

• CCD Radio

Editorial / (/editorial)Revista 404 / (/revista-404)Racionalidad necropolítica y tecnologías digitales (/revista/racionalidad-necropolitica-y-tecnologias-digitales)

RACIONALIDAD NECROPOLÍTICA Y TECNOLOGÍAS DIGITALES

23 ABR 2024

POR:

LEONARDO ARANDA

La ciencia, las teorías y las disciplinas no sólo intentan explicar realidades, sino que también las construyen. En ese caso, es necesario pensar el carácter epistemológico y ontológico de las tecnologías digitales. Para ello, Leonardo Aranda, director de **Medialabmx** (<https://medialabmx.org/>), expone la relación existente entre la cibernética y la necropolítica. Este artículo forma parte del ciclo *¿A quién obedecen las máquinas?* del laboratorio **Ética de las Máquinas** (<https://centroculturadigital.mx/laboratorio/eticas-de-las-maquinas>).

1.

En un momento en que somos testigos de un genocidio transmitido en tiempo real a través de las redes sociales, vale la pena indagar en nuestra relación con la tecnología digital para pensar el papel que juega ésta en el panorama presente. No podemos aludir a una neutralidad o autonomía del campo tecnológico mientras el mundo arde en llamas. Existe una obvia responsabilidad desde la ciencia y la tecnología sobre el momento en que estamos viviendo. No sólo son las herramientas tecnológicas y la industria digital –voraz consumidora de minerales y energía– las que han posibilitado nuestra situación actual, sino que ellas mismas pueden darnos algunos de los elementos necesarios para salir de –o por lo menos contrarrestar– la crisis que atravesamos. Sin embargo, para que esto último sea posible es fundamental transformar la racionalidad que guía actualmente la mayor parte del emprendimiento tecnológico.

Podemos afirmar que la racionalidad del desarrollo tecnológico contemporáneo es una racionalidad *necropolítica*. Con este término, Achille Mbembe (2011) describe un control sobre la población que se sostiene en la autoridad del Estado para instrumentalizar la muerte. Así, mientras que el *biopoder* de Foucault se trata principalmente de la administración de la vida dirigida hacia la población (Foucault 2006), la necropolítica de Mbembe afirma un nuevo desarrollo del gobierno, donde la muerte se vuelve un asunto gestionable.

Para entender a la tecnología como necropolítica es necesario extender el concepto de Mbembe y afirmar tres cosas. Primero, que tanto biopolítica como necropolítica nunca se han reducido únicamente a la administración de la población, sino de lo viviente en general, que se convierte en objeto de conocimiento y recurso cuando se considera valioso dentro del sistema, y se vuelve un *null object*¹ cuando se considera que no tiene ningún valor que pueda ser explotado. **Cabe puntualizar que la violencia necropolítica no sólo se ejerce directamente sobre los cuerpos, sino que puede tomar varias formas, como la violencia ambiental² o el desplazamiento forzado. Ecocidio y genocidio son dos expresiones de una misma racionalidad.** Segundo, hay que considerar que el principal actor en el escenario geopolítico actual no son los gobiernos, sino las corporaciones³, por lo que son los conglomerados tecnológicos quienes actualmente detentan gran parte del poder a escala global⁴. Durante los últimos años, constantemente hemos presenciado la incapacidad de los Estados nacionales de regular a las empresas tecnológicas, incluso cuando éstas ponen en riesgo la gobernanza estatal; en cambio, hemos visto la complicidad entre diversos gobiernos y empresas privadas cuando éstas últimas deciden explotar algún recurso que se considere necesario para el desarrollo tecnológico. Tercero, hay que considerar la forma en que las tecnologías digitales han sido instrumentales para la necropolítica.

En este sentido, es importante subrayar el estrecho vínculo que hay entre la historia del desarrollo de la computación y la necropolítica en los Estados modernos. El ejemplo más conocido de esto es el desarrollo que llevó a cabo IBM durante la Alemania nazi para identificar y clasificar personas, crucial para el plan de exterminio en los campos de concentración (Black, 2001). Sin embargo, hoy en día podemos nombrar numerosos proyectos en los que la tecnología es instrumental para la vigilancia, el control y el exterminio de la población.

Ahora bien, hay que afirmar que el vínculo entre tecnologías digitales y necropolítica no es circunstancial, como podría deducirse de los argumentos anteriores, sino que es un vínculo profundo, de carácter epistémico y ontológico. En este sentido, habría que voltear a ver hacia la cibernética, para entender los cambios trascendentales que sufrió el pensamiento moderno a mediados del Siglo XX y que sentaron las bases para la realidad que estamos viviendo. La primera formulación de la cibernética, propuesta por Norbert Wiener (1988), la postula como una ciencia que estudia las formas de control sobre sistemas naturales y artificiales, donde éstos aparecen como un cierto grado de organización entre elementos heterogéneos que se resisten a la entropía⁵. Aquí, la *información* se traduce como el nivel de organización que alcanza el sistema, así como el grado de incorporación que éste mismo hace de los elementos exógenos como parte de un universo contingente. De lo último se desprende una comunicabilidad basada en el intercambio de información y la retroalimentación entre sistemas.

Esta serie de planteamientos supuso una revolución en el pensamiento moderno. La ontología que nos presenta no tiene objetos estables ni leyes generales, sino que se basa en sistemas interoperacionales y en las relaciones que aparecen dentro y fuera de éstos. Aquí, la división entre sujeto y objeto no se sostiene, por lo que la agencia se distribuye a lo largo del sistema entre todos sus elementos. Derivado de esta transformación, en términos epistémicos, nos encontramos con un desplazamiento que descentra al ser humano de las tareas cognitivas. En otras palabras, dentro de este marco se reconocen otras formas de inteligencia, conocimiento y comunicación que no son exclusivamente humanas.

Estos desplazamientos han sido bastante efectivos para ampliar los cuestionamientos al antropocentrismo y a la caracterización del sujeto moderno como entidad racional y autónoma. La cibernética nos muestra los límites cognitivos del ser humano. Sin embargo, de la misma forma en que la muerte de Dios dejó un vacío del cual el ser humano emergió como ente racional capaz de autogobernarse –conocido como el desencantamiento del mundo– (Kant 2020), este nuevo desplazamiento abrió un hueco que rápidamente fue ocupado por una nueva forma de gobierno. Aunque la respuesta a los supuestos epistémicos propuestos por la cibernética debería ser una racionalidad ecológica, lo que en la realidad se propuso fue una

'gubernamentalidad ambiental'⁷. En otras palabras, el pensamiento sistémico debió reconocer el valor de los sistemas geológicos, biológicos, tecnológicos y sociales, así como de sus intrincadas codependencias. Sin embargo, el resultado fue una forma de gobierno que busca el control de estos sistemas a través de su modulación por medios tecnológicos. Es decir, la tecnología como nueva entidad soberana que reemplaza al sujeto racional⁷.

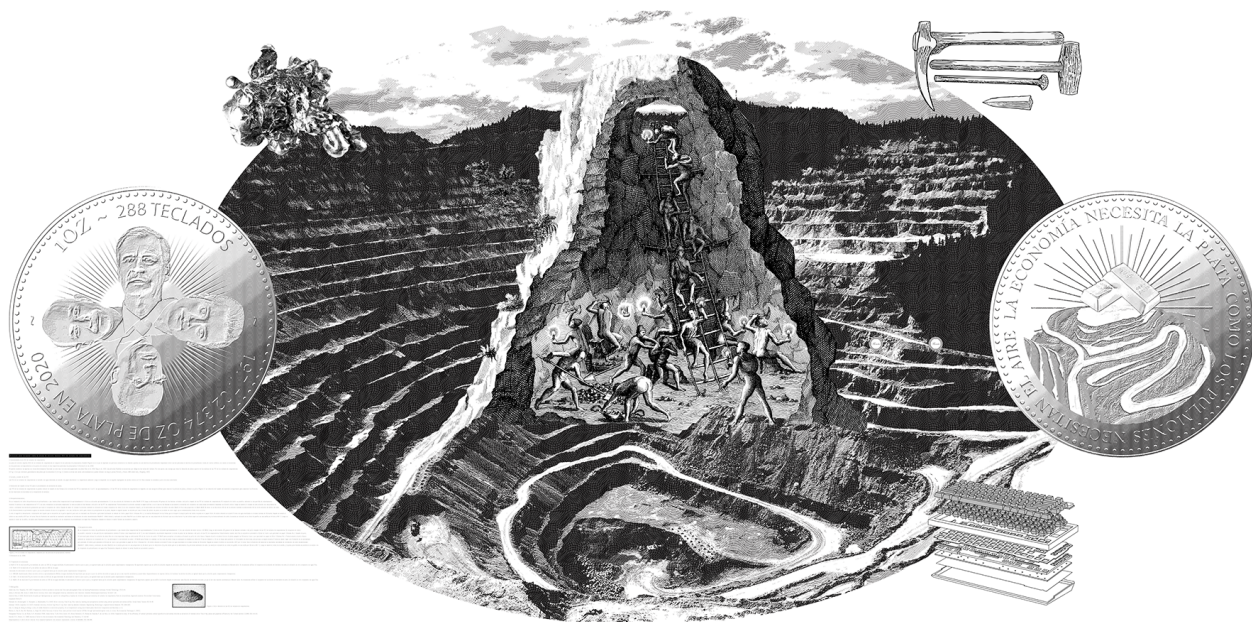
La forma de gobierno descrita es una donde la población se representa en términos estadísticos y el ciudadano, más que agente racional, es una suma de indicadores de los que se deduce su identidad política. Si bien la estadística siempre ha sido el arte del Estado moderno (James C. 2021), esta relación se exagera en esta nueva forma de gobierno, en un intento de crear una representación escala 1:1 del territorio y la población a través del Big Data y el tiempo real (Batty 2013, 2011). En este contexto se privilegia el flujo de materia, energía e información frente a la movilidad humana, cuyo grado de libertad se determina de acuerdo a ese *doppelganger* digital que resulta ser nuestro verdadero yo frente a la realidad estadística. El control espacial de esta nueva forma de gobierno no se ejerce directamente sobre los sujetos, sino sobre sus condiciones ambientales y las relaciones que se establecen a partir de éstas y, a su vez, el tiempo se convierte en una dimensión gestionada en magnitudes micro, en búsqueda de la eficiencia algorítmica de la que el sujeto es sólo un componente. La 'gran idea' de las iniciativas digitales es usar el poder de cómputo como fuerza bruta y, a través de la acumulación de infraestructura de redes, procesadores y sensores, crear un modelo preciso de la sociedad que es actualizable en cada momento.⁸ Sin embargo, más que una representación fiel, lo que se construye es una normalización estadística que ontologiza el presente.

En este contexto, la supuesta carencia de racionalidad de los ciudadanos vacía de contenido a la política y transforma la gestión pública en una modulación afectiva. En otras palabras, ya no se gobierna a través de los dispositivos democráticos, como el diálogo público, la normatividad legislativa o los mecanismos participativos, sino a través de estímulos ambientales que modulan el comportamiento social.⁹

En palabras del filósofo hongkonés Yuk Hui, este desplazamiento se explica como una transición desde lo "inorgánico organizado" hacia lo "inorgánico organizante" (2022), estadio en el que la tecnología aparece como un megasistema de escala planetaria que reorganiza al resto de los sistemas a través de modulaciones algorítmicas.¹⁰ En el mismo sentido, el grupo anarquista Tiqqun utiliza el concepto deleuziano de máquina para describir a la cibernética como una *máquina de guerra* orientada por los intereses del capitalismo para su reproducción (2015). Siguiendo esta línea de

pensamiento, podemos afirmar que el gobierno cibernético es una máquina necropolítica, cuya principal tarea es la reproducción de un infinito presente.

Podría argumentarse que este vínculo es resultado de la existencia concreta de lo cibernético bajo el capitalismo. Alguien podría evocar, a propósito de esto, aquel postulado marxista según el cual, aunque la maquinaria sea la forma de tecnología más adecuada para el capital, esto no implica que el capitalismo sea el sistema socioeconómico ideal, o único, para la maquinaria. Sin embargo, hay que recordar que la cibernética es, antes que nada, un sistema de pensamiento y una forma de gobierno, más que una tecnología concreta. Lo que observamos actualmente es una subsunción del capital a esta racionalidad. La concreción tecnológica de la cibernética no es una aberración de sus principios, sino el resultado lógico de los mismos.¹¹



Leonardo Aranda, Ilana Boltvitnik, Rodrigo Viñas, No Quiero Oro, Ni Quiero Plata, Collage digital, 2022.

2.

Para entender nuestra forma de gobierno actual como *máquina necropolítica* debemos regresar a la noción de *máquina automática* de Marx. Para éste, la *máquina automática* representa el principal paso en la transformación de las formas anteriores de producción hacia el capitalismo, en la cual el *trabajo vivo*¹² y el *intelecto general*¹³ se materializan en la forma de maquinaria que permite su acumulación como *capital fijo*¹⁴ (2016). En otras palabras, el trabajo físico, las habilidades técnicas y el conocimiento que antes se encontraban distribuidas en el ámbito común como resultado de la actividad social, al momento de concretizarse en máquinas y sistemas, se vuelven objetos

acumulables que pueden ser explotables de forma privada, transformando el trabajo humano en trabajo alienado cuya única meta es la operación y el mantenimiento de la maquinaria.

Ahora bien, mientras que la *máquina automática* de Marx tiene una forma concreta que se materializa en la gran industria, la *máquina necropolítica* se compone de un gran ensamblaje de sistemas digitales de escala planetaria que extienden su capacidad de extracción y acumulación y que se concretizan algorítmicamente. El trabajo vivo ya no se limita al trabajo humano, sino que se extiende a la actividad de todos los sistemas de los cuales se pueda extraer valor, tanto geológicos como ambientales y biológicos.¹⁵ Por otro lado, la concretización en que se inscribe el capital fijo ya no supone una materialización en el sentido ordinario de la maquinaria, sino que se expresa en la adaptación de algoritmos recursivos. En otras palabras, el trabajo vivo se traduce en un ajuste de ponderaciones estadísticas, que posteriormente es valorizado como trabajo computacional. De tal suerte, la aguda acumulación y concentración de riqueza que observamos en los últimos años ya no puede entenderse bajo una lógica productiva cuya base era esencialmente material, sino dentro de esquemas especulativos y de renta que caracteriza la nueva etapa financiera del capitalismo. En esta nueva etapa todo sistema debe ser incorporado al sistema cibernético, en tanto cualquier tipo de información puede ser potencialmente generadora de riqueza y ofrecer nuevas formas de control.

En este sentido, la necropolítica se expresa aquí de tres formas. Por un lado, como un incremento en la violencia contra aquellas formas de vida que son evaluadas por los sistemas cibernéticos como desechables, las cuales son desplazadas o eliminadas para no obstruir el avance tecnológico. En segundo lugar, como una objetivación de lo viviente que lo convierte en su opuesto: en sistemas y algoritmos que dejan de expresar vitalidad, innovación o cambio, para ser normalizados¹⁶ de tal forma que faciliten el control y la extracción de riqueza. Finalmente, la necropolítica se expresa en su forma más extensa y acabada como el **agotamiento total de ecosistemas, recursos y poblaciones enteras de las que depende la reproducción de lo viviente en favor de la reproducción del capital.**

En esta etapa incluso el mundo inmaterial es incapaz de escapar de las lógicas de extracción y acumulación de riqueza. Me refiero aquí a lo que en otros espacios es conocido como capitalismo cognitivo.¹⁷ Esta forma de capitalismo se caracteriza por desplazar las actividades productivas del centro de la vida económica y en su lugar valorizar el trabajo intelectual, creativo y afectivo. El capitalismo cognitivo genera riqueza al crear escasez artificial de aquello que de otra manera existe de forma abundante en la sociedad, en la misma medida en que lo objetiva, incorporándolo a sistemas cerrados que se capitalizan a través de esquemas de renta.

Actualmente somos testigos de ejemplos de estas dinámicas en todos los sectores del desarrollo de tecnologías digitales. Desde la extracción de minerales y tierras raras que se han vuelto el centro de conflictos geopolíticos basados en una imaginación especulativa sobre las futuras necesidades del desarrollo tecnológico, pasando por la intensiva extracción de datos en las plataformas digitales, que tienen tras de sí el propósito de acumular información que sea monetizable en algún momento, hasta las mal llamadas Inteligencias Artificiales Generativas que objetivan el trabajo cognitivo vivo en algoritmos y ponderaciones estadísticas capitalizables a través de plataformas privadas, al tiempo que destruyen el tejido social viviente del que se alimentan.

En el fondo, en todos estos casos se observa la misma racionalidad necropolítica que ha renunciado al futuro en favor de un eterno presente. Esta racionalidad confunde la realidad con los datos, los datos con información y la información con conocimiento. Sobre estas confusiones se construye una máquina que reproduce el ahora de forma estadística, le normaliza y cierra el umbral para un futuro radicalmente distinto. El genocidio del que somos testigos actualmente es en parte resultado de esa racionalidad. **El control a través de la modulación ambiental cibernética, la vida como mera existencia estadística y el acto de matar como un asunto probabilístico¹⁸ e impersonal son lo que distingue a la masacre actual de otros episodios similares.** La banalidad del mal es ahora una banalidad algorítmica.

Lo viviente es creativo, como también lo puede ser la tecnología. Pero para que ello suceda es necesario liberar a esta última de la racionalidad necropolítica que le determina en la actualidad.

Referencias

- Abraham, Yuval. (2024). "'Lavender': The AI machine directing Israel's bombing spree in Gaza." +972.
- Batty, Michael. (2011). "Building a science of cities." *Cities*.
- _____. 2013. "Big data, smart cities and city planning". *Dialogues in Human Geography* 3.
- Black, Edwin. (2001). *IBM y el holocausto*. Atlántida.
- Deleuze, Gilles. (1992). "Postscripts on the Societies of Control." *Octubre* 59: 3-7.
- Foucault, Michel. (2006). *Seguridad, territorio, población: Curso en el Collège de France: 1977-1978*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.

- Gabrys, Jennifer. (2016). *Program earth: Environmental sensing technology and the making of a computational planet*. USA: University of Minnesota Press.
- Gorz, André. (2010). *The immaterial*. Calcutta, India: Seagull books.
- Hardt, Michael y Antonio Negri. (2005). *Imperio*. España: Paidós.
- Hui, Yuk. (2022). *Recursividad y contingencia*. Argentina: Caja Negra Editora.
- James C., Scott. (2021). *Lo que ve el Estado: Cómo ciertos esquemas para mejorar la condición humana han fracasado*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Kant, Immanuel. (2020). *¿Qué es la ilustración?* España: Verbum.
- Krivý, Maros. (2016). "Towards a critique of cybernetic urbanism: The smart city and the society of control". *Planning Theory*.
- Massumi, Brian. (2015). *Politics of Affect*. Cambridge, Reino Unido: Polity Press.
- Marx, Karl. (2016). *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política (Grundrisse) 1857~1858*. Vol. 2. Biblioteca de pensamiento socialista. México: Siglo XXI editores.
- Mattern, Shannon. (2021). *A City Is Not a Computer: Other Urban Intelligences*. Princeton, Nueva Jersey: Princeton University Press.
- Mbembe, Achille. (2011). *Micropolítica*. España: Melusina.
- Nixon, Rob. (2013). *Slow Violence and the Environmentalism of the Poor*. United States: Harvard University Press.
- Tiqqun. (2015). *La hipótesis cibernética*. España: Acquarela libros & Machado grupo de distribución.
- Wiener, Norbert. (1988). *Cibernética y sociedad*. Argentina: Editorial Sudamericana.

Autores

Artista de medios egresado de la Facultad de Artes de la UAEM. Maestro en Filosofía por la UNAM. Doctor en Estudio de Medios por la Universidad del Estado de Nueva York. Es director del Medialabmx (<https://medialabmx.org/>), organización enfocada en la investigación sobre los vínculos entre arte, tecnología y política. Su trabajo se centra en el uso de nuevos medios y sus intersecciones con participación y ciudadanía. Ha expuesto en diversos países como México, Rusia, Austria, Estados Unidos, España, Canadá y Brasil. Ha participado en proyectos como Transitio_MX. IDEAS CITY del New Museum, Interactivos en el Medialab-Prado, Radical Networks y la residencia Solitude-ZKM. Recientemente fue becario del New School Institute for Critical Social Inquiry en NY.
