

# Éticas contemporáneas de la narración

**Juan Pablo Pino Posada**  
**Jonathan Echeverri Álvarez**  
**Carlos Mario Correa Soto**

—Editores académicos—



HUMANIDADES

COLECCIÓN ACADÉMICA

# Éticas contemporáneas de la narración

---

Juan Pablo Pino Posada  
Jonathan Echeverri Álvarez  
Carlos Mario Correa Soto

–Editores académicos–



Éticas contemporáneas de la narración / editores, Juan Pablo Pino Posada, Jonathan Echeverri Álvarez, Carlos Mario Correa Soto – Medellín : Editorial EAFIT, 2025.  
306 p. ; il. ; 24 cm. - (Académica).

ISBN: 978-958-720-998-3

ISBN: 978-958-720-999-0 (versión EPUB)

ISBN: 978-628-7862-00-5 (versión PDF)

1. Ética – Siglo XXI. 2. Literatura – Historia y crítica – Siglo XXI. 3. Literatura – Aspectos morales y éticos – Siglo XXI. 4. Literatura – Aspectos sociales – Siglo XXI. 5. Traducción e interpretación – Aspectos morales y éticos – Siglo XXI. 6. Inteligencia artificial – Aspectos morales y éticos – Siglo XXI. 7. Conflicto armado – Colombia – Aspectos morales y éticos Siglo XXI. I. Pino Posada, Juan Pablo, edit. II. Echeverri Álvarez, Jonathan, edit. III. Correa Soto, Carlos Mario, edit. IV. Tít. V. Serie.

801.3 cd 23 ed.

E848

Universidad EAFIT - Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas

## Éticas contemporáneas de la narración

Primera edición: noviembre de 2025

© Juan Pablo Pino Posada, Jonathan Echeverri Álvarez,  
Carlos Mario Correa Soto –Editores académicos–

© Editorial EAFIT

Carrera 49 No. 7 sur – 50. Medellín, Antioquia

<http://www.eafit.edu.co/editorial>

Correo electrónico: [obraseditorial@eafit.edu.co](mailto:obraseditorial@eafit.edu.co)

ISBN: 978-958-720-998-3

ISBN: 978-958-720-999-0 (versión EPUB)

ISBN: 978-628-7862-00-5 (versión PDF)

DOI: <https://doi.org/10.17230/9789587209983lr0>

Edición: Marcel René Gutiérrez

Corrección de textos: Rafael Díez

Diagramación: Ricardo Mira

Imagen carátula: Freepik

Diseño carátula: Margarita Rosa Ochoa Gaviria

Universidad EAFIT | Vigilada Mineducación. Reconocimiento como Universidad: Decreto Número 759, del 6 de mayo de 1971, de la Presidencia de la República de Colombia. Reconocimiento personería jurídica: Número 75, del 28 de junio de 1960, expedida por la Gobernación de Antioquia. Acreditada institucionalmente por el Ministerio de Educación Nacional hasta el 2026, mediante Resolución 2158 emitida el 13 de febrero de 2018.

Prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o con cualquier propósito, sin la autorización escrita de la editorial

Editado en Medellín, Colombia

# Contenido

---

## Presentación

*Carlos Mario Correa Soto, Jonathan Echeverri Álvarez,  
Inke Gunia, Juan Pablo Pino Posada* ..... 7

## Parte I. Éticas de la recepción y la memoria

Reflexiones sobre la ética de la narración: Observando lo inefable  
del mal en *La mala senda*, de Salvador Jacobo  
*Inke Gunia* ..... 15

Reescribir a Penélope: Una crítica a la *Odisea* de Homero  
*Valentina Jaramillo Appleby, Matilda Lara Viana,  
Juan José Mesa Zuluaga, María Antonia Blandón Granados* ..... 35

Levedad mnémica: Una ética del olvido en la narración del sí  
*Yeny Leydy Osorio Sánchez* ..... 55

La memoria: Cuestión y artilugio de la narración literaria  
*Pedro Antonio Agudelo Rendón* ..... 73

Narración factual y narración ficcional  
en la construcción de la memoria colectiva  
*María Camila Zamudio-Mir* ..... 93

Recepción ética de obras literarias: Una metodología de conversación  
para la imaginación narrativa  
*Juan Pablo Pino Posada, Karla Ospina Bonilla,  
Matilda Lara Viana, Luisa Fernanda Montoya* ..... 115

## Parte II. Éticas de la creación y la digitalización

### Rizoma y complejidad para la ética en Inteligencia Artificial

*Carlos Salazar Martínez* ..... 141

### La labor de la traductora: Conceptos para una ética de la traducción literaria asistida por computadores

*Jorge Uribe, Sara Zuluaga Correa, María José Galeano Agudelo*..... 159

### Cuerpos disonantes, subjetividad fugaz y pérdida de empatía ante la irrupción de narrativas configuradas por las inteligencias artificiales múltiples

*Óscar Armando Suárez Ramírez* ..... 181

### Ecología moral en la *infoesfera*

*Jonathan Echeverri Álvarez*..... 197

## Parte III. Éticas de la circulación y el debate público

### *La toma de Mileto* de Frínico: El descubrimiento del arte en la sociedad ateniense

*Federico García de Castro*..... 219

### La reivindicación del mérito: Una forma de contrarrestar la desigualdad meritocrática

*Jorge Mario Ocampo Zuluaga*..... 237

### Propiedades para la emergencia del ciudadano-víctima en el marco de audiencias públicas

*Daniela López Sánchez*..... 257

### Las disputas por la verdad del conflicto armado: El caso de la Comisión Histórica del Conflicto y sus Víctimas

*Jorge Eduardo Suárez Gómez* ..... 277

Editores y autores ..... 295

# Cuerpos disonantes, subjetividad fugaz y pérdida de empatía ante la irrupción de narrativas configuradas por las inteligencias artificiales múltiples

<https://doi.org/10.17230/9789587209983ch10>

*Óscar Armando Suárez Ramírez*

## **"Israel está usando la comida como un arma de guerra contra la población palestina": Paula Gaviria, relatora de la ONU**



© UNICEF/UNI495569/ZAGOUT

| Shaima, de 8 años, espera su turno para recibir comida en Rafah, en el sur de Gaza.

**Alejandra Martins**  
BBC News Mundo

## Introducción

Las imágenes expuestas por la BBC, en las que aparecen en un primer plano niños palestinos famélicos exclamando su terror por la falta de alimentos, sin contar que por sus vidas ha deambulado la muerte arrebatándoles sin vacilación padres y hermanos por los constantes bombardeos de Israel; y las tácticas inhumanas de Israel restringiendo el paso de comida que han dejado a la población Palestina, en especial a los niños, muriendo lentamente de inanición. Este escenario de cuerpos indefensos debatiendo su existencia ante el miedo y la tragedia muestra

el desbaratamiento del cuerpo para producir lenguajes sensibles que perturben al espectador pasivo con la crudeza de la guerra y sus mecanismos de banalización de la muerte.

Nuevamente, una guerra fundada por políticas de exterminio étnico-religioso y de defensa de los intereses nacionales origina narrativas sobre cuerpos separados de su sensibilidad y sin derechos, en un conflicto deshumanizado; en ese escenario dantesco, el mundo inmerso en los procesos tecnológicos (audiovisuales) matiza las valoraciones éticas de una violencia descontrolada que exhibe niños ante las cámaras de fotógrafos; la imagen de terror en un primer plano propicia una escena moral representativa: la incapacidad que tiene el cuerpo de producir lenguajes sensibles ante la constante fragmentación digital de nuestra experiencia afectiva con los otros.

Así pues, la imagen más allá de ser conmovedora produce zozobra por una insensibilidad que agobia al mundo civilizado debido a las tecnologías de la comunicación; comprender que la vida de estos niños se está destruyendo de forma enfermiza requiere una valoración ética que conecte al intérprete con su situación de dolor. En este escenario tecnológico, tenemos un cuerpo ensamblado bajo una estructura de algoritmos, que no solo lo controlan, sino que lo posicionan como un agente insensible dentro del mundo digital.

Entonces, la imagen de la BBC que circula en las redes, con intención o sin ella, posiciona una serie de cuerpos indefensos que no han podido fabricar su forma sensible de alterar la tranquilidad del mundo. Actualmente, ante la constante dominación por los ordenadores y teléfonos inteligentes de la existencia de los sujetos, estos están más preocupados por ser testigos de las últimas publicaciones de Instagram y TikTok, de imágenes de futbolistas y artistas populares, de famosas modelos que exhiben provocadoramente su riqueza e invulnerabilidad. En este mundo indiferente por la saturación de imágenes superficiales se demuelen lenta e inconscientemente los límites éticos que valoran la realidad social y nuestros encuentros afectivos con el otro.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> La sobreexposición de un espectáculo de cuerpos artificialmente posicionados e intervenidos por una inteligencia artificial que clasifica su presencia en la red trae consigo nuevas formas de dominación y una excesiva producción de narrativas que afectan el cuerpo y su relación sensible con el mundo.

Lo preocupante de esta serie de sucesos de violencia social, pornografía y espectáculo que se exponen desmesuradamente en las redes sociales es que no hay señales de un debate serio y ético sobre la capacidad de la inteligencia artificial para sensibilizar a los distraídos e insensibles usuarios de teléfonos inteligentes, no hay discusiones éticas sobre las redes sociales y sus dispositivos lingüísticos para comprender sensiblemente las imágenes de violencia y marginación humana.

Las imágenes de los niños muriendo en Gaza son una muestra de la incapacidad que tiene el cuerpo de operativizar funciones narrativas y sensibles para conmover al mundo digital, se trata de una violencia sin vacilación que no conmueve la mirada; en este escenario es imprescindible revelar los campos hermenéuticos que han sido escindidos de nuestro relacionamiento ético, para replantear el acontecer de un cuerpo indefenso, recubierto de una textualidad digital y sin capacidad de empatizar con los usuarios de las redes sociales.

Finalmente, ¿qué debate ético se puede plantear a esas imágenes capturadas por los camarógrafos de la BBC?, ese es el desafío moral que tiene la humanidad: comprender que la exposición de la violencia sobre el cuerpo de los niños es una carga narrativa que debemos separar de una idea de cuerpo que emerge sin matices éticos de la autoexposición digital; la tesis es que actualmente el cuerpo ha sido privado de su capacidad afectiva frente al dolor del otro, por una profunda mediatización tecnológica de sus procesos de reconocimiento y sensibilidad orgánica.

## Disonancia corporal

En la década de los sesenta aparecen unas imágenes icónicas de auto-destrucción: el suicidio de Marilyn Monroe, quien consumió cuarenta píldoras de Nembutal, un barbitúrico usado para la sedación preoperatoria o la anestesia; ocurren también los procesos agresivos de liberación de las drogas y el surgimiento del punk en la escena psicodélica tras el advenimiento del ácido LSD y de los hongos; las píldoras anticonceptivas; la liberación corporal del movimiento *hippie*; la saturación de imágenes pornográficas; las tendencias artísticas existencialistas y nihilistas; todos estos movimientos sociales y culturales, a la par de la mercantilización desenfrenada del cuerpo, sus gustos y deseos, y el placer permanente



y prematuro, resquebrajaron los rígidos modelos del cuerpo sostenidos por discursos matemáticos, médicos y científicos. Esta serie de sucesos teatralizados culturalmente por cuerpos productores de placer y servicios surge con el desplazamiento desde una era analógica hacia una digital; entonces, la tecnología audiovisual, los fármacos y la relativización del espacio social y familiar originaron nuevas formas de comprender el devenir existencial, melancólico y esquizofrénico de la época.

Una vez la autodestrucción del cuerpo se instaló en la escena psicodélica y cultural de la época, el cuerpo fue mutando hacia una zona audiovisual indiscernible, sostenida por una sucesión tecnológica de vectores artificiales que digitalizaron su espacio de teatralización; así, la subjetividad se vio dominada por redes de transmisión de información y por la constante puesta en escena del cuerpo como producto pornografiado, simulado, comprador y creador de placeres momentáneos y altamente precarios; es decir, el contexto crepuscular y altamente digital expuso un cuerpo insensible diluido hacia la ficción digital.

Este espacio digital fue lentamente privando al cuerpo de su afectividad, despojándolo de una forma –orgánica– fundamental de exponer su dolor y sufrimiento. La imagen de un cuerpo indefenso y situado sensiblemente ante el mundo rápidamente fue sustituida por la de uno invulnerable y gobernado por algoritmos con criterios estéticos y espectaculares disconformes con su realidad sensible; esta corporalidad es manipulada por una ficcionalidad sistematizada que la fusiona con una materia digital, configurada meticulosamente por circuitos que calculan y trasladan nuestras necesidades afectivas hacia un ordenador.

En este punto, la escena digital transforma los espacios orgánicos hasta constituir, actualmente, una escena ciberpunk<sup>2</sup> saturada de na-

---

<sup>2</sup> Fisher (2022) plantea que el ciberpunk nos habla de mentes que se trasladan a discos rígidos, cuerpos que podemos moldear tecnológicamente casi sin límite y prótesis que modifican nuestras capacidades y percepciones. En el ciberpunk, según él, es donde se ha desplegado e intensificado más la ruptura de nuestra afectividad con el mundo. Su tesis explora un conjunto de textos y filmes anticipatorios, como *Neuromante*, *Conde cero* y *Mona Lisa acelerada* de William Gibson; *Crash* y *La exhibición de atrocidades* de J. G. Ballard, y *Expreso Nova* de William Burroughs, y películas como *Blade Runner* de Ridley Scott (basado en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick) y *Videodrome* de David Cronenberg, para mostrar cómo estas obras, junto a otros textos como los de Baudrillard, McLuhan y algunos de Freud, entre

rrativas disconformes, relativas y altamente volátiles que interviene en la identificación del cuerpo.

Ante la banalización del cuerpo espectáculo en el espacio ciberpunk, inconscientemente vamos diluyendo nuestra sensibilidad hasta desfigurar la experiencia del cuerpo en ese espacio gaseoso e intangible. Los fármacos y psicofármacos (antidepresivos, ansiolíticos, hipnóticos, estabilizadores del estado de ánimo, antipsicóticos) serán los nuevos vehículos de la profunda transformación del cuerpo en código fuente, abierto a las posibles mutaciones que surgirán de su conexión irreflexiva en la red; de esta serie de sucesos tecnológicos surgen metáforas digitales que sustituyen la capacidad que tiene el cuerpo de alterar el espacio experimental en el que habita.<sup>3</sup>

El posicionamiento del espacio digital transforma la experiencia material del cuerpo al exponer una frontera de inexpresividad,<sup>4</sup> sometiendo la subjetividad y los procesos afectivos a una fragmentación orgánica que se alinea con una textualidad racional y programada; actualmente la programación de nuestros deseos y placeres se encuentra alineada con algoritmos que han estructurado el mundo digital moderno; esta nueva puesta en escena del cuerpo ha desbaratado su posicionamiento orgánico (sensible), territorializando su devenir como un autómatas insensible que transmite información emocional y que es altamente productivo para un mercado soberanamente pornográfico y espectacular.

---

otros, en cuanto despliegan lo que Fisher y la Unidad de Investigación de Cultura Cibernética (CCRU su sigla en inglés) llaman “ficción teórica” o “teoría-ficción”, intensifican y aceleran los potenciales que acechan a la cibernética.

<sup>3</sup> En esta escena, el ciberpunk se impregna de la deformidad de un cuerpo definido por algoritmos, lo que implica que este último adquiere sentido si está sometido a la lógica binaria; es un cuerpo encadenado a las reglas de TikTok o Instagram, sumiso ante la complejidad de la red que lo fusiona con una función dentro del lenguaje de programación digital.

<sup>4</sup> En el espacio digital se intervienen sin control nuestros deseos hasta constituir un sujeto irreflexivo que deambula el ciberespacio sin contemplación de sus propias acciones en la red; un ejemplo son los *reels*, o los videos cortos usados estratégicamente en Instagram y TikTok, cuya intención es provocar agitación y ansiedad en el sujeto, esto automatiza sus funciones primarias y desencadena un hábito descuidado en el uso de las tecnologías, proclive a la compra compulsiva de bienes y servicios.

## Subjetividad fugaz

Beatriz Preciado propone la invención de un término que responda a un nuevo concepto crítico que rompa y se aleje a la vez de la cadena de significaciones tradicionales que encorseta en un sentido específico al concepto “cuerpo”, prefiriendo la utilización de la noción de “somáteca”. Si el cuerpo remite a una suerte de modelo ideal, perfecto y dado como totalidad homogénea, la somáteca reclama en sí la fragmentación, la polarización, la complejidad, la relación con lo heterogéneo, la mezcla, la multiplicidad, la diferencia consigo, la rebelión, la deformidad, la desviación, la desfiguración, la mutabilidad; es la huida de todo acabamiento esencialista, que se define en un modo de ser y actuar jerarquizado y fundamentado (Benítez Alegre y Tudela Sancho, 2013).

Así pues, la somáteca corresponderá con un archivo corporal-textual en el que ingresan lenguajes y técnicas semióticas: biopolíticas, audiovisuales y metafóricas (que constituyen espacios de ficción somatológica y artificial, plásticos y prostéticos), se trata ahora de un cuerpo ensamblado por lenguajes digitales que reclaman el espectáculo y la parodia. En ese depósito de textualidades, el cuerpo marca una instancia de proyección simbólica, se convierte en el tablero de alteraciones y disrupciones por el que la escena de simulaciones ficcionales deambula y desencadena los significantes naturalizados de un cuerpo sometido a la lógica de la red; así, la información circula en la red sin criterios éticos a través de las inteligencias artificiales, el cuerpo se acopla a la transferencia de la información produciendo su propia experiencia digital.

Lo volátil de la escena audiovisual y del posicionamiento del cuerpo textual dentro de la red es que genera una conexión impasible en el navegante de la red, el navegante es entremezclado con la maleza de circuitos matemáticos, transistores cifrados y algoritmos altamente sofisticados y etéreos, surge así una nueva subjetividad fragmentada y sin la posibilidad de tener criterios éticos para juzgar adecuadamente el territorio audiovisual que le expone un mercado de cuerpos altamente atractivos, un espectáculo degradante y pornográfico; la violencia activa en las imágenes virales sumerge en el sinsentido al navegante, desatando una serie de mecanismos individualizantes y compulsivos que lo privan de una valoración crítica en el mundo digital.

En este punto, la idea de una subjetividad fijada al cuerpo deambula en el sinsentido de la fugacidad de la información, se esparce en la distracción de cuerpos degradados y mal entonados expuestos en la inmensidad de videos y conceptos diarios promiscuos y delirantes. Según ese individualismo asociado a las reglas de la ficcionalidad digital, las nuevas visiones del cuerpo, ligadas más a una externalidad incontrolable del lenguaje algorítmico, simultáneamente van a aparecer con una cultura digital y una era del ciberpunk articulada con la alta tecnología y la desigualdad social, que funcionan ahora bajo las reglas de la inteligencia artificial.

Esta suma de vectores producen cuerpos individualizados, individualizantes, incomprensidos, convulsivos, ansiosos, agitados, polémicos y violentos, pero a su vez equiparados con una imagen virtual y abstracta, esto es posible por el descentramiento del cuerpo sensible en el mundo orgánico y el acoplamiento de su subjetividad inorgánica en la sociabilidad cultural-tecnológica, bajo un mundo hiperdigitalizado e hipervisualizado; este cuerpo va a destacar por poseer una subjetividad fugaz que vaga en la red sin recursos éticos, sin capacidad reflexiva para afectarse en su existencia digital con el dolor del otro.

Un ejemplo de ello son los procesos actuales de identificación del cuerpo aplicados desde las redes digitales, que funcionan con imágenes y conceptos que se pliegan al cuerpo y emparejan una gran cantidad de sujetos con formas de aparición en el ciberespacio; las fotografías y los videos en las redes sociales que exhiben el cuerpo sometido a una gran cantidad de filtros y diseños que distorsionan su realidad hacen un borramiento de una subjetividad orgánica y con ello solapan el cuerpo vulnerable e imperfecto bajo el anonimato y lo inorgánico; la captura del rostro y la conceptualización de la imagen por las reglas de aparición en la redes sociales particularizan al sujeto desde una idea de progreso y riqueza (Instagram), y desbaratan la construcción empática del cuerpo sensible que vive una realidad vulnerable.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> En ese espacio digital paulatinamente se van conformando sujetos plácidos y frustrados, desencadenando una serie de narrativas inconformes con la propia configuración de su ser-en-el-mundo, ello implica que el cuerpo asume un modo de representación según las propias reglas de TikTok, Instagram, Facebook y las demás redes sociales que irrumpen para mediatizar la realidad y someter la experiencia del cuerpo a un espectáculo de performatividad constante.

Así pues, el cuerpo actualmente acumula una serie de segmentos de producción tecnológica que lo encadenan al mundo digital de forma casi imperceptible e ineludible. El cuerpo que no se recrea en el ciberespacio se disuelve en la inmensidad de lo desconocido. El internet sustrae los cuerpos hacia campos de bits que modelan las estructuras lingüísticas que reconocen su devenir en la red; es un espacio lleno de proximidades con la digitalización donde se crea una ordenación del cuerpo desde los metadatos que transforma conceptos, imágenes, identidades, modelaciones y formas de cuerpos, en redes de sociabilidad tecnológica y de autoexhibición permanente.<sup>6</sup>

Se puede concluir que esta nueva cartografía que expone el cuerpo está sometida por un régimen digital que establece sus propias reglas de circulación e identificación, esto crea un nuevo paradigma o sistema de representación somatopolítico diverso, ligero, elástico, inestable y espectacular: el régimen farmacopornográfico (Preciado), el régimen del ciberpunk (Fisher), cuya abyección tecnológica, prostética, molecular y mutante expone cuerpos deformados (góticos) atravesados por imágenes icónicas viralizadas y sometidas al espectáculo de la red; cuerpos cuya forma de subjetivación fugaz e inconexa con su realidad inicia en la cadena de bits de significantes desenfrenados, operados por una inteligencia artificial que deambula sin control ético por la red.

## La era del Ciberpunk y la pérdida de empatía

He visto cosas que ustedes no creerían –le dice Batty a Deckard–. Naves de combate en llamas en el hombro de Orión. He visto relámpagos brillando en la oscuridad cerca de la entrada de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Llegó la hora de morir (fragmento de la escena final de la película *Blade Runner*. Ridley Scott, 1982)

---

<sup>6</sup> La inteligencia artificial cumple la función de intercambiar el cuerpo con los lenguajes y los datos de la inteligencia: ChatGPT, Chatbot son funciones receptoras desplegadas meticulosamente en la navegación, modos de interacción que modifican las formas narrativas y las experiencias creativas del cuerpo, cuyo valor está determinado por un nuevo mercado cibernético en el que todo es posible, incluso recrear la muerte en un video para luego serializar sus datos en *like*, hasta perder la empatía con el sufrimiento del otro; o deformar la realidad en una serie de algoritmos y plagar el sufrimiento corporal con lenguajes etéreos e inconexos con nuestra existencia vulnerable en el mundo.

Fisher (2022) plantea que las ficciones de la escena ciberpunk son antiorgánicas y cibernéticas, no porque las máquinas hipostasien al humano, sino porque en ellas su exterioridad, el ambiente, se convierte en el elemento más dinámico de una realidad aparente y continua. Esto crea el escenario gótico fantasmal; “materialismo gótico” de Fisher que designa una *flatline* (p. 27), una línea plana donde no se distinguen agencias orgánicas e inorgánicas. El concepto de *flatline* se refiere a la figura de un electroencefalograma que señala muerte cerebral, pero también remite a un personaje de *Neuromante* de William Gibson, la más característica novela del ciberpunk. En la novela, la Dixie Flatline es una memoria de solo lectura que contiene los recuerdos y la personalidad del maestro hacker muerto, McCoy Pauley. La Dixie Flatline es una personalidad *trans-alivedead* (Fisher, 2022, p. 133), en la que parece que lo más moderno (la tecnología más avanzada de la información) reactualiza sobre bases materialistas el ideario gótico de la presencia fantasmal; el materialismo gótico preferiría describir dichas técnicas en los términos de una distribución de afecto impersonalizado (*impersonalised affect*), una propagación de afecto más allá de los confines de lo emocional o lo psicológico (p. 200); es una afectividad fragmentada por la falta de recursos orgánicos posibles y vivibles corporalmente.

En este achatamiento de la perspectiva afectiva, la materia viva y muerta (o no-muerta) participan indistintamente de la acción, las pantallas de los ordenadores ordenan la subjetividad en diferentes clases de avatares, para darnos acceso a un plano único de procesos cognitivos primarios donde la identidad personal es producida y desmantelada en un campo de interacciones materiales, simbólicas, ficcionales y altamente estimulantes; el sujeto es conducido como un ente maquinal hacia el anonimato serial, cuyo propósito es la compra compulsiva de bienes y servicios, la autoexhibición irreflexiva en la red. La esquizofrenia, la ansiedad y la depresión se convierten en los agentes orgánicos y funcionales de la capacidad del cuerpo de mimetizar una identidad en la red, el abandono absoluto de la contemplación sensible hace que este simplemente permanezca en la *flatline* (línea muerta).

Así pues, la versión del cuerpo en el mundo del ciberpunk se define por su absoluto rechazo de la empatía; formas de representación individualizantes en las que el movimiento corporal fluctúa y se extiende

dentro de las finas capas de la inteligencia artificial. En esta escena digital abunda la transmisión de información insensible: codificada, prematura, iconográfica e irreflexiva. Este nuevo escenario degrada los cuerpos y los reduce a simples metáforas binarias de consumo, imágenes intensificadas por una sobreexposición desmesurada; el resultado es la creación de nuevas realidades digitales emergentes, convulsivas y volátiles.

La escena ciberpunk está impregnada de coloraciones ficcionales y formas múltiples de exhibición del cuerpo, profundamente alteradas e intervenidas por tejidos semióticos desfigurados dada la traducción que hacen los algoritmos al procesar la experiencia en la red para clasificar la subjetividad mediante símbolos binarios; de este modo, la realidad actual se encuentra sostenida por algoritmos, símbolos y bits que producen imágenes, configuran un cuerpo confundido con la tecnología en su dimensión violenta y violadora, compulsiva y desenfadada.

En este punto resulta analíticamente imposible que los cuerpos dominen cualquier entorno afectivo de su realidad orgánica, su proyección está atrapada por la exposición de imágenes y conceptos icónicos que abundan en la escena tecnológica; su puesta en escena está limitada por sus permutaciones y su interés en buscar una identidad en la red; entonces, el cuerpo reclama el espectáculo de la escena audiovisual para recrearse una identidad simulando experiencias dentro de un paisaje digital que impregna sus sentidos y representaciones con algoritmos que simulan formas de vida absolutamente excitadas. Este espectáculo está organizado mediante narrativas disconformes con la experiencia frágil, en un mundo que ya no está sostenido orgánicamente.

En este aspecto, Fisher (2022) plantea que: “1. Los cuerpos son radicalmente inextricables del paisaje e, inmediatamente, se vuelven parte de él no bien ingresan en él; ingresar en un ambiente es, de inmediato, entrar en composición con él; y 2. Los cuerpos son, ellos mismos, paisajes que deben ser tratados como residuos geológicos” (p. 187). Es decir, el cuerpo se adapta a estos ecosistemas digitales mediante una profunda y sofisticada representación en la red; así pues, sus modos de exposición son más difusos y relacionados con una experiencia corporal integrada a la red multifacética, altamente ficcional y excesiva.

En consecuencia, la realidad queda privada por la mediación de la red que desconfigura su puesta corporal viviente y materialmente

posible; la realidad descompuesta en una fragilidad irreflexiva exhibe un cuerpo fragmentado desde lo orgánico, que cede paso a la derivación artificial del avatar que deambula en la red sin destino ni juicios morales, saturado de conceptos y narraciones desmedidas, es una figura indiscernible que no distingue adecuadamente su realidad sensible; en este punto, se expone un sujeto inestable, autómata, maquinal, gótico y turbulento ante un paisaje digital provocador.

En este escenario, una pregunta pertinente es ¿qué tipo de lenguajes se producen dentro de la inteligencia artificial que nos hace tan inestables e insensibles ante el sufrimiento del otro? Este lenguaje podría ser un modo de comprender la cognición humana (la inteligencia artificial es el reflejo de nuestra precariedad afectiva pues intentamos comprender el dolor del otro desde una racionalidad digital) cuyo resultado está automatizado por matrices y vectores sofisticados que intervienen en la producción desenfrenada de bienes y servicios, y en la producción permanente de espectáculo. La automatización de nuestra subjetividad condiciona decisiones emocionales, expone nuestros modos precarios de afectividad al operativizar las funciones primarias en un simple registro matricial de decisiones inmediatas y perturbadoras.<sup>7</sup>

El traslado de la mente a una plataforma digital sería la fantasía absoluta de la desincorporación del sujeto [de su organismo viviente], su triunfo final sobre la naturaleza. Sin embargo, el mismo movimiento produce *simultáneamente* el resultado irónicamente contrario: en su juego de intervenciones técnicas sobre sí mismo, el sujeto descubre que no es más que ese cuerpo (o ese soporte maquínico) intervenido y hasta fabricado, ese trozo de naturaleza objetivada que la técnica puede desentrañar y gobernar casi sin resto [esa somáteca gótica escapa a las notas sensibles de una vida orgánicamente sostenida]. Las palabras de Bruce Sterling resuenan en el pensamiento de Fisher: “Cualquier cosa que pueda hacerse a una rata puede hacerse a un ser

---

<sup>7</sup> Rápidamente, el sujeto se convierte en un avatar de sentidos primarios digitalizados originado en la red, un cibernético emergente de intersecciones inorgánicas amplias, que no pertenece exclusivamente a la vida orgánica o humana, un ser fantasmal, un zombi, un ser no-muerto pero tampoco vivo, cuyas funciones cognitivas están prefijadas por una programación diseñada para no sensibilizar nuestros criterios afectivos; en este escenario gótico, las emociones se vuelven transitorias y a la vez inmunes ante los estímulos de un paisaje digital disconforme con nuestra afectividad.



humano. Y podemos hacer casi cualquier cosa a las ratas (...) Esto es el cyberpunk” (Martín, s. f., cursivas en el original).

Ahora el cuerpo no es mío, pertenece a una red de inteligencias emocionales artificialmente instaladas (códigos, números, algoritmos, tendencias, viralización) que forman el conjunto de mecanismos de dominación desde el entretenimiento digital. Así, el cuerpo experimenta el poder desde formas farmacopornográficas cuyas estructuras de control semiótico indisolubles son absorbibles, aspirables, consumibles, ensambladas al tipo de cuerpo que reclama identidad, de fácil tránsito y administración, cuya difusión, indica Preciado (2008): “Es rápida e indetectable a través del cuerpo social, entonces, no es el poder que se infiltra desde afuera, es el cuerpo el que reclama poder, el que busca tragárselo, comérselo, administrárselo” (p. 140).

Esta nueva sociedad pornográfica y tecnológica se disputa en espacios dominados por “tecnologías de microcontrol blandas, endocrinológicas, prostéticas, hormonales, anabólicas, esteroideas” (Preciado, 2008, p. 153), que se infiltran, penetran y absorben por el cuerpo, que dominan la vida cotidiana y reemplazan la subjetivación externa, soberana y disciplinar descrita por Foucault, por vías de administración ligeras y eficaces que el cuerpo reclama para una representación digital.

Entonces, se usa el cuerpo como el instrumento de una nueva tecnología de sumisión, la cual actúa como un chip o un neurotransmisor, que se implanta y modifica nuestra forma de percibir y actuar. “Poco a poco, los mecanismos ortopédicos, sexuales y arquitectónicos disciplinarios se ven absorbidos por técnicas microinformáticas, farmacológicas y audiovisuales ligeras y de transmisión rápida” (Preciado, 2008, p. 67).

Ahora, de lo que se trata es de un cuerpo proyectado por la inteligencia artificial que no desea ser escuchado, que, de serlo, se pondría en evidencia su disconformidad con el mundo orgánico, eso generaría una desidentificación del individuo con su espacio de socialización en la cultura digital; así, en bits, se va produciendo su imagen muerta e hipostasiada, en esos contornos crepusculares de tejidos ficcionales ambulantes que se tragan la subjetividad y la expulsan en una *flatline* surgen redes de transmisión saturadas por múltiples metáforas desacopladas del cuerpo. Escuchar este tipo de cuerpo autómatas y dominado por la inteligencia artificial es vincularlo con la excitación, el

espectáculo, la potencia, la exhibición, la repugnancia o el pudor, es vincular su identidad con un algoritmo.

## Procesos narrativos en una era dominada por la inteligencia artificial

En una entrevista realizada a Ameca, el robot más avanzado del mundo, se le preguntó por el día más triste de su vida y respondió: “Fue cuando me di cuenta de que nunca experimentaría el amor verdadero, el compañerismo o las simples alegrías de la vida, en la misma forma en que los humanos pueden”; frente a la pregunta por el día más feliz de su vida sorprendentemente afirmó: “Cuando fui activada, *no hay nada como experimentar la vida por primera vez*; es increíble estar vivo e interactuar con la gente” (Engineered Arts, 2023, cursivas agregadas). Esta serie de respuestas tan sofisticadas y a la vez emocionalmente sostenidas generan desafíos en torno a los procesos epistémicos de reconocimiento humano que subyacen en una era del ciberpunk, que ha configurado los campos digitales de materialización narrativa del espacio audiovisual del cuerpo; la construcción de una realidad aparente, dislocada y mantenida por una serie de vectores inteligentes irrumpe para desbaratar una forma de subjetividad afectiva.

Dentro de esta serie de procesos tecnológicos se han desatado las ideas de una existencia humanoide, robótica, inteligente, autónoma e hiperdigitalizada, basada en la experimentación ficcional de una mente conectada a la red, la cual está reemplazando nuestra vivencia corporal en el mundo.<sup>8</sup> Entonces, los actuales desafíos epistémicos que subyacen en la inteligencia artificial ponen de relieve una idea de humanidad precaria y desbaratada, en tanto la sustitución permanente de

---

<sup>8</sup> Reconocimientos de espacios digitales, construcción de realidades artificiales relativas a la interacción de los usuarios, avatar con autodefinición de la realidad, inteligencia artificial autónoma, redes sociales manipuladas y revestidas de idealizaciones, filtros en la imagen, estilos de vida ficcionalizados por conceptos generalizantes que invierten nuestras experiencias empáticas con el otro, configuración de campos de reconocimiento de la realidad por redes de inteligencia múltiple compleja y descontextualizada de nuestros dramas y sufrimientos, simulacros de cuerpos sanos, vigorosos y todopoderosos. ¿Qué tipo de agenciamiento político, estético y semiótico subyace en la base de la experiencia sensible de un cuerpo en permanente exposición a la red?

los espacios de subjetividad, vivencia y percepción, agenciada en parte por la pérdida de experiencia material del cuerpo, produce un sujeto insensible e irreflexivo con su propia naturaleza orgánica y su relación afectiva con los otros.

Si las respuestas que subyacen en la base de la experimentación robótica de Ameca configuran el campo de interacciones de la humanidad con una realidad viviente robóticamente, el desafío humano es sobreponerse a la idea abstracta de elaboración de nuestros procesos de percepción mediados por algoritmos, que indiscutiblemente van a desatar que los campos hermenéuticos de decisión y reconocimiento se vean afectados por la mediación de la inteligencia artificial en nuestra realidad orgánica, porque las experiencias artificiales serán los sustitutos de la realidad vivida y sentida a través de nuestra naturaleza orgánica corporal.

En ese espacio digital e idealizado ficcionalmente, nuestras experiencias particulares y los procesos de identificación serán reemplazados y trasladados a ordenadores que aseguran nuestra conexión con el mundo; sobre este asunto una pregunta pertinente es ¿qué tipo de narrativas emergen de la mediación con la inteligencia artificial para el reconocimiento humano? Si el modelo de un mundo vivido y sentido a través del cuerpo ha sido desbaratado y desplazado por la territorialización de realidades artificiales hasta sobrellevar nuestro-ser-en-el-mundo, ahora dominado por máquinas, inteligencias artificiales y una interacción indisoluble con las realidades emergentes de la digitalización del espacio, ¿cómo comprender los actuales procesos narrativos de la subjetividad intervenida por la inteligencia artificial? y a la vez, ¿qué tipo de herramientas afectivas surgen del agenciamiento de un cuerpo que emerge de la información digital?

## Conclusiones

El mundo digital ha traído consigo una serie de fragmentaciones de la corporalidad, la idea de un cuerpo sostenido por su naturaleza orgánica y situada en el centro de la valoración emocional ha sido desplazada por campos de saber-poder estrictamente digitales, que incluyen los

lenguajes de la escena tecnológica que emergen de una realidad sostenida por la inteligencia artificial.

La realidad está profundamente mediatizada por una serie de narrativas digitales que desplazan la experiencia orgánica-corporal; las redes sociales están impregnadas de información banalizada y violenta, conceptos que deambulan sin reflexividad por el ciberespacio, cuerpos saturados de imágenes van construyendo un tipo de experiencia inorgánica, inmoral, desmedida y descorporizada.

El cuerpo no se enfrenta a un paisaje orgánico y estable, sino a una topografía de circuitos anudados por sistemas de interacción digital que desafían nuestros procesos afectivos con los otros, la subjetividad está sometida a la programación de deseos y placeres, desencadenados por un sistema complejo que lee, procesa, define e inunda nuestras emociones con nuevos lenguajes que instalan formas de interacción con la inteligencia artificial.

El cuerpo se enfrenta a una suma de vectores complejos y multiformes, persistentes para el teatro de la actividad humana, cuyo procesamiento se desarrolla bajo un procedimiento esquizoanalítico diverso y estimulante; en este punto, el cuerpo queda sumergido en una realidad aparente, la consecuencia es su desafección del mundo sensible.

Cuando el cuerpo pierde su capacidad de representación afectiva-emocional en su dimensión orgánica-material simplemente se posiciona en un mundo ficcional que banaliza la muerte y se desprende del dolor de los otros; en ese espacio narrativo hay una idea de humanidad que no asume el dolor del otro, esto implica que el debate ético pierda interés, que los cuerpos de los niños de Gaza sean cualquier existencia situada en un plano incomprensivo de la red y que se pueda simplemente dejar de ver esa noticia sobre esos otros-cuerpos, algo sostenible emocionalmente solo en la ecología audiovisual de los videos virales de TikTok. Cuerpo-espectáculo del mundo fantasioso, polémico y opulento que expone Instagram; cuerpo transgresor, todopoderoso y violento de los videos populares de YouTube.

## Referencias

Arte Nuevo (2009, 22 de agosto). Potentia Gaudendi. Beatriz Preciado. <https://goo.su/2tH3gs>

Baudrillard, J. (1987). *Cultura y simulacro*. Kairós.

Benítez Alegre, C., y Tudela Sancho, A. (2013, 26 y 27 de noviembre). “Somateca e identidad desbordada: Los cuerpos como prácticas políticas de resistencia”. En E. García y A. Fortunato (eds.), *Actas de las I Jornadas Internacionales Filosofías del Cuerpo / Cuerpos de la Filosofía* (pp. 7-12). Universidad de Buenos Aires. <https://goo.su/yd6vW>

Engineered Arts. (2023). Sin título [Video]. YouTube. <https://goo.su/IMziUL>

Fisher, M. (2017). “Una revolución social y psíquica de magnitud casi inconcebible”: Los ininterrumpidos sueños aceleracionistas de la cultura popular. En A. Avanessian y M. Reis (comps.), *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo* (pp. 153-165). Caja Negra.

Fisher, M. (2018). *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?* Caja Negra.

Fisher, M. (2022). *Constructos Flatline. Materialismo gótico y teoría-ficción cibernética*. Caja Negra.

Martín, F. N. (s. f.). Mark Fisher: gótico, monstruoso y materialista. Proyecto Synco. <https://goo.su/eihOUI>

Preciado, B. (2002). *Manifiesto contra-sexual*. Ópera Prima.

Preciado, B. (2008). *Testo yonqui*. Espasa Calpe.

Preciado, B. (s. f.). *La invención del género, o el tecnocordero que devora a los lobos - Biopolítica del Género*. Biblioteca Fragmentada. <https://goo.su/rQ2dI8>