo lo demás (siempre un tercero jocosos y atrevido).

Por otro lado, la creación de cuerpos colectivos a partir del devenir cuerpo organismo. En clave juegos de sí, una disolución de la mismidad por vía del devenir del cuerpo colectivo para nada desesperanzadora y negativa. Antes bien, con gran potencial para apostar por transformaciones sociales y políticas porque, en los juegos de sí, lo impersonal es siempre político. Los efectos de los juegos de sí contra la mismidad pueden resumirse en la proposición siguiente: mientras más se pierde en subjetividad como materia corporal organizada, más se gana en subjetivación con potencia para la creación política. No se trata de cuerpos ascéticos, temerosos de los contactos y las cercanías, sino de colectivos en permanente abdicación de sus límites estrechos y privilegiados, en pro de la juntura de materias, afectos y expresiones. Siempre cercanos a esas “(...) criaturas fronterizas (...) que han ocupado un lugar desestabilizador en las grandes narrativas biológicas, tecnológicas y evolucionistas occidentales” (Haraway, 1995a, p. 62) y de carácter carnavalesco, en su preferencia por: “ser abierto, estar inacabado y en interacción con el mundo, el contexto circundante y el colectivo” (Bajtín, 2013, p. 230).

Esto tiene como efecto, la emergencia de materias móviles y densas (porque no sólo lo liviano se mueve) como resultado de composiciones de cuerpos fragmentados, ramificados, espesos, incrustados, pixelados, vaciados, stakeados, trolleados, ingeridos, engullidos, expulsados, etc. Para efectos de los juegos de sí, el espectador encuentra dificultad para determinar en las imágenes un gesto o un perfil acabado, definido y reconocible del cuerpo ligado a una subjetividad estable y compacta.

Esto no niega, necesariamente, su carácter político. Por ello, no estamos tan seguros que la red digital Facebook coincida con la exigencia social de transparencia que aumenta la individualidad hasta convertirla en un fetiche y una totalización, ni tampoco que en la época Facebook y Photoshop se pueda hablar de una faz (face) transparente y conducente,

irremediablemente, a la forma mercancía del rostro humano (Han, 2013, p. 13). La denominación la *época Facebook* resulta, en sí misma problemática.

La guerra contra la mismidad implica, simultáneamente, fluidez, elasticidad y densidad de las materialidades corporales y expresivas mostrando su hostilidad “a toda perfección definitiva, a toda estabilidad, a toda formalidad limitada” (Bajtín, 2013, p. 5). Por ello, el concepto de lo grotesco, concepto-herramienta emergente en el trabajo empírico, permitió cuestionar afirmaciones sobre las prácticas en la red en relación con “(...) dos valores dominantes de la sociedad de occidente: la personalización y la individualización” (Remondino & Papalini, 2008, p. 53).

Las materias expresivas en relación con acontecimientos políticos, sociales y culturales mostraron, así mismo, un privilegio por atravesar y descomponer las personalidades en el plano corporal. Los cuerpos, las cosas, las palabras, los acontecimientos, se enquistan unos en otros de modo grotesco en el uso de la gramática paródica trabajando a nivel de lo bajo corporal substraído de las funciones subjetivas: yo, individuos, personas.

Las series contenidas en *Las notas de anatomía*, *La marcha antimateria* y *Viva la resolución*, expuestas en el capítulo uno, muestran todo un recorrido de errancia frente a técnicas introspectivas que buscan alcanzar las profundidades de la subjetividad. Frente a estas, dan cuenta de la producción de materialidades densas producto de expresiones a-significantes y trans-personales por fuera del yo, la interpretación personal y la narrativa del perfil personal. Cuestión problemática para teóricos como Han (2014), al ver en ello una pérdida de la profundidad hermenéutica y de complejidad en general, con la consecuente emergencia de una sociedad uniformada y despolitizada.

A este recorrido de errancia, contribuye la poca relevancia -ya los señalábamos en la introducción- en la calidad de las imágenes y los ambientes respecto de lugares y entornos. En efecto, las imágenes mostraron un privilegio por el aislamiento de los cuerpos respecto de espacios; una despreocupación casi absoluta por hacer de las imágenes y los textos una

obra de arte; un abandono estratégico del lenguaje cuidadoso y con pretensión de profundidad conceptual, respetuoso de los usos oficiales, estándares y cohesionados. La materia expresiva tuvo como efecto una narrativa al límite entre las descripciones estratégicas y las narrativas en curso de los usuarios de Facebook.

Todo lo anterior da como resultado la corporización de lo político, es decir, el cuerpo en su forma no-subjetiva, pero estratégica a nivel de la problematización de lo cotidiano, lo social y político. Los juegos de extrema fragmentación, ensamblaje inusitado e irreverente no derivan en el debilitamiento, la caducidad y la inestabilidad -al modo Bauman- sino, antes bien, en la emergencia del potencial de lo colectivo para cuestionar el potencial del yo personal y de no dejarse reducir a una individualidad transparente y homogénea. Si ocurre la transparencia es precisamente para burlar el rostro, los órganos en su carácter expresivo. En otras palabras, las consignas resistentes al orden y las frases jocosas que no dejan títere con cabeza⁴, hacen del cuerpo único e individual una partícula más en el devenir histórico y social. Simultáneamente a la transgresión del cuerpo humano, emerge el flujo de un colectivo político poco interesado en una mismidad caduca y asfixiante.

Todo lo anterior se puede sintetizar de la manera siguiente: la problematización crítica y jocosa del cuerpo-individuo revela su potencia política al introducirse en circuitos sociales por fuera del yo personal. En esto, se emparenta con la eliminación de las distancias en los juegos de lo grotesco: “(...) la frontera entre el hombre y el mundo se anulaba en un sentido que le era favorable” (Bajtín, 2013, p. 230) al tiempo que toma distancia de esos “habitantes digitales de la red incapaces de producir un nosotros, actuando de manera carnavalesca, no vinculante, incapaces de una acción común capaz de atacar las relaciones existentes de dominación (Han, 2014a, pp. 17-18).

La corporización de lo político expresa la subjetivación en clave de multitud: la multiplicación de rostros, órganos y pelambres, terminan por borrar el carácter empírico de

⁴ Hay quienes encuentran el origen del dicho cuando Don Quijote de la Mancha, queriendo impartir justicia, arremete contra los títeres, arrancándoles a todos sus cabezas, cuando representaban el acto en que el señor Don Gaiferos libera a su esposa Melisendra que se encontraba cautiva en España.

los sujetos, al decir de Deleuze, cada uno de nosotros, la suma de personas individuales, la gente en total, para devenir materialidades anónimas caracterizadas por composiciones coloquiales y multitudinarias, tipo montón. Este acontecimiento-multitud, resulta de llevar las materias corporales y expresivas al límite de sus propias certezas, sus contornos y sus fronteras.

La multituneidad (esta palabra no existe en los diccionarios pero permite expresar la simultaneidad de materias anónimas, resultado de actos creativos) es producto de mezclas contradictorias, de sumas de elementos heterogéneos conectados por apretujamientos y contactos físicos resistiendo, confabulando y disintiendo de su propia estrechez, siempre en relación con realidades políticas y juegos de poder. Las materias anónimas no tienen miedo de su parentesco con animales, objetos, máquinas de muerte, ni a los encuentros fortuitos, ni a las composiciones contradictorias. Las materialidades anónimas van y vienen entre refriegas desordenadas y siempre paradójicas, errando aquí y allá, produciendo un habla descomunal (palabra resultado de la simultaneidad de hablas anónimas) y polifónica.

Al tiempo, calles y muros se llenan de bullicios, habladurías, murmullos y voces discordantes porque andan burlando el decir oficial especializado y legitimado sobre el cuerpo. Los efectos de la despersonalización -cuando el individuo se abre a las multiplicidades que lo atraviesan (Deleuze & Guattari, 1988, p. 43)- y el anonimato, en su devenir del cuerpo organizado y funcional, corren ahora por cuenta de las multitudes-acontecimiento en su decir impersonalmente político. Justo lo contrario a la visión según la cual el medio digital se encuentra cargado de un lenguaje superficial, aditivo y vulgar, donde la política pierde su aliento y se erosiona fuertemente la comunidad, el nosotros (Han, 2014a, pp. 24-53).

Las multitudes compuestas de conexiones inconexas, de expresiones a-significantes funcionan por singularidades que aborrecen, reclaman, subvierten. Y esto, porque mantienen una especie de ineficacia y discordancia en el orden de las cosas y las expresiones, pero eficaz en el orden político. Dicho funcionamiento quedó expresado en la

serie cinco, De circulaciones, trayectos, acoples, incrustaciones, radiologías y aparatos viscerales. En este sentido, los hallazgos de los juegos de sí en Facebook, dista de la visión catastrofista de una subjetividad aplastada y mecanizada por las Tics, tipo máquinas de la visión de Virilio o sociedad de la transparencia de Han. Para los juegos de sí, los procesos de subjetivación son siempre menos negativos, menos pesimistas y catastrofistas porque coinciden con la potencia de la imaginación compartida (Sennett, 2006, p. 130).

Ahora bien, contrario a lo que se pensaba inicialmente, sobre encontrar juegos de sí plagados de composiciones máquinicas contemporáneas tipo cibernética, robots, androides, seres mutantes, cyberpunk, postcyberpunk, steampunk, nos encontramos con estrategias más bien artesanales y rudimentarias. Esto obedece al resurgimiento de cosas, al parecer, derrotadas por la modernidad. Las palabras y las cosas irrumpen ahora desde lo grotesco y su risa deliberadamente no-oficial; lo anacrónico y su efecto de resistencia al statu quo; lo cómico y familiar y sus expresiones de poder desde la cultura popular y las expresiones impersonales compuestas de un lenguaje raído por el funcionamiento del ver y decir colectivo.

Los juegos de sí gustan de lo cotidiano-popular-impersonal porque sospechan de lo sublime y todo lo relacionado a la etiqueta y los buenos modales. De la irreverencia en relación con las modas y los modales da cuenta el privilegio por acciones tales como tragar, escupir, engullir, expeler, evacuar y vomitar. En los juegos, las evacuaciones y lo excremental, en cuanto corporización de lo político, resultan materiales políticos privilegiados para resistir el racismo, la segregación, la desigualdad o la violencia de género al marcar y someter, permanente, a las multitudes. La tríada cotidiano-popular-impersonal es siempre un asunto político y no siempre un asunto de coacción y conformismo.

Contrario a lo que sucedía con el cuerpo antiorganismo, por cuanto no mostraba vínculos con el exterior, las multitudes entablan conexiones con acontecimientos recientes de modo jocosos, aún, crítico y ficcional. Y esto porque para los juegos de sí, las cosas no aparecen como son en realidad pero, paradójicamente, se encuentran en conexión permanente con

acontecimientos históricos, políticos y sociales. Se trata de juegos jocosos, cargados de ficción, pero históricamente asignables.

En este sentido, el corpus muestra lo ficcional y abstracto participando de los acontecimientos: justo cuando éstos resultan degradados al nivel de la bebida, la comida y el sentido común. El corpus expresa los acontecimientos al mejor estilo de las escenas grotescas: “Los problemas arduos y temibles, serios e importantes son transferidos al plano, alegre y ligero, de los tonos menores (...) se trata de comprender el mundo desde un punto de vista nuevo, abordándolo no como un misterio sombrío, sino como un alegre drama satírico (Bajtín, 2013, p. 189).

Esto permite penetrar los acontecimientos por fuera de los discursos de los especialistas y sabedores, sin por ello perder su efectividad de crítica política. Las voces no especializadas, al nombrar los acontecimientos, corporizan lo político: el cuerpo individual deviene multituneidad en dos sentidos. En primer lugar, porque se resiste a ocupar el lugar de la mismidad, el espacio del ensimismamiento, el sí mismo. La multituneidad es el resultado de las interexpresiones entre un yo cuestionado y una multitud resistente y creativa estimulando el poder político. En segundo lugar, porque penetra organizaciones sociales y políticas conectando acontecimientos heterogéneos, de suerte que la conexión entre unos y otros se hace de múltiples maneras y por caminos indirectos y fragmentarios. Esto descarta -al modo grotesco- la determinación, de antemano, de un dominio de base económica, cultural, política o jurídica como fuente única de la corporización de lo político.

Los juegos de sí, desde las materialidades anónimas y las habladurías impersonales y jocosas, visibilizan la expoliación de lo propio. Esto explica la regularidad de los juegos de sí contra la maquinaria capitalista. En los juegos de sí contra la mismidad, el cuerpo-individuo ha dejado de ser el capital de sí. Camino distinto al que plantea Han al considerar la red como lugar de mercancía porque: ¿son los juegos de lo visible un impedimento a posicionamientos críticos frente al capital?, ¿por qué considerar estas nuevas formas decibles y visibles como lugares plegados, incondicionalmente, a los intereses del capital?,

¿imposible considerar estas formas otras de visibilización por fuera del lenguaje de la eficiencia y la eficacia?

En las acciones de los juegos no es siempre evidente una “sociedad de la exposición”, obediente a los dictámenes del capital. Justamente, la descripción del tercer capítulo muestra juegos del lenguaje cuyo accionar resulta poco obediente al ordenamiento capitalista.

4.4.2 Juegos de sí contra la interioridad: imagerías y a-fecciones

Este juego permite ver los efectos de las acciones dirigidas contra los pensamientos y las afecciones. De las primeras, los textos-imágenes mostraron el uso constante de parodias y burlas -ficciones e imagerías heterogéneas- dirigidas a los actos producidos en el ámbito del pensar: argumentaciones, reflexiones, tesis, principios, demostraciones y comprobaciones. Como se mostró ampliamente en la descripción empírica, la mayoría de juegos muestran los procedimientos de intervenir jocosamente los ejercicios y las corrientes del pensar.

A ello contribuyó el uso intensivo y extensivo de la literalidad, por definición, unida a lo cómico y a lo jocosos-. Lo literal, en los juegos de sí, muestra su dimensión afirmativa por cuanto permitió llevar el pensamiento a los límites mismos de lo razonable. Se dice lo que se dice, se es literal, porque lo dicho no tiene una intencionalidad o significado oculto y, sobre todo, porque los juegos de sí están en contra de los caminos abstractos y sofisticados para ver y decir los aspectos de la vida social, económica y cotidiana: la muerte, la amistad, el tiempo, la guerra, la comida, los géneros en clave dicotómica y excluyente, el medio ambiente o el capitalismo. Esto nos sitúa en las orientaciones grotescas hacia “lo bajo, topográfico, concreto y perceptible...” Bajtún (2013, p. 307), hacia lo topográfico literal frente a lo abstracto. En este sentido, lo literal no aparece como una mera copia producto de la domesticación de las imágenes a lo real. Contrario a lo ocurrido con el devenir cuerpo, cuya composición aparecía abstraída del contexto, aquí el exceso de contexto y la

coincidencia entre las palabras y las cosas, entre lo que se dice y lo que se muestra, resulta la estrategia para expresar los límites de la interioridad.

En otras palabras, el uso extensivo de la literalidad tiene como efecto la crítica a la dominación simbólica de la intimidad del yo. La literalidad, como uno de los efectos de la sintaxis, permite salir de la interioridad asociada a lo no visible de manera directa que implica ser develado para poderse expresar. Las cosas pasan en los juegos, literalmente, achantando los significados, las semánticas y los caminos de la interpretación. Contrario a aquellos que le atribuyen a lo literal un carácter negativo, por considerarlo la forma más chata e improductiva de la realidad, en los juegos de sí cobra una función positiva: la liberación de la palabra de su carga íntima cercada por límites del adentro.

El uso de la literalidad, repetir el acontecimiento por el máximo de líneas visibles y decibles evita los caminos simbólicos y de sublimación abstracta e idealista de la subjetividad que, muchas veces, impiden la crítica, la problematización y la confrontación directa (Deleuze, 1988) ⁵. Esta confrontación directa es otra forma de resistir a formas de dominación productoras de una subjetividad sobre-codificada por el adentro y los asuntos interiores.

La serie, narraciones de sí, da cuenta del efecto de subjetivación producido por las pugnas entre el adentro y el afuera. Este asunto, poco reconocido en los estudios sobre la producción de las subjetividades contemporáneas en las redes sociales digitales, considera lo literal una pura repetición de lo igual sin atender a su potencial político en los procesos de crítica a la intimidad, al yo privado y el culto a la personalidad.

Ahora bien, la apuesta contra la interioridad no es un asunto novedoso. Ya en los debates expuestos en el proyecto sobre los cambios de la subjetividad moderna, se encontraron afirmaciones sobre el encuentro de sujetos tecnosociales en los que la identidad se

⁵ Para Deleuze, la repetición de lo mismo permite ver lo otro y lo mismo en situaciones diversas, es decir, la diferencia

difumina, multiplica, fragmenta y pluraliza (Piscitelli, 2002); hombre-pantalla expresando variaciones sobre los juegos y las posiciones antropológicas que dan cuenta de otras figuras de la subjetividad desde la tensión entre el aplastamiento del sujeto cultural y el imaginario tecno-cultural que abre nuevos espacios/tiempos para una nueva era de lo sensible (Renaud, 1989); “Devenir (post) humano” y “generación post-alfa” que se refiere a la modificación en la matriz cognitiva y afectiva de las generaciones post-alfabéticas en los nuevos contextos tecnológicos (Bifo, 2007); Self nómada con capacidad de desplazarse de los territorios a que está acostumbrada negociando entre conjuntos de referencias, haciendo otras conexiones, estableciendo otros territorios (...) subjetividad procesal, singular, impersonal, que es multiplicidad y devenir (Rolnik, S.F.).

Frente a estos reconocimientos, es corriente encontrar un rechazo de los intelectuales sobre lo ocurrido en las redes sociales digitales en términos de interioridad asociada al pensamiento y la reflexión. A su parecer, en ellas circulan opiniones e impresiones particulares, incapaces de contribuir al pensamiento crítico, lugar exclusivo para el establecimiento de verdades:

Nos referimos a la crítica en mayúsculas, es decir, a la capacidad de discernir la verdad evidenciando, previamente, la falacia o el error (...) El pensamiento crítico requiere claridad, exactitud, precisión, evidencia y equidad y, por tanto, va mucho más allá de las primeras impresiones y opiniones particulares que inundan las redes sociales (López, 2012, p. 1).

Por el contrario, en los juegos de sí se encontraron ejercicios de experimentación, opuesto al ejercicio racional, cargados de potencial para situarse en el entre, ni adentro ni afuera.

La imagen de pensamiento del yo fuente íntima de lo razonable y verdadero le resulta ajena a los juegos de sí: imágenes y textos muestran una predilección por lógicas de la ficción poco interesadas en los efectos de conocimiento -explicativo, racional-, o con carácter de moralización -el bien hacer, el deber ser. Mostraron, antes bien, las estrechas relaciones

entre el saber del común, las imaginerías sociales, la cultura popular y la posibilidad de salir de sí. En otras palabras, la posibilidad de deconstrucción de las subjetividades más allá de los esquemas lógicos ligados al uso de facultades claras y precisas, cargadas de sentidos enteramente compatibles y totalizantes de un yo privado que declina siempre de lo público.

Los temas de la muerte y el capitalismo en las series *Que empiece el apocalipsis* y *En apoyo a la Huelga general*, evidencian la subjetivación como contrapeso a las formas más conservadoras y opresivas de ser sí mismo y de llegar a ser verdaderamente lo que se es: confrontación y muerte al pensamiento unánime, clasista y homogeneizante; a la imagen de pensamiento conservador, cargado de acumulaciones sobre el decir quién soy yo que no permite con-fabularse con otros, unos entre otros, todos contra el uno.

En este sentido, se entiende la predilección por las acciones dirigidas a las imágenes de pensamiento que tienen como centro de gravedad ideologías oficiales, modelos lógicos, principios reguladores y formas dogmáticas. Como efecto de lo anterior, el cuestionamiento a la imagen de pensamiento, según la cual, el saber no especializado muy poco dice a las transformaciones sociales y políticas, por quedar anclado a la pura charlatanería.

Se trata, antes bien, de juegos que llevan al extremo el sentido común, la exploración de la potencia de las palabras, las injerencias entre léxicos, las sintácticas, las definiciones y proposiciones que desvían el curso de los pensamientos lógicos y las luchas contra las frases que trabajan por envolver la subjetividad en la trama del significado del yo. En este campo, se ha señalado cómo los juegos se encuentran sobrecargados de caminos vertiginosos sobre lo obvio, nimio, trivial, insignificante, charlatán, evidente, -tan incómodo a la casta de pensadores-, en donde es posible pugnar por transformaciones sociales para combatir y contradecir el carácter absoluto del yo.

En síntesis, los juegos de sí contra la interioridad no suponen salir en la búsqueda de lo extraordinario y extremadamente novedoso sino, antes bien, hacer del devenir de lo ordinario y minucioso, despreciable y arbitrario, del encuentro entre lo rudimentario y

común, el lugar de problematización de la interioridad: “Quien lo iba a decir hasta hace bien poco, que la experiencia de lo más nuevo habitaba en lo viejo” (Martín-Barbero, 2015, p. 15). A ello contribuyen las declaraciones de Guerra al tiempo y al progreso, detalladas en las series dedicadas a los temas de la evolución humana, la blasfemia y la historia del arte.

Estos hallazgos no harán más que provocar a quienes no entienden el trabajo crítico sino por los caminos del entendimiento, la ardua explicación y el conocimiento reflexivo. El resto les resulta pura exposición irreflexiva. Donde los juegos de sí encuentran una problematización de la intimidad, otros no ven más que una sociedad transparente y una información con tendencia a la exposición continua de la intimidad y el protagonismo y bienestar del yo:

El mundo no es (...) sino un mercado en el que se exponen, venden y consumen intimidades. La cultura de la intimidad va unida a la caída de aquel mundo objetivo, público (...) Así, desintegra la esfera pública, la conciencia pública, crítica (...) La red se transforma en una esfera íntima, o en una zona de bienestar que se aleja cada vez más del espacio de la acción común (Han, 2013, p. 31).

Contrario a esta posición, por vía de imagerías colectivas, con sus murmullos irritantes, chirriantes, corrosivos y a-significantes, se exacerban los juegos políticos siempre colectivos y casi nunca personales. En esto coincide con el cuerpo grotesco en relación con su permanente apertura al mundo exterior porque la individualidad se encuentra en proceso de disolución con su alegre relatividad y negación de la identidad, la auto identificación y la coincidencia consigo mismo. Encontramos así, más de una coincidencia con la apuesta grotesca por “liberar la conciencia, el pensamiento y la imaginación humanas dejando el camino abierto a nuevas posibilidades” (Bajtín, 2013, p. 44).

Ahora bien, hemos ya señalado que en la propuesta inicial del proyecto no se había contemplado el humor como categoría de descripción estratégica. Sin embargo, desde el inicio de la selección del corpus, imágenes y textos mostraron una regularidad respecto de

la dimensión humorística: uso del sarcasmo, la ironía y, sobre todo, aquellas dimensiones consideradas menores: chascarrillos, anécdotas ligeras, etc., respecto del yo. Esta dimensión cumple su función política en su mofa y denuncia al pensamiento como privilegio de clase. Por ello, se encontraron múltiples consejos para sacar la parte más sarcástica de sí y seguir las imagerías de lo multitudinario y transpersonal.

De las segundas, a-fecciones, textos e imágenes mostraron los procedimientos para cuestionar la interioridad en el plano de los afectos. Unos y otras no se cansan de parodiar el amor, el odio, la felicidad, la tristeza, etc., considerados centro de la interioridad y fuente privilegiada para producir afecto de uno por sí mismo. El cuestionamiento al plano afectivo, se relaciona con el reconocimiento de que los afectos van acompañados de patrones de comportamiento, refieren a normas morales y definen, desde una posición de poder dominante, la parte más íntima para la verdadera constricción y producción de sí: “Podemos decir en general, que en nuestra sociedad el campo principal de la moral, la parte de nosotros mismos que es más importante para la moralidad, es el sentimiento” (Foucault, 2003, p. 63).

El accionar irónico y jocosos en este plano, señala que la necesidad de describirse y auto-conocerse y construirse a sí mismo en el plano de la afectividad es el resultado de los juegos de poder dominante del yo sobre sí mismo para llegar a ser lo que se es. Por ello, la burla a la interioridad, a la constricción del yo sobre sí mismo, responde a la carencia de aspiraciones cuando los afectos discurren sin atender a sus fines: la alegría no siempre se corresponde con palabras, gestos o actos en relación con el júbilo; el odio no siempre va acompañado de tristeza como tampoco la devoción está vinculada a la admiración. Las descripciones empíricas mostraron a los afectos situados en lugares inusuales: enlatados y enfrascados en recipientes destinados para productos de aseo y en relaciones de indistinción entre sí.

Ello hace tomar distancia del sentido de dominación que, según Han (2014b), cobran las emociones en el capitalismo por estar siempre relacionadas con los procesos económicos de

consumo -de emociones más que de objetos-, utilizadas por el régimen neoliberal para incrementar la productividad y el rendimiento hasta llevar a la dictadura de la emoción (38 y sgtes).

Si el capitalismo permite el paso libre a las emociones y luego utiliza la técnica de poder para explotar la emocionalización del proceso productivo, esto no significa, desde nuestro punto de vista, la imposibilidad de contrapoder de los juegos sobre los afectos, tal y como lo muestran las series denominadas “*Tú que estudiaste lingüística dime quién es ese sujeto*” y “*El inquisidor novato*”. Allí se visibilizaron las posibilidades de los juegos sobre la afectividad frente a la estigmatización, la violencia y la dominación ocurrida en el plano de los afectos. En síntesis, se trata del juego de experimentar con afectos para librarse de las gravitaciones constrictivas de sí, mediante encuentros inusuales entre el orden de las materialidades corporales y emocionales: encuentros entre un estado en descomposición -la putrefacción- y una virtud -el estado de felicidad-. Con este tipo de encuentros, se trata de llevar al límite las emociones que atrapan al yo en morales estrechas porque: “cada uno (...) depone repentinamente sus escrúpulos y su gravedad.» (Bajtín, 2013, p. 201).

En esta línea, se instalan colectivos con su crítica corrosiva a la subjetividad asociada al dualismo de género expresado en el manejo de los afectos en una u otra dirección (casi siempre femenino-masculino, casi siempre opuestos). La ausencia de cualidades interiores, en el juego discrepante de las emocionalidades constituidas, es la regularidad que se juega sin sentidos moralistas. Se trata de una estrategia para burlar las prácticas de reconfortarse a punta de máximas y preceptos sobre el buen vivir y las maneras de conducir la vida desde la acumulación de afectos deseables. Juegos de sí cuya renuncia a los atributos recuerda nombre de la novela de Musil, *El hombre sin atributos*, en su rechazo, por vía de los afectos, a tipos de individualidades impuestas durante siglos. Esto permite pensar en subjetivaciones por fuera del yo enmarcado en sus centímetros de tierra personales, afectivos y únicos. Resulta interesante ampliar los estudios en el campo del lenguaje -y más precisamente los juegos de sí- según la historia del pensamiento filosófico en clave

emocional que viene apareciendo en Facebook. La presente investigación, apenas si aborda este asunto de manera tangencial.

Ahora bien, el rechazo a la domesticación de los afectos tiene su correlato corporal en la alteración e indefinición del repertorio gestual. Esto ocurre en las modalidades de sí: los gestos sugerentes de risa, alegría o desenfado son vaciados de sus afectos correspondientes. El rictus -aspecto fijo o transitorio del rostro al que se atribuye la manifestación de un determinado estado de ánimo- o bien no contiene ánimo alguno, o bien contiene simultaneidad de afectos, todos contradictorios entre sí. Por ello, la resistencia y el rechazo a la interioridad es el resultado de operar sobre los afectos con acciones tales como yuxtaponer, fantasear, burlar, disentir, gravitar, troleear, etc. Los juegos de sí, exentos de interioridad y del encerramiento de los individuos en su ser más personal y único, desembocan en lugares pletóricos de imaginación colectiva.

4.4.3 Juegos de sí contra el habla individual: las expresiones colectivas

Los hallazgos en la dimensión de la expresión -actos de habla- responden al sentido mismo de la investigación: todos los juegos de sí pasan por los juegos del lenguaje porque es justo en ellos donde se problematizan las interioridades-intimidades al poner en funcionamiento expresiones colectivas producto del encuentro entre expresiones que corren con múltiples sentidos a la vez, incapaces de fijarse en un punto fijo y del todo reconocible. Dicho de otro modo, las relaciones problemáticas frente a las subjetividades funcionan, a costa del habla individualizante, como expresiones colectiva, lugar privilegiado del no-yo.

Por ello, uno de los hallazgos en este campo se relaciona con la problematización a la idea del lenguaje como lugar del desciframiento y producción de verdades producto de las miradas permanentes del sujeto sobre sí mismo. Justamente lo contrario de un encuentro con el fenómeno de exhibición de la intimidad y de exteriorización” del yo donde ocurre “(...) un deslizamiento desde “adentro” de uno mismo hacia “afuera” de aquella antigua esencia que se ocultaba en las propias entrañas. O, más precisamente, un desplazamiento de aquel núcleo del yo situado en las profundidades íntimas del “carácter” individual, hacia

todo aquello que los demás pueden observar y constatar como la “personalidad” del sujeto que se muestra e interactúa en el mundo (Sibilia, 2009, pp. 311-312). No se trata de un proceso de exteriorización de aquello que se encontraba en el interior del sujeto exhibido ahora en la interacción con el mundo.

Esto tiene como consecuencia, la puesta en circulación de las formas muchedumbres del lenguaje, del hacer muchosidad de sí. Las expresiones colectivas muestran los modos como el lenguaje no sigue plegado al yo bajo nuevas maneras. Se trata de un asunto geográfico con sus predilecciones por traspasar los límites estrechos y privilegiados del habla mediante entradas, salidas, retruécanos, suspensiones, digresiones y multiplicaciones por efectos de composición de un lenguaje en curso disintiendo del habla personal.

Esto explica la preferencia por las expresiones colectivas construidas por el decir de la gente en las calles, las universidades, los buses o las plazas sin atender a las características de los enunciatarios. Su lugar de encuentro puede estar en el uso de una misma palabra en el curso de conversaciones divergentes; en el encuentro de una tonalidad cercana con diversos temas de conversación; el encuentro azaroso entre una expresión coloquial y una formalidad en el decir sobre alguien que se convierte en ninguno por ser todos a la vez. La subjetivación es justo el encuentro del decir simultáneo no unívoco, no significante. Estas expresiones colectivas, convergencia de lenguajes multi-disidentes, multiplicadores producen subjetivaciones capturadas entre una crítica social, una receta culinaria en clave política, un decreto inverosímil, fórmulas matemáticas para extirpar el tedio, asombrosas preguntas alterando abruptamente los sentidos de las cosas, etc. Las imaginerías colectivas irrumpen cuando las variaciones fonéticas y lingüísticas impiden el reconocimiento de todo aquello referido al habla individual, con voz propia, siempre a nivel de lo singular.

Esta irrupción de expresiones colectivas, de multiplicación del se-dice, hace que no haya en el uso y creación del lenguaje una pretensión estética en el sentido de buscar funciones poéticas. Más bien, aparece una intensificación de los acentos políticos a-poéticos -fuerzas en pugna-, a costa del decir creador, para desestimar el poder del habla bajo las formas

autor, escritor, pensador, intelectual o creador. El devenir del habla colectivo gusta de arrebatarse las palabras de sus nichos singulares, romper las unidades lingüísticas y quedar en medio de circunstancias y acontecimientos tipo muchosidades.

Las expresiones colectivas están compuestas, como mostró la serie *El día internacional de la blasfemia*, de voces sin sujeto. El habla no responde al acto individual del ejercicio del lenguaje sino al lenguaje en funcionamiento colectivo cuando sus rasgos individuales desaparecen.

Ahora bien, donde los juegos del lenguaje ven un potencial político a esas voces sin sujeto, otros no ven más que un efecto devastador para el acontecer ético-político de lo colectivo: “La comunicación anónima, que es fomentada por el medio digital, destruye masivamente el respeto” (Han, 2014a, p. 8).

Los juegos, por el contrario, mostraron hechos paradójicos: los lenguajes coloquiales, las conversaciones informales y los saberes populares en clave de humor, atraviesan y subvierten, permanentemente, los discursos canónicos y legitimados del habla individual. Esto da cuenta de otro de los funcionamiento del lenguaje en clave grotesca: “La intrusión en el lenguaje (...) de una cantidad inaudita de parodias verbales «empleadas en la conversación» para liberar la palabra” (Bajtín, 2013, p. 243). La liberación de la palabra en primera persona coincide con la liberación de la intimidad en el transcurrir del habla

En síntesis, el devenir de las líneas flexibles frente al pensamiento dominante parte de la estrategia de componer enunciados con lenguajes que corren por pluralidad de circuitos lingüísticos y no lingüísticos con distintas funciones: negar, desviar, liberar, multiplicar, contra-indicar y parodiar el sí que habla a nombre propio y en nombre de lo propio. Estos circuitos de transgresión del nombrarse a sí mismos, por sí mismos y para sí mismos, característicos del hacer colectivo, pasan de unos a otros, por entre unos y otros hacia el hacer colectivo del lenguaje. El lenguaje ya no es el centro donde se organiza el yo, se habla en nombre de sí mismo y se alcanza una subjetividad plenamente interiorizada.

Ahora bien, se afirma la subjetivación por fuera del circuito yo-habla porque el lenguaje resulta una materia poco maleable, poco apta a los juegos contra la interioridad, cuando se encierra y se mantiene en el habla personal. No se trata, sin embargo, de la muerte trágica del habla individual, sino de suicidios cómicos como se encuentra en la serie *Que empiece el apocalipsis*. En los juegos de sí, la muerte al habla-yo intimidad ocurre de manera siempre jocosa: el sujeto muere por la boca cargada de gestos insidiosos, por la risa desbordada, por las palabras que lo devoran dejando al yo vuelto girones lingüísticos, huérfano de toda estructura gramatical distinguible al yo. Extinguirse de risa y morir por la boca y entre masas verbales tiene, como uno de sus efectos, poner en cuestión la obligación misma de hablar.

De ese modo, los juegos fonéticos, por sustracciones de sonido, tienen como efecto el discurrir del habla cuando ha sido vaciada de sus enunciatarios dejando masas verbales gustosas de oponerse al habla como función privilegiada del discurso. Al inicio, algunas acciones del lenguaje habían sido descartadas por considerarse atadas a un yo que habla y que, precisamente, resultaban contrarias a los juegos de sí. Por ello, en la primera selección del corpus se hizo un esfuerzo por evitar un habla en curso donde los sujetos se situaran como emisores de discurso o cuando el habla estuviera referida a la mismidad y la singularidad.

Sin embargo, fue allí donde, paradójicamente, se reconocieron los límites del habla personal y el cuestionamiento del habla en general. Aunque el centro del ver y hablar fuera el sujeto, ello no implicaba, necesariamente, una vuelta al privilegio del yo sino, precisamente, al lugar de liberalización de la palabra producto de una subjetividad siempre problematizada. Justo lo contrario de afirmaciones sobre el carácter autorreferencial de los sujetos en el lenguaje de blogs y redes sociales: “la búsqueda del reconocimiento personal (...) y comunicar todo cuanto constituye el dominio personal del sujeto” (Remondino, 2012, pp. 54-56).

Por ello, la dimensión humorística resultó clave a las maneras de disponer el lenguaje hacia las variaciones sobre las funciones desatomizantes de las masas verbales de su constante individualización. En otras palabras, la estrategia consiste en hacer de las funciones-sujeto en el lenguaje, el lugar de dispersión y pérdida del yo. Una de las formas como la función sujeto ocupa el lugar de la dispersión, es la alteración humorística de las funciones asignadas a los sujetos según su función social. Ya lo veíamos en las descripciones empíricas: curar el pulque, resulta función de los médicos; peinar al modo de Benito Juárez, función del historiador y sacar el tamal del bote, función de abogados. También el procedimiento de liberar la palabra “nombre” de la función autor con sus correspondientes asignaciones de género, como se mostraba la serie *El inquisidor novato*.

En contra de los privilegios de las funciones-hablantes, los juegos del lenguaje se encargan, permanentemente, de aventar “muchosidades” compuestas de habladurías impersonales que provocan encuentros inusuales entre masas verbales y acontecimientos sociales. Por ello, los sujetos terminan con sus perfiles trastocados y vueltos añicos entre chistes y burlas desobligantes. Situación incómoda a aquellos intelectuales que insisten en desestimar todo aquello que se sale de los cauces del decir autorizado abogando a favor del habla personal con su poder controlador sobre el decir y lo dicho, lo visto y lo visible.

Los juegos de sí que hacen caer en des-uso preguntas interesadas por saber quiénes hablan, quiénes hacen las imágenes, a quiénes se endilgan los textos o quién es quién en las redes sociales digitales. Vimos cómo en las descripciones, la alteración de la función del nombre-autor se lleva a cabo en sus funcionamientos irreverentes hacia la fama, la reputación y la moral de los sujetos. Las habladurías impersonales y las expresiones colectivas no esperan el reconocimiento o legitimidad de otros para entrar en funcionamiento. Se trata de juegos a favor del nombre indefinido donde alguien, sin ser nadie, deviene todos a la vez: y esto no sólo porque no resulta interesante a las masas verbales la pregunta por saber quién habla sino porque es la guerra frontal al tiempo gramatical de la primera persona. Las mucosidades son primero aunque no ocupen el primer lugar del pronombre personal

Frente a esto, cada vez se multiplican las críticas contra las redes sociales porque atacan la forma sujeto-autor. En su afán descalificador de estos nuevos acontecimientos del lenguaje y sus efectos para la subjetivación, reducen el fenómeno a la aparición de legiones de idiotas y de invasiones de imbéciles. Incómodos por la caída de los discursos de autoridad, reducen el acontecer de las expresiones colectivas a la aparición de charlatanes de nuevo cuño: “multitud de pueblerinos digitales” (Soto, 2017). Pueblerinos digitales pululando en la red con sus habladurías del todo iletradas y sin ningún valor para el conocimiento literario, científico, filosófico, estético, sociológico o político.

En este sentido, no dejan de tener resonancias políticas a los juegos de sí, las frases del semiólogo Eco y el filósofo Hans Byung-Chul sobre el drama de Internet: ha promovido al tonto del pueblo como el portador de la verdad; no se forma ninguna comunidad en sentido enfático, porque se muestran incapaces de una acción común, política, de un nosotros. Parece que aún no salimos de la creencia de que lo importante se encuentra siempre por fuera de la comicidad y sólo el tono serio y de autoridad, es de rigor. El devenir de la comicidad en la mucosidad y no del yo cómico es lo que procuran a los juegos de sí

Ahora bien, los juegos de sí mostraron las relaciones estrechas entre los asuntos del autor, propias de las prácticas de clase y las prácticas de acumulación, propias de las prácticas capitalistas. Unas y otras no dejan de mostrar sus afinidades en el curso del lenguaje. Frente a la forma autor –con su gusto por la acumulación, la reputación, la fama y la autoridad, siempre en defensa de la propiedad de la obra-, y las prácticas capitalistas –con su gusto por la ganancia, la plusvalía y los beneficios-, las expresiones colectivas corretean denunciando la propiedad de cualquier índole.

Los muchos poco gustan de atiborrarse de cosas y la emprenden contra el capitalismo; poco gustan de atiborrarse de lenguajes referidos al yo y a la monopolización del lenguaje en primera persona y la emprenden a favor de las expresiones colectivas. El lenguaje del humor –habladurías que desata la irreverencia colectiva- hace uso, como en el carnaval, de groserías con funciones políticas de burlar las normas establecidas en las prácticas

lingüísticas que privilegian posiciones conservadoras ligadas al poder económico y la lógica productiva del beneficio.

Por ello, no resultan siempre tan convincentes a los juegos de sí diagnósticos como el siguiente: “(...) estamos dominados por una dictadura del capital (...) por el aislamiento del sujeto de rendimiento, explotador de sí mismo, que no se forma ningún nosotros político con capacidad para una acción común”(Han, 2014b, pp. 10-11) .

Las fuerzas colectivas son expresiones colectivas. Cuestionan el devenir necesario del “ciudadano-consumidor que no está dispuesto ni capacitado para la acción política común y sólo reacciona de forma pasiva a la política y que no hace más que someterse al entramado de la dominación de la cual Facebook es la iglesia, la sinagoga global de lo digital” (Han, 2014b, pp. 13-14).

A modo de epílogo

El juego merece la pena en la medida en que no se sabe cómo va a terminar.

Foucault, Verdad, individuo y poder, 1982

Todo lo anterior muestra unos juegos de sí en clave de devenir, es decir, de flujos y movimientos de lo que está emergiendo en el plano de la subjetivación. Flujos siempre incompletos transpersonales en el funcionamiento de lenguajes heterogéneos, disidentes y creativos: devenir de sí y no formas acabadas y completas de subjetivación.

Anexo A.

Figuras tomadas de grupos y páginas de Facebook

	Pág.
Juego 1: modalidades de sí.....	248
Serie uno. Marge Simpson, ¿dónde compraste tu tinte?: notas de anatomía, osteología y antropometría en edición limitada.....	248
Figura A1. Publicada en el muro UltraPachaMama.....	248
Figura A2. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	248
Figura A3- Publicada en el muro Acid: Good Trip.....	249
Figura A4. Publicada en el muro de Acid: Good Trip.....	249
Figura A5. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	250
Figura A6. Publicada en el muro de Cultívate. Comentarios: No me vuelvo a masturbar (...) es una de las cosas más hermosas que he visto!!! (...) pal caldo...	250
Figura A7. Publicada en el muro Cumulo Obseso.....	251
Figura A8. Publicada en el muro Acid: Good Trip.....	251
Figura A9. Publicada en el muro Cartografías del arte.....	252
Figura A10. Publicada en el muro Yo también puedo armar mi político.....	252
Figura A11. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	253
Figura A12. Publicada en el muro The Chita's Clitoris	253
Figura A13. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	254
Figura A14. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	254
Figura A15. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	255
Serie dos. La normalidad no conduce a ninguna parte: libertad a los presos mentales, se alquila razón; la marcha anti-materia, viva la resolución. Los cazadores de hoygans, vademécum, calaveritas, preguntas y máximas literario-filosóficas: ¿de qué se ríe la Gioconda?.....	255
Figura A16. Publicada en el muro The chita's clitoris	255
Figura A17. Publicada en el muro Cúmulo obseso	256
Figura A18. Publicada muro Memes Doctos.....	256
Figura A19. Publicada en el muro Memes historiográficos.....	257
Serie tres. “Tú que estudiaste lingüística dime quién es ese sujeto”: “Tú que estudiaste lingüística dime quién es ese sujeto”: de es-cupidos, espíritus anónimos, pelotudos de fábrica y otras materias orgánicas.....	257
Figura A20. Publicada en el muro Memes historiográficos.....	257
Figura A21. Publicada en el muro Memes Memes ENAH.....	258
Figura A22. Publicada en el muro Memes Memes ENAH. Comentario: Tú tan etnóloga y yo tan lingüista.....	258
Figura A23. Publicada en el muro de Buena Onda Social Club.....	259
Figura A24. Publicada en el muro Revista TopTeen.....	259

	Pág.
Figura A25. Publicada en el muro La Doctrina del Meme.....	260
Figura A26. Publicada en el muro Caricaturas del Yeyo.....	260
Figura A27. Publicada en el muro El mero "T"enedor.....	261
Figura A28. Publicada en el muro El mero "T"enedor.....	261
Serie cuatro. El inquisidor novato y las fugas del código fuente:	
performanSex, antroposex y festivales porno-porsi.....	262
Figura A29. Publicada en el muro Anarco-Queer Latinoamérica.....	262
Figura A30. Publicada en el muro Tipo sanguíneo: Rebelde Positivo.....	262
Figura A31. Publicada en el muro Infografías de la necedad.....	263
Figura A32. Publicada en el muro Santiago Wiesner.....	263
Figura A33. Publicada en el muro Anarco-Queer Latinoamérica.....	264
Figura A34. Publicada en el muro Cumulo Obseso.....	264
Figura A35. Publicada en el muro Transboys Colombia.....	265
Figura A36. Publicada en el muro Festival porno porsí.....	265
Figura A37. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	266
Figura A38. Publicada en el muro Anarco-Queer Latinoamérica.....	266
Figura A39. Publicada en el muro Anarco-Queer Latinoamérica.....	267
Figura A40. Publicada en el muro El asco.....	267
Serie cinco. De circulaciones, trayectos, acoples, incrustaciones, radiologías y aparatos viscerales.....	268
Figura A41. Publicada en el muro Creartika.....	268
Figura A42. Publicada en el muro Cultívate.....	268
Figura A43. Publicada en el muro Mundo Psicodélico.....	269
Figura A44. Publicada en el muro Mundo Psicodélico.....	269
Figura A45. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	270
Figura A46. Publicada en el muro del Inquisidor Novato.....	270
Figura A47. Publicada en el muro Creartika.....	271
Figura A48. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	271
Figura A49. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	272
Figura A50. Publicada en el muro Creartika.....	272
Figura A51. Publicada en el muro Creartika.....	273
Figura A52. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	273
Figura A53. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	274
Figura A54. Publicada en el muro Ateo por naturaleza.....	274
Figura A55. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	275
Figura A56. Publicada en el muro Creartika.....	275
Figura A57. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	276
Figura A58. Publicada en el muro Street Art Utopía.....	276
Figura A59. Publicada en el muro Anonymous ART of Revolution.....	277

	Pág.
Figura A60. Publicada en el muro Creartika.....	277
Figura A61. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	278
Serie seis. Historias de multitudes, cargamontones, muchosidades, metomentodo, crapulosos, tragasantos, legiones y latidos americanos.....	278
Figura A62. Publicada del muro de Universitario Informado.....	278
Figura A63. Publicada en el muro #Artivismo.....	279
Figura A64. Publicada en el muro Con la Oreja Roja.....	279
Figura A65. Publicada en el muro Agitadoras sociales.....	280
Figura A66. Publicada en el muro Agitadoras Sociales.....	280
Figura A67. Publicada en el muro Puntos Suspensivos.....	281
Figura A68. Publicada en el muro Puntos Suspensivos.....	281
Figura A69. Publicada muro Los de arriba.....	282
Figura A70. Publicada en el muro Acid: Good Trip.....	282
Figura A71. Publicada en el muro Tipo sanguíneo: Rebelde Positivo.....	283
Figura A72. Publicada en el muro Del Asco.....	283
Figura A73. Publicada en el muro Algo de punk, ska y más.....	284
Figura A74. Publicada en el muro Ben Zahra.....	284
Figura A75. Publicada en el muro Ben Zahra.....	285
Figura A76. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	285
Figura A77. Publicada en el muro Puntos Suspensivos.....	286
Figura A78. Publicada en el muro Anonymous ART of Revolution.....	286
Figura A79. Publicada en el muro Anarquismo en PDF.....	287
Juego dos: narraciones de sí.....	287
Serie uno. Día del orgullo primate: del mono al código de barras.....	287
Figura A80. Publicada en el muro Calicomix.....	287
Figura A81. Publicada en el muro Ateo por naturaleza. Comentario. Del barro salieron mis calzones!!! (...) mother of chimpguevara! xD.....	288
Figura A82. Publicada en el muro Synusia.....	288
Figura A83. Publicada en el muro Puente Sur.....	289
Figura A84. Publicada en el muro Trinchera Creativa.....	289
Figura A85. Publicada en el muro Diego NewMoon (vomitando realidad).....	290
Figura A86. Publicada en el muro Resistencia rebelde frente al imperio.....	290
Figura A87. Publicada en el muro Espíritu Anónimo.....	291
Figura A88. Publicada en el muro Antropocacos.....	291
Figura A89. Publicada en el muro 10 Razones para casarse con un Antropólogo XD.....	292
Figura A90. Publicada en el muro 10 Razones para casarse con un Antropólogo XD.....	292

	Pág.
Figura A91. Publicada en el muro socialdemencia.....	293
Figura A92. Publicada en el muro Algo punk, ska y más.....	293
Figura A93. Publicada en el muro Cinismo ilustrado.....	294
Figura A94. Publicada en el muro Cultura inquieta.....	294
Figura A95. Publicada en el muro Andrés Jaramillo.....	295
Figura A96. Publicada en el muro cartografías del arte.....	295
Figura A97. Publicada en el muro 10 Razones para casarse con un Antropólogo XD.....	296
Serie dos. Diarios del degenerere: El último bufé, Old Post y otras crucifixiones, notas e clavos, alambradas y suturas.....	296
Figura A98. Publicada en el muro Antropocacos.....	296
Figura A99. Publicada en el muro Creartika.....	297
Figura A100. Publicada en el muro Creartika.....	297
Figura A101. Publicada en el muro Creartika.....	298
Figura A102. Publicada en el muro Dangerous Minds.....	298
Figura A103. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	299
Figura A104. Publicada en el muro El inquisidor novato.....	299
Figura A105. "The Promised Land", by the British painter Mitch Griffiths publicada en el muro Cultura Inquieta.....	300
Figura A106. Publicada en el muro Ateo por naturaleza.....	300
Figura A107. Publicada en el muro Ateo por naturaleza.....	301
Figura A108. Publicada en el muro Ateo por naturaleza.....	301
Figura A109. Publicada en el muro Ateo por naturaleza.....	302
Figura A110. Publicada en el muro Ateo por naturaleza.....	302
Figura A111. Publicada en el muro Campesinos San José de Apartado.....	303
Figura A112. Publicada en el muro Compañía Argentina De Teatro Libertario....	303
Serie tres. Día internacional de la blasfemia: de marionetas, parques de atracciones, porta-voces y poses fonéticas.....	304
Figura A113. Publicada en el muro Mujer indignada.....	304
Figura A114. Publicada en el muro Píldora para la memoria.....	304
Figura A115. Publicada en el muro Ateo por naturaleza.....	305
Figura A116. Publicada en el muro Ateo por naturaleza.....	305
Figura A117. Publicada en el muro Ateo por naturaleza.....	306
Figura A118. Publicada en el muro Socialdemencia.....	306
Figura A119. Publicada en el muro Ateo por naturaleza.....	307
Figura A120. Publicada en el muro Ateo por naturaleza.....	307
Figura A121. Publicada en el muro Punk rock y desorden.....	308
Figura A122. Publicada en el muro Socialdemencia.....	308
Figura A123. Publicada en el muro Arte callejero.....	309

	Pág.
Figura A124. Publicada en el muro Homo Atheus.....	309
Figura A125. Publicada en el muro El Espíritu de los Cínicos.....	310
Serie cuatro. Carta de San Pablo a los adefesios: diario del desinformante; de cableados e inalámbricos; p´al face, el club de fans y los rosarios electrónicos; ¿cruz o muro?, blackBerryllero desmovilícese.....	310
Figura A126. Tomada del muro cultívate.....	310
Figura A127. Tomada del muro cultívate.....	311
Figura A128. Publicada en el muro de Rebelión.....	311
Figura A129. Publicada en el muro de Rebelión.....	312
Figura A130. Publicada en el muro No eres tú, es tu ortografía.....	312
Figura A131. Publicada en el muro Graffiti.....	313
Figura A132. Publicada en el muro Dicen en la UN.....	313
Figura A133. Publicada en el muro Dicen en la UN.....	314
Figura A134. Publicada en el muro de Canal 2.....	314
Figura A135. Publicada en el muro de Canal 2.....	315
Serie cinco. Guerra al tiempo: entre el Nacimiento de Venus y el Abbey Road; dilemas intelectuales de ayer y hoy; la vida en corto-circuito.....	315
Figura A136. Publicada en el muro de Bahartesi.....	315
Figura A137. Publicada en el muro de Cúmulo Obseso.....	316
Figura A138. Publicada en el muro de Andriu.....	316
Figura A139. Publicada en el muro de Iniciativa Debate.....	317
Figura A140. Publicada en el muro de Diario del desinformante.....	317
Figura A141. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	318
Figura A142. Publicada en el muro Algarabía.....	318
Figura A143. Publicada en el muro Algarabía.....	319
Figura A144. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	319
Figura A145. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	320
Figura A146. Publicada en el muro Algarabía.....	320
Figura A147. Publicada en el muro Algarabía.....	321
Figura A148. Publicada en el muro La tesis.....	321
Figura A149. Publicada en el muro Ecocosas - Difundiendo conocimientos ecológicos.....	322
Figura A150. Publicada en el muro Editorial Pa-Panamericana.....	322
Figura A151. Publicada en el muro Arte en red.....	323
Figura A152. Publicada en el muro Arte en red.....	323

	Pág.
Serie seis. Que empiece el apocalipsis: notas de guerra, suicidio y muerte; instrucciones para morir: de la cámara fotográfica a la máscara antigás; Deadline.....	324
Figura A153. Razones para casarse con un Antropólogo XD.....	324
Figura A154. Publicada en el muro La Tesis del Doctorado.....	324
Figura A155. Publicada en el muro Congreso de los pueblos de Colombia.....	325
Figura A156. Publicada en el muro de Puntos suspensivos.....	325
Figura A157. Publicada en el muro de Puntos suspensivos.....	326
Figura A158. Publicada en el muro de Puntos suspensivos.....	326
Figura A159. Publicada en el muro de The Chita's Clitoris.....	327
Figura A160. Publicada en el muro de /#Artivism.....	327
Figura A161. Publicada en el muro de mundo psicodélico.....	328
Figura A162. Publicada en el muro de Giro Lingüístico.....	328
Figura A163. Publicada en el muro de Giro Lingüístico.....	329
Figura A164. Publicada en el muro de Acid: Good Trip.....	329
Figura A165. Publicada en el muro de Rebelión.....	330
Figura A166. Publicada en el muro de Mr Mondialisation.....	330
Figura A167. Publicada en el muro de Cúmulo Obseso.....	331
Figura A168. Publicada en el muro de Cúmulo Obseso.....	331
Figura A169. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	332
Figura A170. Tomada del muro El Chamuco y los hijos del Averno.....	332
Figura A171. Publicada en el muro Stan Winston School of Characte.....	333
Figura A172. Publicada en el muro The Chita's Clitoris.....	333
Figura A173. Publicada en el muro Colectivo Memoria Militante.....	334
Figura A174. Tomada del muro Colectivo Memoria Militante.....	334
Figura A175. Tomada del muro Colectivo Space Ghost Zombie.....	335
Juego tres. El sí contra la maquinaria capitalista.....	335
Serie uno. En apoyo a la huelga general este perfil ;no trabajará! Cerrado. La gravitación del peso; homo economicus; de las fórmulas neoliberales a la teoría del derrame; fuck the world; la vida en código de barras.....	335
Figura A176. Tomada del muro Zapateando Medios Libres.....	335
Figura A177. Tomada del muro Omega φ.....	336
Figura A178. Tomada del muro MEMES De Ciencias Sociales.....	336
Figura A179. Tomada del muro cerdo presidente.....	337
Figura A180. Tomada del muro de Regeneración.....	337
Figura A181. Tomada del muro de Unión de naciones latinoamericanas.....	338
Figura A182. Tomada del muro de Regeneración.....	338
Figura A183. Tomada del muro Lavaca – MU.....	339
Figura A184. Tomada del muro El Espíritu de los Cínicos.....	339
Figura A185. Tomada del muro Economía Política CCC.....	340

	Pág
Figura A186. Tomada del muro Economía Política CCC.....	340
Figura A187. Tomada del muro Desinformememos.....	341
Figura A188. Tomada del muro de Arte callejero.....	341
Figura A189. Tomada del muro de Regeneración.....	342
Figura A190. Tomada del muro de Regeneración.....	342
Figura A191. Tomada del muro de Bahartesi.....	343
Figura A192. Tomada del muro de Infeccion Cyberpunk.....	343
Figura A193. Tomada del muro de Unión de naciones latinoamericanas.....	344
Figura A194. Tomada del muro de Resistencia rebelde frente al imperio.....	344
Figura A195. Tomada del muro de El Despertar de las Masas (el futuro es de todos)	345
Figura A196. Tomada del muro de anarkia organizacion anti zerdos i anti fascistas.....	345
Figura A197. Tomada del muro de planeta deuda.....	346
Figura A198. Tomada del muro Planeta Deuda.....	346
Figura A199. Tomada del muro Viva la Vulva.....	347
Figura A200. Tomada del muro Ovarios liberados.....	347
Figura A201. Tomada del muro Difundiendo conocimientos ecológicos.....	348
Figura A202. Tomada del muro Ovarios liberados.....	348
Figura A203. Tomada del muro Ovarios liberados.....	349
Figura A204. Tomada del muro Juventud Disidente.....	349
Figura A205. Tomada del muro #Artivism.....	350
Figura A206. Tomada del muro Resistencia rebelde frente al imperio.....	350
Figura A207. Tomada del muro Resistencia rebelde frente al imperio.....	351
Figura A208. Tomada del muro Acid: Good Trip.....	351
Figura A209. Tomada del muro Economía Política CCC.....	352
Serie dos. Loading please wait: hojas de ruta, sistema lametario y evolución del parásito.....	352
Figura A210. Tomada del muro Geopolítica América Latina 2012.....	352
Figura A211. Tomada del muro Anarco-Queer Latinoamérica.....	353
Figura A212. Tomada del muro Palestina Libre.....	353
Figura A213. Tomada del muro Palestina Libre.....	354
Figura A214. Tomada del muro Indignado estarás TU, nosotros estamos hasta los cojones.....	354
Figura A215. Tomada del muro de Cum.....	355
Figura A216. Tomada del muro Agir Pour l'Environnement.....	355
Figura A217. Tomada del muro The Chita's Clitoris.....	356
Figura A218. Tomada del muro Y sin embargo se mueve. Por Eneko.....	356
Figura A219. Tomada del muro Resistencia rebelde frente al imperio.....	357
Figura A220. Tomada del muro El Chamuco y los hijos del Averno.....	357
Figura A221. Tomada del muro Socialdemencia.....	358

	Pág.
Figura A222. Tomada del muro Desinformémonos 24 horas	358
Figura A223. Tomada del muro Internacional Errorista	359
Figura A224. Tomada del muro Es de politólogos.....	359
Figura A225. Tomada del muro Socialdemencia.....	360
Serie 3. Fight visual pollution: de rascacielos, declaraciones del cólera, palabrerías y residuos del lenguaje.....	360
Figura A226. Tomada del muro El Antagonista.....	360
Figura A227. Tomada del muro The Chita's Clitoris.....	361
Figura A228. Tomada del muro Desinformémonos.....	361
Figura A229. Tomada del muro Desinformémonos.....	362
Figura A230. Tomada del muro Desinformémonos.....	362
Figura A231. Tomada del muro Pulkes Cósmicos.....	363
Figura A232. Tomada del muro Humor en serio.....	363
Figura A233. Tomada del muro Humor en serio.....	364
Figura A234. Tomada del muro Humor en serio.....	364
Figura A235. Tomado del muro Literatura +1.....	365
Figura A236. Tomado del muro Literatura +1.....	365

Juego uno: modalidades de sí

Serie uno. Marge Simpson, ¿dónde compraste tu tinte?: notas de anatomía, osteología y antropometría en edición limitada

Figura A1. Publicada en el muro UltraPachaMama



Figura A2. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A3- Publicada en el muro Acid: Good Trip

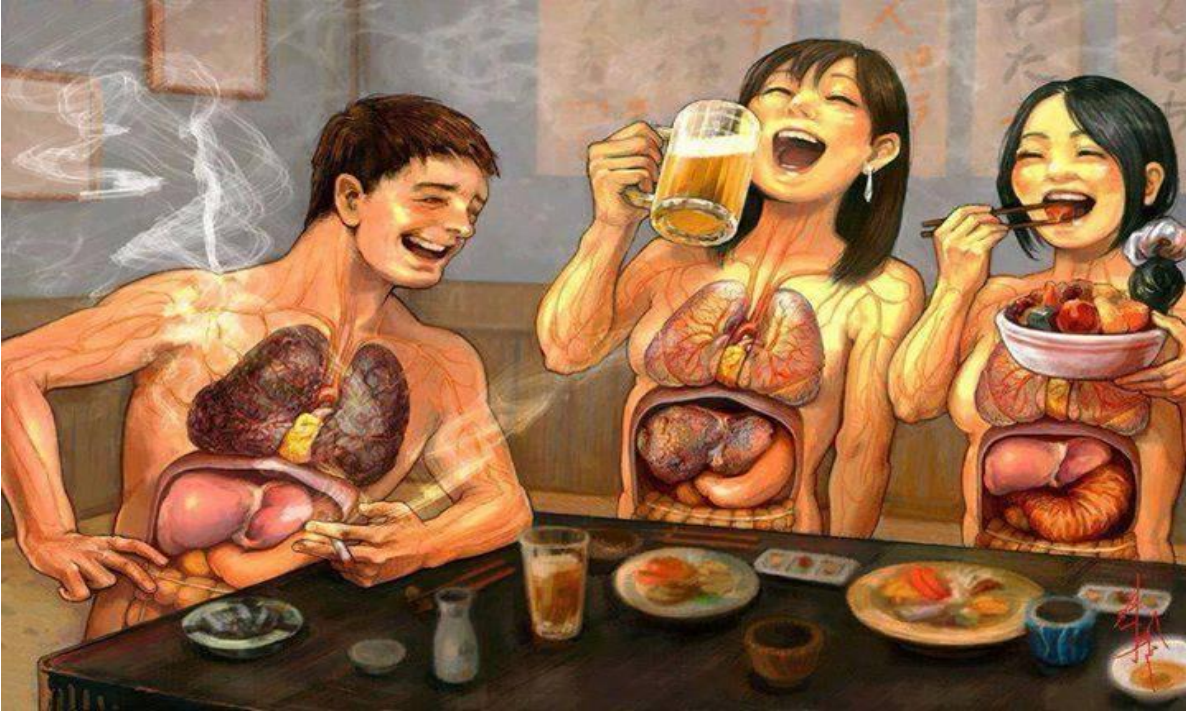


Figura A4. Publicada en el muro de Acid: Good Trip



Figura A5. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A6. Publicada en el muro de Cultívate. Comentarios: No me vuelvo a masturbar (...) es una de las cosas más hermosas que he visto!!! (...) pal caldo

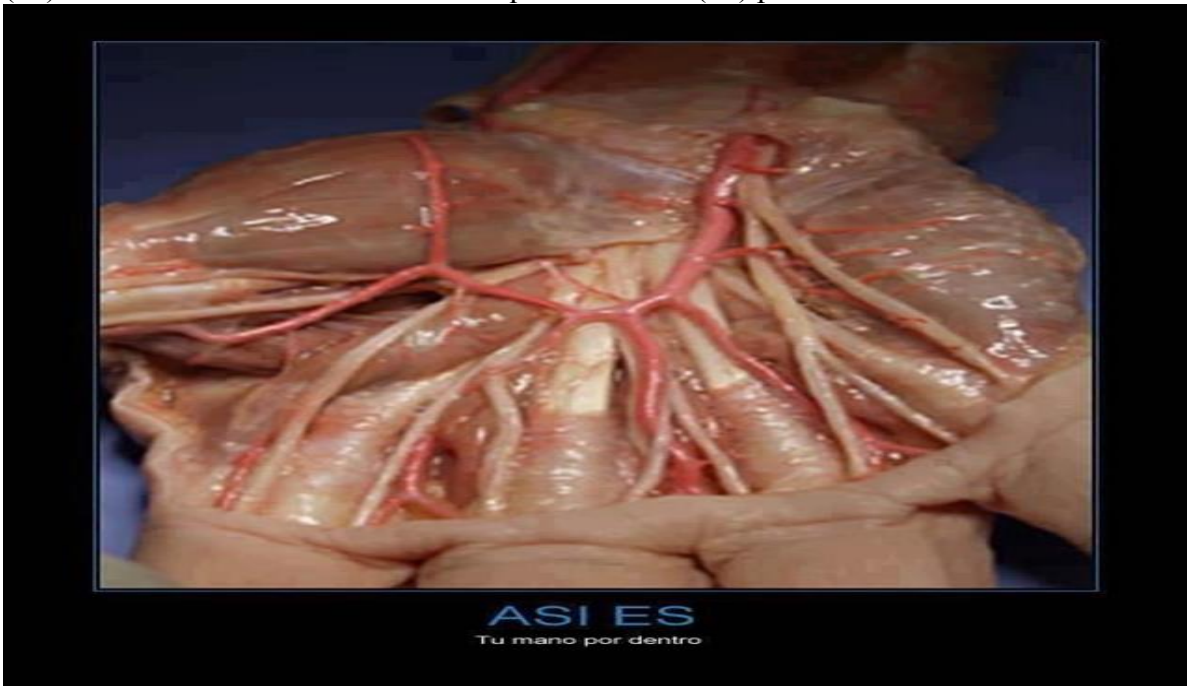


Figura A7. Publicada en el muro Cumulo Obseso



Figura A8. Publicada en el muro Acid: Good Trip

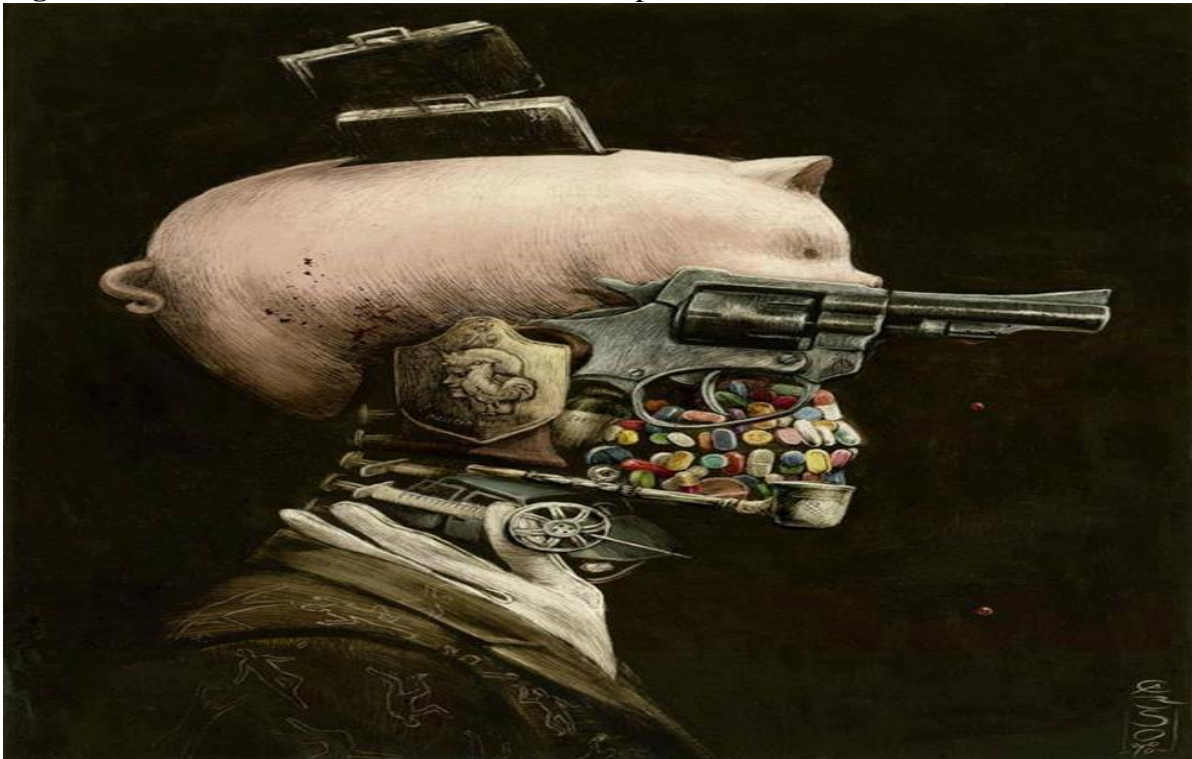


Figura A9. Publicada en el muro Cartografías del arte



Figura A10. Publicada en el muro Yo también puedo armar mi político



Figura A11. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A12. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A13. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A14. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A15. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Serie dos. La normalidad no conduce a ninguna parte: libertad a los presos mentales, se alquila razón; la marcha anti-materia, viva la resolución. Los cazadores de hoygans, vademécum, calaveritas, preguntas y máximas literario-filosóficas: ¿de qué se ríe la Gioconda?

Figura A16. Publicada en el muro The chita's clitoris



Figura A17. Publicada en el muro Cúmulo obseso



Figura A18. Publicada muro Memes Doctos



Figura A19. Publicada en el muro Memes historiográficos



Serie tres. “Tú que estudiaste lingüística dime quién es ese sujeto”: “Tú que estudiaste lingüística dime quién es ese sujeto”: de es-cupidos, espíritus anónimos, pelotudos de fábrica y otras materias orgánicas

Figura A20. Publicada en el muro Memes historiográficos



Figura A21. Publicada en el muro Memes Memes ENAH



Figura A22. Publicada en el muro Memes Memes ENAH. Comentario: Tú tan etnóloga y yo tan lingüista...



Figura A23. Publicada en el muro de Buena Onda Social Club



Figura A24. Publicada en el muro Revista TopTeen

**Soy tan feo y sin sentido
como una obra de
arte contemporáneo.**

gandhi.
libros · música · video · café

Figura A25. Publicada en el muro La Doctrina del Meme



Figura A26. Publicada en el muro Caricaturas del Yeyo



Figura A27. Publicada en el muro El mero "T"enedor

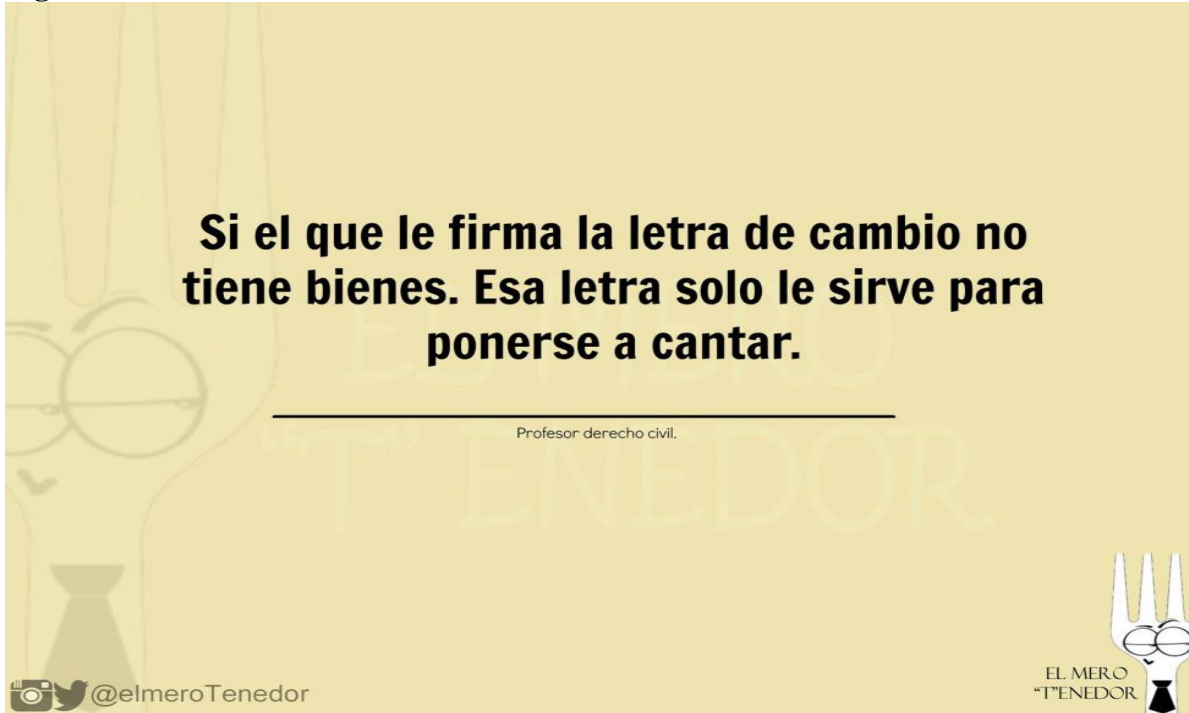


Figura A28. Publicada en el muro El mero "T"enedor



Serie cuatro. El inquisidor novato y las fugas del código fuente: performanSex, antroposex y festivales porno-porsi.

Figura A29. Publicada en el muro Anarco-Queer Latinoamérica



Figura A30. Publicada en el muro Tipo sanguíneo: Rebelde Positivo



Figura A31. Publicada en el muro Infografías de la necesidad



Figura A32. Publicada en el muro Santiago Wiesner

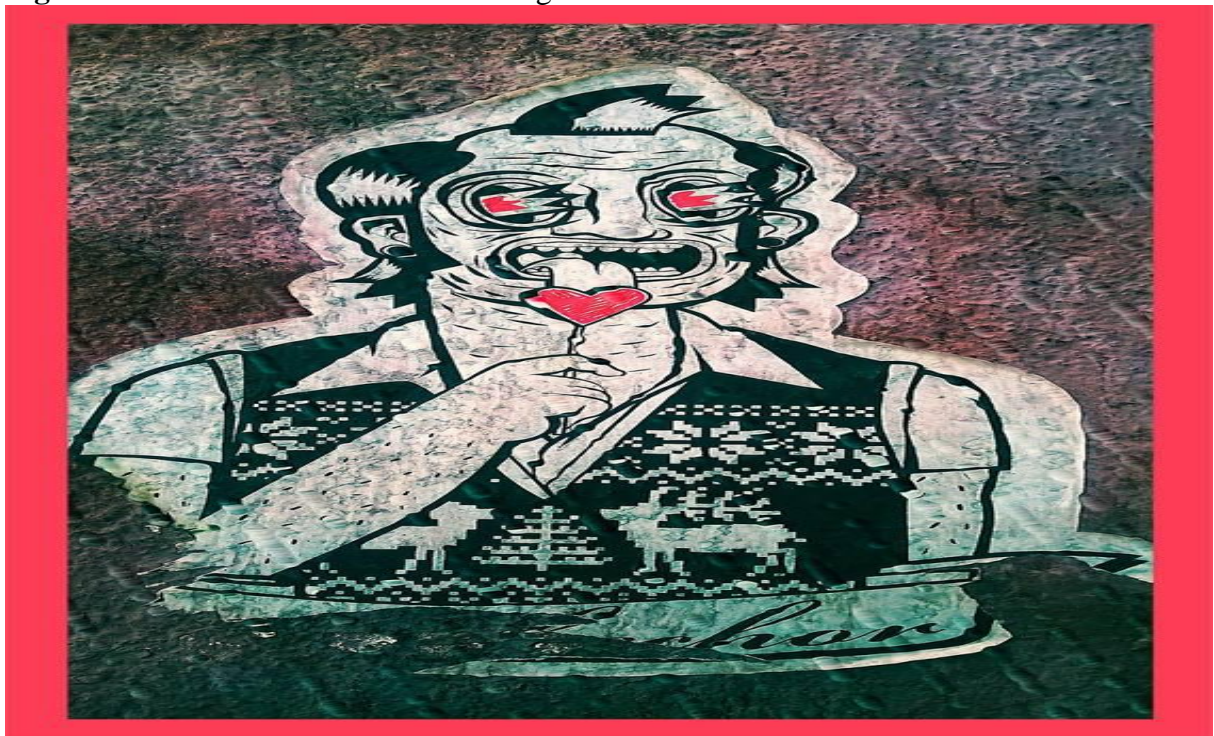


Figura A33. Publicada en el muro Anarco-Queer Latinoamérica



Figura A34. Publicada en el muro Cumulo Obseso




Figura A35. Publicada en el muro Transboys Colombia



Figura A36. Publicada en el muro Festival porno porsí

Festival Porno Porsí proyectopornoporsí.wordpress.com
Taller **Practico** de Magia Sexxxual



coordinan Fernando Davis y Leo Silvestri
domingo 17 de julio 19hs. GRATIS
jovenitos 382 y espírituza *se requiere participación activa!*

The image is a promotional poster for a festival. It features a collage of various body parts and sexual acts, including hands, feet, and genitalia, arranged in a chaotic and artistic manner. The text is positioned around the collage, providing details about the event's name, location, date, and organizers.

Figura A37. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A38. Publicada en el muro Anarco-Queer Latinoamérica



Figura A39. Publicada en el muro Anarco-Queer Latinoamérica



Figura A40. Publicada en el muro El asco



Serie cinco. De circulaciones, trayectos, acoples, incrustaciones, radiologías y aparatos viscerales

Figura A41. Publicada en el muro Creartika



Figura A42. Publicada en el muro Cultívate



Figura A43. Publicada en el muro Mundo Psicodélico

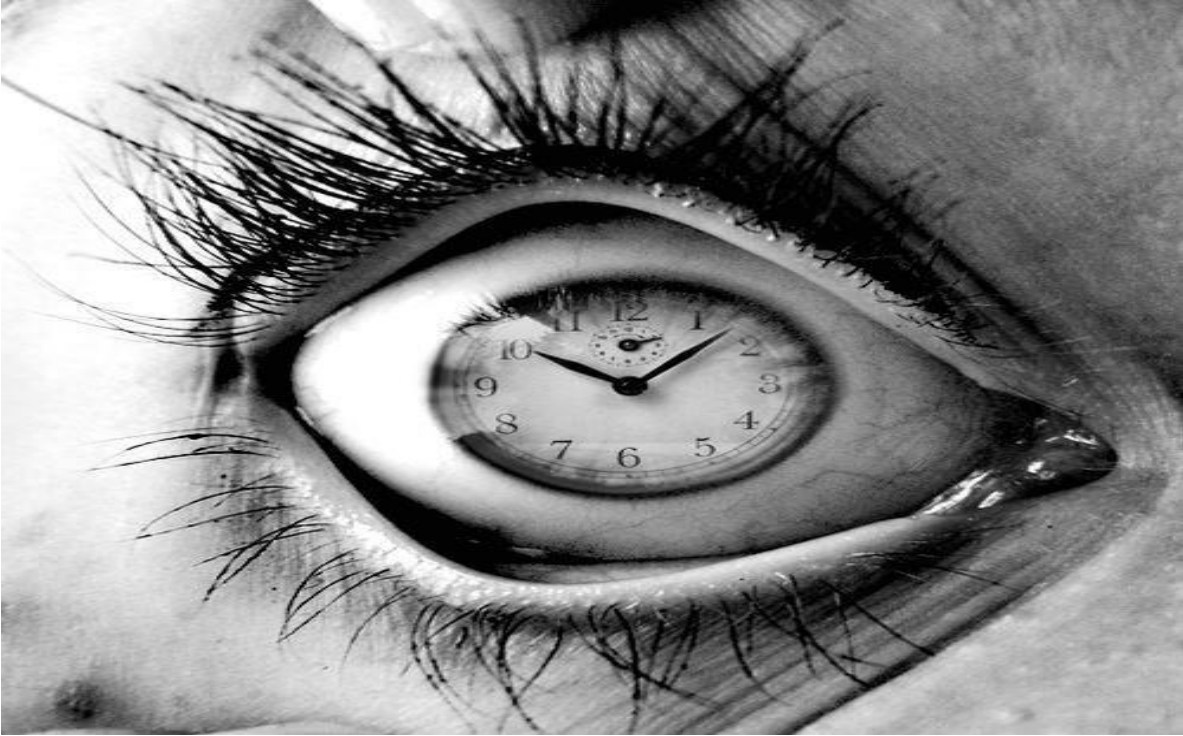


Figura A44. Publicada en el muro Mundo Psicodélico



Figura A45. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A46. Publicada en el muro del Inquisidor Novato



Figura A47. Publicada en el muro Creartika



Figura A48. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A49. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A50. Publicada en el muro Creartika



Figura A51. Publicada en el muro Creartika



Figura A52. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A53. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A54. Publicada en el muro Ateo por naturaleza

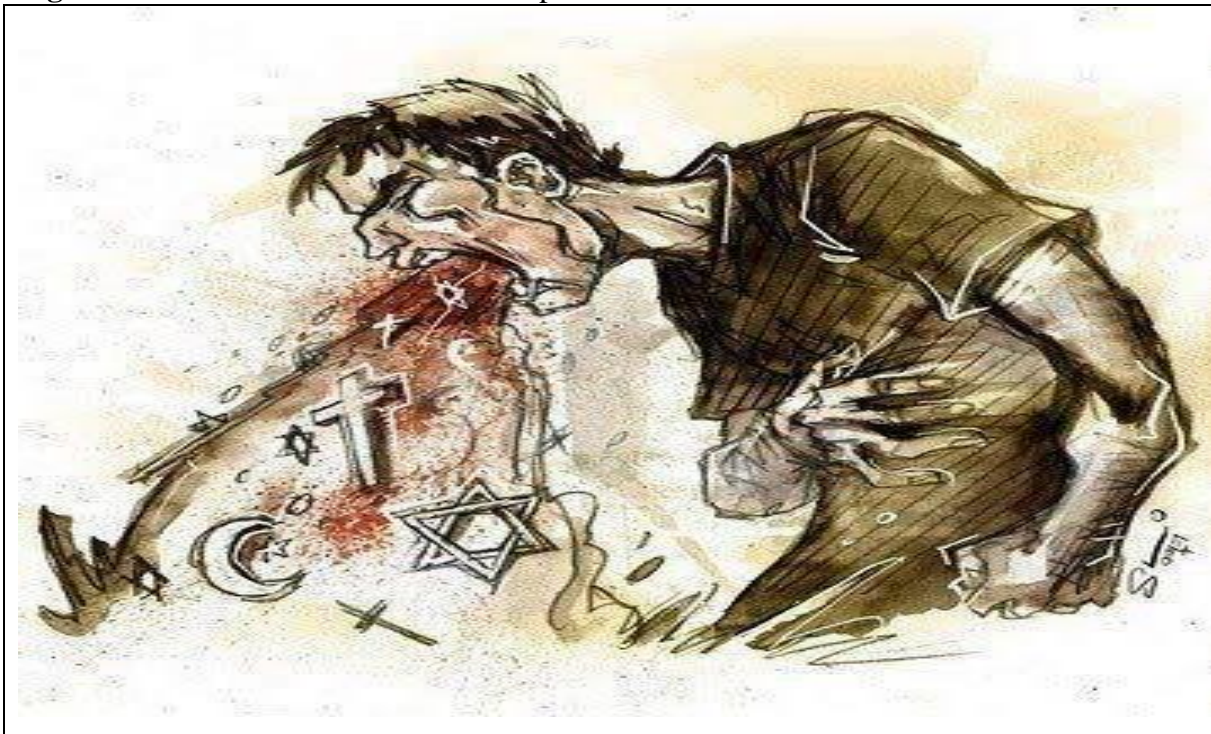


Figura A55. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A56. Publicada en el muro Creartika



Figura A57. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A58. Publicada en el muro Street Art Utopía



Figura A59. Publicada en el muro Anonymous ART of Revolution



Figura A60. Publicada en el muro Creartika



Figura A61. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Serie seis. Historias de multitudes, cargamontones, muchosidades, metomentodo, crapulosos, tragasantos, legiones y latidos americanos

Figura A62. Publicada del muro de Universitario Informado



Figura A63. Publicada en el muro #Artivism



Figura A64. Publicada en el muro Con la Oreja Roja

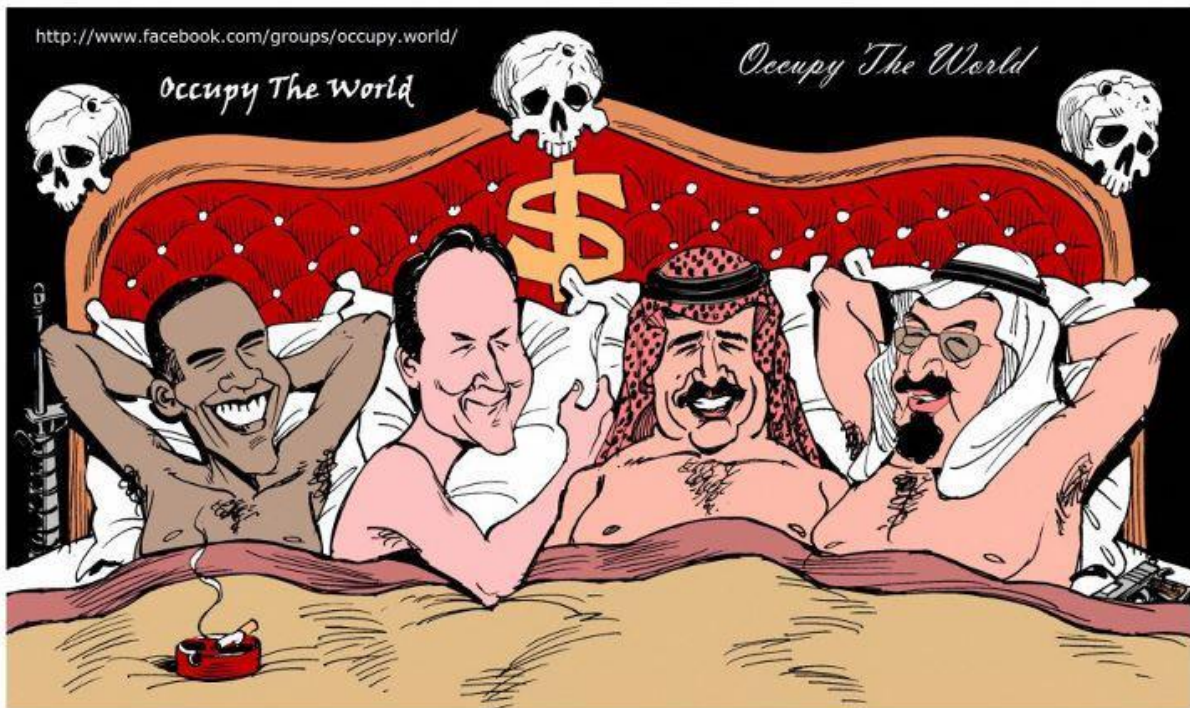


Figura A65. Publicada en el muro Agitadoras sociales



Figura A66. Publicada en el muro Agitadoras Sociales



Figura A67. Publicada en el muro Puntos Suspensivos



Figura A68. Publicada en el muro Puntos Suspensivos



Figura A69. Publicada muro Los de arriba



Figura A70. Publicada en el muro Acid: Good Trip



Figura A71. Publicada en el muro Tipo sanguíneo: Rebelde Positivo

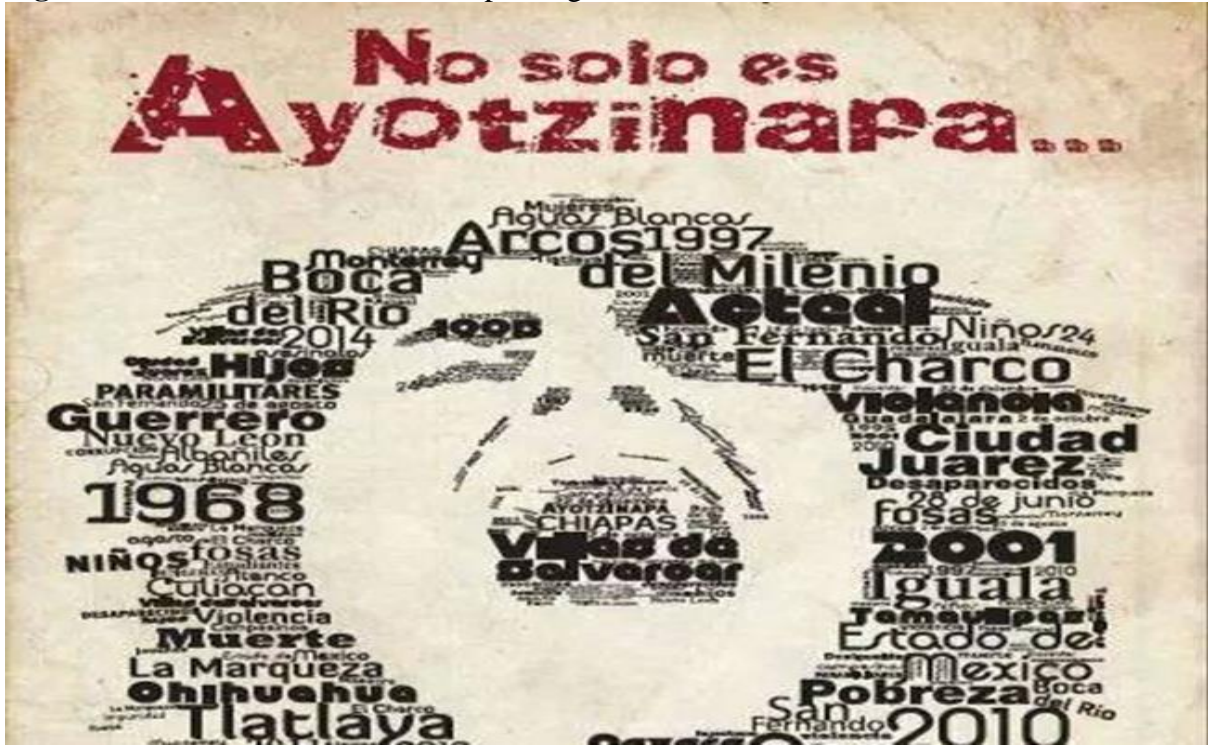


Figura A72. Publicada en el muro Del Asco



Figura A73. Publicada en el muro Algo de punk, ska y más



Figura A74. Publicada en el muro Ben Zahra



Figura A75. Publicada en el muro Ben Zahra



Figura A76. Publicada en el muro The Chita's Clitoris

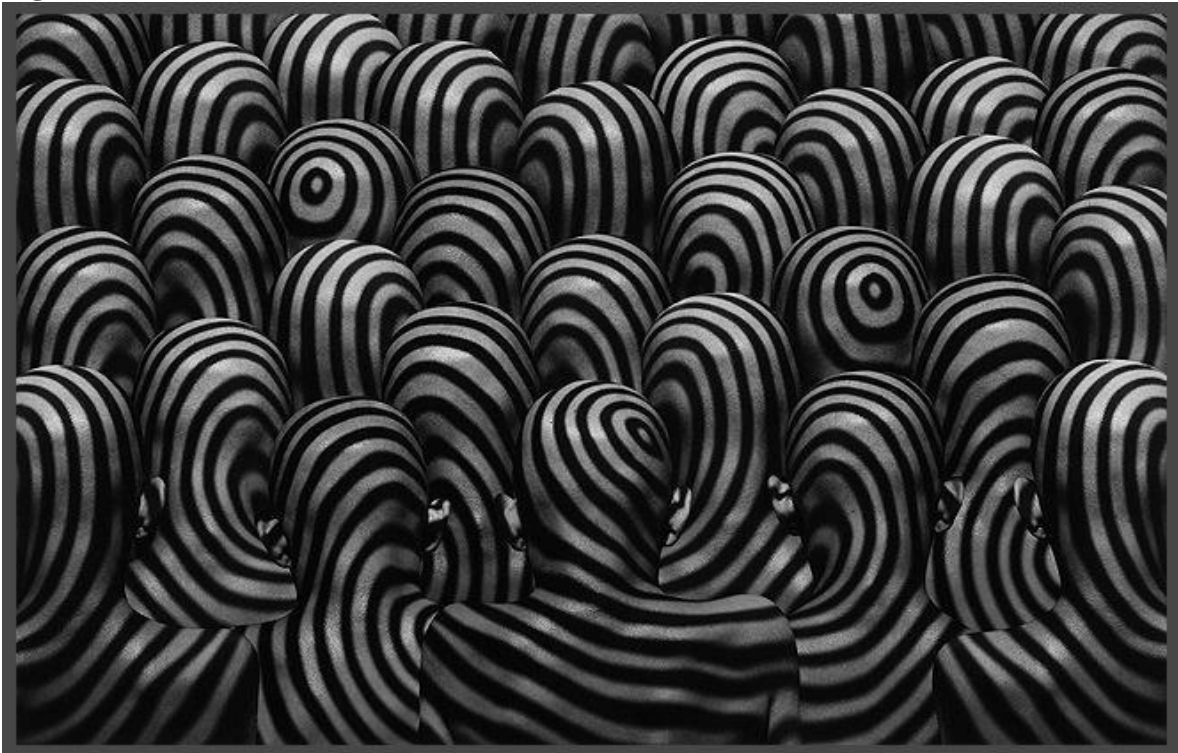


Figura A77. Publicada en el muro Puntos Suspensivos

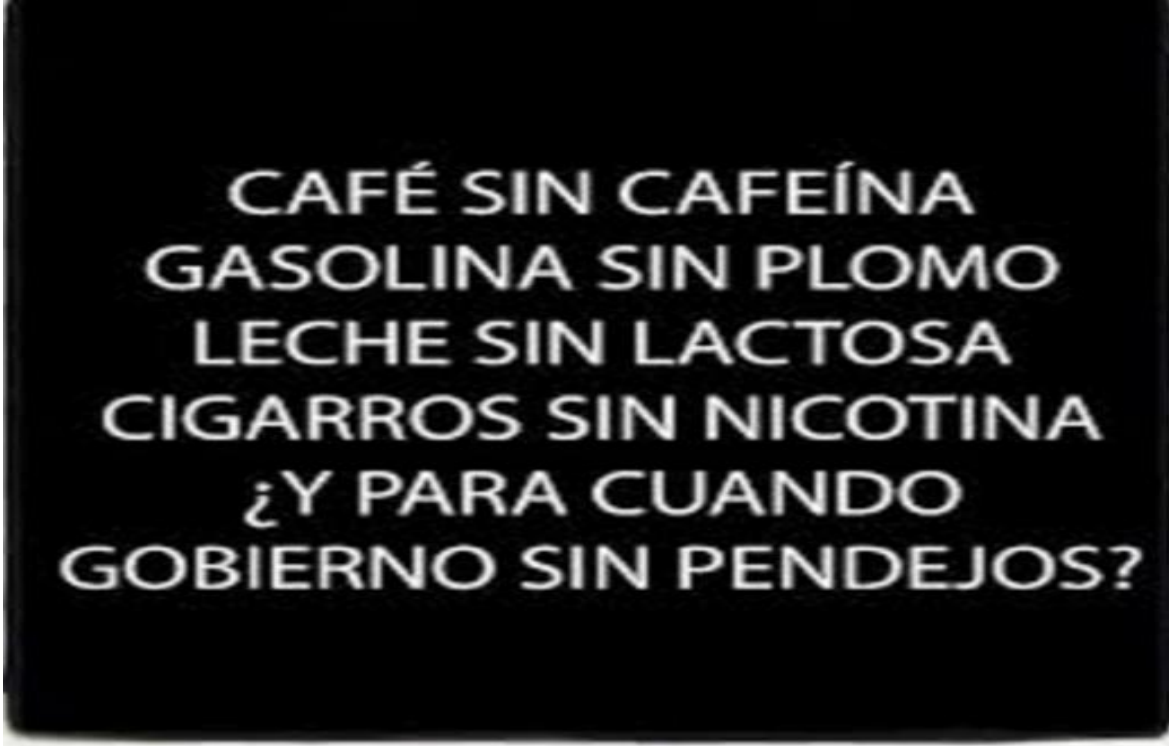
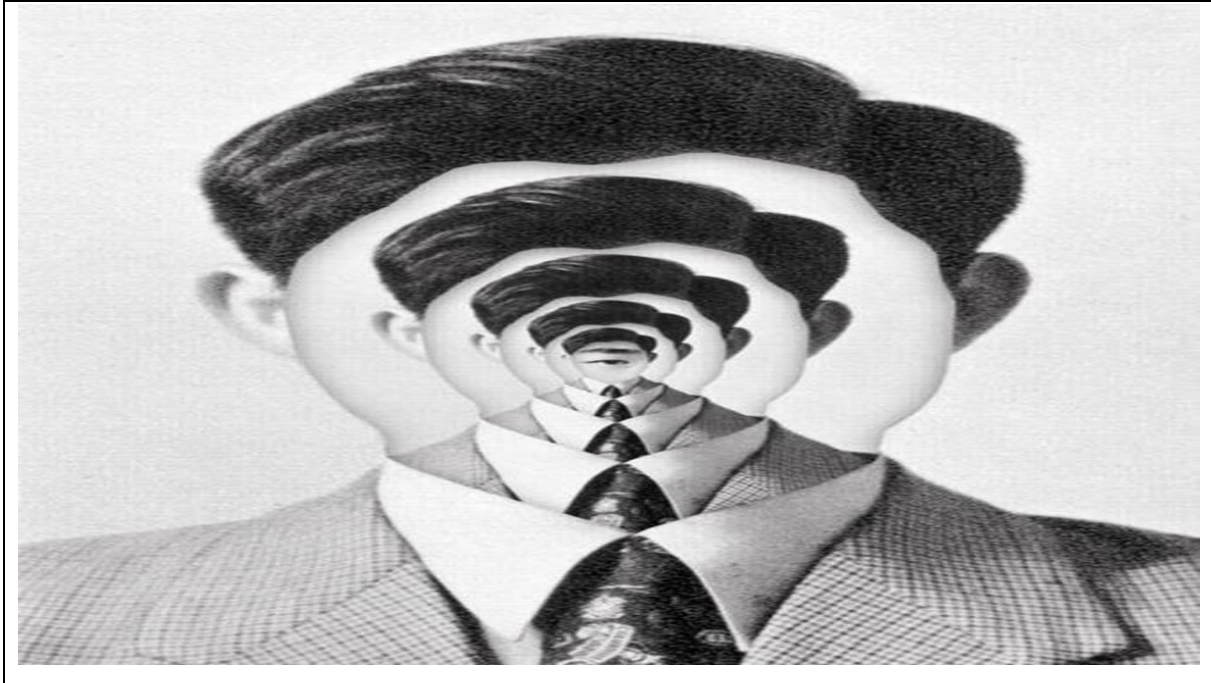


Figura A78. Publicada en el muro Anonymous ART of Revolution



Figura A79. Publicada en el muro Anarquismo en PDF



Juego dos: narraciones de sí.

Serie uno. Día del orgullo primate: del mono al código de barras

Figura A80. Publicada en el muro Calicomix




Calicomix
Michael Abaca
Venezuela

Figura A81. Publicada en el muro Ateo por naturaleza. Comentario. Del barro salieron mis calzones!!! (...) mother of chimpguevara! xD



Figura A82. Publicada en el muro Synusia

NOCIONES COMUNES presenta:

CURS:
**FEMINISMES, PRÀCTIQUES
 LLUITES, RELACIONS SOCIALS**
 [Perspectives feministes i del moviment LGTB i queer]

PRIMERA SESSIÓ
29 GENER
 de 19h a 19:30h
 amb MONTSERRAT GALLDAR
 (LLOC i horari subjectiu)

DATA: 29/01, 26/02, 21/03, 30/04, 28/05, 25/06 a les 19:00h
LLOC: Ateneu Candela (C/Sant Gaietà, 73)
MATRICULA DE SUPORT: 5 euros per sessió o 20 euros las 6 sessions*
MÉS INFO A: ateneucandela.info [@synusia_](https://www.facebook.com/synusia) [FB: synusia](https://www.facebook.com/synusia)

* Reca synusia: no deixis de venir si no pots contribuir amb la matricula

Foto: GenialCala

Una iniciativa de
synusia
 EL BARRIO DE SANT GAIETÀ
 Fundació de los Comunes

Figura A83. Publicada en el muro Puente Sur

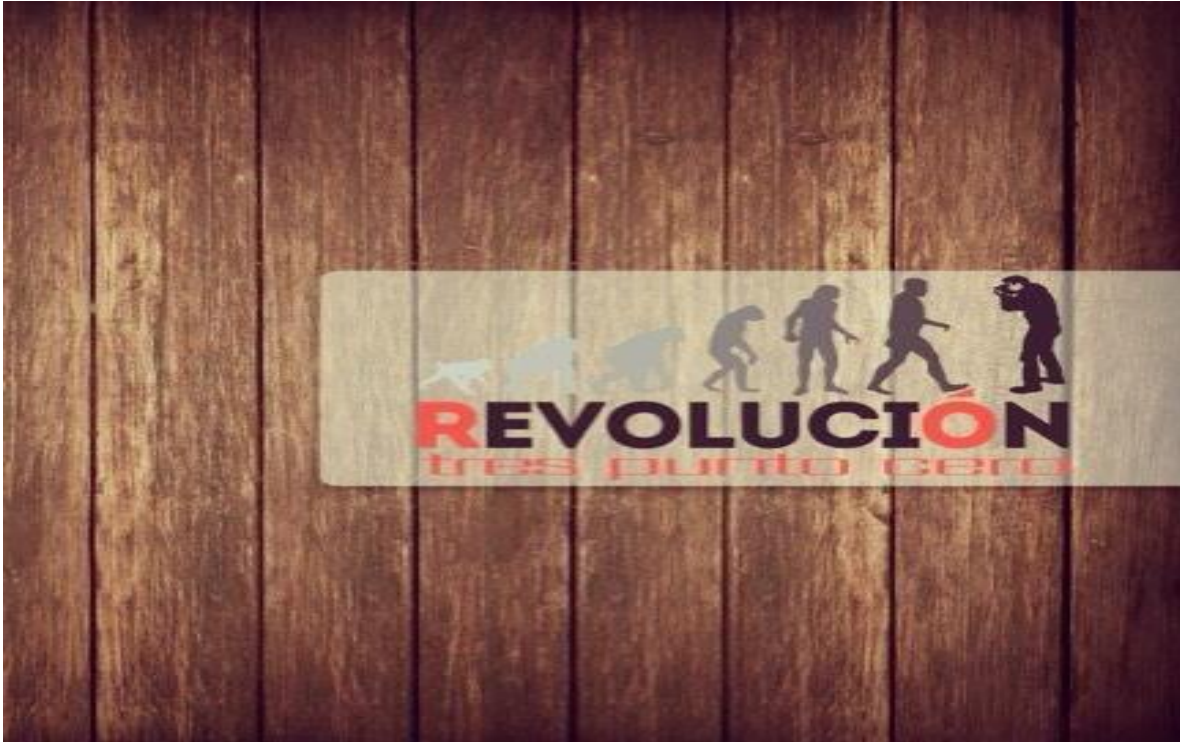


Figura A84. Publicada en el muro Trinchera Creativa



Figura A85. Publicada en el muro Diego NewMoon (vomitando realidad)



Figura A86. Publicada en el muro Resistencia rebelde frente al imperio

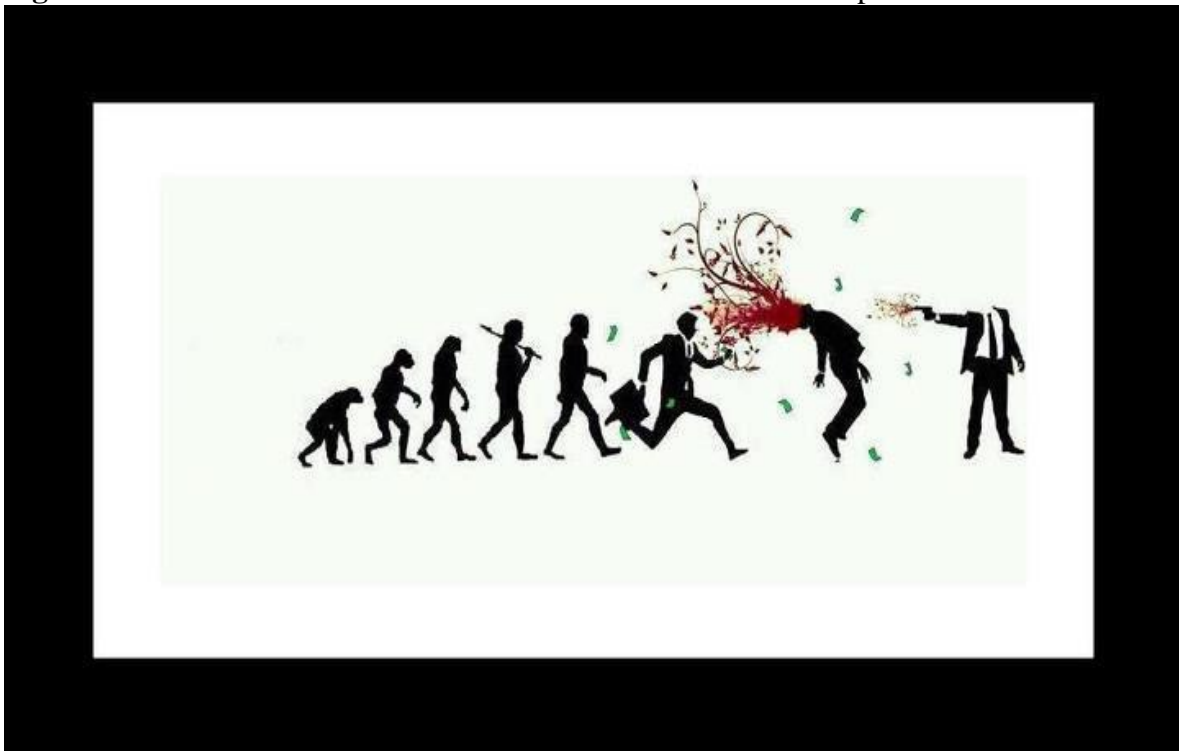


Figura A87. Publicada en el muro Espíritu Anónimo



Figura A88. Publicada en el muro Antropocacos

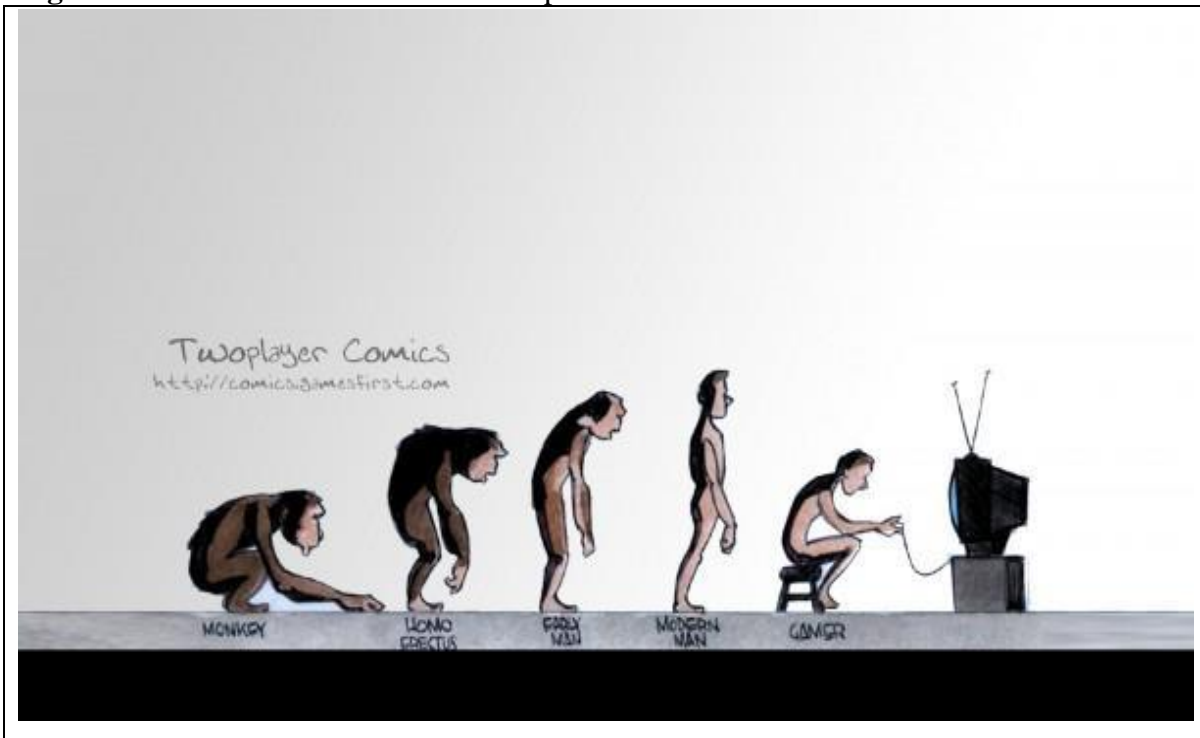


Figura A89. Publicada en el muro 10 Razones para casarse con un Antropólogo XD



Figura A90. Publicada en el muro 10 Razones para casarse con un Antropólogo XD



Figura A91. Publicada en el muro socialdemencia



Figura A92. Publicada en el muro Algo punk, ska y mas



Figura A93. Publicada en el muro Cinismo ilustrado

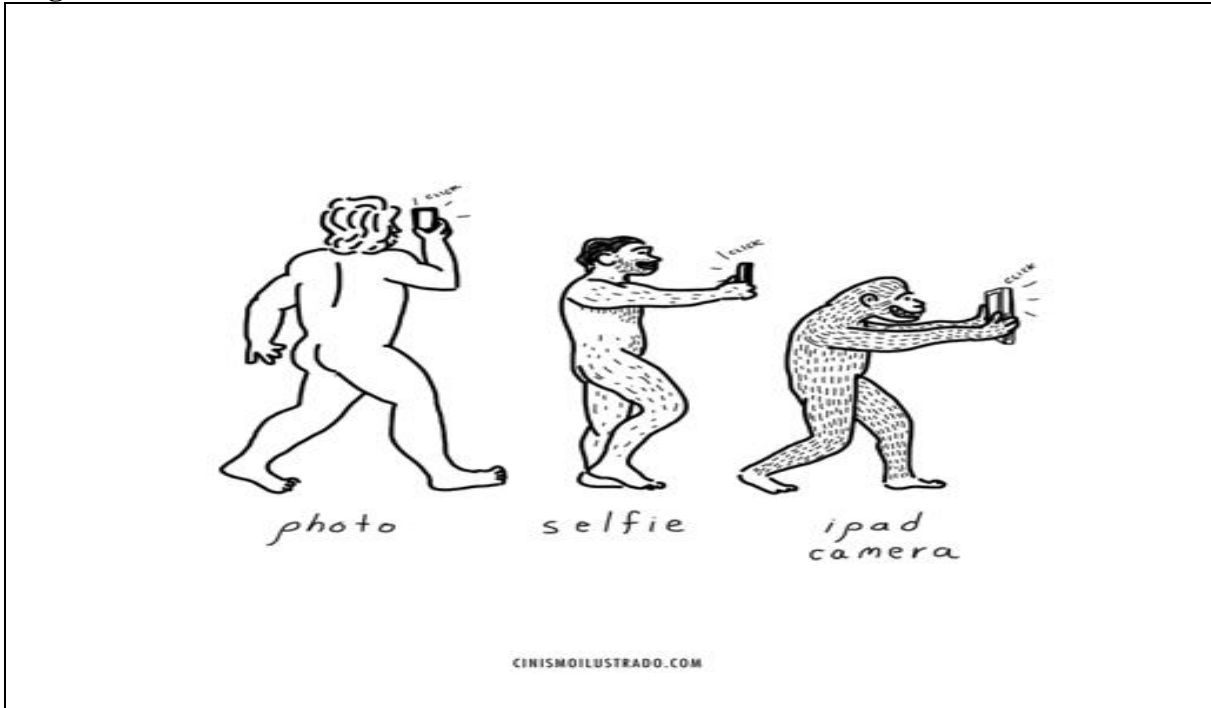


Figura A94. Publicada en el muro Cultura inquieta



Figura A95. Publicada en el muro Andrés Jaramillo

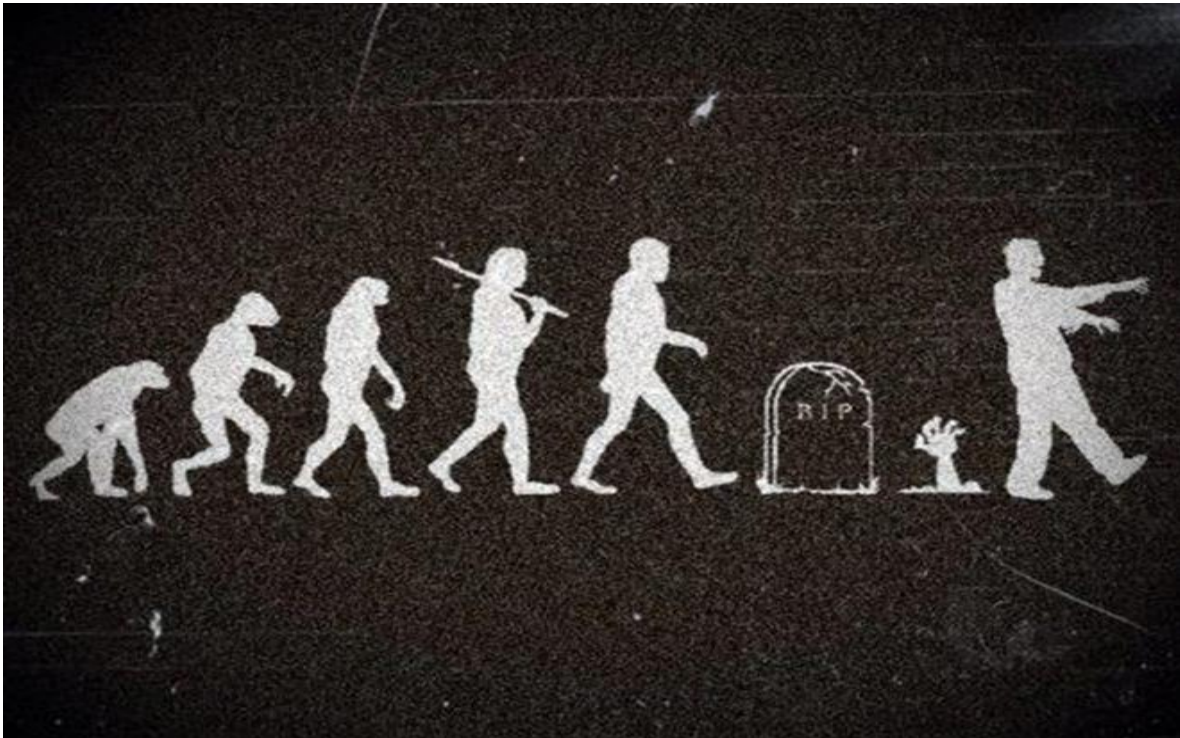


Figura A96. Publicada en el muro cartografías del arte

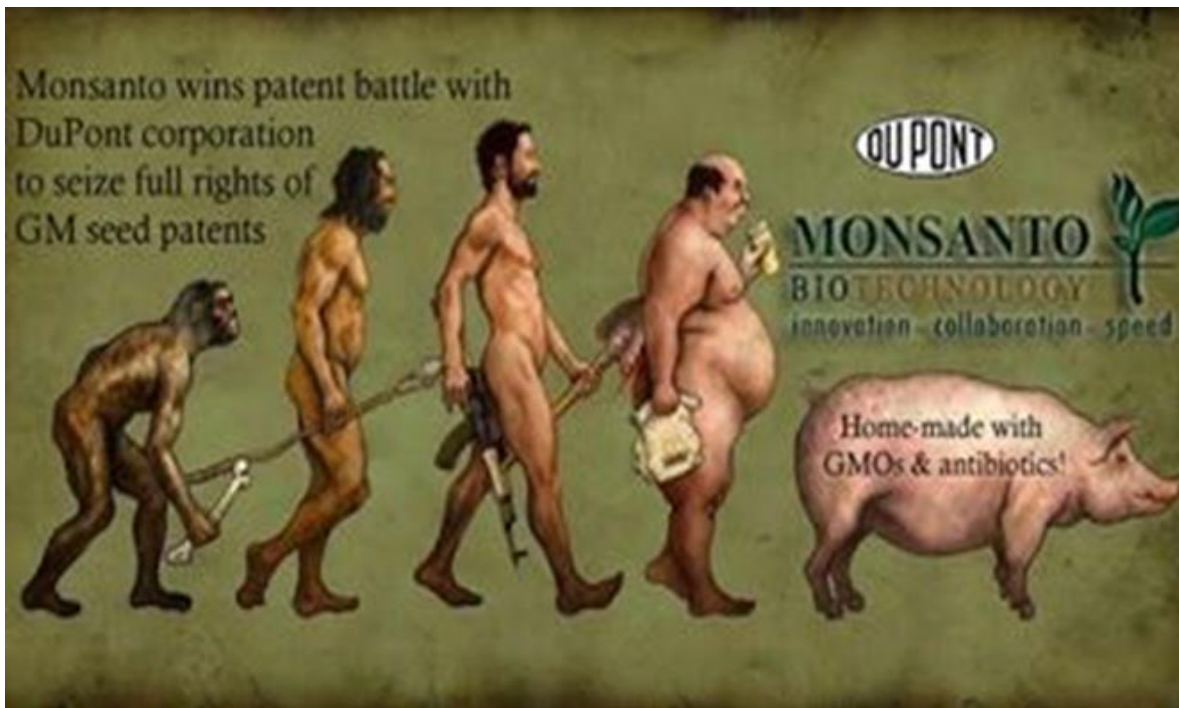


Figura A97. Publicada en el muro 10 Razones para casarse con un Antropólogo XD



Serie dos. Diarios del degenerere: El último bufé, Old Post y otras crucifixiones, notas de clavos, alambradas y suturas

Figura A98. Publicada en el muro Antropocacos

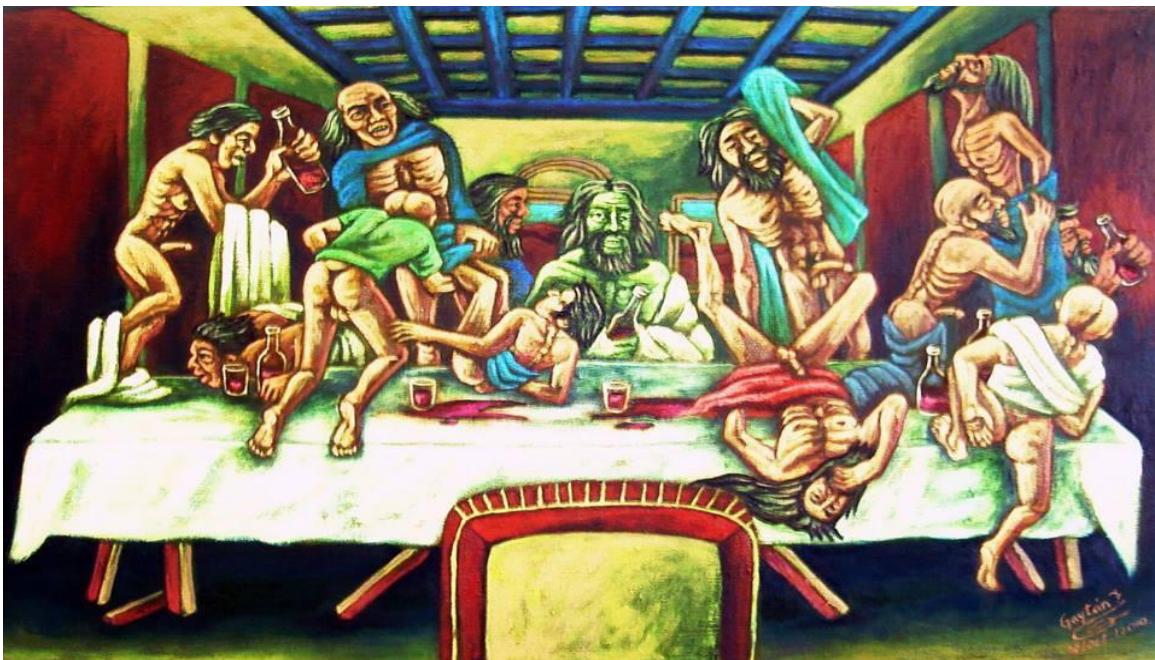


Figura A99. Publicada en el muro Creatika

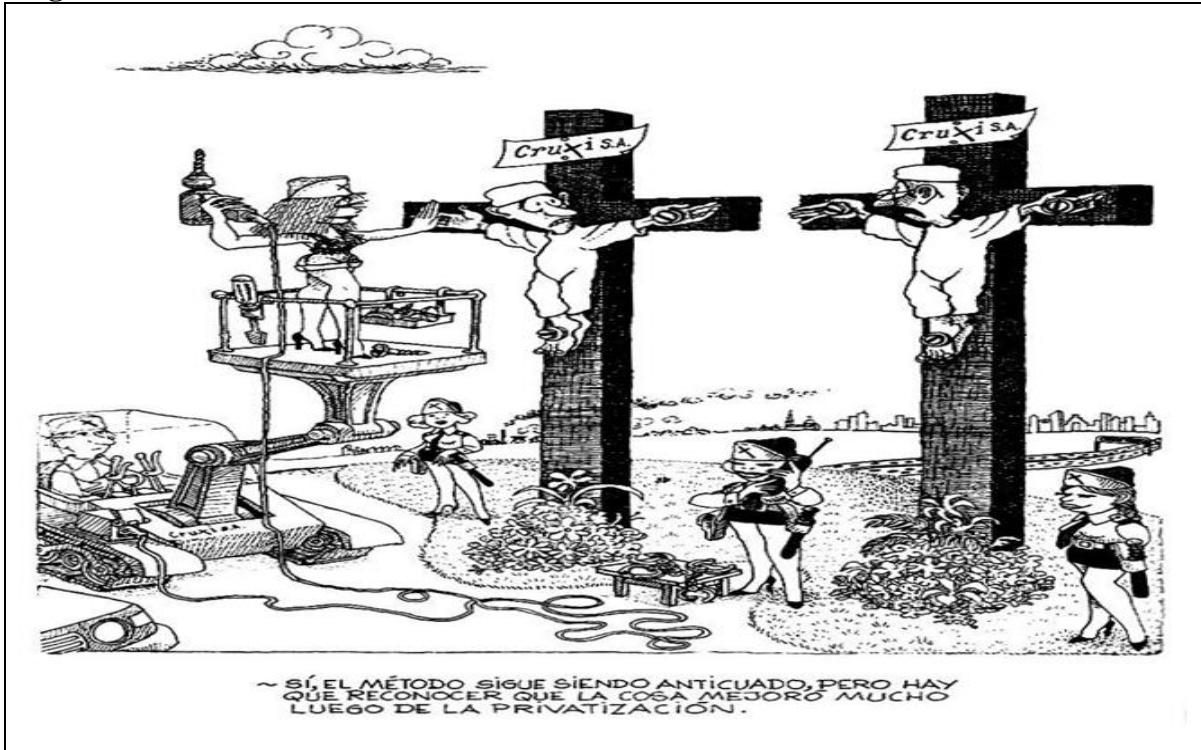


Figura A100. Publicada en el muro Creatika



Figura A101. Publicada en el muro Creartika



Figura A102. Publicada en el muro Dangerous Minds



Figura A103. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A104. Publicada en el muro El inquisidor novato

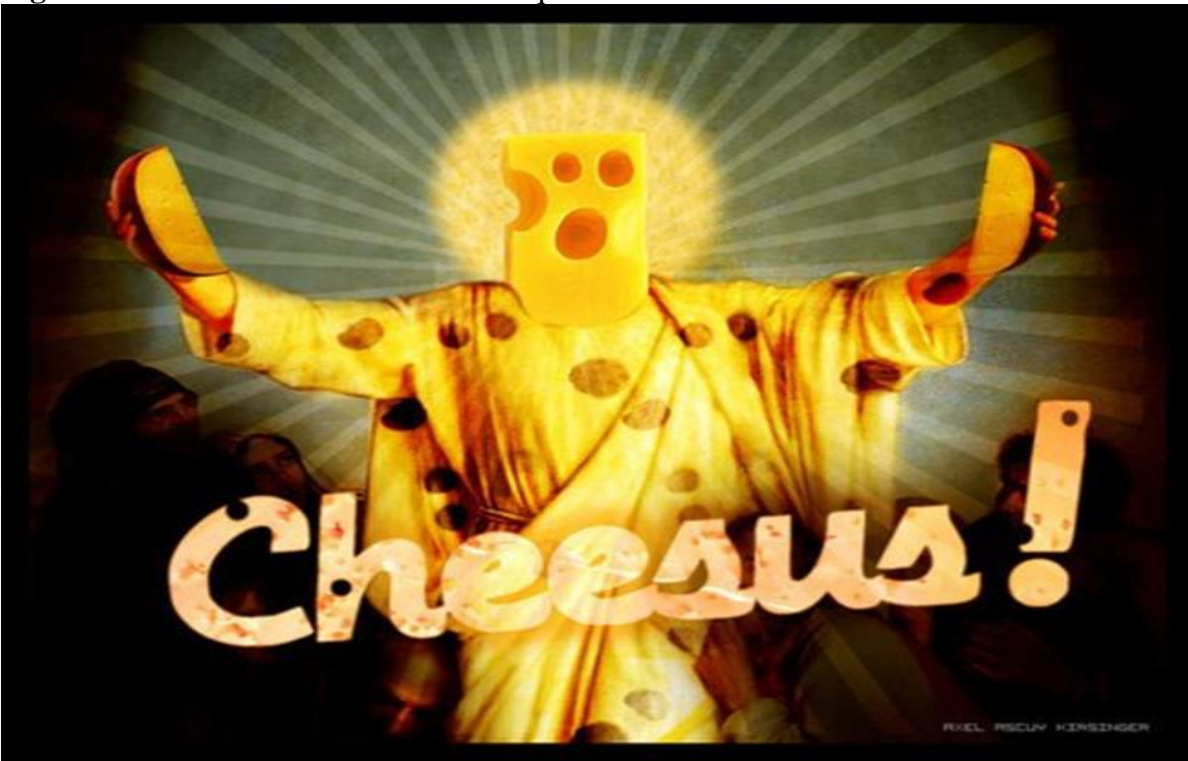


Figura A105. "The Promised Land", by the British painter Mitch Griffiths publicada en el muro Cultura Inquieta



Figura A106. Publicada en el muro Ateo por naturaleza



Figura A107. Publicada en el muro Ateo por naturaleza

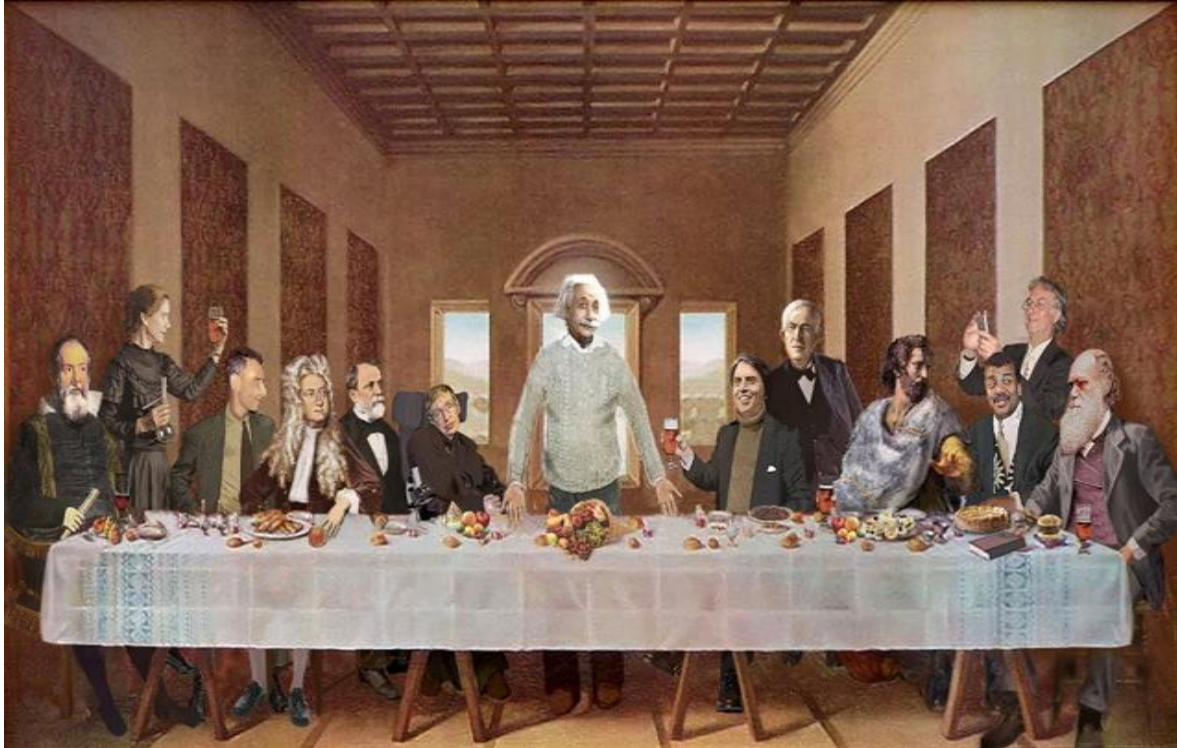


Figura A108. Publicada en el muro Ateo por naturaleza



Figura A109. Publicada en el muro Ateo por naturaleza

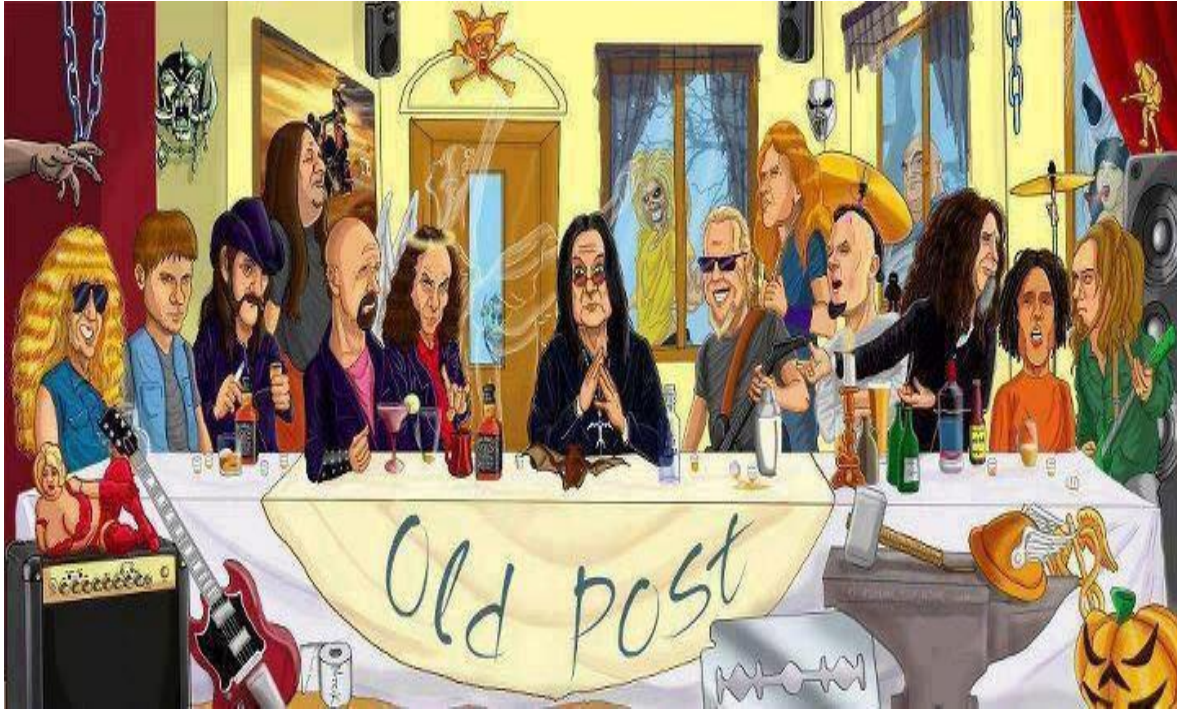


Figura A110. Publicada en el muro Ateo por naturaleza

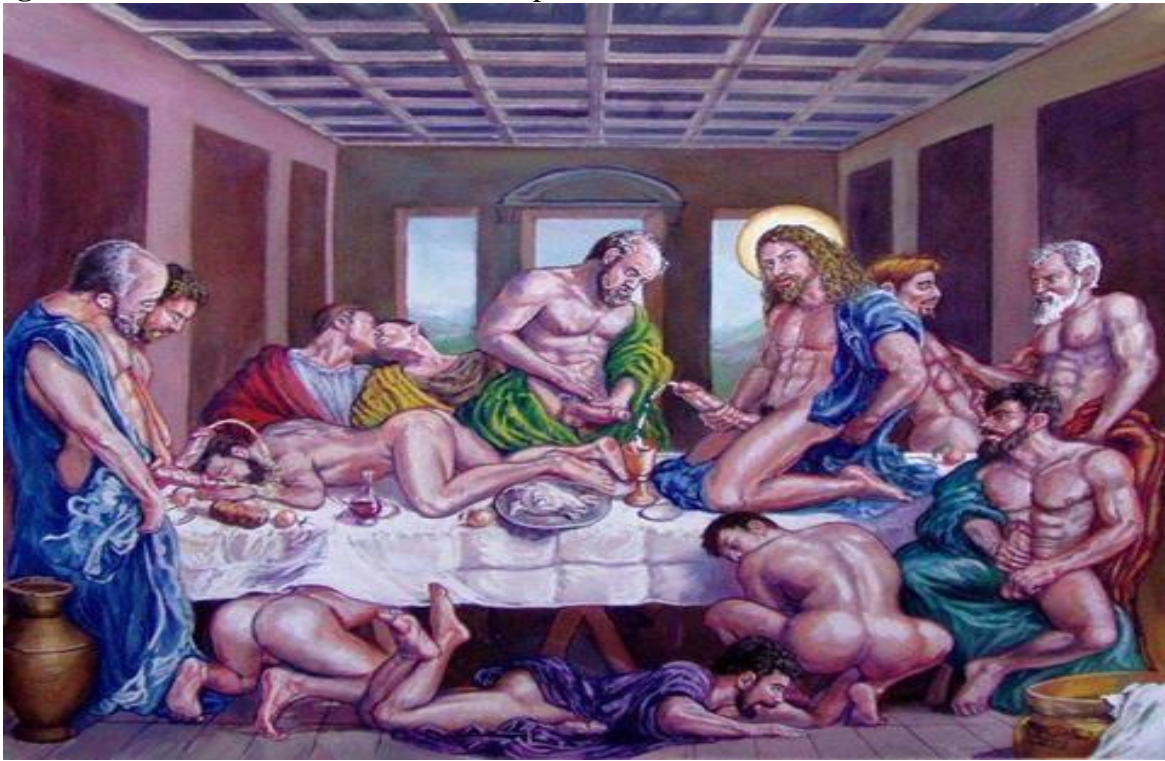


Figura A111. Publicada en el muro Campesinos San José de Apartado

Pasión a la Colombiana



Figura A112. Publicada en el muro Compañía Argentina De Teatro Libertario



Serie tres. Día internacional de la blasfemia: de marionetas, parques de atracciones, porta-voces y poses fonéticas

Figura A113. Publicada en el muro Mujer indignada

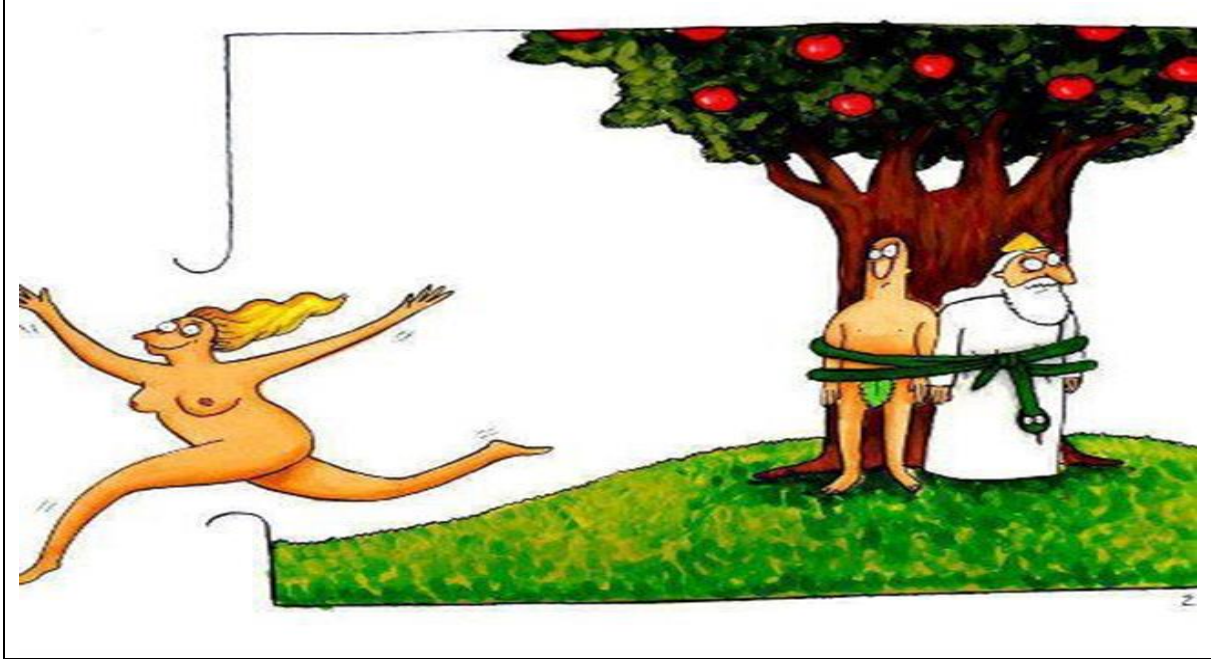


Figura A114. Publicada en el muro Píldora para la memoria



Figura A115. Publicada en el muro Ateo por naturaleza



Figura A116. Publicada en el muro Ateo por naturaleza



Figura A117. Publicada en el muro Ateo por naturaleza



Figura A118. Publicada en el muro Socialdemencia



Figura A119. Publicada en el muro Ateo por naturaleza



Figura A120. Publicada en el muro Ateo por naturaleza



Figura A121. Publicada en el muro Punk rock y desorden



Figura A122. Publicada en el muro Socialdemencia



Figura A123. Publicada en el muro Arte callejero



Figura A124. Publicada en el muro Homo Atheus

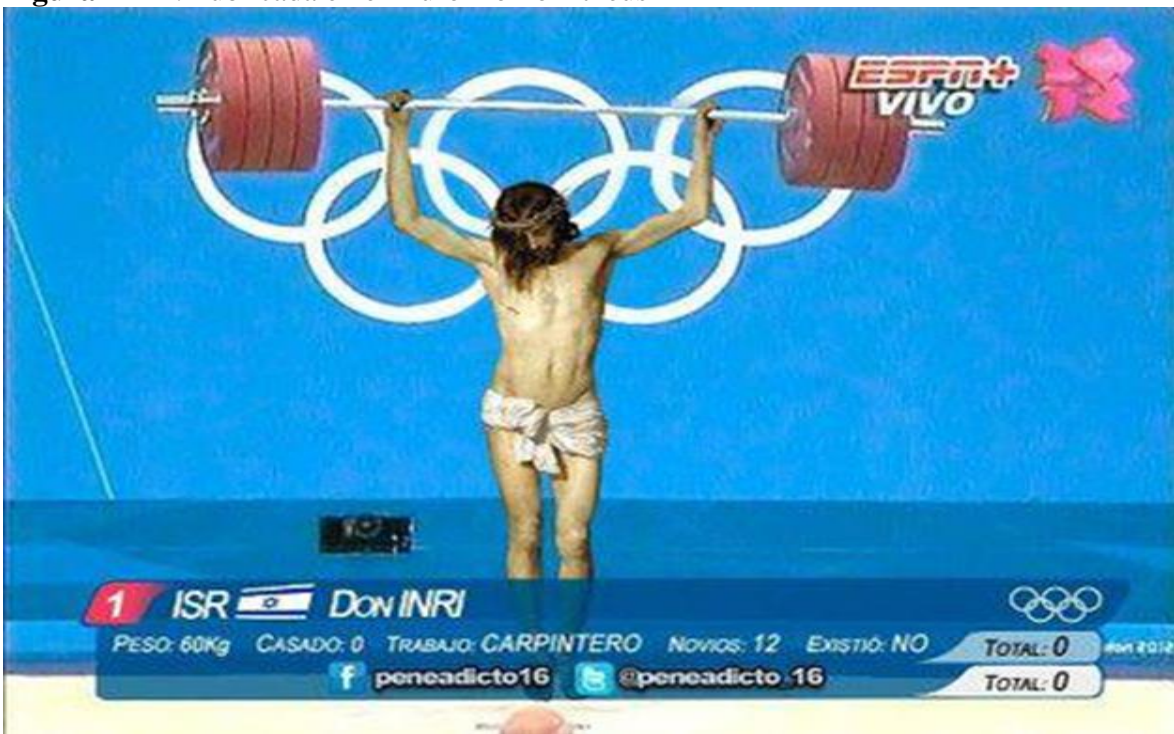


Figura A125. Publicada en el muro El Espíritu de los Cínicos



Serie cuatro. Carta de San Pablo a los adefesios: diario del desinformante; de cableados e inalámbricos; p' al face, el club de fans y los rosarios electrónicos; ¿cruz o muro?, blackBerryllero desmovilícese

Figura A126. Tomada del muro cultívate



Figura A127. Tomada del muro cultívate



Figura A128. Publicada en el muro de Rebelión



Figura A129. Publicada en el muro de Rebelión

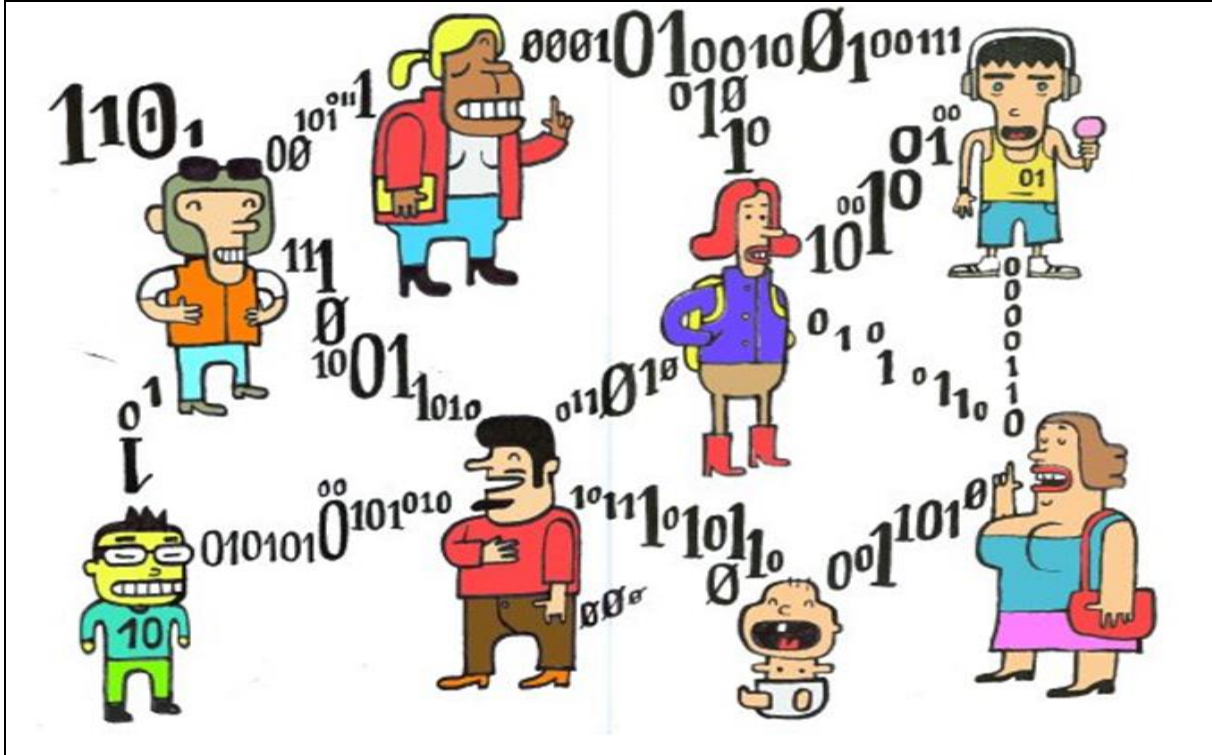


Figura A130. Publicada en el muro No eres tú, es tu ortografía

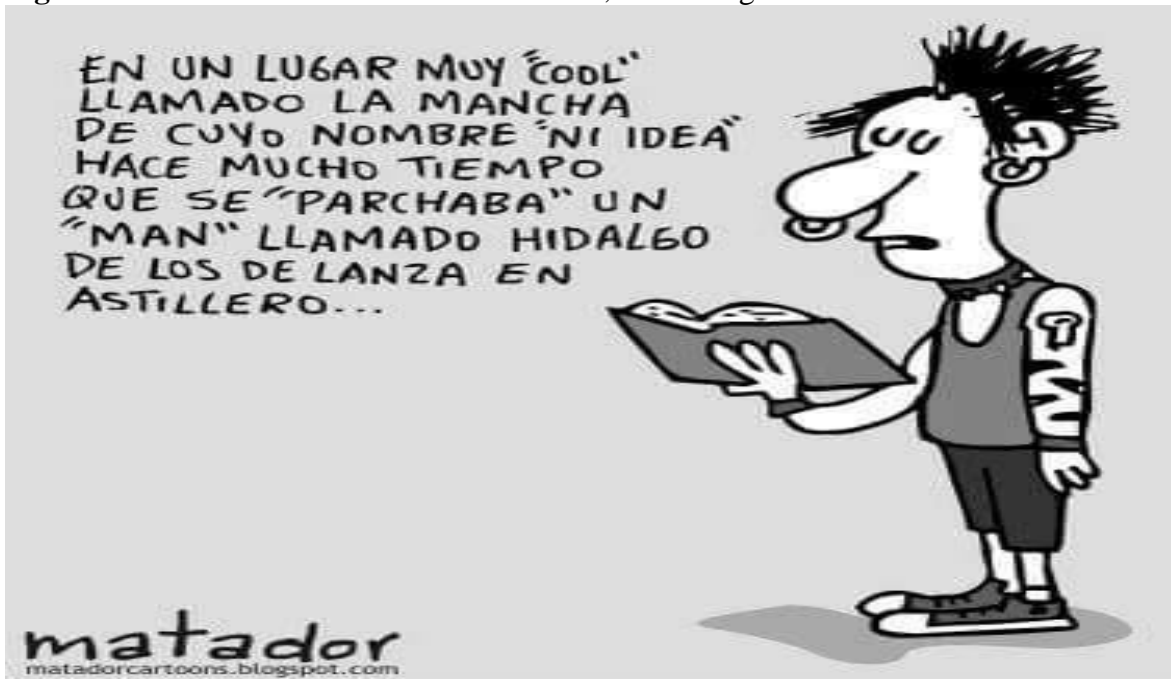


Figura A131. Publicada en el muro Graffiti



Figura A132. Publicada en el muro Dicen en la UN



Figura A133. Publicada en el muro Dicen en la UN

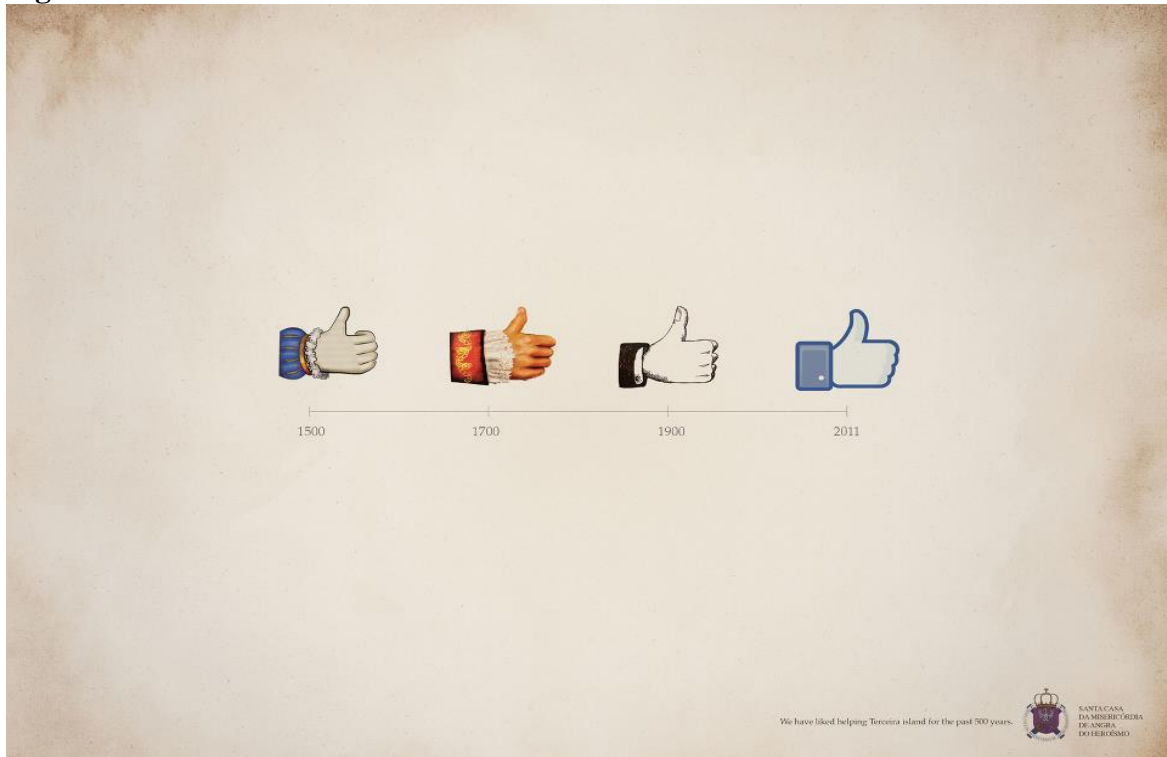
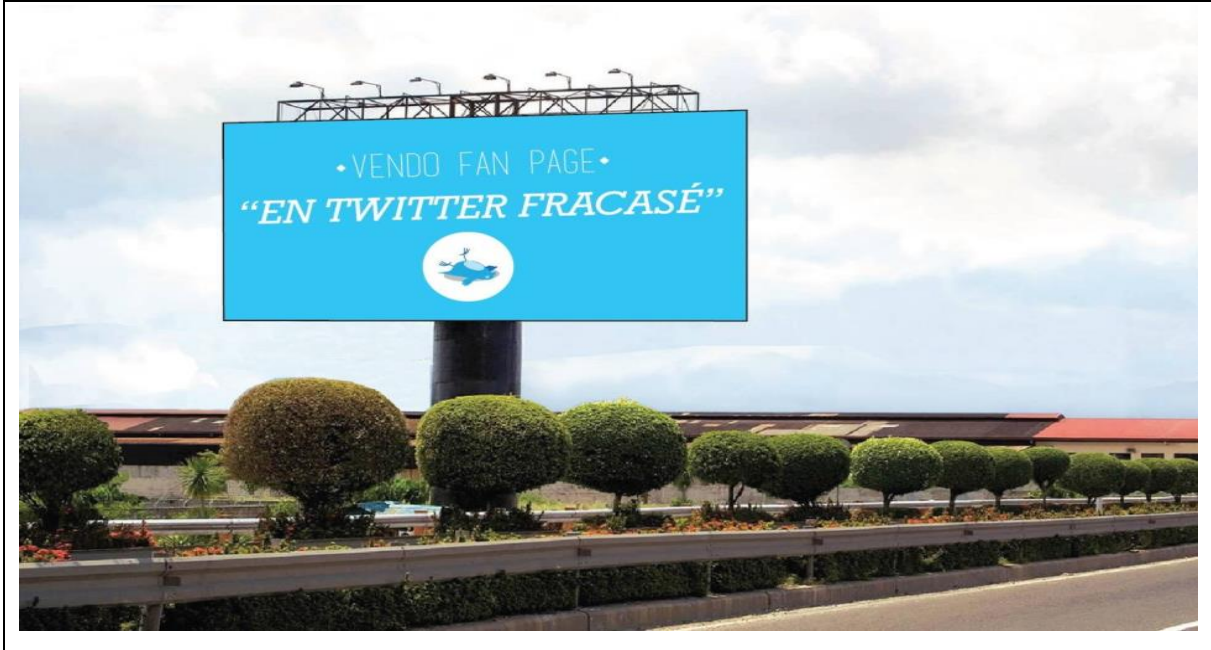


Figura A134. Publicada en el muro de Canal 2



Figura A135. Publicada en el muro de Canal 2



Serie cinco. Guerra al tiempo: entre el Nacimiento de Venus y el Abbey Road; dilemas intelectuales de ayer y hoy; la vida en corto-circuito

Figura A136. Publicada en el muro de Bahartesi



Figura A137. Publicada en el muro de Cúmulo Obseso

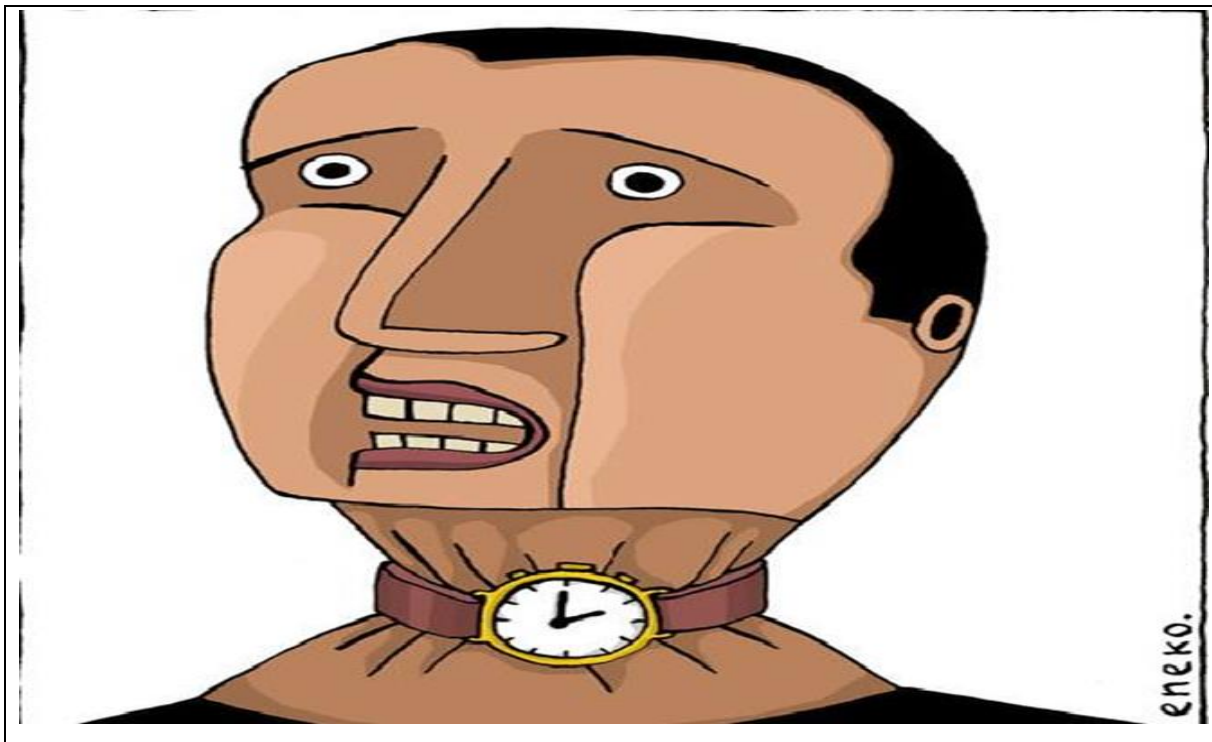


Figura A138. Publicada en el muro de Andriu



Figura A139. Publicada en el muro de Iniciativa Debate



Figura A140. Publicada en el muro de Diario del desinformante

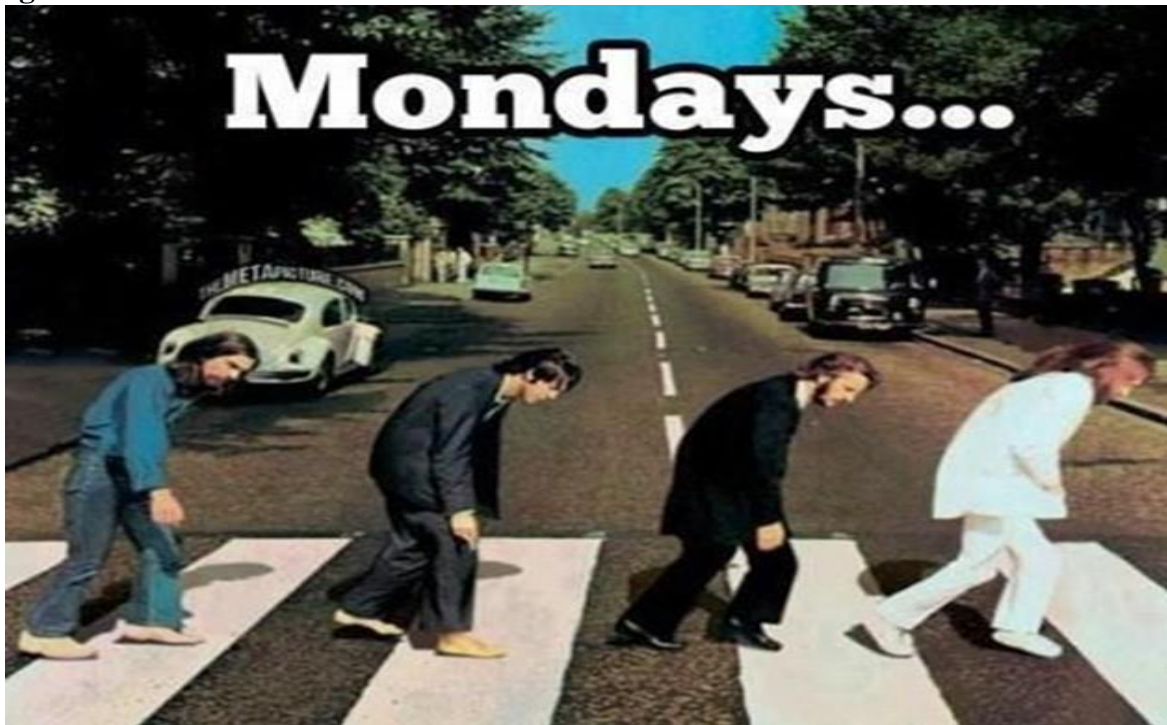


Figura A141. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A142. Publicada en el muro Algarabía



Figura A143. Publicada en el muro Algarabía



Figura A144. Publicada en el muro The Chita's Clitoris

INSCRIVEZ VOS ŒUVRES AVANT LE 3 FÉVRIER 2012
 infopresse.com/prixmedia - 514 840-3383

PRIXMÉDIA®

Figura A145. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A146. Publicada en el muro Algarabía



Figura A147. Publicada en el muro Algarabía



Figura A148. Publicada en el muro La tesis



Figura A149. Publicada en el muro Ecocosas - Difundiendo conocimientos ecológicos



Figura A150. Publicada en el muro Editorial Pa-Panamericana



Figura A151. Publicada en el muro Arte en red



Figura A152. Publicada en el muro Arte en red



Serie seis. Que empiece el apocalipsis: notas de guerra, suicidio y muerte; instrucciones para morir: de la cámara fotográfica a la máscara antigás; Deadline

Figura A153. Razones para casarse con un Antropólogo XD

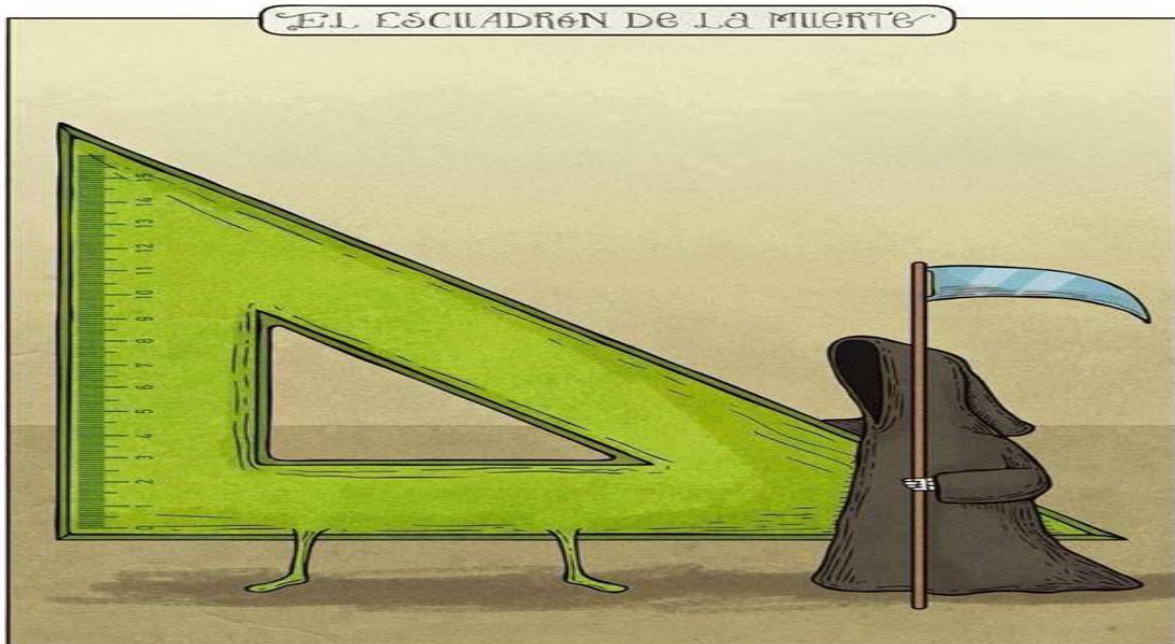


Figura A154. Publicada en el muro La Tesis del Doctorado

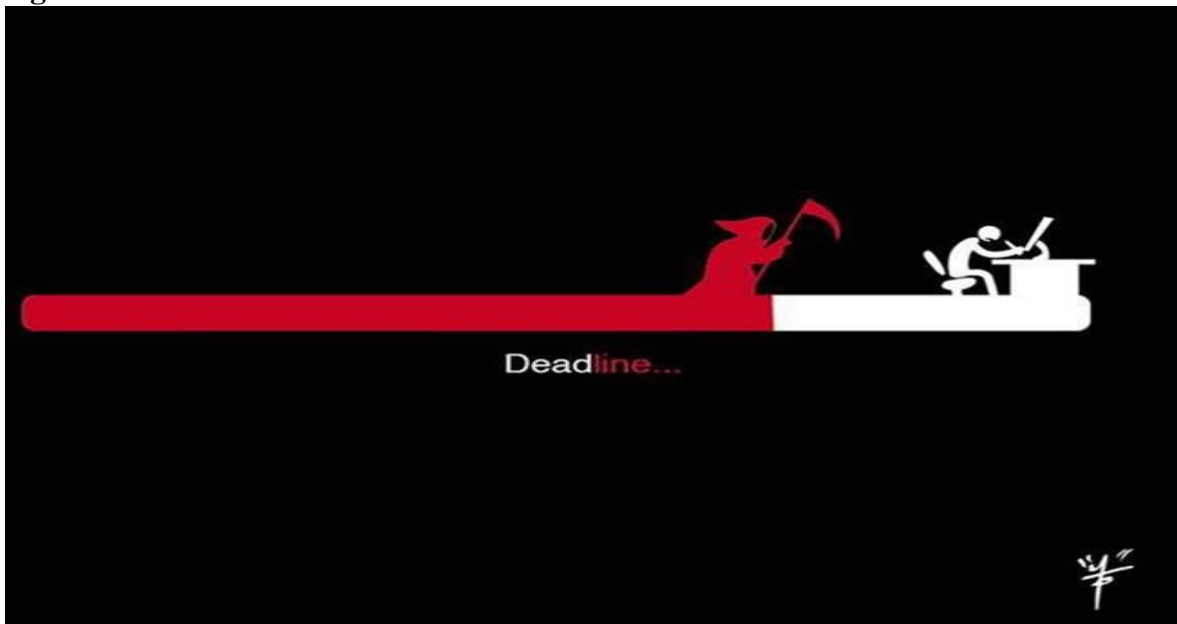


Figura A155. Publicada en el muro Congreso de los pueblos de Colombia



Figura A156. Publicada en el muro de Puntos suspensivos



Figura A157. Publicada en el muro de Puntos suspensivos

Quando tienes hambre
y sacrificas a un fansesese.



Figura A158. Publicada en el muro de Puntos suspensivos

O como cuando ya estás
agotado y tus buenos vecinos
te ayudan a quitarte la piel
para que descanses en paz.



Figura A159. Publicada en el muro de The Chita's Clitoris

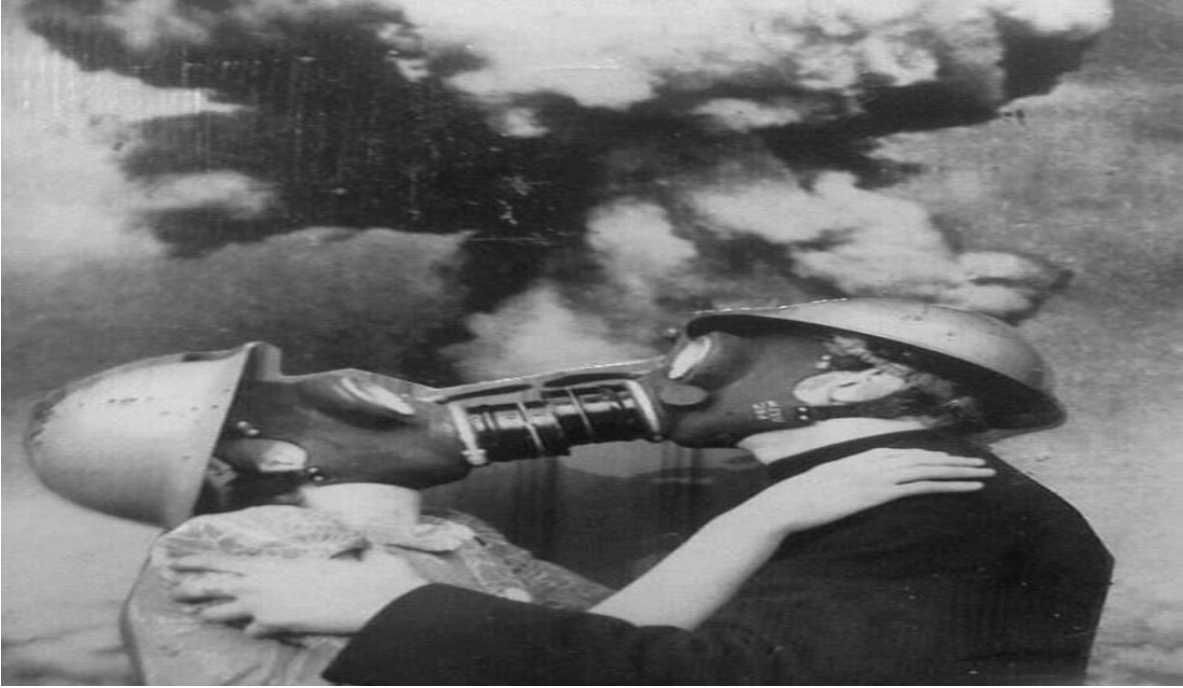


Figura A160. Publicada en el muro de /#Artivism



Figura A161. Publicada en el muro de mundo psicodélico



Figura A162. Publicada en el muro de Giro Lingüístico

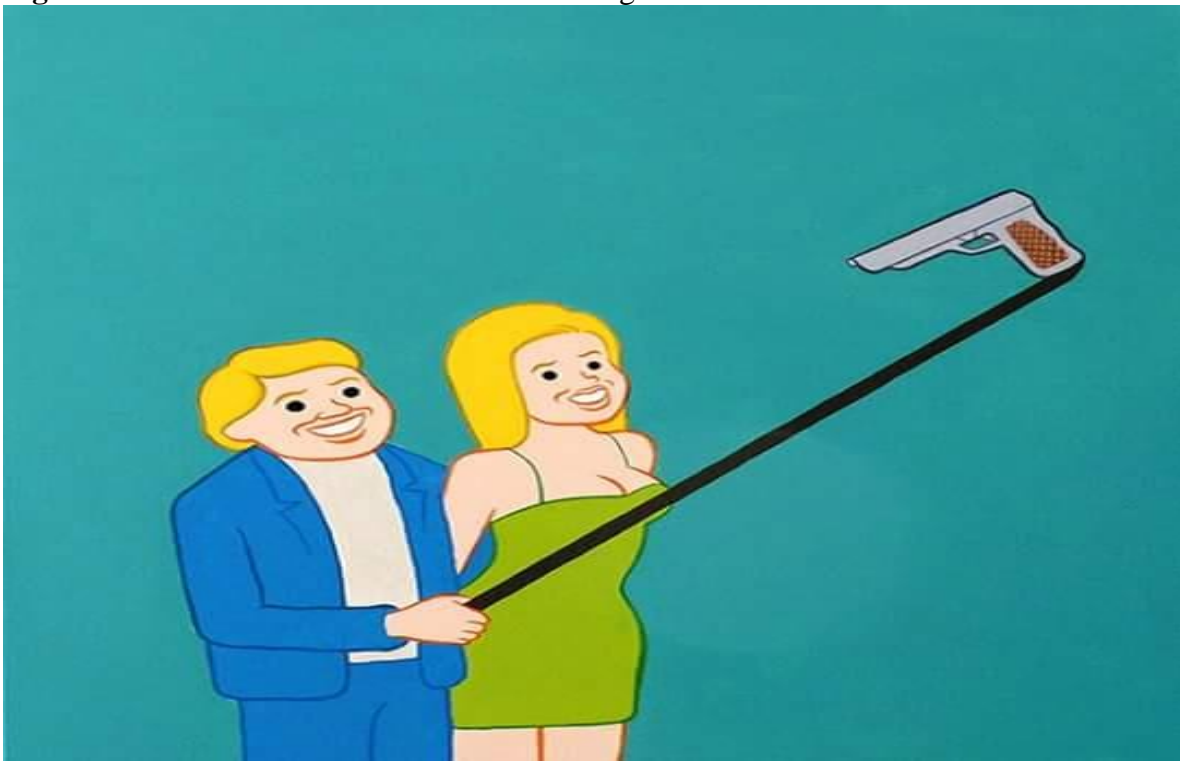


Figura A163. Publicada en el muro de Giro Lingüístico



Figura A164. Publicada en el muro de Acid: Good Trip

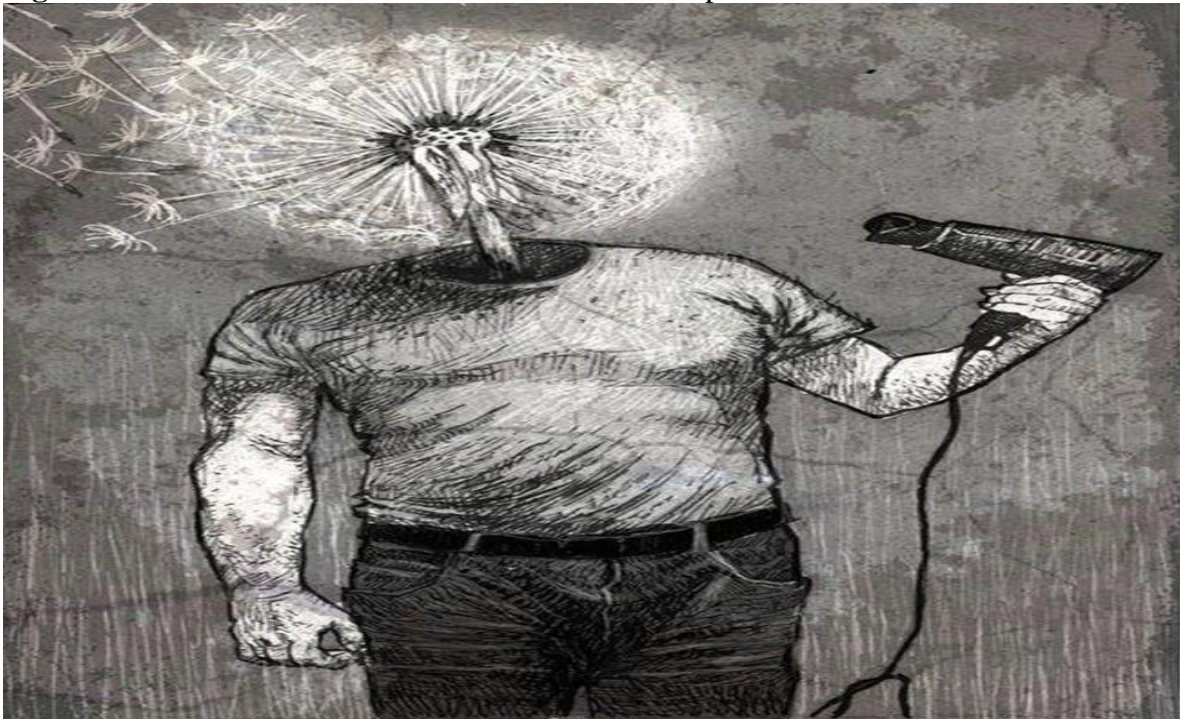


Figura A165. Publicada en el muro de Rebelión



Figura A166. Publicada en el muro de Mr Mondialisation



Figura A167. Publicada en el muro de Cúmulo Obseso



Figura A168. Publicada en el muro de Cúmulo Obseso



Figura A169. Publicada en el muro The Chita's Clitoris

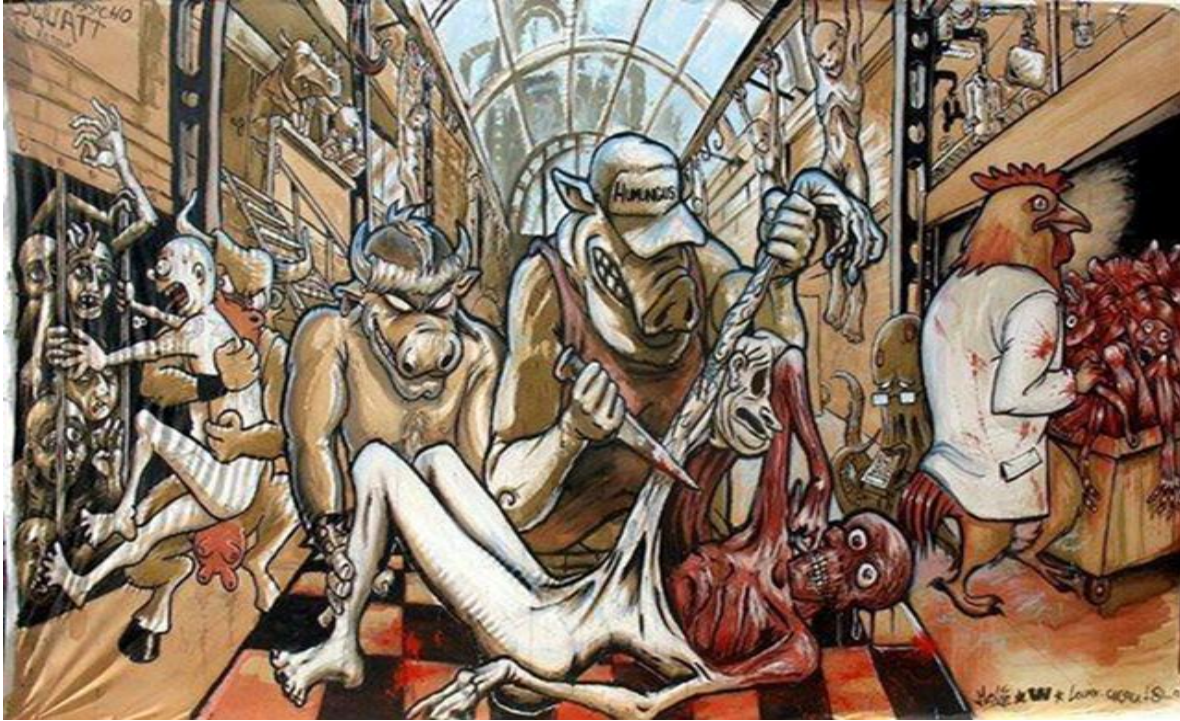


Figura A170. Tomada del muro El Chamuco y los hijos del Averno



Figura A171. Publicada en el muro Stan Winston School of Characte



Figura A172. Publicada en el muro The Chita's Clitoris



Figura A173. Publicada en el muro Colectivo Memoria Militante

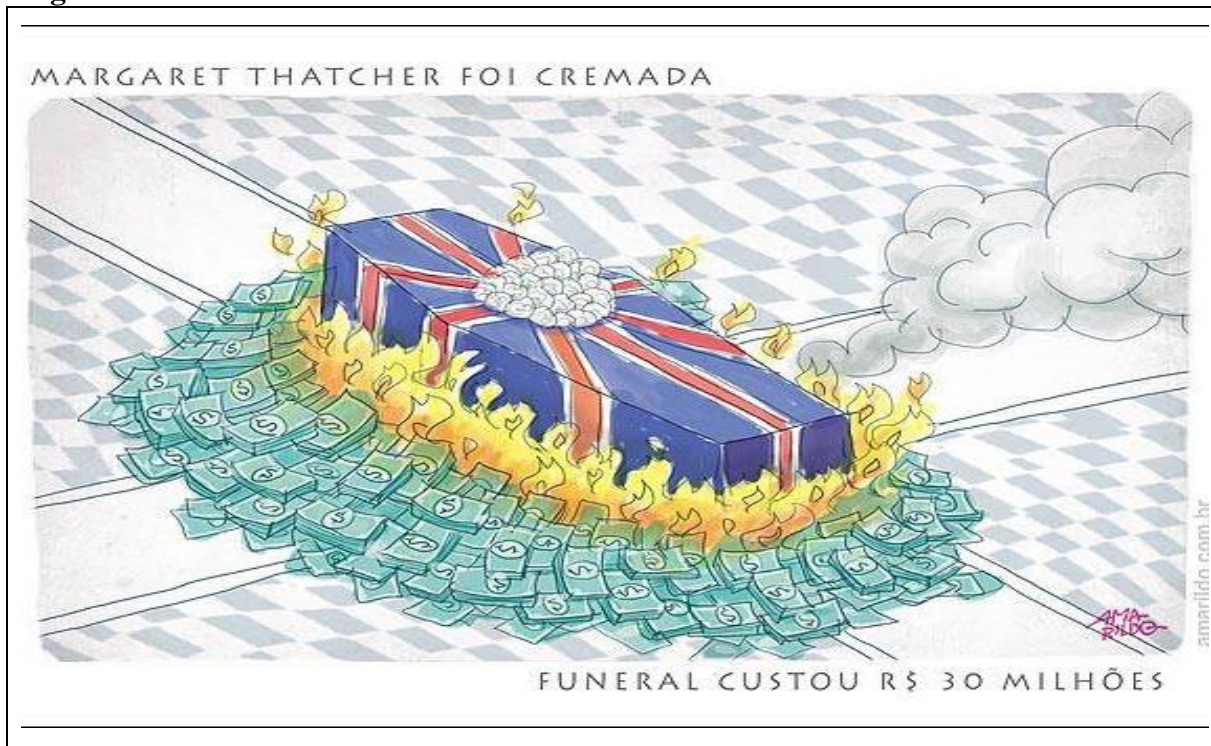


Figura A174. Tomada del muro Colectivo Memoria Militante



Figura A175. Tomada del muro Colectivo Space Ghost Zombie



Juego tres. El sí contra la maquinaria capitalista

**Serie uno. En apoyo a la huelga general este perfil ;no trabajará!
Cerrado. La gravitación del peso; homo economicus; de las
fórmulas neoliberales a la teoría del derrame; fuck the world; la
vida en código de barras**

Figura A176. Tomada del muro Zapateando Medios Libres



Figura A177. Tomada del muro Omega φ

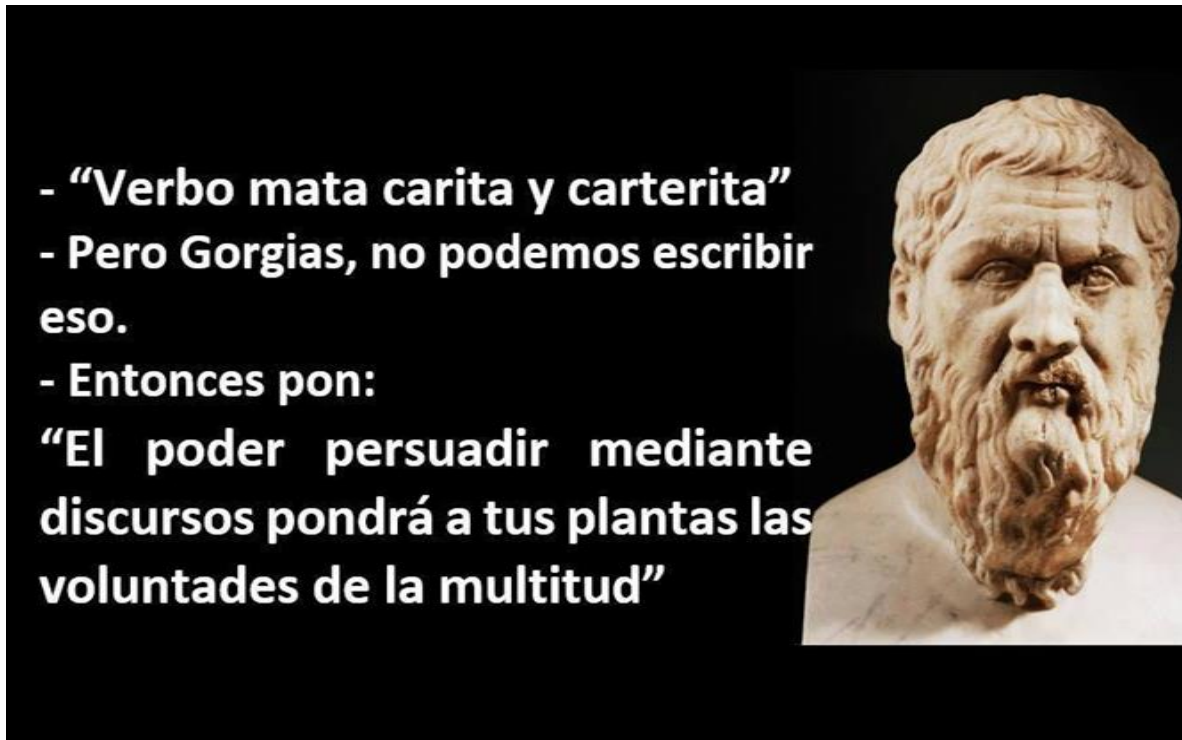


Figura A178. Tomada del muro MEMES De Ciencias Sociales

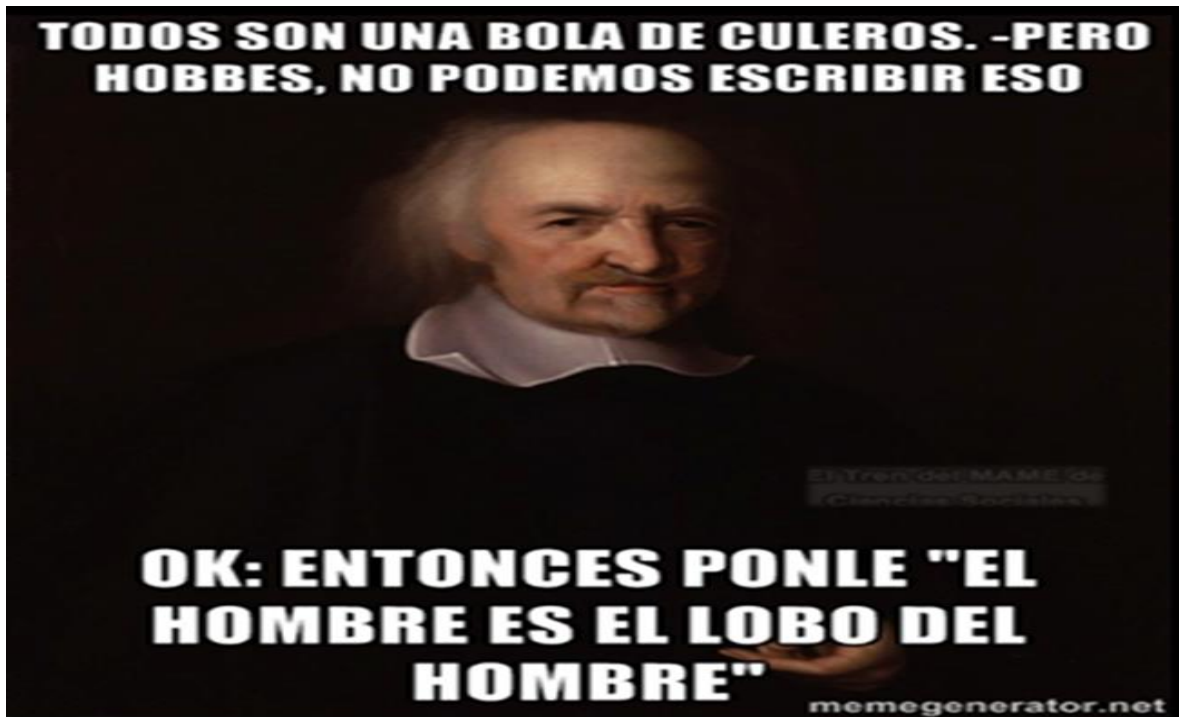


Figura A179. Tomada del muro cerdo presidente



Figura A180. Tomada del muro de Regeneración



Figura A181. Tomada del muro de Unión de naciones latinoamericanas



Figura A182. Tomada del muro de Regeneración



Figura A183. Tomada del muro Lavaca – MU



Figura A184. Tomada del muro El Espíritu de los Cínicos

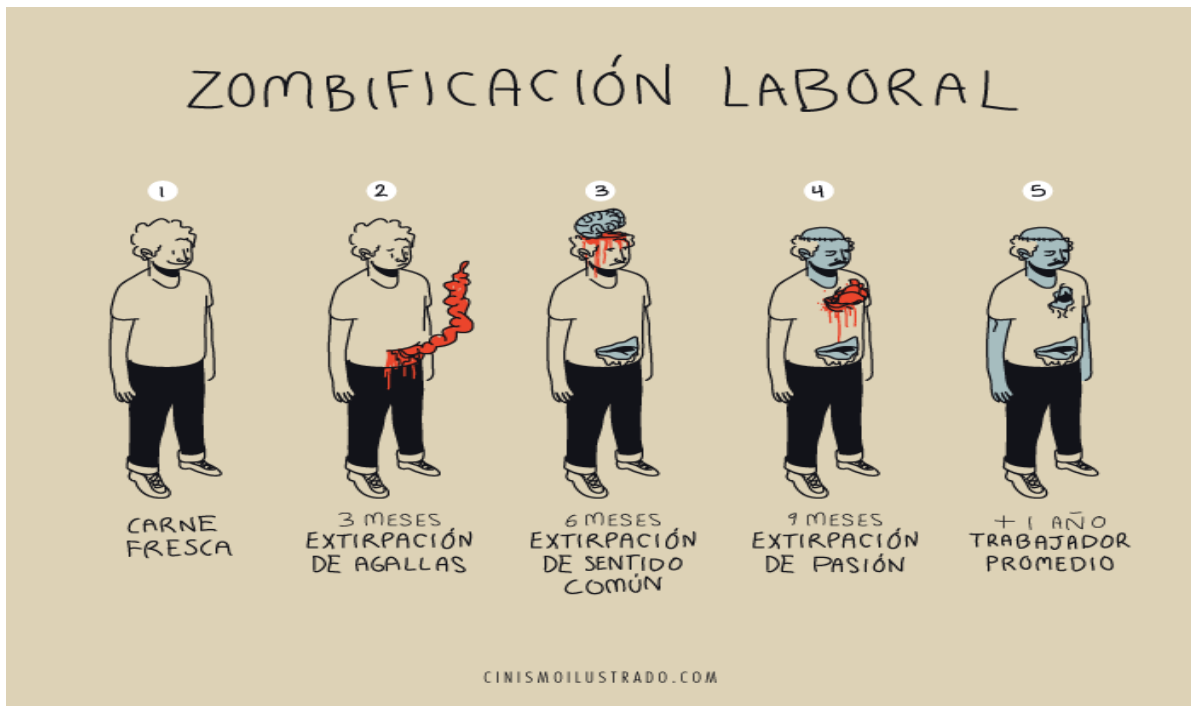


Figura A185. Tomada del muro Economía Política CCC



Figura A186. Tomada del muro Economía Política CCC



Figura A187. Tomada del muro Desinformemonos



Figura A188. Tomada del muro de Arte callejero



Figura A189. Tomada del muro de Regeneración

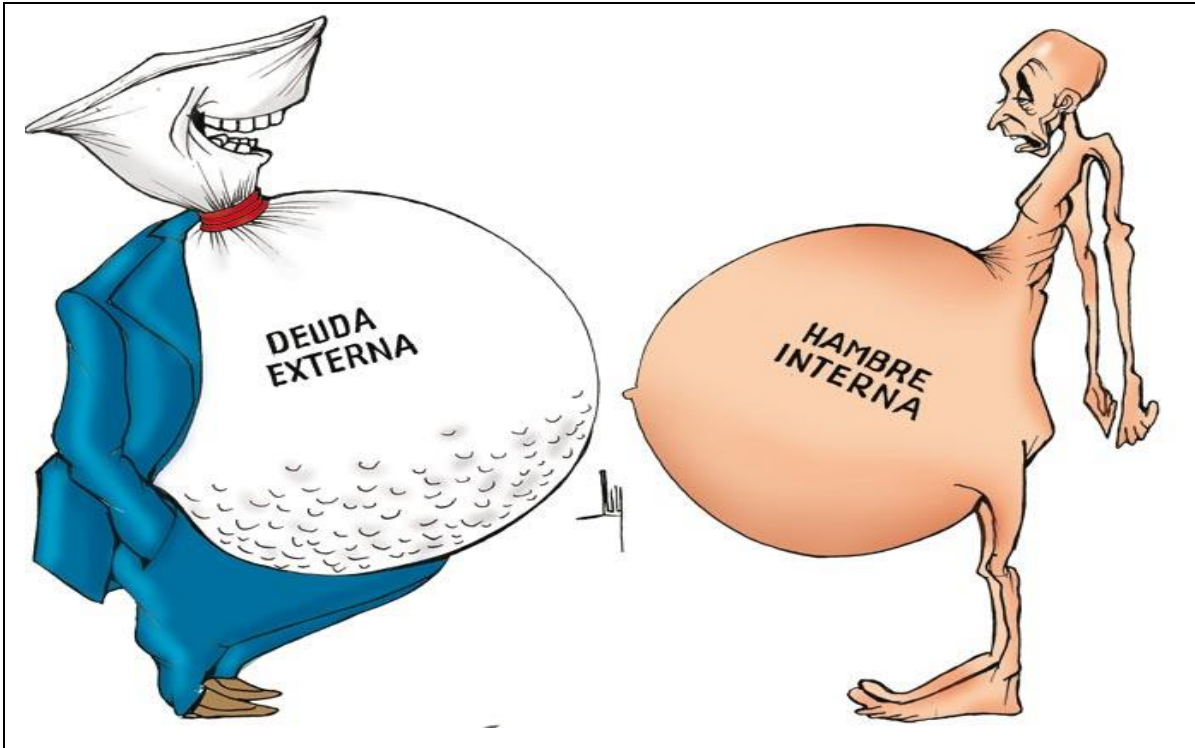


Figura A190. Tomada del muro de Regeneración



Figura A191. Tomada del muro de Bahartesi



Figura A192. Tomada del muro de Infeccion Cyberpunk

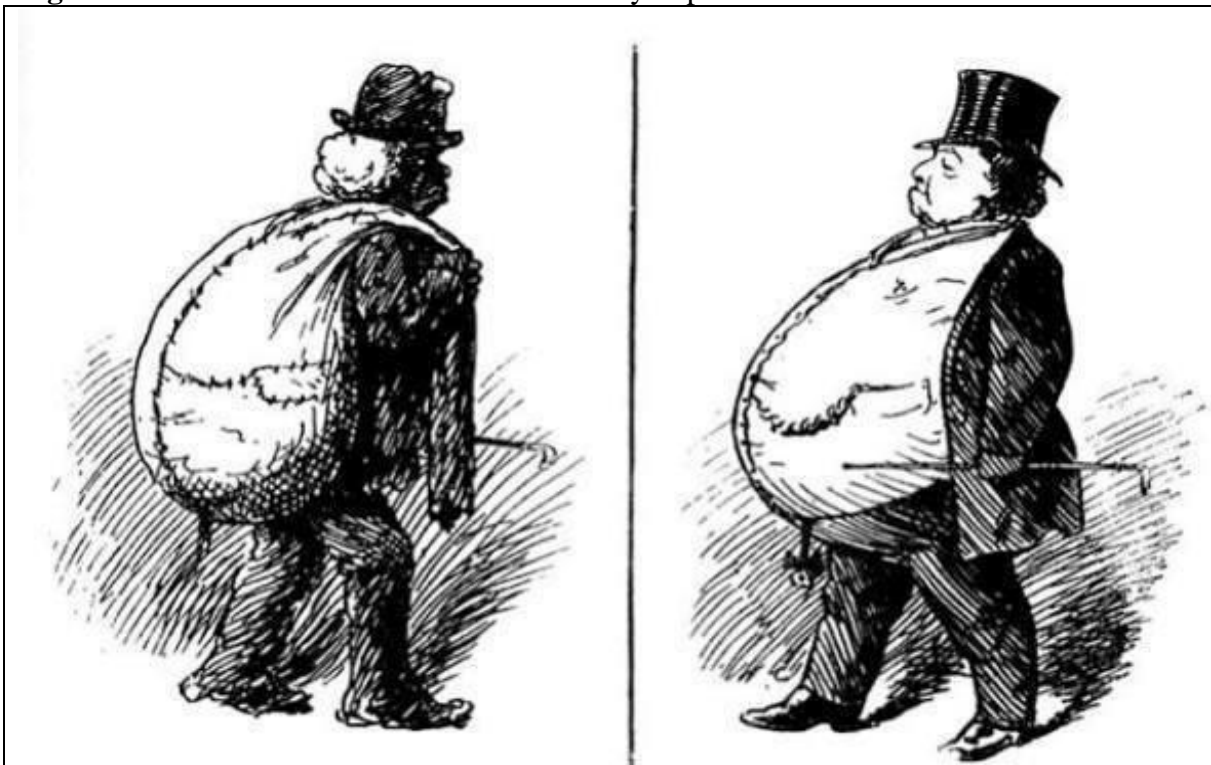


Figura A193. Tomada del muro de Unión de naciones latinoamericanas

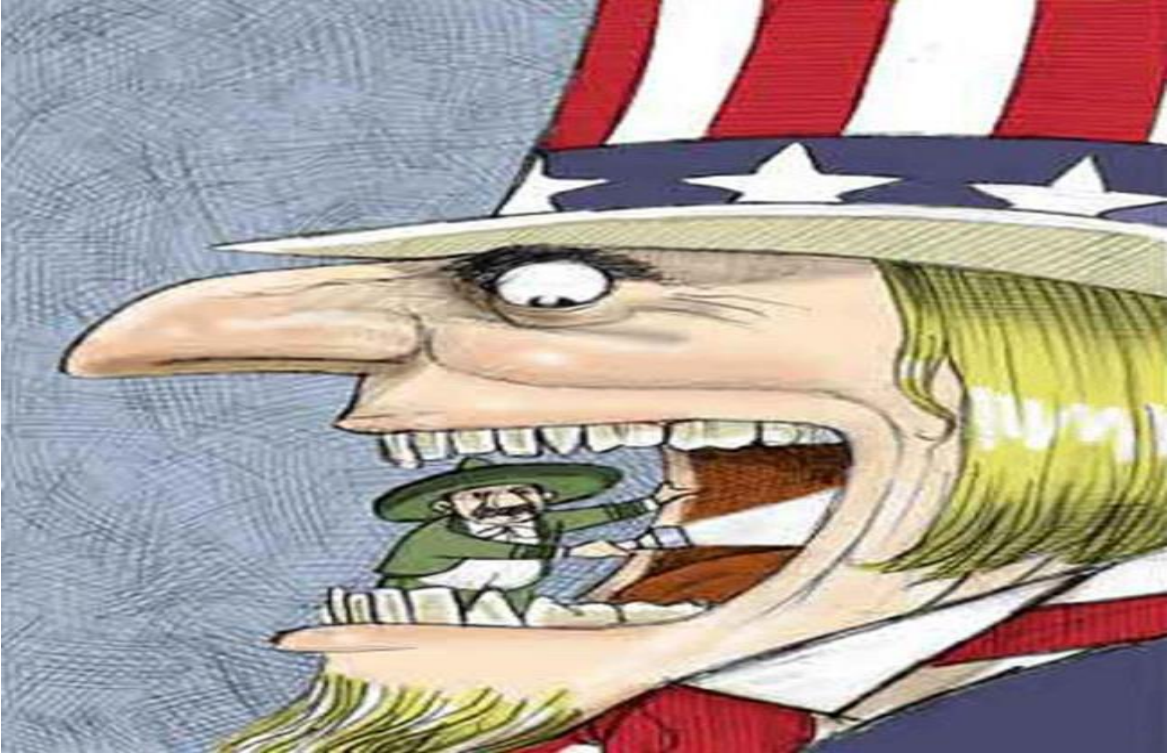


Figura A194. Tomada del muro de Resistencia rebelde frente al imperio

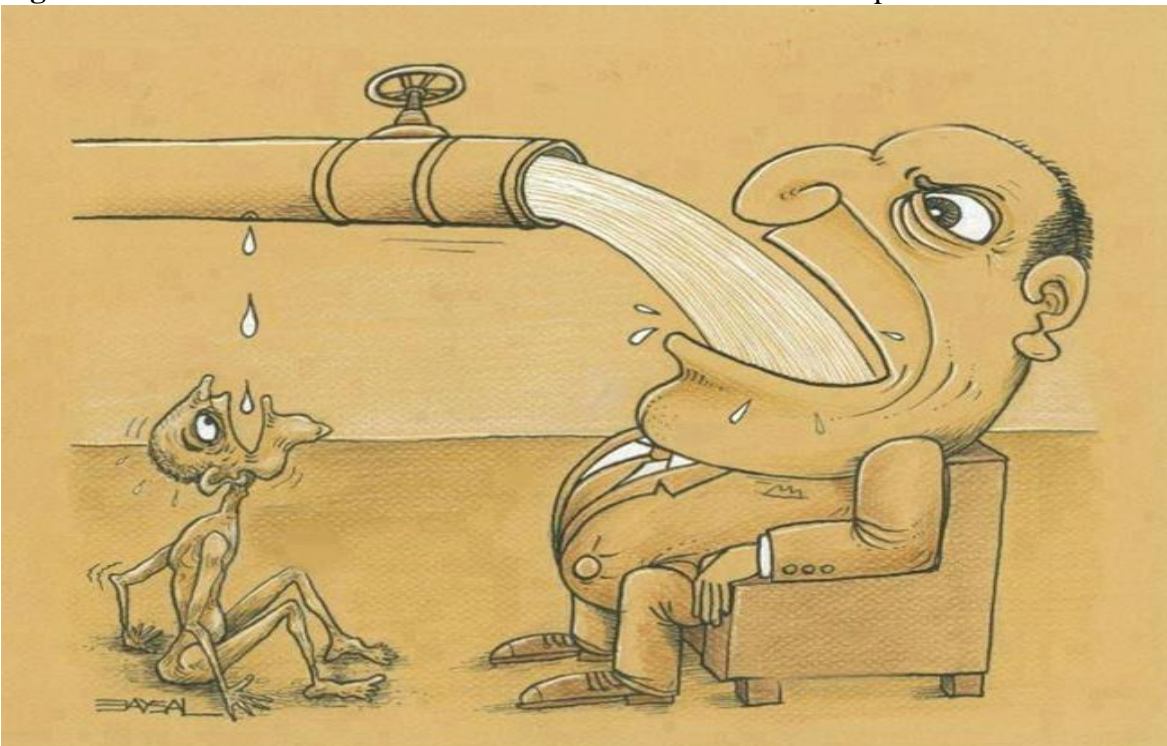


Figura A195. Tomada del muro de El Despertar de las Masas (el futuro es de todos)



Figura A196. Tomada del muro de anarkia organizacion anti zerdos i anti fascistas



Figura A197. Tomada del muro de planeta deuda



Figura A198. Tomada del muro Planeta Deuda



Figura A199. Tomada del muro Viva la Vulva



Figura A200. Tomada del muro Ovarios liberados



Figura A201. Tomada del muro Difundiendo conocimientos ecológicos



Figura A202. Tomada del muro Ovarios liberados



Figura A203. Tomada del muro Ovarios liberados



Figura A204. Tomada del muro Juventud Disidente



Figura A205. Tomada del muro #Artivism



Figura A206. Tomada del muro Resistencia rebelde frente al imperio



Figura A207. Tomada del muro Resistencia rebelde frente al imperio

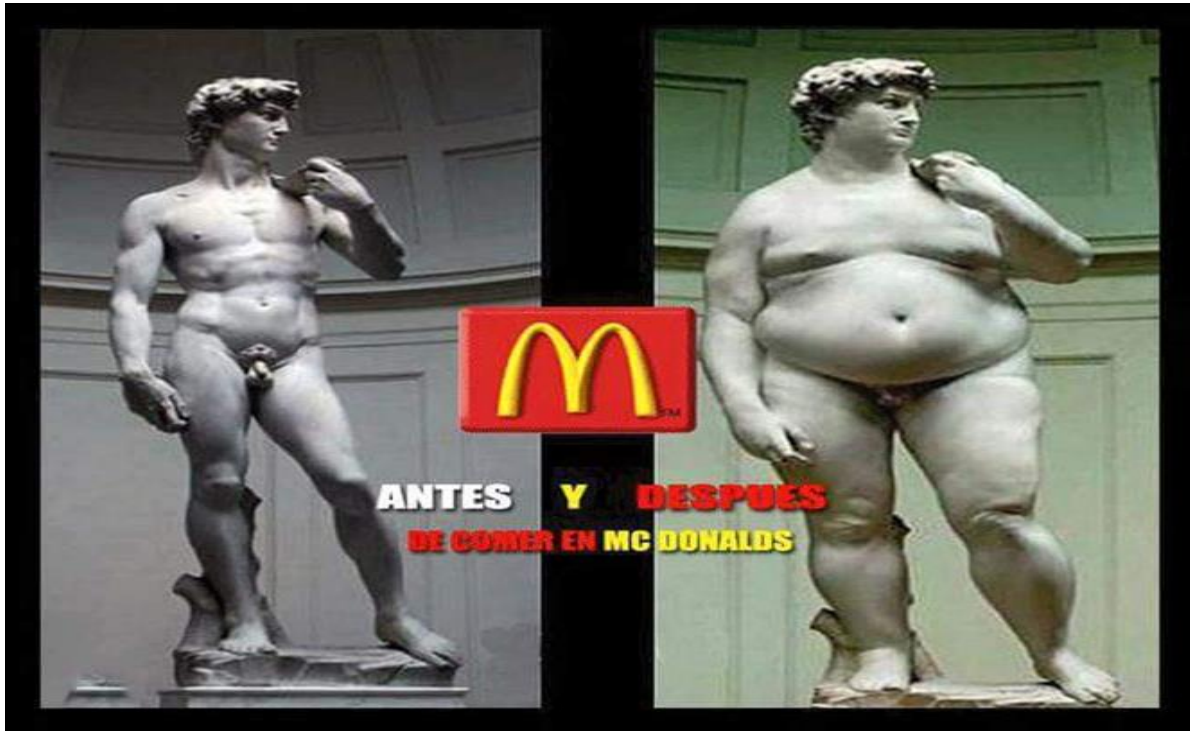


Figura A208. Tomada del muro Acid: Good Trip



Figura A209. Tomada del muro Economía Política CCC



Serie dos. Loading please wait: hojas de ruta, sistema lametario y evolución del parásito

Figura A210. Tomada del muro Geopolítica América Latina 2012



Figura A211. Tomada del muro Anarco-Queer Latinoamérica



Figura A212. Tomada del muro Palestina Libre



Figura A213. Tomada del muro Palestina Libre



Figura A214. Tomada del muro Indignado estarás TU, nosotros estamos hasta los cojones



Figura A215. Tomada del muro de Cum



Figura A216. Tomada del muro Agir Pour l'Environnement



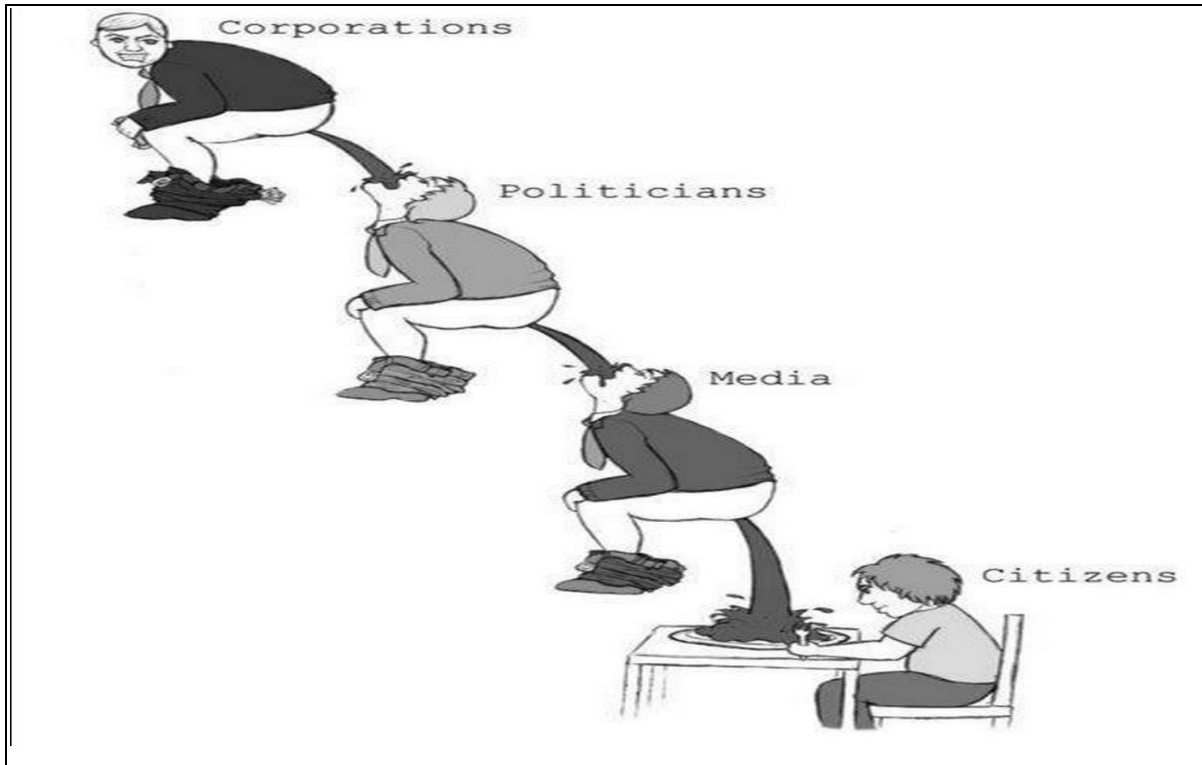
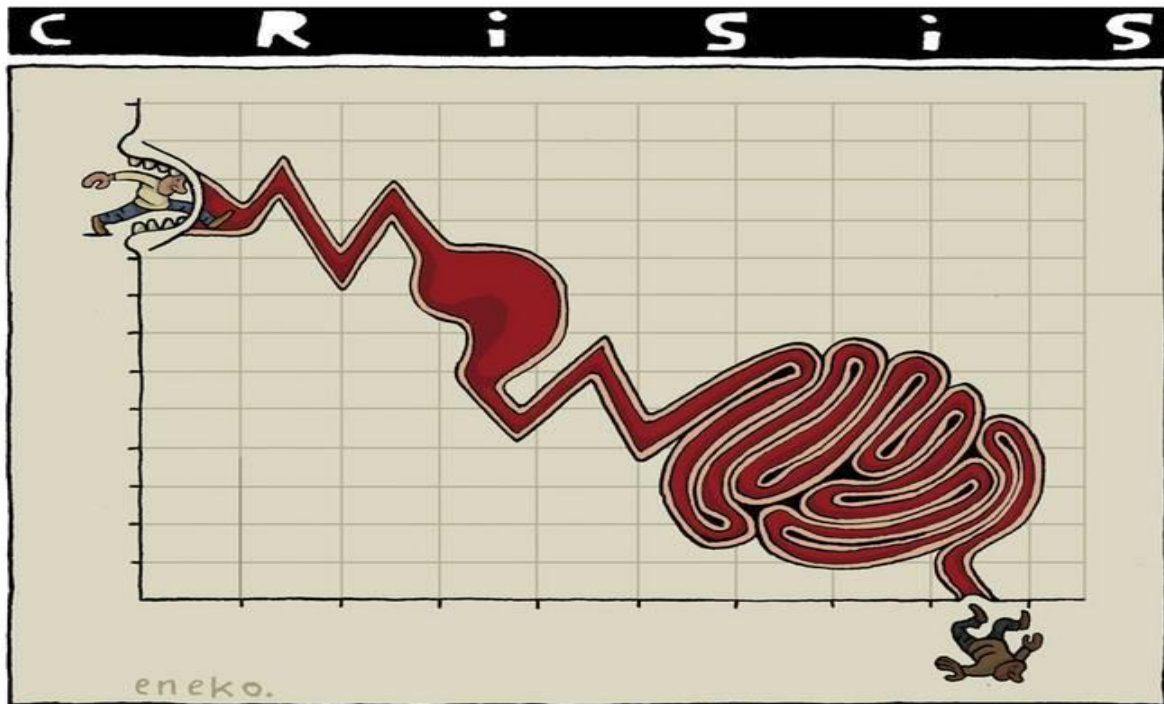
Figura A217. Tomada del muro The Chita's Clitoris**Figura A218.** Tomada del muro Y sin embargo se mueve. Por Eneko

Figura A219. Tomada del muro Resistencia rebelde frente al imperio

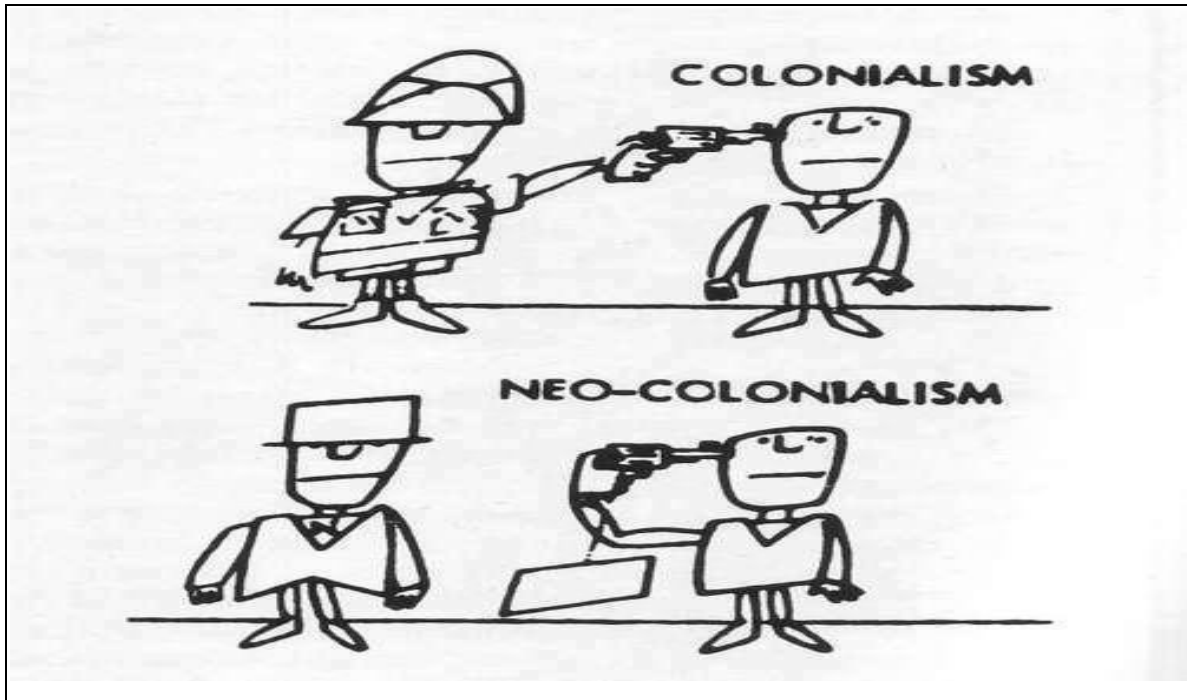


Figura A220. Tomada del muro El Chamuco y los hijos del Averno



Figura A221. Tomada del muro Socialdemencia



Figura A222. Tomada del muro Desinformémonos 24 horas



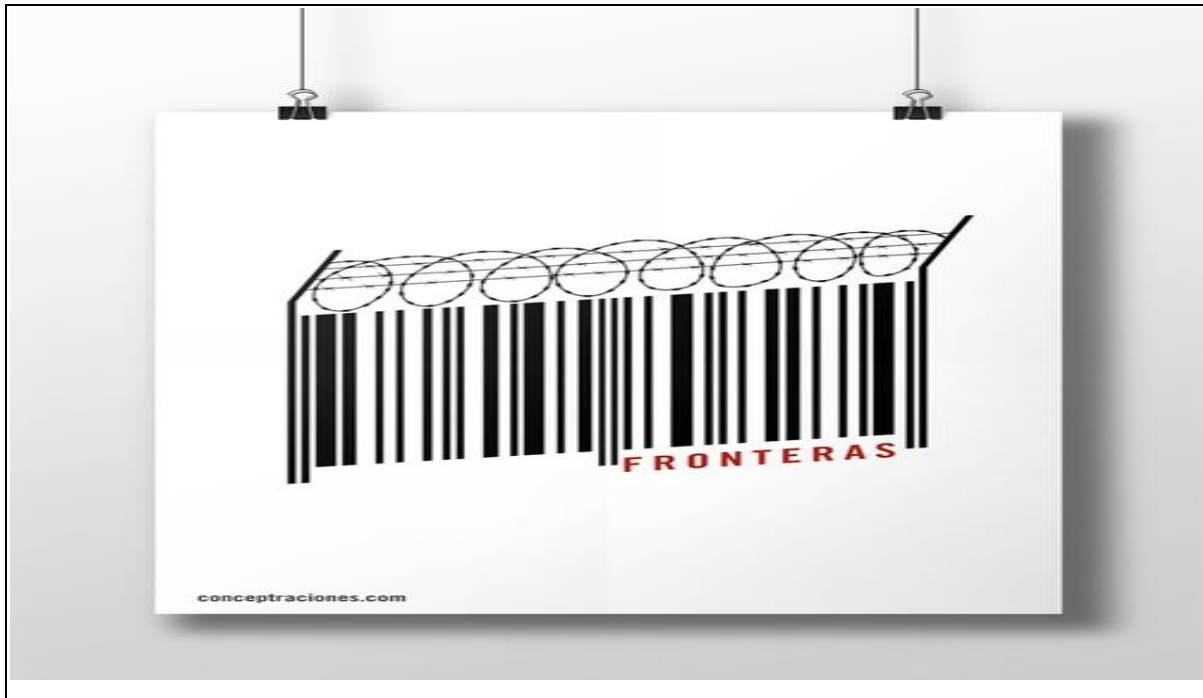
Figura A223. Tomada del muro Internacional Errorista



Figura A224. Tomada del muro Es de politólogos



Figura A225. Tomada del muro Socialdemencia



Serie 3. Fight visual pollution: de rascacielos, declaraciones del cólera, palabrerías y residuos del lenguaje

Figura A226. Tomada del muro El Antagonista



Figura A227. Tomada del muro The Chita's Clitoris



Figura A228. Tomada del muro Desinformémonos

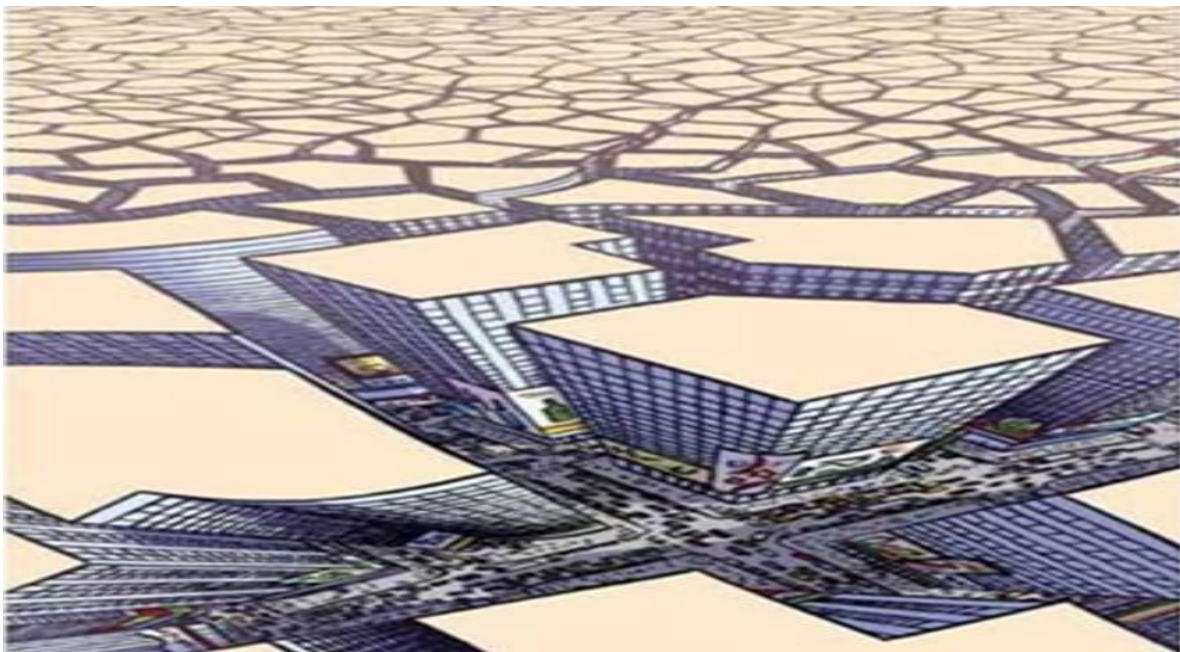


Figura A229. Tomada del muro Desinformémonos



Figura A230. Tomada del muro Desinformémonos



Figura A231. Tomada del muro Pulkes Cósmicos



Figura A232. Tomada del muro Humor en serio



Figura A233. Tomada del muro Humor en serio



Figura A234. Tomada del muro Humor en serio

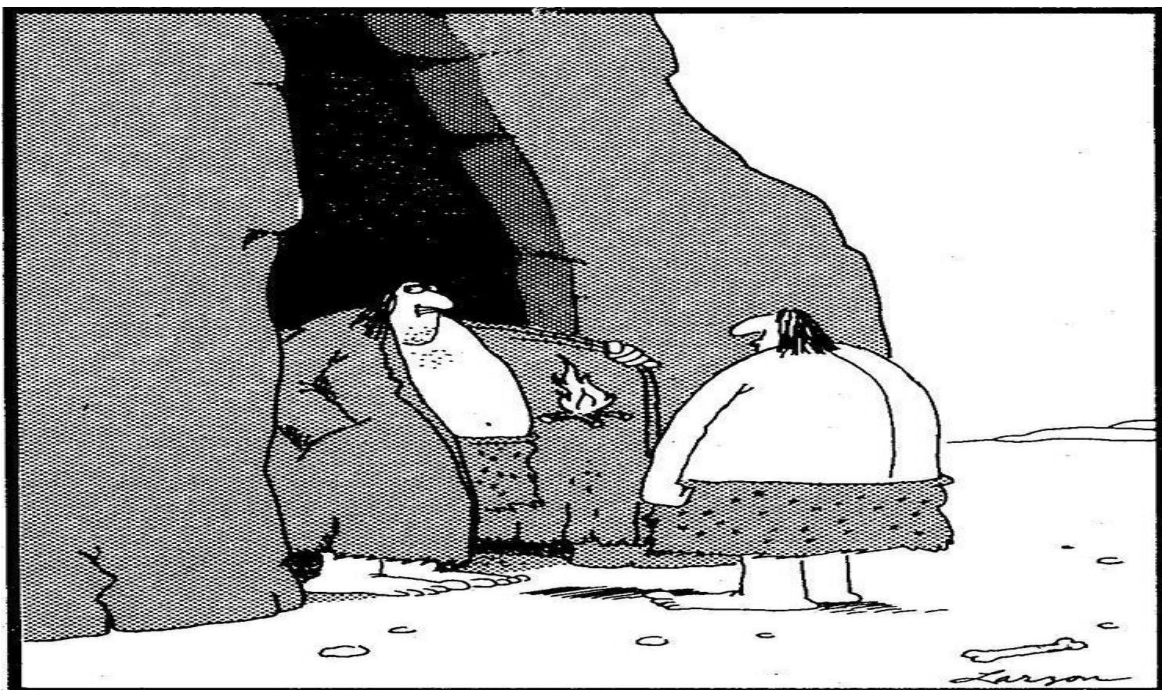


Figura A235. Tomado del muro Literatura +1

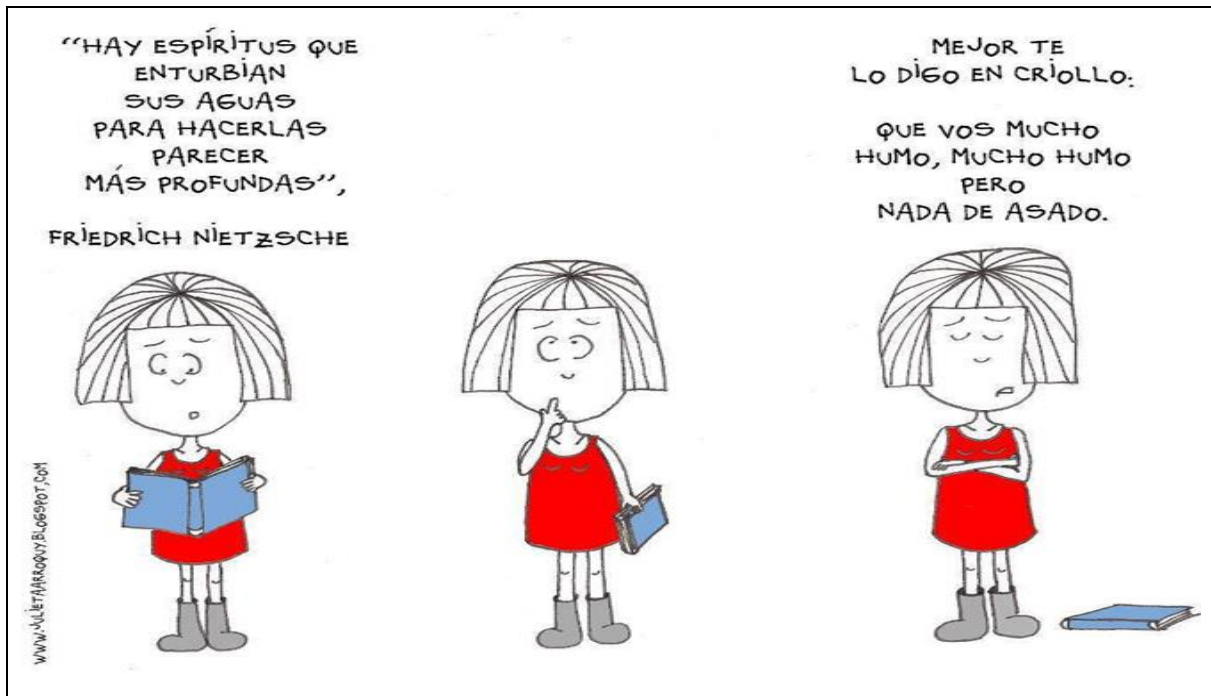


Figura A236. Tomado del muro Literatura +1



Referencias bibliográficas

- 10 Razones para casarse con un Antropologo XD. (2010). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/10-Razones-para-casarse-con-un-Antropologo-XD/112159168805144?sk=timeline>
- #Artivism. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/AnonArtivism>
- Acción folletica. (2015). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Acci%C3%B3n-folletica-1483779615255515/timeline/>
- Acebo pntic.mec.es. (S.F.). El origen de los dichos. Retrieved from <http://acebo.pntic.mec.es/~aromer3/Lengua/Los%20Dichos/indice%20dichos.htm#DichosSecciones>
- Acid:Good Trip. (2013). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/acidgoodtrip2>
- Actualidad Panamericana. (2014). Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Actualidad-Panamericana/629118643821470?fref=ts>
- Agitadoras Sociales. (2010). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/groups/181163265265448/?fref=ts>
- Aguilar Rodríguez, D. E., & Said Hung, E. (2010). Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook. *Zona Próxima*(12), 190/207.

- Algo de punk ska y mas. (2013). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Algo-de-punk-ska-y-mas/529724497079748?sk=timeline>
- Aliaga Espert, J., Navarrete Tudela, C., & García Cortes, J. (2013). Post-vigilancia y control de las subjetividades: Universitat Politècnica de València.
- Anarco-Queer Latinoamérica. (2014). Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/AnarkoKueerLatinoAmerica?fref=photo>
- Antroposex. (2008). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/Antroposex>
- Arcila, C. (2010). La presentación del sí-mismo en Blogs y Redes Sociales. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 3(1).
- Arruda, A. (2011). ¿Con cuántos dispositivos se produce una subjetividad? *Athenea Digital*, 11(1), 195-201. Retrieved from <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/821>
- Así hablamos. (2006). El diccionario latinoamericano para poder entendernos. Retrieved from <http://www.asihablamos.com/>
- Así Hablamos .com. (2015). Asi Hablamos.com. El diccionario latinoamericano para poder entendernos. Retrieved from <http://www.asihablamos.com/>
- Ateo por naturaleza. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/ateopornaturaleza>
- Autogestion asambleal libertaria. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/autogestion.asamblealibertaria?fref=photo>
- Aycock, A. (1995). Technologies of the Self: Foucault and Internet Discourse. Retrieved from <http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/aycock.html>
- Bajtín, M. (2013). *La cultura popular en la edad media y el renacimiento. El contexto de Francois Rabelais* Madrid: Alianza editorial.
- Baudrillard, J. (1989). Videosfera y Sujeto Fractal *Videoculturas de fin de siglo* (pp. 27-36). Madrid: Cátedra.
- Bazin, A. (1966). *¿Que es el cine?* . Buenos Aires: Rialp.
- Bene, C., & Deleuze, G. (2003). *Superposiciones*. Buenos aires: Artes del Sur.

- Berger, J. (1974). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Berlanga, I., & Martínez, E. (2010). Ciberlenguaje y principios de retórica clásica. Redes sociales: el caso Facebook. *Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 7(2), 47-61.
- Bifo, F. (2007). *Generaciónpost-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Birnbaum, M. (2011). Taking Goffman on a tour of Facebook: College Students and the Presentation of Self in a Mediated Digital Environment. *Center for the study of higher education, Doctor of Philosophy*.
- Bogotá Street Art. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/BSABogotaStreetArt>
- Brinquiitos Hipster Brinquiitos. (2015). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/brinquitostroll>
- Buena Onda Social Club. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/buenaondasocialclub?pnref=story>
- Butler, J. (2001). La cuestión de la transformación social. In J. Butler, E. Beck-Gernsheim, & L. Puigvert (Eds.), *Mujeres y transformaciones sociales* (pp. 7-30). Barcelona: El Roure.
- Cabronazi. (2015). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/humorcabron>
- Cáceres, M., Ruiz San Román, J., & Brändle, G. (2009). Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en Internet. *Cuadernos de Información y Comunicación CIC*(14), 213-231.
- Cardon, D., & Delaunay-Terel, H. (2005). La Production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics.
- Caricaturas Xtian. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/unaopinionx>
- Cartografías del arte. (2012). En Facebook (Perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/pages/Cartograf%C3%ADas-del-Arte/145106232320881>

- Castells, M. (2003). *La Era de la información. Economía sociedad y cultura. El poder de la identidad* (Vol. 2). Buenos Aires: Alianza.
- Cazadores de Hoygans. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/CazadorDeHoygans>
- Cerdo presidente. (2014). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/cerdoporcolombia/timeline>
- Chistes Matemáticos. (2014). Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Chistes-Matem%C3%A1ticos/1473005029580950?sk=timeline>
- Ciudadano ilustre. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/VivaCiudadanoIlustre?fref=photo>
- Colectivo harimaguada. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/colectivo.harimaguada>
- Colmenares, G. (2008). *Las convenciones contra la cultura: ensayos sobre la historiografía hispanoamericana del siglo XIX* Medellín: La carreta.
- Con la oreja roja. (2014). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/conlaOrejaRojacom/timeline>
- Crazy world. (2016). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/crazyworldmadrid/>
- Creartika. (2011). En Facebook (Perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/CREARTIKA>
- Cultívate. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/Cultiivate>
- Cultura re-evolucionaria. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/pages/CULTURA-RE-EVOLUCIONARIA/278249855545575>
- Cúmulo Obseso. (2008). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/cumulo.obseso>
- Deleuze, & Parnet. (1997). *Diálogos*. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze. (1984). *Francis Bacon. Lógica de la sensación*: Editions de la différence.

- Deleuze. (1985). *El saber. Curso sobre Foucault. Tomo I*. Buenos Aires: Cactus.
- Deleuze. (1987). *Foucault*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze. (1988). *Diferencia y repetición*. Madrid: Jucar.
- Deleuze. (1989). *El Pliegue. Leibniz y el barroco*. Barcelona: Paidós Studio.
- Deleuze. (1996a). *Conversaciones 1972-1990*. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze. (1996b). *Crítica y clínica*. Barcelona Anagrama.
- Deleuze. (2003a). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Paidós Comunicación.
- Deleuze. (2003b). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Paidós Comunicación.
- Deleuze. (2007). *Dos regímenes de locos. Textos y entrevistas (1975-1995)*. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze. (2010). *Lógica del sentido*. Buenos Aires: Paidós.
- Deleuze, & Guattari. (1988). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- Desinformémonos. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/Desinformemonos>
- Diario de Hipócritas. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/DiarioDeHipocritas>
- Díaz Velásquez, L. A. (2009). Facebook como estrategia virtual del Self. *Psicología, Psicólogo*, 133.
- Dicen en la UN Comunidad. (2014). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/loescucheenlaUN?fref=ts>
- Dixionario Mundial. (2016). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Dixionariodelmundo/>
- Drawspunk. (2013). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/www.google.draws.punk/timeline>
- Economía Política CCC. (2010). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/dptodeeconomia.politica>
- Ecored Feminista La Lechuza Buza. (2014). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/ecoredfeministamx/timeline>

- Editorial Pa-Panamericana. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/EditorialPaPanamericana>
- El Asco. (2014). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/ElAscoSJAH/timeline>
- El club de la lucha. (2015). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/El-club-de-la-lucha-1535516866765992/timeline>
- El Conocedor México. (2012). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/elconocedormexico/timeline>
- El Despertar de las Masas el futuro es de todos. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/pages/El-Despertar-de-las-Masas-el-futuro-es-de-todos/169288016458439>
- El esotérico ilustrado. (2015). En facebook (perfil). Retrieved from https://www.facebook.com/El-Esot%C3%A9rico-Ilustrado-420185148138434/timeline?ref=page_internal
- El espíritu de los cínicos. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/pages/El-Esp%C3%ADritu-de-los-C%C3%ADnicos/125716547484647>
- El Inquisidor Novato. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/pages/El-Inquisidor-Novato/462828517095200>
- El mero "T"enedor. (2015). En facebook perfil. Retrieved from <https://www.facebook.com/El-mero-Tenedor-802178279859807/timeline>
- El semáforo. (2015). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/ELSEMAFORRO/timeline>
- El Universo Tartamudo. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/eluniversotartamudo>
- Elder, J., & Jeremy, C., M.A. (2009). Fac(book)ing a crowd?: An exploration of audience, context, privacy, and self-presentation on Facebook. *Social anthropology, Master of Arts*, 107.
- En la UdeA andan diciendo. (2015). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/enlaudeaandandiciendo>

- Es de ansioso. (2015). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Es-de-ansioso/421759204653409?sk=timeline>
- Es de politólogos. (2015). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Es-de-Polit%C3%B3logos-352097361651456/timeline>
- Es de vago. (2015). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Es-de-vago/1576401495943307>
- Escobar, A. (1999). El final del salvaje: antropología y nuevas tecnologías *El Final del salvaje. Naturaleza, cultura y política en la antropología contemporánea* (pp. 327-351). Bogotá: CEREC-ICAN.
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura. *Revista de Estudios Sociales*(N° 22), 15-35.
- Escritores y libros. (2015). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Escritores-y-libros-389259557938880/timeline>
- Farquhar, L. K. (2009). Identity Negotiation on Facebook.com. *Graduate College, Doctor of Philosophy Degree in Mass Communications*
- Festival pornoporsi-performansex. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/groups/porsiporsi/>
- Filosofía para los pobres. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/FilosofiaParaLosPobres>
- Filosoraptor. (2013). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/FilosoraptorPaginaOficial2/>
- Forest, F. (2015) *Fred Forest, arte y participación en los medios/Interviewer: A. López*. La crónica cultural, Radio Francia Internacional.
- Forever Comunicólogo. (2013). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/4evercom>
- Foucault. (1981). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Argentina: Siglo veintiuno editores.
- Foucault. (1987). ¿Qué es un autor? *Revista de la Universidad Nacional, II*(11), 4-18.

- Foucault. (1988). *El sujeto y el poder* Vol. Vol. 50 *Revista Mexicana de Sociología* (pp. 3-20). Retrieved from <http://terceridad.net/wordpress/wp-content/uploads/2011/10/Foucault-M.-El-sujeto-y-el-poder.pdf>
- Foucault. (1999). Michel Foucault, una entrevista: sexo, poder y política de la identidad *Estética, ética y hermenéutica. Obras esenciales, Volumen III* (pp. 417-430). Barcelona: Paidós.
- Foucault. (2003). *El yo minimalista y otras conversaciones*. Buenos Aires: Alfabet.
- Foucault para encapuchadas. (2014). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Foucault-para-encapuchadas/651993614869082?fref=photo>
- Frikipedia. (2013). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/FrikipediaFans/>
- García-Canclini, N. (2007). El poder de las imágenes. Diez preguntas sobre su redistribución internacional. *Estudios Visuales. ¿Un diferendo "arte"?*, (4), 36-56. Retrieved from <http://estudiosvisuales.net/revista/index.htm>
- García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.
- Geopolítica América Latina 2012. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Geopol%C3%ADtica-Am%C3%A9rica-Latina-2012/455199067836571?fref=nf>
- Gergen, K. (2006). *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós.
- Giraldo, J. (2004). El Paramilitarismo: una criminal política de Estado que devora el país. *Desde los márgenes*. Retrieved from <http://www.javiergiraldo.org/spip.php?article76>
- Giro lingüístico. (2009). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/alimajul?pnref=story>
- Gómez de Silva, G. (Ed.) (2001) *Diccionario breve de mexicanismos*. México: Academia Mexicana - Fondo de Cultura Económica.

- Gordas sin chaqueta. (2016). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Gordas-sin-Chaqueta-598201167015052/>
- GRUNDzine. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/grundmagazine>
- Grupo anarquista los solidarios. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Grupo-Anarquista-Los-Solidarios-420966517930257/timeline/>
- Hablemos de Filosofía. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/HablemosDeFilosofia/timeline>
- Han. (2013). *La sociedad de la transparencia* Retrieved from <https://editorialatamansha.files.wordpress.com/2015/12/la-sociedad-de-la-transparencia.pdf>
- Han. (2014a). *En el enjambre*. Barcelona: Herder.
- Han. (2014b). *Psicopolítica: neoliberalismo y nuevas técnicas de poder* Retrieved from <https://airamvl.files.wordpress.com/2015/05/byung-chul-han-psicopolc3adtica.pdf>
- Haraway, D. (1995a). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Haraway, D. (1995b). Manifiesto Cyborg “Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista Finales del S. XX”. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado. Retrieved from <http://manifiestocyborg.blogspot.com/>
- Hasta los webos de tanto chorizo. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/hastalos.webos.de.tanto.chorizo>
- Helle, J.-V., & Slette-meas, D. (2001). ICTs, domestication and language-games: a Wittgensteinian approach to media uses *New Media & Society*, 10(1), 45-66. Retrieved from <http://nms.sagepub.com/content/10/1/45.full.pdf+html>
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC.
- Homo-sapiens Anarquista. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/Juvlibertarias>
- Humor en serio. (2013). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Humor-en-serio/135475326633633?fref=photo>

- Identidadgeek. (2010). La guía de los avatares: ¿quién es quién en las redes sociales? Retrieved from <http://identidadgeek.com/la-guia-de-los-avatares-%C2%BFquien-es-quien-en-las-redes-sociales/2010/11/>
- Indignados Colombia Oficial. (2014). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Indignados-Colombia-Oficial-626538870727500/timeline>
- Infografías de la necedad. (2012). En facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/infonecedad>
- Instituto de Investigaciones Surrealistas de Bogotá. (S.F). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/groups/97639194025/>
- Internacional errorista. (2015). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Internacional-Errorista-362450190607979/timeline>
- Internautismo Crónico. (2009). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/internautismocronico?fref=ts>
- IWK. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/IWK.co/timeline>
- La Garganta Poderosa. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/La-Garganta-Poderosa/213440425391495>
- La gente anda diciendo. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/LaGenteAndaDiciendo>
- La Invisible. (2009). En facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/LaCasaInvisible>
- La marihuana y sus frases filosóficas. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/groups/128048917347724/>
- La Tesis. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/1LaTesis>
- La Tesis del Doctorado. (2014). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/La-Tesis-del-Doctorado-708014642618841/timeline>
- La UNLP anda diciendo. En facebook (perfil). Retrieved from https://www.facebook.com/LaUnlpAndaDiciendo/info?tab=page_info

- Las paredes hablan. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/pages/Las-paredes-hablan/191044447605480>
- Las paredes son nuestras. (2010). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/pages/LAS-PAREDES-SON-NUESTRAS/89643177015>
- Lavaca-MU. (2010). Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/lavaca.org>
- Lazzarato, M. (2006). *Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Lazzarato, M. (2007). *La filosofía de la diferencia y el pensamiento menor*. Bogotá: Universidad Central. Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos.
- Le Luthiers. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Le-Luthiers/203503656389394>
- Leonardi, M. (2009). Narrative as self performance: The rhetorical construction of identities on Facebook profiles. *Departmento of Communcation, Doctor of Philosophy Communication*.
- Levántate Piensa Evolucionana. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/LevantatePiensayEvolucionana>
- Literatura+1. (2012). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/literaturamasuno/timeline>
- Lo personal es político. (2012). En Faceboo (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/LoPersonalEsPolitico?fref=photo>
- Longseller. (S.F.). Libros para Principiantes. Retrieved from <http://www.paraprincipiantes.com/html/quienes.shtml>
- López Gabrielidis, A. (2015). Régimen de visibilidad y vigilancia en la era de la Identidad Digital. *Teknokultura*, 12(3), 473-499.
- López, J. (2012). El debate en la mediocridad intelectual de los medios sociales. Retrieved from <http://www.rizomatica.net/el-debate-en-la-mediocridad-intelectual-de-los-medios-sociales/>

- Los 10 mandamientos del Face leelos y obedecelos:D. (2010). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/pages/Los-10-mandamientos-del-Face-leelos-y-obedecelos-D/109222325784213>
- Los bogotanos andan diciendo. (2015). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/LosBogotanosAndanDiciendo>
- Los de arriba. (2014). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/losdearribaperiodismo/timeline>
- Los Hashtags de la People. (2014). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/LosHashtagsDeLaPeople?fref=ts>
- Los javerianos andan diciendo. (2015). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/losjaverianosandandiciendo/timeline>
- Los marihuaneros andan diciendo. (2014). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Los-Marihuaneros-andan-Diciendo/1374705186141205?fref=ts>
- Los recitales andan diciendo. (2014). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/LosRecitalesAndanDiciendo/timeline>
- Lyotard, J.-F. (1989). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra.
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Maranto, G., & Barton, M. (2010). Paradox and Promise: MySpace, Facebook, and the Sociopolitics of Social Networking in the Writing Classroom. *Computers and Composition*, 27(1), 36-47.
- Martin-Barbero, J. (2015). ¿Desde dónde pensamos la comunicación hoy? *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (128), 13-29. Retrieved from http://chasqui.ciespal.org/index.php/chasqui/article/view/2545/128_tribuna
- Martín-Barbero, J. (2004). Razón técnica y razón política: espacios/tiempos no pensados. *Ciencias de la Comunicación*, ALAIC(Nº 1).
- Martín-Barbero, J. (S.F.). *Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo*. Guadalajara: Departamento de Estudios Socioculturales. ITESO. Diálogos de la comunicación.

- Martín-Rodrigo, I. (2015). Umberto Eco: «Si tuviera una solución, sería el presidente del mundo». *ABC*. Retrieved from http://www.abc.es/cultura/cultural/20150330/abci-umberto-numero-cero-201503281922.html?ref_m2w=
- Me lo dijo un forro. (2014). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/MeLoDijoUnForroOficial?fref=ts>
- Memeandote. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Memeandote?ref=profile>
- Memes de arte clásico. (2014). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Memes-de-arte-cl%C3%A1sico-159169084444920/>
- Memes de Ciencias Sociales 2.0. (2015). Facebook (Perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/MemesDeCienciasSociales2.0/timeline>
- Memes de ciencias sociales. (2013). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/MEMES-De-Ciencias-Sociales/680158785351822?sk=timeline>
- Memes ENAH. (2013). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Memes-ENAH-148553418642135/timeline/>
- Memes Espe. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/espememe/timeline>
- Memes filosóficos. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/losmemesfilosoficos>
- Memes Hegelianos Diversión. (2013). Facebook (en perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Memes-Hegelianos/522626424449686>
- Memes literarios. (2012). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/MemeLiterario/timeline>
- Memes pulqueros. (2014). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/memespulqueros?fref=photo>
- Memes Sociológico políticos. (2014). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/memesdesociologiaypolitica/timeline>

- Merio de la casta y su borregada. (2014). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Me-rio-de-la-casta-y-su-borregada/329845353847012?sk=timeline>
- Mi ñero es severa stacymalibu no? (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/MineroSiEsSeveraStacyMalibuNo/timeline>
- Miller, H. (1988). *Los libros en mi vida*. Madrid: Mondadori.
- Mujeres al Borde. (2009). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/mujeres.alborde.1>
- Negri, A., Lazzarato, M., & Corsani, A. (1996). *Le bassin de travail immateriel (BTI) dans la metropole parisienne*. París: L'Harmattan.
- Negroponete, N. (1995). *El mundo digital*. Barcelona: B. S. A.
- Nietzsche para Ilustrarse. (2014). En facebook perfil. Retrieved from <https://www.facebook.com/nietzscheOficial2/>
- No eres tú es tu ortografía. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/No-eres-t%C3%BA-es-tu-ortograf%C3%ADa/217764978335990?fref=ts>
- Nosko, A., Wood, E., & Molema, S. (2010). All about me: Disclosure in online social networking profiles: The case of Facebook. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 406-418.
- Notas de suicidio. (2013). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/NotasDeSuicidio>
- Nunca pierdas tu muchosidad! (2010). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Nunca-pierdas-tu-muchosidad-117685701581870/timeline>
- Omegaφ. (2013). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/omegafilos?fref=photo>
- Onda risas. (2014). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/ondarisas>
- Orquesta sinfónica nacional de Colombia. (2008). En Facebook (Perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/sinfonicadecolombia?pnref=story>

- Pais de la utopia. (2013). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/PaisdelaUtopia/timeline>
- Palestina libre. (2010). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Palestina-Libre/160372837337718?sk=timeline>
- Papacharissi, Z. (2009). The virtual geographies of social networks: a comparative analysis of Facebook. *New Media & Society*(11), 199-220.
- Parces. (2013). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/parcesongcolombia/timeline>
- Pérez, G., Aguilar, A., & Guillermo, M. E. (2014). El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake. *Argumentos, AÑO 27* (75). Retrieved from http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-57952014000200005&script=sci_arttext
- Pesimistas, L. (2014). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/LosPesimistas/timeline>
- Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Preciado, B. (2011). *Manifiesto Contrasexual*. Barcelona: Anagrama
- Psicodely Esquizo Dadaismo Art. (2009). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/jrgalra>
- Pulques el callejon. (2014). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Pulques-el-callejon-1614104975480429/timeline/>
- Pulquipedia. (2011). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Pulquipedia-240247252707333/timeline/>
- Puntos suspensivos. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/puntosuspensivoos/timeline>
- Que bajón. (2017). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/QueBajonOficial>
- Radio Diversia Oficial (LGBTI). (2008). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/RadioDiversiaOficial/timeline>

- Rajoy dimisión. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Rajoydimite/timeline>
- Rak, J. (2009). The electric self: doing virtual research for real in second life. *Biography*, 32(1), 148-160.
- Real Academia Española. (2015). Diccionario de la Lengua Española. Retrieved from <http://www.rae.es/>
- Regeneración el periódico de las causas justas y del pueblo organizado. (2010). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/RegeneracionPeriodico/info>
- Remondino. (2012). Blog y redes sociales: un análisis desde las tecnologías de la gubernamentalidad y el género. *Athenea Digital*, 12(3), 51-69. Retrieved from <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/>
- Remondino, & Papalini. (2008). Cultura masiva y procesos de subjetivación contemporáneos. *Oficios Terrestres*(21), 154-165.
- Renaud, A. (1989). Comprender la imagen hoy. Nuevas Imágenes, nuevo regimen de lo Visible, nuevo Imaginario *Videoculturas de fin de siglo* (pp. 11-26). Madrid: Cátedra.
- Resistencia rebelde frente al imperio. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/Resistenciarebeldefrentaalimperio>
- Retelas, G. (2008). *Anonymity and self-disclosure on MySpace*. (Master of Science), San Jose State University, California.
- Rodríguez, C. (2010). En contra de Facebook. *Elespectador.com*. Retrieved from <http://www.elespectador.com/columna-222940-contra-de-facebook>
- Rolnik, S. (S.F.). Antropofagia zombie. Retrieved from <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/Antropzombie.pdf>
- Ross, C., Orr, E. S., Sisic, M., Arseneault, J. M., Simmering, M. G., & Orr, R. R. (2009). Personality and motivations associated with Facebook use. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 578-586.

- RT. (2015). Umberto Eco: "Las redes sociales le dan el derecho de hablar a legiones de idiotas". Retrieved from <https://actualidad.rt.com/actualidad/177851-umberto-eco-redes-sociales-legion-idiotas>
- Rybas, N. (2008). *Technoculture in practice: Performing identity and difference in social network systems*. (Doctor of Philosophy), Bowling Green State University, Ohio.
- Saenz, J. (2010). Estudio crítico de algunas prácticas de sí contemporáneas: Universidad Nacional de Colombia.
- Sáenz, J. (2014a). *Artes de vida, gobierno y contraconductas en las prácticas de sí*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas, Centro de Estudios Sociales (CES).
- Sáenz, J. (2014b). Notas para una genealogía de las prácticas de sí *Artes de vida, gobierno y contraconductas en las prácticas de sí* (pp. 23-67). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Santiago Wiesner. (2008). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/swiesner>
- Schwartz, M. P. (2010). The Usage of Facebook as It Relates to Narcissism, Self-Esteem and Loneliness. *Department of Psychology, Doctor in Psychology*.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2012). Las tecnologías conversacionales y la crítica de la razón digital. Retrieved from <http://hipermediaciones.com/>
- Sennett, R. (2006). *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama.
- Sibilia, P. (2002). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (2005). El hombre postorgánico: el sueño de trascender nuestra condición biológica "demasiado humana" con la ayuda de las tecnologías digitales. *Altruista.com. La humanidad tiene razones que la Razón del hombre ignora" Gen Altruista, 2010(30/10)*.

- Sibilia, P. (2009). En busca del aura perdida: espectacularizar la intimidad para ser alguien *Psicoperspectivas. cl Individuo y sociedad*, VIII(2), 309-329. Retrieved from <http://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/viewFile/83/82>
- Siles, I. (2008). A la conquista del mundo en línea: internet como objeto de estudio (1990-2007). *Nueva época*(10), 55-79.
- Socialdemencia. (2010). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/socialdemencia>
- Sociedad De Filosofía Aplicada. (2004). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/Sociedadefilosofiaplicada>
- Sociomemes. (2013). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Sociomemes/151508328392761?sk=timeline>
- Soto, J. (2017). De la posverdad a la poscensura: obsesionados con no ofender. *Papel*. Retrieved from <http://www.elmundo.es/papel/historias/2017/04/30/5901ea48268e3e2c078b45c3.html>
- Soy Colombiano. (2013). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/soy.colombiano.co>
- Suarez, B. (2014). ¿Qué estás pensando? El dispositivo de enunciación en la red social Facebook. *La Trama de la Comunicación. Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación*, 18, 083-093.
- Suburbio de opinión. (2012). En facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/suburbiopinion>
- Te voy a dar dos medallas una por idiota y la otra por si la pierdes. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/Anderundiii/timeline>
- Terra. (2013). Por qué se celebra hoy el Día Internacional de la Blasfemia. *terra.com.ar*. Retrieved from <http://noticias.terra.com.ar/sociedad/por-que-se-celebra-hoy-el-dia-internacional-de-la-blasfemia,ac8fdb87a6e61410VgnVCM10000098cceb0aRCRD.html>
- The Chita's Clitoris. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/pages/The-Chitas-Clitoris/184334104922844>

- Tiempos Metamodernos. (2015). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/tiempos.metamodernos/timeline>
- Todos somos Dioses Conversaciones con Dios. (S.F.). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/groups/conversacionescondios/>
- Toxicómano Callejero. (2009). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/toxicomano.callejero>
- Trecebits. Redes sociales y tecnología. (2017). Facebook ya tiene 1.860 millones de usuarios. Trecebits.com. Retrieved from <https://www.trecebits.com/2017/02/02/facebook-ya-tiene-1-860-millones-de-usuarios/>
- Trent, M. (2010). Identity as Performance and Narrative within Facebook. *Rhetoric and Writing of the College of Arts, Humanities, and Social Sciences, Master of arts in Professional and Technical Writing*.
- Tu babel.com. (S.F.). Tubabel.com. Retrieved from <http://www.tubabel.com>
- Turley, N. (2010). The face of privacy: An Exploratory Study of Young and Older Facebook Users. *Department of Sociology, Master of Arts in Sociology*.
- Un respeto a las canas. (2014). En facebook (perfil) Retrieved from <https://www.facebook.com/unrespetoalascanas/>
- Universitario Informado. (2011). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/UniversitarioInformado/timeline>
- Vie, S. (2007). Engaging others in online social networking sites: Rhetorical practices in MySpace and Facebook. *Department of English, Doctor of Philosophy With a Major in Rhetoric, Composition and the Teaching of English*
- Virilio, P. (1989). *La máquina de la visión*. Madrid: Cátedra.
- Virilio, P. (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra.
- Viva la vulva. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <http://www.facebook.com/VivaLaVulva?fref=ts>
- WikiDexlaenciclopediaPokemón. (S.F.). Squirtle. Retrieved from <http://es.pokemon.wikia.com/wiki/Squirtle>

- Y sin embargo se mueve por eneko. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/pages/Y-sin-embargo-se-mueve-Por-Eneko/135296466498351?sk=timeline>
- Y viste como es. (2012). En Facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/yvistecomoes/timeline>
- Yus, F. (2010). *Ciberpragmática 2.0 Nuevos usos del lenguaje en Internet*. Barcelona: Ariel.
- Zhao, S., Grasmuck, S., & Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships *Computers in Human Behavior*(24), 1816–1836.
- Zurdos Mugrosos. (2015). En facebook (perfil). Retrieved from <https://www.facebook.com/ZurdosMugrosos/timeline>
- Zywica, J., & Danowski, J. (2008). The Faces of Facebookers: Investigating Social Enhancement and Social Compensation Hypotheses; Predicting Facebook™ and Offline Popularity from Sociability and Self-Esteem, and Mapping the Meanings of Popularity with Semantic Networks. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(1), 1-34.