



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: "Un mundo de posibilidades"; la técnica, metafóricamente: cuaderno de notas sobre Phineas y Ferb en torno al problema de la técnica

Autores (en el caso de tesis y directores):

Martín Albornoz

Ramiro Pelliza, tutor

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2016

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR





Universidad de Buenos Aires

Facultad de Ciencias Sociales

Ciencias de la Comunicación

“Un mundo de posibilidades”. La técnica: metafóricamente

Cuaderno de notas sobre *Phineas y Ferb* en torno al problema de la técnica

Tutor: Martín Albornoz / martinalbornozc@gmail.com

Alumno: Ramiro Pelliza (35.320.528) / 15-3075-4341 / pellizaramiro@gmail.com

Octubre 2015

Índice

0 – "Ya sé lo que vamos a hacer hoy"	4
1 – Un mundo de posibilidades	23
2 – La metáfora y Murena y Sloterdijk	26
3 – El objeto erótico, el gasto y Bataille.....	34
4 – El aburrimiento y Agamben	38
5 – Hermanobots y La Mettrie y Heidegger	41
6– La representación (o más bien lo figural) y Nancy y Bataille (otra vez)	45
7 – La historia y Déotte	49
8 – La imaginación y Castoriadis y Déotte otra vez.....	54
9 – La política y Déotte, una vez más	57
10 – La información, el gen, la estética y Sloterdijk, nuevamente.....	60
11 – Los mundos posibles, el azar y Rosset y von Uexküll	63
12 – La religión y Sloterdijk y Bataille, otra otra vez	67
13 – Don y Bataille y del Barco y Nancy	72
14 – La condición animal y Giorgi y Singer y Berger	77
15 – Comparativamente hablando (y consideraciones sociosemióticas)	82
16 – Consideraciones finales	90
17 – Final.....	95
18 – Algunos números.....	96
19 – Agradecimientos.....	97
20 – Bibliografía.....	98

"Sin duda alguna venceré este silencio;
y si no puedo arrancarle ni una sola palabra,
le arrancaré al menos algún gemido".
Alejandro, según Michel de Montaigne

0 – "Ya sé lo que vamos a hacer hoy"

Michel de Montaigne: –Me parece que nos dedicamos, por regla general, a castigar errores inocentes de los niños con muy poca propiedad, y que los atormentamos por acciones realizadas a la ligera que no les dejan huella ni les acarrearán consecuencias.

Constructor: –¿No son demasiado chicos para estar haciendo esto?

Phineas: –Sí, lo somos.

Peter Sloterdijk: –Muchas cosas parecen indicar que los niños fueron los verdaderos innovadores del comportamiento cultural humano.

*

Esto es un cuaderno de notas. Y es un cuaderno de notas que se focaliza sobre un dibujito animado. La vinculación que se establece es entre *Phineas y Ferb* y las preguntas por las técnicas.

El siguiente ensayo busca observar el dibujo animado *Phineas y Ferb* desde una óptica que intente comprender a la técnica más allá de los aspectos estrictamente técnicos. Esto quiere decir que la búsqueda se orienta a pensar el punto de vista de la técnica que aparece, según el pensador alemán Martin Heidegger, como “caído en el olvido” junto con el problema del Ser en Occidente. Pensar a la técnica desde *Phineas y Ferb* supone, entonces, no solamente describir un dibujito, sino mostrarlo, hacerlo aparecer, darle la presencia que se merece a raíz de las inquietudes que despierta. En términos de Heidegger: precisar las diferencias que aparecen entre una técnica considerada “correcta” (que es funcional, herramental, utilitaria) y la “verdadera” (que es vivencial, experiencial, formadora y dadora de mundo).

La aproximación que propongo en este ensayo se basa, así, en poner la lupa sobre las diferentes características inmanentes del dibujo para comprender de qué manera los recursos, apariciones y cuestionamientos nos dejan ver un claro sobre el que pensar nuevamente la técnica en la sociedad contemporánea. Servirá, además, de este modo, para repensar el status del dibujo animado, por fuera de intenciones pedagógicas o políticas, si entendemos a estas opciones como formas manipuladoras, dominadoras o modificadoras de un sujeto (coercitiva o intencionalmente hablando).

En definitiva, lo que este ensayo expone son miradas sobre la técnica.

*

Cuaderno de notas significa que expondré sobresaltos. Para que se comprenda esta afirmación debo mencionar lo que entiendo por técnica. Técnica no es algo distinto que aquello que describe Heidegger en *La pregunta por la técnica*: es una forma de ver el mundo. Esto quiere decir una sola cosa que deriva en innumerables consecuencias. Una mirada es el modo en que descubrimos el mundo. La particularidad estriba en que la mirada que se propone es consecuencia de la misma técnica. Aquello que vemos es un producto de aquello que provocamos.

Este ensayo quiere analizar las diversas formas en que los protagonistas de *Phineas y Ferb* se acercan al mundo, lo ven: lo abren.

*

Phineas y Ferb surgió en 2007. Sus creadores son Dan Povenmire y Jeff Marsh. Que refiera sus nombres es insuficiente. Que refiera nombres es inconsecuente. Importa mucho más que diga lo siguiente: *Phineas y Ferb* es un dibujito de Disney.

Phineas y Ferb son hermanastros. Phineas Flynn es hijo de Linda, es hermano de Candace, biológicamente. Ferb Fletcher es hijo de Lawrence. Linda Flynn y Lawrence Fletcher son padres rejuntados. La familia Fletcher-Flynn vive en el Área Limítrofe. El pueblo inventado se llama Danville; la zona “real” es el Condado de Jefferson. Si buscamos en Google, la respuesta de Wikipedia es que existen 25 condados llamados Jefferson y una parroquia, en Estados Unidos. Lo que no dice Wikipedia es que William Faulkner llamó así al espacio en donde los Stupen, Coldfield y Compsons vivieron sus asesinatos, suicidios e incestos. Yoknapatawpha no existió jamás. Como así tampoco el Área Limítrofe. Lo que importa de esta comparación es entender que los límites en la imaginación no existen. Phineas y Ferb pueden crear cualquiera de los mundos posibles, pueden correr ese límite que su ciudad natal les impone por medio de la imaginación.

En cuanto a lo que son y hacen cada uno de los personajes, debemos decir que: Phineas es un triángulo de cara. Ferb es un rectángulo. Candace, un óvalo. El triángulo de la cara de Phineas recuerda al ojo en la pirámide, a lo que vendrá, al diseño, al proyecto. El rectángulo de Ferb es un ladrillo, es la construcción, es la respuesta a la orden. El óvalo de Candace es la recursividad, el momento de volver siempre a lo mismo. Phineas apunta al futuro, es el signo *play* de todos los reproductores de audio o video; el ladrillo de Ferb es el presente, es la estructura sólida sobre la que asentarse; Candace es un óvalo indeciso, entre lo divino de su capacidad de observar a los hombres (sus

hermanos) hacer y la imposibilidad humana de conseguir que un lamento llegue a ser juzgado y reivindicado.

La familia se completa con una mascota. No puede ser de otra forma: la mascota es un mamífero semiacuático. Y es un agente secreto. La familia tiene una mascota con pico de pato y cola de pastor. La mascota agente secreto es una indecisión de la selección natural. Es un fracaso del darwinismo, es una falta de correspondencia con la solicitud normal de la evolución por dejar sus huellas claras. Perry el ornitorrinco es, también, el Agente P. Entonces, Perry el ornitorrinco es mascota de una familia y es agente secreto de una organización. Perry no es agente secreto de una secta animal. Perry, como Agente P, responde al Mayor Monograma, un humano que existe, con su asistente Carl, en algún lugar siempre mediatizado, siempre conocido por la intervención de un ojo proteico, polémico, poético: una prótesis.

¿Por qué Perry se convierte en Agente P? No se sabe. Usa sombrero, es su único disfraz. Sin el sombrero, a pesar de que se coloque sobre sus patas traseras, nadie lo reconoce: continúa siendo una mascota. Para que el Agente P sea tal, entonces, debe colocarse el sombrero, debe ser reconocido por su enemigo, el Doctor Doofensmirtz, y debe intentar detenerlo.

El punto más evidente de toda esta cuestión se revela en estos puntos:

- a) Phineas y Ferb utilizan la técnica inocentemente, la prueban, la pulverizan, la gastan, la accionan, no la comprenden, la viven. Empiezan los capítulos debajo de un árbol, preguntándose qué es lo que pueden hacer ese día para no aburrirse, ya que es verano y no tienen que ir a la escuela;
- b) Doofensmirtz tiene distintos planes para quedarse con el Área Limítrofe, prueba con sus inventos, sus artefactos, sus máquinas. En otras palabras, fracasa en su proyectividad maligna. Doofensmirtz es un doctor (falso doctor, ya que compró su título) que intenta ser reconocido como amo de la ciudad.
- c) Perry-Agente P utiliza, en su mutismo, todas las armas que le proporciona la institución secreta para la que es agente. No duda. Actúa. Y siempre termina por estorbar en los planes de Doofensmirtz, a quien le estropea los inventos.
- d) Candace intenta mostrarle a sus padres lo que Phineas y Ferb realizan, aunque nunca lo logra. Es una adolescente que quiere estar en control de la situación cuando no hay adultos en la casa, pero entre la sorpresa por lo que sus hermanos

inventan, la falta de entendimiento de la inocencia de ellos y la ausencia de carácter para ser quien imponga el orden, siempre llama a su madre, Linda, quien asiste tarde a los eventos de Phineas y Ferb.

- e) Lawrence y Linda lo único que hacen es llevar cosas al anticuario, hacer mandados o juntare con amigos fuera de la casa.

Phineas y Ferb construyen. Doofenshmirtz construye. Perry es un animal agente secreto. Candace una adolescente que quiere ser adulta y, en su socialización, parece fantasear lo que sus hermanos construyen. Los padres son ineptos tecnológicamente. Abren el mundo con otras necesidades, otras relaciones, otra técnica. Estos eslabones perdidos son la configuración de un devenir hombre, de un relacionarse técnico con el mundo.

Aprovecho este momento para describir un instante insoslayable del dibujito. Cada vez que los hermanos construyen algo, Perry desaparece y se encuentra para luchar con Doofenshmirtz. Los hermanos se preguntan dónde es que se ha ido, pero pronto se olvidan y siguen adelante. Al final de los episodios, Perry interfiere en los planes de Doof y sus inventos terminan eclosionando contra los de Phineas y Ferb. Por azar, siempre, los inventos de Phineas y Ferb colisionan con los de Doofenshmirtz. El doctor sufre. Los chicos no se resignan, no se preocupan. Perry reaparece y los chicos lo saludan. Las tecnologías para vivir existen cuando se vive. La enseñanza de *Phineas y Ferb* es más bien una ascesis, una contemplación, un momento en el que ya no existe meditación que soporte. Esto es lo que llamo al final del escrito, y lo que me parece razonable esperar en la insistencia de las citas, interdonación: un momento de espera de la palabra al que se le agrega una acción.

Entonces, lo que este ensayo plantea son los diversos modos de acercamiento a lo técnico, a la producción y al gasto. *Phineas y Ferb* es un dibujito lanzado desde Disney que se plantea por la forma de mirar el mundo. *Phineas y Ferb* está lejos de toda imposición cognoscitiva o deriva pedagógica. Es por esta razón que se propone un ensayo como una duda, como un cuaderno de notas, recorrido por filósofos que se preguntan por la técnica. Porque la inmanencia del dibujito trae aparejadas preguntas que solamente pueden actualizarse desde dentro.

*

Phineas y Ferb es un don. Es un regalo a nuestra búsqueda por otros caminos. Cuando digo lógica interna quiero decir lo siguiente: Phineas y Ferb construyen aparatos que

luego –a los pocos minutos– terminan desapareciendo sin dejar ningún rastro evidente. Este dibujito animado tiene la fuerza de ese resplandor que ilumina un momento. Y como resplandor esta escritura se erige sobre esos momentos en donde el comentario, el bufo, la ironía, se replantean a sí mismas el camino que transitan su rutina. No es un dibujito para gustar, no es un dibujito para decir ni convencer. Es un dibujito para sentir miedo, ternura, conmocionarse, dudar. *Phineas y Ferb* despierta la inquietud. Y la escritura que se impone, entonces, durante estas páginas está plagada de inquietudes, de momentos de aparición y desaparición, de recorridos. Porque hablar de una técnica momentánea, de una indefinición del lugar natural y del lugar maquínico, de la visión antropológico-apocalíptica, animal-fatalista, o de la visión filosófico-comunicacional, cualquiera sea en verdad, hablar de la técnica es entender que no hay un discurso que pueda erigirse más que a través de siglos de intervenciones poco quirúrgicas. O, más bien, de una cirugía de mala praxis. El cuerpo abierto del dibujo animado es todo lo que se ha callado sobre la técnica expuesto con la infancia a la cabeza.

*

En *Phineas y Ferb*, por orgullo y silencio de la infancia, queda planteada, entonces, la distinción de Sloterdijk entre “aleotécnicas” y “homeotécnicas”. Ya no sirve, según piensa Sloterdijk, cuestionar la occidentalidad metafísica en términos dualistas de sujeto-objeto.

El hombre –y este es el movimiento que actualizan *Phineas y Ferb*, que cuestionan, que siguen, que transitan– ha llegado al límite de la metafísica a partir de la distinción entre naturaleza y artificialidad, entre naturaleza y máquina. Lo que plantea Sloterdijk es que la naturaleza es una forma de entender el mundo, también mediada por una forma técnica. Un despertador, un hilo, la rueda, un teléfono celular, un páncreas donado, un robot, una mano mecánica, son todos objetos naturales con mayor o menor grado de familiaridad. Para Sloterdijk, a partir del lenguaje, la naturalización del mundo es lo que termina produciendo la artificialización de lo nuevo, la diferenciación con la cuestión sobre las distintas técnicas. Es un nuevo planteo de la cercanía (no distancia) heideggeriana, aquello que existe “a la mano”, que se nos presenta y que sin intenciones comprendemos.

En *Phineas y Ferb* encontramos, a través de los hermanos, que todo lo que callan, todo lo que construyen lo hacen de un modo tal que asienten la naturaleza del mundo

directamente mediada por la tecnología. No hay una diferencia entre lo que construyen y lo que utilizan. Por eso, ante la perplejidad de los adultos que les preguntan si no son demasiado chicos para construir, ellos responden que claramente lo son, y actúan. Son chicos para emprender proyectos con herramientas. Lo hacen porque para ellos no existe esa diferencia entre jugar en el patio de casa bajo un árbol y construir un cohete espacial. La definición del hombre es ella misma la forma de ser del hombre técnicamente.

*

Este ensayo no podría hablar de juego ni de técnica ni de hombre si no estuviera rondando la figura de Georges Bataille. La palabra “gasto”, la improductividad, lo inútil, se cuelan a cada momento en ese instante límite, en la misma Área Limítrofe en donde viven los personajes.

Importa declarar, entonces, que lo que se encuentra en *Phineas y Ferb* es la explosión de una energía, es un cuestionamiento del límite, es un “objeto erótico” que revoluciona el punto desde donde se despliega. Bataille coloca el nacimiento del hombre junto al nacimiento del arte en las cavernas de Lascaux. En ese trazo en la pared donde se revelan cuerpos de hombres con cabezas de animales podemos descubrir una tendencia en nuestro propio estudio. *Phineas y Ferb* son, a cada rato, la producción inútil de la diversión, el momento en que el hombre se vuelve a inventar a sí mismo. Phineas y Ferb no construyen por otro motivo que no sea jugar, no tienen afuera del juego. En cambio su hermana Candace, que quiere descubrirlos ante los padres, posee un afuera. No son Linda y Lawrence, tampoco, los que quieren descubrirlos. La socialización de Phineas y de Ferb no existe en absoluto. La fuerza estriba justamente en que aquello que construyen forma parte del mundo, pero nunca lo interpretan. Es por esta razón que se habla de “objeto erótico”. Porque Phineas y Ferb lo viven como un gozo extático que los lleva más allá –como un orgasmo tecnológico– y luego los retorna frente a la mirada virtual y poco vigilante de sus padres. A cada rato escapan a la vigilancia porque el juego no tiene vigilancia sino por los propios jugadores.

En este sentido, la palabra “descubrir” en el caso de Candace plantea ese problema que Heidegger llama ocultamiento/desocultamiento. Ninguno de los dos movimientos por sí solo descubre nada. Es la conjunción de ambos lo que hace al hombre y su

contemplación de mundo. Candace intenta posarse sobre alguno de ellos para ejecutar útilmente un castigo, y fracasa.

Phineas y Ferb de este modo es un punto ciego como dibujito. Está al filo de la cuestión educativa y de la cuestión política. Es un planteo sobre el humanismo, sobre la socialización. Un planteo sobre la manera en que se abre el mundo, se lo contempla, se lo comienza a comprender.

*

A lo largo del tiempo se ha visto a los dibujitos animados de diversos modos. Hay una tendencia a pensarlos desde la pedagogía, la política, la industria cultural y la semiótica. Es cierto que cada campo en particular tiene sus aciertos y limitaciones, tanto como puede tenerlos la exposición que aquí prefiero. Pero es dable reconocer que este dibujito animado no puede pensarse desde esos cánones. Es necesario apartarse de lecturas que apunten directamente a la descripción, a la propaganda o a la formación cognoscitiva.

El punto que se revela fructífero y que se pone como pilar es el de pensar *Phineas y Ferb* como lo que es: un dibujito animado. Es decir, un texto que abre lecturas y que contiene –en su inocencia– un despliegue de aseveraciones que nos ayudan a pensar la técnica contemporánea.

A la sazón he nombrado fundamentalmente a Heidegger, a Sloterdijk y a Bataille. A esta lista deben unirse Murena, Nancy y Déotte. Si bien declaré que el aparato de lectura posee sobresaltos, no por esto debe entenderse que no haya cierto seguimiento de formas de pensar.

Los autores que cito, sobre los que me acomodo, tienen la virtud de leer aquello que se ha fundado como una manera de releer lo ocurrido. No hay historia de la evolución de la especie, no hay un intento por descubrir un material como opuesto a otro. En la breve descripción de estos personajes lo dije: Doofenshmirtz colapsa con los hermanos, y ninguno realmente se entera. No hay un punto en donde existan desconexiones. Los toques se dan suaves, pero existen.

El interés radica, entonces, en comprender que *Phineas y Ferb* va a ser leído filosóficamente. Hay preguntas acerca del hombre, la animalidad, el Ser, el problema de los residuos y, por este camino, la técnica. Porque lo que entiendo es que la técnica es una forma de apertura al mundo, una forma de contemplarlo, una forma de hacer que el

mundo sea como es. Lo que sucede es que Phineas y Ferb no tienen vergüenza de declarar cuál es la forma de su mundo: lo construyen sin dudarlo.

*

En 1972 se publica *Para leer al Pato Donald*. Pocas son las referencias que se necesitan para entender de lo que hablamos cuando este libro es citado. Sin embargo, creo que, cuando se lo tiene en manos, se producen dos injusticias al leerlo: se lo impugna por leerlo demasiado por arriba o se lo enaltece por intentar utilizarlo en cualquier análisis. Quiero descartar este texto a partir de un resaltado sobre sus líneas. *Para leer al Pato Donald* merece nuestra atención allí donde ya no funciona para nosotros. En el prólogo de Schmuchler se lee: “*Para leer al Pato Donald* se define como un instrumento claramente político que denuncia la colonización cultural común a todos los países latinoamericanos. De allí su tono parcial y polémico, la discusión apasionada que recorre sus páginas, su declarada vocación de ser útil que le hace prescindir de preciosismos eruditos” (1972 [2014]: 7).

Reflexiono sobre las palabras anteriores y doy cuenta de aquello que rescato: admiro el tono de *Para leer al Pato Donald*. Sin embargo, esta tesina no puede coincidir en el carácter de “instrumento” o “útil”. La lectura de *Phineas y Ferb* no denuncia nada por fuera de sí misma. *Phineas y Ferb* no puede ser visto desde una perspectiva que intente dar cuenta de un camino colonizador de una cultura, un grupo, una ideología por sobre otra. Porque (y este es el camino que seguimos) la intención es demostrar que aquello que llamamos ideología es, también, un producto técnico que existe a partir de una forma de ver el mundo.

Dentro de *Para leer al Pato Donald* encontramos oprimidos, problemas de clase. Quizá, lo más interesante del libro se encuentre al comienzo, en las relaciones analizadas parentales y de sexualidad de los personajes. Considero que el movimiento posterior a los intentos por descubrir actos manipuladores de conciencia deliberados por parte de una industria frente a sus lectores deja en suspenso el resto de posibles lecturas. No hay forma de situarse en el plano de la producción; hay que reconstruirlo a destiempo. Pero la reconstrucción que despliegan Dorfman y Mattelart se convierten en afirmaciones que repliegan al olvido las demás posibilidades de acercamiento. Por analizar un mundo abierto, Dorfman y Mattelart no observan el movimiento de apertura que es el que abre. Leen el acto y no siguen las huellas de la acción. Un dibujito que impone normas de

lectura no implica que sea leído, necesariamente, de esa manera. Por esta razón es que no puedo suponer un lugar de lectura que se sitúe antes de la producción, como si fuera a sumergirme en la intención de quienes quisieron hablar y transmitir un mensaje ensordecedor de persecución cultural. Por el mismo motivo es que no puedo suponer cómo los niños podrían leer al *Pato Donald*, porque el mundo siempre se abre de distinto modo para padres o hijos, niños o adultos. Eso es lo que muestran *Phineas y Ferb*. A contrapelo de Schmucler, este ensayo no es un instrumento. Y es inútil.

Sin embargo, un planteo como el anterior podría quedar descontextualizado por obvias razones: 1972 no es 2015.

La actualización viene dada por algunos trabajos producidos en años posteriores que siguen la línea de lectura de *Para leer al Pato Donald*, que se preguntan por formas de representar el mundo que parecen “transparentes” pero que no lo son y que imponen dominaciones y subalternidades. Muestra de esta clase de trabajos es la tesina de Mariana Testa y Alejandro Wasserman, quienes en su corpus de análisis desde los “clásicos” de Disney hasta Pixar, encuentran que “detrás de los ‘inocentes’ personajes que han sabido convertirse en íconos e imágenes vivas de esta agencia [...] pueden descubrirse una serie de representaciones que nos hablan de una configuración social particular”. La configuración de la que hablan Wasserman y Testa no es otra que la caracterizada por Dorfman y Mattelart: estilo de vida americano, patrones de consumo y belleza blancos, capitalistas y de clase media, una moral y una religión que sirven para “garantizar la continuidad de un modelo hegemónico”, en base a un modelo etnocentrista (2011: 9-10).

Es cierto que los analistas de esta tesis deciden estudiar los “clásicos” de Disney; pero también es cierto que extienden algunos patrones a las actuales películas de la agencia de entretenimientos. Cuando detectan un cambio, al segundo aclaran que “pese a dichos cambios en los conflictos, las preocupaciones y aspiraciones de los personajes de estos films siguen estando presentes en una sociedad que sin duda ha sufrido cambios fundamentales en sus estructuras familiares, laborales y de género”. Los autores de *El Reino Mágico de Disney, ¿un mundo ideal?* vuelven a la carga de lo tradicional, de lo que no se ha modificado, en lugar de hacer hincapié en la nueva forma de visualizar una temática que, si bien puede repetirse, no puede pensarse igual. La forma de abrir mundo pareciera quedar por fuera de la tematización, como si una problemática como la familia fuese independiente de quién es el ojo que agudiza la vista.

Esta lectura que busca dominaciones y conflictos clasistas o de género, es contradictoria a la que aquí intentamos focalizar. *Phineas y Ferb* no puede leerse, ni siquiera en sus películas, como un conflicto habitual. Incluso, en el cruce de mundos que realizan con *Star Wars*, el bien y el mal quedan tan desfigurados que Candace, Buford (el niño matón) y Baljeet (el niño sabelotodo) tienen el siguiente intercambio:

Candace: –Estaba pensando, ¿nosotros somos los buenos, no?

Baljeet: –Sí, creo que sí.

Buford: –Fue lo que nos dijeron durante el lavado de cerebro.

Baljeet (con tono de haber explicado esto mil veces): –La orientación, Buford.

Buford: –Lo mismo me da que me da lo mismo.

[...]

Candace: –Nosotros acabamos de volar un planeta.

Baljeet: –Eso es difícil de justificar, moralmente.

Esta conversación hace explícita esa búsqueda por fuera de los límites, al interior del Área Limítrofe, en el borde del dibujito, en donde una política –más bien una poiésis– se instala y nos permite contemplar desde adentro, ser partícipes desde la letra. Esa situación de constante duda es la que pone en evidencia *Phineas y Ferb*, una evidencia que nunca se ha leído antes en Disney. Es una particularidad del dibujito, claro, pero es una nueva manera de observar todo aquello que fue hecho.

Reitero: no creo posible poder analizar *Phineas y Ferb* desde la lógica de un producto dominador y estereotipador. El dibujito que quiero pensar no puede verse desde *La dialéctica del iluminismo*. Se puede ser inútil después de Auschwitz, y no por miedo. Lo que intento decir es que una lectura desde Adorno y Horkheimer, o desde Dorfman y Mattelart, producirían un desfasaje insalvable. Las consideraciones que igualan un plan tiránico del genocidio a la industria y la cultura no hacen más que igualar todo a lo mismo. Esa mirada, que Heidegger no deja de considerar y que llama “pro-vocante”, esa mirada en donde el hombre se nutre a cada rato de su medio para producir recursos y herramientas, esa es la mirada que en *Phineas y Ferb* se pone en cuestión. Por lo tanto, no hay forma de que desde el exterior la impongamos tampoco. Si entráramos con esa intención a observar el dibujito, sufriríamos un instantáneo rechazo, una vergüenza ineludible ante la inocencia de las respuestas de Phineas y Ferb.

En otras palabras, si viéramos *Phineas y Ferb* desde Adorno y Horkheimer, deberíamos renunciar a pensar la mirada como apertura y cada aparato que construyen debería ser visto como una forma alienante para seguir consumiendo el mundo de una manera irracional (despectivamente irracional), es decir atrapada en el sistema.

Hay un excedente al que no renuncio.

*

Bárbara Juraga y Mercedes Acosta Quintas publicaron su tesis con el siguiente título: *Dibujos animados como espacio pedagógico no tradicional*. El análisis que hacen se basa en capítulos de *Manny a la obra* y *Dora la exploradora*. Juraga y Quintas hacen un estudio en donde siguen a Sandra Carli, a García Canclini, a Dorfman y Mattelart, a Stella Martini, a Giroux, entre otros. El estudio, guiado por todos estos autores, analiza la forma de inserción del sujeto telespectador en la sociedad, a partir de nuevos medios de enseñanza. Juraga y Acosta Quintas dicen: “las nuevas categorías de dibujos animados plantean la posibilidad de educar a los niños mediante la televisión y proponen como características positivas propias el aprendizaje de idiomas, normas, valores y conceptos que se complementarían con los que suministran la familia y la escuela”. Al punto siguiente, las autoras declaran que “estos dibujos están pensados para el público infantil global, con el objeto de imponer nuevas representaciones al considerar a los niños como potenciales consumidores” (2012: 8). En la página 76, las tesisistas encuentran “relaciones de explotación y una forma de discriminación encubierta a ciertos personajes”.

Nuevamente, estas lecturas que vienen desde afuera, que buscan una imposición, también toman la palabra como una herramienta. Observan aquello que se juzga, que se escribe, que se ve, desde una óptica en donde alguien tiene que adaptarse a cierta representación del mundo.

Aclaro, entonces, otra vez, que la técnica moderna en Heidegger puede pensar la provocación del hombre. Existen representaciones, existen conflictos. Pero lo que quiero decir es que esta vía de análisis no es la que se puede compartir con *Phineas y Ferb*, ya que los hermanastros no enseñan a construir, no enseñan a fabricar, no enseñan a pensar. Ellos divulgan, ellos exponen, ellos muestran, ellos presentan. El que no vio, quedó desvelado, ajeno, perdido, porque el invento que usan al instante se destruye y

desaparece. No hay norma que se sostenga, no hay nada que quede asegurado, finiquitado, cerrado, perfecto. No se termina por imponer nada.

El análisis de *Phineas y Ferb*, entonces, debe hacerse pensado desde la *tekhné* griega, desde la aparición de un campo de posibilidades, desde el manto que cubre, oculta y desoculta al mundo; lo muestra, lo patentiza, lo hace vigente. A partir de allí, de esta forma, desplegar la contemplación y el pensamiento. *Phineas y Ferb* declaran, así, que ya no se puede enseñar. Que ellos no son pedagogos; que solamente existen con el mundo. Hay un movimiento existencial en donde ellos son por la técnica, existen gracias a ella, contemplan por ella y para ella. Se hacen hombres para ser niños, para mostrarnos que la socialización todavía no los toca, que se escapan, que también escapamos de algún modo a ser aprendidos, enseñados y estereotipados.

*

En el último capítulo de este ensayo hacemos una breve descripción, bordeando consideraciones semióticas, para entender el grado de comparación, afinación y depuración de texturas que presenta *Phineas y Ferb* frente a otros clásicos dibujos. En *Aproximaciones animadas de hoy*, Mónica Kirchheimer analiza cambios narrativos, discursivos y giros retóricos a partir de animaciones que aparecen a fines de los años '90 y principios de los 2000. Kirchheimer da cuenta de una serie de títulos como, por ejemplo, la película animada por computadora *Shrek* en donde a cada rato se cuestiona el acercamiento infantil a un texto plagado de referencias a otros dibujos mucho más antiguos, en donde la sexualidad, lo políticamente correcto y la explicitación de contenidos “veladamente” “adultos” ponen y agregan una visión más a la que se espera del niño. Creaciones como *Alejo y Valentina*, *Los Simpsons*, *Los Padrinos Mágicos* o *Bob Esponja* transitan esta trayectoria desde la animación dibujada. En el último capítulo optamos por analizar a *Pinky y Cerebro* y *El laboratorio de Dexter* dado el contenido abiertamente tecnológico de estos dibujos, acercándonos a ellos bajo algunas de las consideraciones aquí expuestas de Kierchheimer.

Lo que diferencia esta tesina del acercamiento semiótico no es, como en los casos de las visiones políticas o pedagógicas, las proposiciones acerca de la externalidad del dibujito, externalidad entendida como imposición, planteamiento de abuso ideológico o de clase.

En todo caso vale decir, más bien, que los elementos semióticos acompañan este texto, lo ponen en situación, lo ayudan a avanzar. Sin embargo, el aspecto semiótico no puede acompañar de manera completa lo que aquí nos interesa poner en cuestión. Y esto es porque no es exactamente el tema de la textura narratológica o del recurso retórico lo que vamos a detallar. Nos guiaremos, es cierto, a partir de formas de lectura utilizadas por la semiología, observaremos rasgos particulares de frases, de colores, de formas, pero el grado máximo de concentración estará puesto en analizar la propuesta que este dibujito animado realiza sobre el modo de entender la técnica y, sobre todo, por qué *Phineas y Ferb* abren el campo a un nuevo pensamiento sobre esta problemática, cuestión que, claro está, no alcanza la semiótica con su campo de estudio. Esas “marcas” que se convierten en “huellas” –como podría escribir Verón– no son lo que perseguimos en este ensayo. No rastreamos esas modificaciones, aunque sí tenemos en cuenta pequeñas rupturas que ocurren en el dibujito, razón por la que se convierte en el foco de nuestro análisis. Para hacer un pequeño seguimiento de estos cambios, tendremos en cuenta el texto de Ivanna Makiuchi, *Quiebres y continuidades: Phineas y Ferb y su relación con el modelo Disney*. Como se lee en el título del trabajo, Makiuchi busca entender la relación de *Phineas y Ferb* dentro de Disney. Leer estas rupturas, aunque no representen específicamente nuestro anclaje analítico, servirá para poder ver de qué forma la superficie del texto está recubierta, también, de la visión técnica que despliegan Phineas y Ferb cuando interactúan técnicamente.

En un texto de María Alejandra Alonso, *Infancias posibles en el dibujo animado televisivo*, la cuestión –también semiótica– está puesta en conseguir una posible clasificación de los diferentes objetos (dibujos animados) a partir de características comunes. Hago mención al texto de Alonso para resaltar la enorme cantidad de enfoques semióticos posibles y a disposición que se presentan como posibilidades de acercamiento. Sin embargo, esta tesina se aleja de consideraciones de esa índole, no navega las mismas consultas ni intenta vislumbrar niveles retóricos, enunciativos o temáticos. Es cierto, como ya dije, que al final del escrito aparece una comparación frente a otros dibujos, pero para reforzar –sobre todo– la diferencia en que entiendo aquí la apertura, contemplación y posibilidad de la técnica, frente a otras apariciones animadas que ponen la lupa o agrandan el espectro de herramientas tecnológicas y las tratan de un modo que quiere ser útil, a pesar de no conseguirlo. La diferencia estriba, y

podrá leerse en ese apartado, en la declaración o no del intento por utilizar la tecnología para un determinado fin: es decir, observarse en la técnica.

*

Queda, entonces, por decir que este ensayo viene a agregar una perspectiva al modo en que hasta hoy eran considerados los dibujos animados, por lo menos de la industria de Disney.

Este ensayo deposita su atención en la noción de “gasto improductivo” de Bataille; de “técnica/*tekhnē*” de Heidegger; de la cuestión de la “crianza” y la prótesis de Sloterdijk. Y sobre todo, este texto se apoya en consideraciones importantísimas de Umberto Galimberti: “la técnica no es más un objeto de nuestra elección, sino que es nuestro ambiente”; “habitamos la técnica irremediablemente”. “Con el término ‘técnica’ entendemos tanto el *universo de medios* (las tecnologías), que en conjunto componen el aparato técnico, como la *racionalidad* que precede su empleo en términos de funcionalidad y eficiencia. Con estas características, la técnica ha nacido no como expresión del ‘espíritu’ humano, sino como ‘remedio’ a su insuficiencia biológica” (1999 / trad. 2001: 2).

En otras palabras, *Phineas y Ferb* es un nuevo punto de anclaje para estas aseveraciones. A contrapelo de los manuales de uso, los hermanastros tienen la posibilidad de tomar a su cargo la creación completa del mundo y de mirar tierna e inocentemente a su madre, luego de la destrucción de todos los aparatos. Phineas y Ferb dicen que el medio técnico es lo que los funda, lo que los hace existir como tales. Ellos no renuncian ni sacrifican nada en nombre de la técnica, la viven, la gastan, la experimentan. No se la pueden quitar de encima porque ya no puede ser contemplada como algo externo, un agregado o una diferencia de la naturaleza. Como dice Galimberti, naturalmente el hombre busca un remedio para subsistir. Y la técnica es tan natural en el hombre como el nido en un pájaro. Esta técnica, tan natural, es a su vez la misma de la que se espera el mayor beneplácito. Lo que caracteriza a Phineas y Ferb, y los descubre como una ascesis y una forma contemplativa que me interesa poner en consideración, es que ellos no hacen absolutamente nada buscando un fin, persiguiendo un objetivo. La diversión no puede ser un objetivo; el fin del verano es solamente una suposición que ocurre luego de 5 temporadas. El tiempo, como comenta Ballard en una entrevista acerca de *Star Wars* en la *Rolling Stone* (1987), aparece detenido. Por eso, no

hay que sobresaltarse frente al cruce de mundos entre *Phineas y Ferb* y *La Guerra de las Galaxias* como detallé más arriba. La diferencia estriba, sin embargo, en que para Ballard, *Star Wars* muestra una supertecnología venida a menos. En *Phineas y Ferb*, en cambio, la tecnología es siempre de punta, siempre nueva. Mientras que el universo galáctico de *Star Wars* intenta no desaparecer a través de la aplicación de la técnica, en *Phineas y Ferb* el universo existe, cada vez, con mayor intensidad. Los hermanos no paran de crear y las destrucciones quedan incógnitas, irresueltas, fuera de foco.

Quizá *Star Wars* sea el basurero intergaláctico de *Phineas y Ferb*. Es por esta razón que la tesina arranca con una consideración sobre los aspectos de la basura y lo residual. Porque hay algo que metafóricamente se vuelve ausente y desde allí partiremos. Desde lo que queda invisible en el dibujito, para trabajar su presentación, su visibilidad. Las preguntas por las técnicas deben atravesar, sin lugar a dudas, el espacio que queda sin fórmula, ya que lo que carece de cuestionamiento y se naturaliza es resultado, también, de la técnica.

Una cuestión más, antes de cerrar esta introducción. Josep Esquirol, distinguiendo a Ortega y Gasset de Heidegger, escribe: “Según Heidegger, construimos porque habitamos y no al revés; incluso cabe decir que construir es propiamente habitar. Ortega, en cambio, defiende lo más habitual, lo que parece más lógico: construimos para habitar; precisamente porque en primera instancia no habitamos, no tenemos ‘hábitat’, somos extraños en este mundo, comenzamos a construir. Mientras todas las otras especies tienen su ‘hábitat’ nosotros, hablando con propiedad, no tenemos ninguno; nuestra extrañeza con respecto al mundo nos lo muestra originariamente inhabitable, y de ahí surge, consecuentemente, toda la actividad técnica, para modificar esta situación y convertirla en habitable. [...] Habitar en plenitud es una utopía” (2012: 35-36).

Cité en extenso para dar cuenta del sobresalto que ocurre en este ensayo. La decisión es entender a la técnica a partir de la consideración de Heidegger: construir es habitar, construir porque se habita. *Phineas y Ferb* construyen y eso es lo que los convierte en lo que son. Cuando Heidegger habla de que la salvación proviene de un “llamado”, porque el Ser habla, la técnica provoca, quiere decir que el oído no tiene párpados. Todo el tiempo escuchamos, pero no todo el tiempo estamos atentos. Esa atención, a diferencia de la subsistencia que reconocemos en los personajes adultos de la serie, no se produce conscientemente. Es una atención que llega en la acción, en el hacer. Por este motivo,

en el ensayo aparecerán distintas interpretaciones y definiciones de Heidegger explícitamente, quedando las de Ortega y Gasset en un trasfondo, como pantalla comparativa, teniendo en cuenta la diferencia señalada. Esta diferencia es importante porque los adultos del dibujito observan el mundo, deben aprender a subsistir en él; en cambio los niños lo contemplan, lo accionan, lo construyen. Phineas y Ferb producen poco a poco un espaciamiento, hacen mundo; habitan, no superviven. Esta es la doble definición de Galimberti: “habitamos la técnica irremediablemente”, por “insuficiencia biológica”. Phineas y Ferb no sufren esto porque no tienen un desplazamiento racional sobre lo que hacen, sino que simplemente lo hacen. A la deriva, entonces, de los dos anclajes se encontrará esta tesis, en un ida y vuelta entre las definiciones.

A su vez, otra diferencia se hará patente entre los hermanos y el resto de los personajes mayores. Para los segundos, la definición instrumental de la técnica es la que regirá, (sobre todo para Candace y Doofenshmirtz): la técnica es para ellos una finalidad, una consecuencia, un accionar con vistas a un fin. En cambio, para los hermanos, la técnica tiene un grado de desocultamiento, de escucha, en donde los niños se divierten. Entonces, ¿la diversión no es un fin? No para Phineas y Ferb. ¿Pero ellos no quieren evitar el fin del verano? Sí, pero la técnica no es la respuesta para olvidar el comienzo de las clases. No se divierten para que otra cosa no ocurra. No construyen para que algo más no suceda. Recién en la 5ta temporada (no analizada en este ensayo) es que quieren detener la llegada de las clases y fracasan: por lo que la técnica instrumental no tiene sentido ni para ellos. Para Phineas y Ferb, entonces, la técnica es el estar en el mundo mismo. Aquello que hacen, la forma en la que se relacionan, inocentemente, con cada objeto, invento, artefacto: la técnica carece de un sentido mayor. Es la forma del presente, de la detentación, de la imagen, de la transmisión en el momento y nada más. Doofenshmirtz y Candace, cuando apuntan a vencer a Perry o atrapar a sus hermanos, están intentando utilizar dispositivos proyectando su accionar en ellos. Deben encontrar un manual de uso, una técnica (instrumental) que los ayude a hacer algo. Allí aparece cabalmente la “insuficiencia biológica” de Galimberti, la “crianza” de Sloterdijk y el hogar.

Es necesario entender, de cualquier forma, que en Heidegger las definiciones de la técnica, tanto instrumental-antropológica como la que pone al descubierto y en primer plano el carácter de ocultamiento/desocultamiento, apuntan al hombre y lo tienen como fundamento. No son escindibles. Y es por esto que, si bien en esta tesina no se analiza el

último episodio de la serie en la 5ta temporada, sí se describe un momento particular en que los hermanos utilizan la técnica de un modo en que el mundo se convierte en un recurso y ellos en algo más que niños, en donde también fracasan: es el capítulo 5, de los Hermanobots.

Esta aclaración es importante ya que Heidegger explica que la diferencia entre una técnica y otra es de llamados: hay una vocación, una voz, que puede provocar o advocar. El Ser que llama desde la técnica moderna es el que solicita el entendimiento del mundo como recurso, como “útil a la mano” para la fabricación de un fin: es la modernidad inscrita en la palabra técnica. En la definición de ocultamiento/desocultamiento, se pone en evidencia la conexión que existe con la *tekhné* griega en donde la poesía es entendida como poiésis, palabra que da fundamento, aprendizaje que despliega un significado sobre las cosas que, en sí mismas, son una forma de ver. De este último modo es como Phineas y Ferb observan el mundo. No lo usan, lo viven.

Este el motivo por el que Phineas y Ferb se colocan sobre el borde de la “domesticación” que, hoy en día, analiza Sloterdijk –siguiendo el camino iniciado por Heidegger. Escribe Esquirol en *Los filósofos contemporáneos y la técnica*: “A los distintos procesos de domesticación humana, los llama Sloterdijk ‘antropotécnicas’: técnicas sobre la bestia humana” (2012: 181). Estas técnicas que analiza Sloterdijk están guiadas, principalmente, por la escritura, que forma la primera casa y la primera forma de domesticación. Esta domesticación ha decantado, posteriormente, en la modernidad en una “aleotécnica”: una forma de construcción del mundo plagada de objetos “contranaturales”, objetos que hacen un mundo sobre el mundo (autopistas, ciudades, diques, etc.). La técnica a la que desea apuntar Sloterdijk es otra, y es la técnica que observamos detentar en *Phineas y Ferb* por parte de los hermanastros: Peter Sloterdijk la llama “homeotécnica” y su particularidad es la de relacionarse “con lo natural, interviniendo en producciones de lo viviente”. La diferencia fundamental no estriba, nuevamente, como veíamos con Heidegger, en que una técnica hace una cosa y otra técnica otra. La diferencia radica en el grado de contemplación y entendimiento del ser humano para con estos sucesos. Una “homeotécnica” también domestica al ser. Lo que debemos considerar es el modo en que el hombre aprende. Sloterdijk, en “El hombre operable” dice: “está surgiendo una forma no dominadora de operatividad” (2000 / trad. 2001). Volvemos, de esta forma, al comienzo de la distinción frente al resto de las

posiciones teóricas (políticas, pedagógicas, ideológicas). La técnica para *Phineas y Ferb* no puede leerse como una forma dominadora. Esto es lo que hay que decir sobre los hermanastros. Y es por esto que vale la pena considerarlos como una nueva ascesis, una manera de entender el mundo en el que vivimos. *Phineas y Ferb* se convierte, para mí, en un reconocimiento del accionar humano en la manera de un habitar.

*

A continuación dejaré algunas pequeñas cuestiones para ingresar al universo del dibujo animado.

Un capítulo de *Phineas y Ferb* no dura más de 15 minutos. Ese es el máximo *afuera* que se puede contemplar. Una escritura que insiste sobre su existencia, que se mueve sobre sus pasos, que se apasiona con su movimiento, es una escritura que no puede extenderse más allá de la medida que comparte. Los capítulos son breves, son continuaciones del movimiento de aparición temático, enunciativo, discursivo, anecdótico de *Phineas y Ferb*. Un capítulo es un capítulo y nada más. Es su distancia, lo que abarca, lo que gasta, lo que pierde. Es el cierre, el comentario, la alusión, la elipsis. Una escritura que quiera dar cuenta de la ocurrencia de una aparición desesperada, de un momento histórico y un inaudito encandilamiento de la palabra técnica, una escritura así debe proporcionar una distancia mínima sobre su objeto, acompañarlo, sincronizarse, darle neuma, parirlo de a poco.

Un capítulo de este ensayo no puede durar más de 15 minutos a la lectura. Es excesivo. Es un momento de ansiedad. Es una respuesta dada inmediatamente a la desesperación que pide volver una vez más a estas hojas, a sus imágenes.

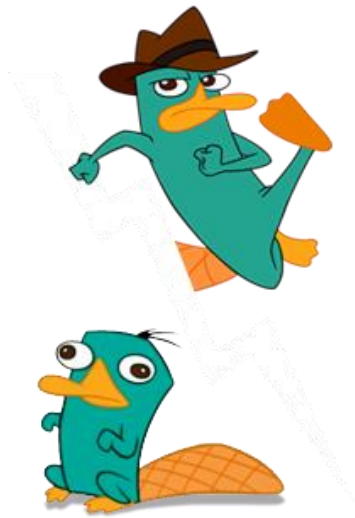
*

Hay una cosa más que incide en este desvelo, que no podría dejar callado. Cada uno de los títulos de las secciones, cada tema, cada consistencia, se revelan tanto como una emoción como una decisión por exceso. El título no existe solamente como nomenclatura. Cada título es el puntapié a un sinnúmero de paráfrasis de la técnica. Porque la técnica involucra al lenguaje, al arte, a la ciencia, a la tecnología, al amor, al sexo, a la política, a la imagen, al aburrimiento. Cada uno de los fragmentos es una sinceridad velando por sí misma. La animalidad, el gasto y la ciencia son tres ejes vertebrales, inseparables a cada título, a cada inicio, a cada decisión, a cada fracaso.

*

Un pedido: piensen cada aparición entre comillas como el movimiento de Perry el ornitorrinco hacia la colocación de su sombrero de agente.

Una solicitud: cada imagen es la revelación de una escritura que transita su fulgor de palabra al intento de movimiento. Es la plasticidad de la palabra que se agita.



1 – Un mundo de posibilidades



Sloterdijk reflexiona sobre el concepto de “casa” en la *Domesticación del ser*: “La metáfora de la casa tiene la ventaja de representar un lugar cuya característica principal es la capacidad de estabilizar el desnivel entre el clima interior y el clima del entorno. Permite pensar los climas acondicionados como productos técnicos y las condiciones interiores como instituciones”. Y, a continuación, escribe: “El homínido produce los primeros agujeros y grietas en el anillo del circunmundo cuando, al golpear o arrojar algo, deviene autor de una técnica de la distancia que a su vez repercute en él mismo” (2001 [2011]: 114-117).

Sloterdijk dice que los años de evolución humana hay que entenderlos desde la “domesticación” técnica del Ser. Madres y niños, los más indefensos, al necesitar protección, eran confinados al interior de la estructura de los grupos. Confinados, en tanto les correspondía participar del núcleo, del lugar más alejado de la intemperie. Este alejamiento de la intemperie les dio la posibilidad de desarrollar otros conocimientos, de habituarse a los cambios del mundo circundante de una manera más paulatina, más lenta, más “comprensible”. Es, en otras palabras, también: la ralentización de la adaptación al ambiente, la posibilidad de preocupación por la estética.

Phineas y Ferb –tanto como esta escritura– están allí, ralentizados. Detenidos en el interior de su casa que transforman, luego, en una morada de mundo entero. Fabrican, tecnifican, pervierten el estado inocente de la niñez sin pervertir su niñez. Es que *Phineas y Ferb* empiezan, prácticamente siempre, en el interior de su casa, aburridos, tirados bajo un árbol. La madre los abandona (para juntarse con amigas o hacer compras) y, entonces, ellos empiezan a crear. El uso que hacen de la técnica es un uso

prolijo. Es un “gasto improductivo” (usemos el concepto de Bataille como una adelanto), pero un gasto *prolijo* en tanto y en cuanto este gasto no depara una complicación para nadie. Phineas y Ferb crean el mundo porque arrojan sus elementos a la distancia, franquean el rumbo de esa distancia, atraviesan lo prohibido, lo que está afuera. Lo que está afuera, lejos, viene hacia ellos. Phineas y Ferb llaman a la distancia con el nombre de la técnica. Desde el interior de su casa al exterior del mundo. Esta forma uterina representada y amoldada al acontecimiento técnico: la creación en la contemplación del aburrimiento.

Es por esto que vale la pena releer desde Sloterdijk esta cita de Merleau-Ponty, de la *Fenomenología de la percepción*: “El cuerpo no está en el espacio, lo habita” (1945 / trad. 1957 [2000]: 169). Habitar el mundo es tecnológicamente habitarlo, técnicamente producirlo, mediatizarlo. Todo cuerpo es ya un cuerpo que percibe con artefactos y dispositivos. Es lo que decíamos en el apartado anterior: una “homotécnica” se hace patente en el dibujito, ya que los hermanos crean el mundo a partir de su relación con los artefactos. Esta nueva forma de interrelación es una nueva forma técnica de ver el mundo y de entender el propio cuerpo que habita, que abre.

Lo que en *Phineas y Ferb* es una enseñanza, así, en nosotros debe ser un aprendizaje que siga las líneas de esta frase de Sloterdijk en *La humillación por las máquinas*: “Cualquier contemporáneo puede percatarse sin dificultad de la parte creciente que tiene lo artificial en los mundos de la vida modernos [...] Todas las formas de pensamiento tradicionales coinciden en abrigar una especie de sospecha de nihilismo contra los artefactos” (2001 [2011]: 250). En *Phineas y Ferb* encontramos, entonces, que naturaleza, máquina, humano, animal, no son palabras diferentes, sino la constelación de un hiato que hace ruido religioso, filosófico, político, comunicacional, psicológico, epocal. *Phineas y Ferb* no dudan de la técnica. En verdad, ni siquiera la piensan: la viven, la experimentan, la vivencian. *Phineas y Ferb*, entonces, no es una forma de pensamiento tradicional y allí es que reside su importancia para repensar la técnica. Parecen estar en su casa, pero están en la “metáfora de la casa”, en su ir más allá, en su movimiento, salida indubitable. *Phineas y Ferb* escapan en el momento en que no meditan la técnica (lo que nos permite pensarla a nosotros); en el momento en que los otros personajes la suponen, la intentan domesticar cuando intentan domesticar la metáfora. Ocurre, así, que *Phineas y Ferb* explican el momento en que la técnica se hace evidente como mundo, como estancia, como movimiento de partida: del interior del

útero a la socialización. Mientras que el Dr. Doofenshmirtz crea inventos para dominar el mundo, mientras que Candace intenta dejar registro del paso de sus hermanos por los períodos de construcción, tanto Phineas como Ferb experimentan el mundo de tal forma que no sufren las consecuencias de un fracaso mediado por los límites del propio fin. Su capacidad de inventar ha producido una vuelta, un giro, un continuo producir gracia sobre las manifestaciones técnicas de sus invenciones.

A continuación, finalizo este comienzo con la siguiente frase, casi como una titulación que antecede a los títulos: “Como ser que viene, el hombre es un animal que viene esencialmente de un dentro. ‘Dentro’ significa aquí: fetalidad, latencia, oscuridad, mundo acuático, familiaridad, recogimiento e intimidad, inconsciencia y silenciosidad. Con este vario sentido del dentro, venir-al-mundo debe entenderse diversamente: ginecológicamente como nacimiento, fisiológicamente como hacerse adulto, antropológicamente como cambio de elemento, políticamente como entrada en campos de poder, poetológicamente como poesía, y ontológicamente como apertura al mundo” (*Aletheia o la mecha de la verdad*, 2001 [2011]: 180). Es nuevamente Sloterdijk.

2 – La metáfora y Murena y Sloterdijk

Isabella: –¿No habla tu medio hermano?

Phineas: –Es más bien un hombre de acción.

En el primer capítulo de la serie, Phineas y Ferb construyen una montaña rusa. Es la velocidad, la vuelta, la contorsión. Es la adhesión al movimiento.

Vayamos a ese inicio: Phineas y Ferb, tirados bajo un árbol. “[En la escuela] nos van a preguntar qué hicimos en el verano”, dice Phineas. Sloterdijk dice, en el apartado “Experiencia” de su discurso *Caída y vuelta*, hablando de Heidegger: “la mudanza forzada o destinada por la historia a esa dimensión mayor [la adultez] tiene que provocar una crisis en el ser humano. Esta crisis adquirió la forma permanente que desde hace dos mil años se denomina *educación*” (2001 [2011]: 31). En otras palabras, hay un forzar la situación de crecimiento, por la que Phineas y Ferb se cuestionan. Es que la escuela les preguntará qué hicieron durante el verano. “Ir más allá” sería nuestra respuesta. En este sentido, es el “asunto doméstico” de la representación de la hominización según Sloterdijk. Y es, por este motivo, metáfora el animal que no es animal sino un agente secreto (Perry el ornitorrinco que se vuelve Agente P). Es metáfora la construcción de artefactos para salir del aburrimiento (como hacen Phineas y Ferb). Es metáfora que los padres de los chicos guarden y revendan objetos antiguos que encuentran en su casa (la profesión de los padres es la de vendedor de antigüedades). Es metáfora que un doctor quiera conquistar la ciudad (Doofenshmirtz el Área Limítrofe). Vemos, de este modo, que cada uno de los personajes tiene su modo de ir “más allá” o de intentar “ir” más allá. Hay un gasto en cada uno que escapa a la domesticación, a lo correctamente entendido para sus vidas y para ellos. Porque el animal no es del todo animal, porque los niños no son solamente niños, porque los padres no están ligados a quedarse cuidando a los hijos en la casa, porque el doctor pretende salir de su guarida para dominar Danville. Los niños no se repliegan al interior del grupo, los padres no los protegen, el mundo pareciera ser un lugar hostil en el que, sin embargo, los más importantes terminan siendo Phineas y Ferb, los más chicos de todos. Ese momento estanco de las vacaciones, la transición entre dos momentos de estudio para los chicos, la cancelación de la instrucción adulta, se convierte en la posibilidad de construcción personal para ellos, de acción infantil.

Entendemos, entonces, que lo mismo que intimida de la técnica es lo mismo que intimida del infante: su falta de voz, su “carencia de humanidad”, su propensión a desconocer que la palabra concede un marco de significación social: Phineas y Ferb son como una mónada caliente. La técnica siempre revela una infancia, no en tanto edad cronológica que inhabilita un entendimiento del mundo, sino una forma de comprender el mundo desde el silencio. Es la ausencia de fonación: es la aparición del hacer. Como dijimos al comienzo, Ferb con sus martillos y planos, Phineas insistiendo en cada capítulo sobre lo que harán ese día. La técnica desde la que observo *Phineas y Ferb* es, sobre todo, una propuesta que entiende el acercamiento al mundo como una contemplación y un entrelazamiento con el propio cuerpo humano, con una nueva “humanización”.

Por esta razón destaco el hecho de que Ferb prácticamente no hable. Son muy pocos los capítulos en donde mueve la boca. Eso es lo que quiere decir la construcción del mundo: la *tekhné* como forma de observar el mundo, de vivirlo, de contemplarlo. Esa contemplación es una acción (Heidegger, 1954 / trad. 1983 en *La pregunta por la técnica*). Para los hermanastros, hacer es quitar la quietud de sus vidas. No hay nada recluso, perpetuo. La montaña rusa que construyen en el primer capítulo atraviesa toda la ciudad, la condiciona a un movimiento que –posteriormente– decanta en una movilidad mundial. Phineas y Ferb atraviesan el continente americano para llegar a Francia y terminar flotando en el espacio exterior. Este es el modo mediante el que Phineas y Ferb escapan a la “mudanza” de la que habla Sloterdijk; ellos vagan, “vaguean”, se mueven: no pueden ser socializados.

En este primer capítulo, escuchamos a Phineas bromerar: “Si esta cosa cae a la Tierra, Candace estará a cargo”. Y esta afirmación que como Verbo establece, entonces, la caída, recuerda al comentario de Linda (madre de Phineas y Candace):

–Calma Candace, nadie tiene que estar a cargo.

–¿Y si un satélite se sale de órbita?

–Como digas.

Estamos así, en un movimiento que desemboca en la *arkhé*: en la fundación del poder, del cargo, de la jerarquía (o del fracaso de esta instauración). La caída del otro es el trono de Candace, o el trono que ella querría. Allí donde ya no existe el fundamento

divino, el discurso, el Verbo, allí se ubica la técnica como problema fundamental para ver surgir la perspectiva desde la que se impone el mandato.

La falta del padre Lawrence (o sus breves apariciones, en verdad) hacen que no exista terreno sólido, marca de imposibilidad, lugar de censura. Es el azar, lo incondicionado, la aparición de la ausencia de la madre, de la estrechez de un cordón umbilical que se estira, de la contingencia. En otras palabras, la técnica se funda sobre esa innominación constante en donde la hermana toma la palabra. Pero una palabra que carece de posibilidades de invención; es la red discursiva que oculta aquello que no puede decirse. El intento de comentar su poder se transforma en la intolerancia de su pérdida. Allí, el gasto, la soberanía de Phineas y Ferb: la institución de un arte de dejar todo indefenso, intermitente, frágil. Los niños abandonan el hogar a cada rato; Candace intenta tironearlos para tenerlos en su órbita de dominio. Y sin embargo, tanto el poder, como la capacidad imaginativo-inventiva de Ferb y de Phineas la superan. No puede quedar a cargo de absolutamente nada porque no hay nada que realmente domine. Candace es como el contrapunto con aquellas teorías de las que hablábamos en la introducción. Ella quiere ser la que espía desde afuera para castigar, pero Phineas y Ferb viven dentro de la técnica, irremediamente. Candace, en su proyecto de ser adulta, piensa que el hecho de no ser niños debe ser castigado, debe ser observado. Pero su observación recae en una reprimenda sobre ella: insiste en contarle a la madre, pero no puede mostrar nada. No miente, claro; y sin embargo fracasa. Esta distinción es importante por el hecho de que, justamente, Heidegger distingue una forma correcta y otra verdadera de entender la técnica en el libro ya citado, *La pregunta por la técnica*. Una técnica entendida utilitariamente es correcta para nuestro tiempo, en tanto de esta técnica se deriva la ciencia como la conocemos, es decir: la ciencia moderna como una forma de planear sobre los seres que habitan el espacio. En otras palabras, la técnica moderna considera a los objetos como instrumentos para determinados fines. En el caso particular de Candace, la técnica moderna se observa en tanto su intención es revelar lo que hacen los hermanos para ser reconocida con el Poder.

Sin embargo, Heidegger dice, también, que hay una técnica esencial: con la técnica observamos el mundo, lo contemplamos, lo accionamos. Si la técnica moderna es provocante, busca que cada cosa se transforme en un recurso para lograr un objetivo, la técnica como “llamado” y contemplación (más cercana a la *tekhné* griega) nos viene a decir que en la misma contemplación de lo que consideramos una herramienta, algo

externo al hombre, también está el hombre y su naturaleza, su comienzo, su creación. Esto es lo que los hermanos hacen y que Candace no ve: definir al hombre, en lugar de buscar un poder.

Entiendo la montaña rusa que pasa, veloz, entonces, como una inconsistencia. No hay nada que deba ser erigido. El único plan es la decantación de una energía que debe ser consumida. Cada pequeño acto de Phineas y Ferb encuentra potencia como sacrificio y este sacrificio se convierte en una metáfora. Y esto es así porque los inventos de Phineas y Ferb duran solamente un capítulo y luego explotan, desaparecen. Es decir, los inventos son sacrificados al mundo, se unen a él como el viento.

Por eso, miro *Phineas y Ferb* mientras recorro esta frase de Murena: “en la metáfora se ‘lleva’ (*fero*) ‘más allá’ el sentido de los elementos concretos empleados para forjar la obra. ¿Se llevan más allá?: llevar más allá lo sensible y mundano significa traer más acá al Otro Mundo”. Y sentencia: “muestran *lo otro de lo mismo*” (*La metáfora y lo sagrado*, 1973 [2012]: 36-37) .

La pregunta es: ¿qué tiene que ver la metáfora con la técnica? La respuesta es sencilla: que debaten el punto de abstracción del fundamento de lo humano: aquello que como excedente, prótesis, *más*, existe y forma parte de, se incorpora, se localiza, en la persona. La metáfora tiene que ser entendida en su estatuto residual. Estos elementos se ¿reciclan o desechan? La metáfora arrastra y hace desaparecer para componer una nueva presencia, surgida de lo imprevisible. Es por esta razón que me interesa el carácter sagrado del “Otro Mundo” en Murena. Porque, entonces, significa que en la técnica, solamente en ella, es posible alcanzar o comprender lo intrínsecamente relacional del hombre: lo sagrado. Y lo sagrado en tanto forma de relacionarse con el mundo, es decir con los otros, de fundar una identidad, de aplicar-se. En el sacrificio que realizan Phineas y Ferb con la construcción de sus objetos que dejan al libre albedrío de la suerte (a la destrucción) encontramos una ascesis humana, una propuesta: el elemento técnico no debe conquistar algo, debe estar y permanecer lo que su vida pueda permanecer, si no vive, entonces no debe vivir. Los inventos son sagrados en tanto son parte del hombre, del animal hombre y de lo que los conecta al resto de lo que ocurre en la ciudad. Porque, como dijimos, los artefactos de los niños colisionan con su mascota mientras lucha contra el Dr. Doofenshmirtz. Estas conexiones, siempre azarosas, logran que los niños no sean algo segregado, algo completamente de un lado,

van “más allá” y vuelven, llegan al otro mundo para regresar. No traen ninguna visión de lo que vieron, solamente construyen.

Retomo esta serie, entonces:

- 1) Phineas y Ferb existen en el patio de su casa durante las vacaciones de verano. Las vacaciones son estancas. Ellos deben producir movimiento.
- 2) Phineas y Ferb construyen una montaña rusa que termina pareciéndose más a un cohete que a una montaña rusa. Terminan en el espacio exterior.
- 3) La producción técnica de Phineas y Ferb funciona como la metáfora. Aquellos elementos que crean son los que movilizan a los niños más allá. Es la existencia.
- 4) Los chicos construyen sin que ningún padre los vea.
- 5) La hermana quiere detentar ese lugar de los padres. Quiere “atrapar” a sus hermanos y juzgarlos frente a los adultos.

Ir más allá es querer ocupar ese lugar más allá por parte de Candace: el lugar de los padres. También significa ocupar el mundo por fuera de los límites de la casa por parte de Phineas y Ferb. Significa, incluso, que un ornitorrinco-mascota se convierta en agente secreto. Quiere decir, entre todo esto, que el Área Limítrofe que aspira conquistar el Dr. Doofenshmirtz es el límite y también el más allá inatrapable.

“La metáfora es especialmente eficaz porque nos permite aprender y aprendemos porque la metáfora tiene la capacidad de ‘poner la cosa ante los ojos’”, dice Wenceslao Castañares siguiendo a Aristóteles. “Consiste en decir ‘esto es aquello’”, culmina. La metáfora es creadora porque al establecerse, por medio del lenguaje, una relación entre objetos, algo nuevo aparece (2014: 98-99). Lo que quiero resaltar es lo siguiente: el lenguaje de Phineas y Ferb (el parlamento de Phineas, el mutismo de Ferb) es un lenguaje creador, es el sustento de la técnica. El lenguaje, como lo es para Sloterdijk, como lo es para Heidegger, como describe Castañares, indica una definición del mundo. Si seguimos al Heidegger de *La pregunta por la técnica* y comprendemos su reconocida frase “El lenguaje es la casa del Ser” como una forma de acercarnos a lo provocante o advocate de la técnica, entonces podemos comprender la cuestión metafórica que guía a Phineas y Ferb a construir. La construcción es lo que los lleva “más allá” y pueden ir más allá porque su llamado o disposición a la técnica está cercana a la escucha del Ser: están atentos a la contemplación, no son ajenos a los inventos que hacen, transitan

naturalmente por y con ellos. En cambio Candace no puede ir “más allá”. Por miedo, por querer establecer su Reino en este mundo, fracasa y queda quieta, queda en este mundo y desconoce el otro, el de sus hermanos. Solamente puede establecerse una relación entre los objetos, entre lo que ellos viven y experimentan por medio de los artefactos que detentan. Esta es la cuestión metafórica que resaltan. El lenguaje es parte de la técnica de la que hablan. Y Heidegger concede razón a este fundamento cuando explica que el lenguaje es siempre percibido como la técnica es percibida: instrumental (moderna); poética (*tekhne*).

Al igual que Candace, pero con un intento de mayor profundidad, los comentarios de Doofenshmirtz, el doctor que lucha contra el Agente P (ornitorrinco y mascota de Phineas y Ferb) para conseguir un fin (conquistar, detener, estropear, alcanzar, etc.), siempre son fracasos. Porque para el Dr. Doofenshmirtz “esto no es aquello”, siempre está “esto” que tiene, por un lado, y “aquello” que desea por el otro. Doofenshmirtz los llama los “-Inador”: el doctor habla de “Corta-inador”, “Destructinador”, “Desinfla-inador”, “Voz-inador”, entre otros. Esta forma de llamarlos, este sufijo es una forma de indicar que detrás de la invención está el fin, detrás de la técnica está la visión instrumental de ella, el intento por quedarse con lo perseguido sin formar parte de él. En el nombre de los inventos encontramos, entonces, la provocación de la técnica que convierte todo en un recurso para detentar el Área Limítrofe como espacio personal, para él solo. En el nombre ya no hay metáfora: espera ir “más allá” en la consecución de un fin; pero no es un “más allá” al que llegue por dejarse llevar, como los niños en la montaña rusa.

Es por esto que digo que Doofenshmirtz habla la técnica como lo hace Candace. Ambos quieren ocupar un lugar, detentar un poder, racionalizarlo para los otros. Doofenshmirtz con sus inventos; Candace juzgando los de sus hermanos. En cambio, Perry-Agente P y Phineas junto a Ferb solamente practican, intensifican, moldean la técnica, porque reconocen en ella una forma de percepción natural del mundo. El mundo está aparitizado: el mundo existe en tanto técnica.

"La metáfora de la técnica se reduce a explicar el mundo en su funcionamiento maquínico. La *poiésis*, en cambio, la técnica como creación, instala al hombre en la posibilidad más rigurosa de la metáfora, 'ir más allá' (*meta-fora*)", dice Schmucler (1996: 8). El silencio de Ferb es un silencio de contemplación técnica, una *poiésis*, una

técnica como invención a partir del llamado del mundo. La técnica moderna (Doofenshmirtz) es la respuesta a otro llamado: a hacerse del límite, del Área Limítrofe.

Insisto en el tema del Área Limítrofe porque es allí donde la metáfora llega a su estatuto de residuo y donde se instaura un problema técnico moderno: ¿qué sucede, luego, con los inventos, una vez que explotan, que se destruyen? Es la pregunta por una problemática humanística, animal y ambiental: el “medio” ambiente, otra forma de llamar al mundo a partir de la *tekhné*.

Phineas y Ferb viven, a cada rato, en este lugar y en otro. En un sentido, el Dr. Doofenshmirtz quiere salirse de su lugar, de su laboratorio, para extender su dominio a todo el pueblo de Danville. Pero el Área Limítrofe, ese terreno que ocupan, siempre tiene un más allá: el límite se corre. ¿De qué forma? Pues al eclosionar los inventos de los hermanos con las creaciones del doctor. Cuando menciono el problema de la basura menciono este problema de los límites, en verdad. Porque el choque de inventos produce un hiato, un silencio, una desaparición callada de los inventos producidos, tanto por Doof, como por los hermanos. En el silencio que se produce, ante la falta de respuesta por aquello que se destruye y ya no se vuelve a utilizar, es ahí donde lo residual es cuestionado, desde donde vuelve la importancia de *Phineas y Ferb* a preguntarnos a nosotros por la técnica. El residuo es ese “más allá” que no se dice, que no conoce reutilización, que recién ahora se lo medita. En los hermanos, la meditación sobre el asunto está ausente porque viven sobre el presente; en Doofenshmirtz está ausente porque su máximo objetivo es la recursividad de su intento: gobernar un sitio; en los padres está ausente porque sus preocupaciones parecen no ser técnicas: la técnica la sufren, en verdad: se deshacen de los artilugios viejos, pero no los cambian por otros nuevos: viven en la venta de ese pasado; en Candace, lo residual se hace presente como esa forma de angustia que no puede controlar al no poder delatar a sus hermanos.

En este sentido, y hablando del “más allá”, Montaigne escribe en el Capítulo III del Libro I de *Los Ensayos* (1595 / trad. 2007): “Nunca estamos en nuestro propio terreno, nos encontramos siempre más allá. El temor, el deseo, la esperanza, nos proyectan hacia el futuro, y nos arrebatan el sentimiento y la consideración de aquello que es, para que nos ocupemos de aquello que será, incluso cuando ya no estaremos”. Lo que ocurre es que Phineas y Ferb no tienen planes a futuro. Dicen construir para tener algo que contar en la escuela. Pero su gasto es puro presente, su gasto no dura, no tiene futuro. Están “más allá” porque no meditan ese lugar que los supera: no quieren conquistarlo. Phineas

y Ferb aseguran que sus inventos forman parte de una narrativa a futuro, pero se detienen a cada rato en la descripción de sus acciones cuando intervienen el capítulo con música, inventando canciones y creando sonidos junto a las construcciones. Para Phineas y Ferb solo está esa montaña rusa que pasa, que los lleva a máxima velocidad, sobre la que experimentan su vida, más veloz que la propia duración del capítulo: un sacudón vivencial es lo que sienten. Phineas y Ferb no buscan durar con sus inventos, sino que tienen su disfrute para la memoria: Phineas y Ferb fundan, sin saberlo, el fundamento de una tradición actual: la memoria irremplazable de haber vivido con un artefacto como mediador de la experiencia.

Considero que, metafóricamente, entonces, Phineas y Ferb siempre están “más allá” para llamarnos. Hay un éxtasis incuestionable en la creación, en divertirse. Ellos indudablemente proyectan, planean. El fundamento de Phineas y Ferb es estar a cada rato, metafóricamente, refundando su lugar. El fracaso de Candace y de Doofenshmirtz es, evidentemente, no poder establecer el nombramiento nunca: porque Candace no puede mostrarle un "objeto" a su madre (su deseo siempre escapa); porque Doofenshmirtz quiere adueñarse del Área Limítrofe (su deseo siempre es un límite, encuentra el límite de la animalidad en el Agente P).

Es por esta vía que pienso en las técnicas: por el lenguaje, por la educación, por la antropomorfización. Por este camino hablo de lo residual y lo basural. Las técnicas de lo residual, de lo que sobra, de lo que está más allá, de lo que excede. Phineas y Ferb callan el momento de desaparición de los objetos. Hay un litigio con los restos. No hay camposanto para la basura y, sin embargo, la humanidad contemporánea juega sobre esa región que no nombra. Phineas y Ferb no quieren nombrar su logro: por eso su estética es la diversión, su círculo de acción, su repetición no se vive como una norma, por eso el gasto no cuestiona el residuo. Ese gasto no es silencioso, pero es mudo. Hacia ese gasto nos movilizamos. El residuo desaparece con el final del capítulo: no se calla, pero no se puede decir.

3 – El objeto erótico, el gasto y Bataille

Estoy detenido en la página 136 de *El Erotismo*. Las páginas subrayadas son más densas, aún, que aquellas que no tienen marcas. Aíslo una frase: “El desarrollo de los signos tiene como consecuencia que el erotismo, que es fusión y que desplaza el interés en el sentido de una superación del ser personal y de todo límite, se expresa a pesar de todo por un objeto. Nos encontramos ante una paradoja: la de un objeto significativo de la negación de los límites de todo objeto; nos encontramos ante un *objeto erótico*” (Bataille, 1957 / trad. 2007 [2010]).

Reconozco el “objeto erótico” de Bataille en cada creación de Phineas y Ferb. Regreso al capítulo anterior, recorro de vuelta la metáfora. Me planto sobre el límite, lo atravieso, pero no hay forma de darle marcación, sentido, a esa travesía, ya que no hay forma de nominarla. Es un objeto erótico, que saca de sí, que descentra. Es una fuerza que no exige reparaciones: solamente tiene consecuencias. Es la montaña rusa perdiéndose de sus rieles y culminando en el espacio exterior.

“El erotismo es un desequilibrio en el que el ser se cuestiona a sí mismo, conscientemente” (*ibid*: 35). Es un interregno en donde no se quiere la muerte, pero se quiere la violencia. El “objeto erótico” es la paradoja misma de la técnica, es la explicación del arte de Lascaux, la forma en la que Bataille pone a circular la palabra “comunicación” en sus escritos. No se quiere la muerte, no se quiere a la máquina. Se quiere la violencia, se quiere al hombre. Pero, ¿es posible la existencia de un hombre sin la técnica, sin la muerte? ¿Qué dicen esas primeras imágenes itifálicas de las que habla Bataille? El tiempo del trabajo separado del tiempo de la sexualidad: esto es Occidente, y eso es lo que explica el francés. Las imágenes de la caverna dicen que allí solamente hay animales. O que hay hombres, también, “disfrazados” de animales. Su desolación, su reconocimiento, su adecuación a ser hombres –y, justamente, no animales– los obliga a pervertir sus rostros, darles el color de su deseo. La primera ejecución artística, técnica, en las cuevas, se produce, entonces, como un intento por salvar la parte sagrada –Bataille la llama divina y animal (como sinónimos) en su texto *Lascaux o El nacimiento del arte*. La intención era/es darse la identidad deseada (la perdida, la residual).

Me acerco, ahora, con estas definiciones y conceptos a Phineas y lo escucho: “es un ornitorrinco, no hace gran cosa”, dice mirando a Perry. Lo escucho al Mayor

Monograma, jefe del Agente P, instruyéndolo: “es imperativo que tu identidad como mascota no pensante siga intacta”. Lo oigo, en la brevedad de su exposición, a Ferb: “el ornitorrinco es el único mamífero que pone huevos”. Ese animal-mascota del que se habla es un agente secreto.

Retomo una tesis del principio: la infancia y la técnica desconciertan por lo mismo: su mutismo, su falta de fonación. Cuando el Ser habla no pronuncia palabra; el surgimiento del lenguaje en el hombre es el que instaura, según Heidegger, la posibilidad de escucha. Lo que sucede es que siempre hay una escucha: una instrumental y otra contemplativa, desocultadora. Ambas definen al hombre; su relación es la definición del hombre. La llegada del infante es la llegada técnica del infante al mundo y la manera de nominar es la manera en que se detenta y acciona el Ser. Agregó algo, ahora, entonces: la infancia, la animalidad, la técnica, desconciertan por lo mismo: Perry tampoco habla, pero su limitación no le impide emitir sonidos para detener los planes malvados de Doofenshmirtz. Perry lo escucha discurrir al doctor sobre sus inventos y planes y en unos minutos lo deja fuera de combate. Este enfrentamiento revela, entonces, la fuerza de las pinturas de Lascaux, el arrepentimiento del hombre por ligarse al trabajo, por matar para subsistir, por tener que trabajar para vivir, por abandonar la animalidad: con el lenguaje, Doofenshmirtz dice su propósito, pero no lo alcanza. Con su gruñido, Perry no dice nada y llega al “objetivo”: es el instinto abandonado en la instrumentalidad técnica. Es el “objeto erótico” que se revela: querer llegar al fin y sacrificarlo por arrepentimiento. Se niega el límite y se lo establece.

Se juzga, entonces, la imposición de la forma técnica como un trabajo. Y el conocimiento técnico como una transgresión. El mismo objeto para Doofenshmirtz representa para Phineas y Ferb la consecución del gasto. Los niños hacen a gusto, tranquilos, no intentan imponer nada, simplemente dan, convidan a sus amigos con sus inventos, y eso es lo que les alcanza un estatuto; estatuto que, sin embargo, vuelven a regalar y que termina con una conclusión ya comentada: la explosión de los objetos: su desaparición como resto, la aparición como residuo invisible. De alguna forma, en esta transición desde la construcción del objeto, pasando por el disfrute compartido de los amigos, el agradecimiento a Phineas y a Ferb, hasta llegar a la destrucción de los inventos, puede pensarse como el *potlatch* batailleano de *La parte maldita* (1949 / trad. 2009). Es decir, un gesto que otorga objetos a otro para obligarlo a que ese otro ofrezca algo mayor a cambio. La riqueza implica una destrucción y la mayor destrucción

implica el mayor poder. Hay algo que sobra que no se puede guardar, que tiene que ser destruido. Phineas y Ferb, en este caso, no quieren imponer un poder. Solamente disfrutan, ejercen un “gasto improductivo” (*ibid*: 79-94 y *La noción de gasto* (1933 / trad. 2003 [2008])). Esto culmina cuando la explosión le pone un punto final a ese mundo y ellos vuelven al patio de sus casas. A diferencia de Doofenshmirtz que gasta con la intención de conseguir algo a cambio, es decir, se rige por las reglas del comercio occidental (obtener un beneficio), los hermanos gastan sin querer nada a cambio, y allí es donde se revela la “improductividad” de la que habla Bataille. Phineas y Ferb no construyen con un propósito mayor, sino simplemente porque el momento, así vivido, les da un mayor disfrute. Cuando el invento logra su punto máximo es que aquella planificación productiva de Doofenshmirtz encuentra que no resiste frente al gasto de placer que hacen Phineas y Ferb. Ninguno de los personajes se encuentra con el otro ni sabe de su existencia. Sin embargo, esa ceguera de ambos lados, revela la teoría batailleana, en donde no puede existir un gasto sin el otro, ya que uno es la contracara del otro: en la economía occidental no existe uno solo de los dos casos. Aunque el hombre piense que racionalmente está invirtiendo, tiene siempre su momento de dilapidación.

“Te detendré con mi rayo inimaginable”, le dice poéticamente el Dr. Doofenshmirtz al Agente P. Hay algo que no puede ser imaginado, que no puede ser figurado; pero que existe. Es ese pasaje del arrepentimiento humano en la caverna de Lascaux a la imposición del trabajo como una técnica provocante que deja al hombre frente a su propio fracaso de no poder controlar el mundo, que sus inventos –que buscan un beneficio– terminen transformándose en nada, en destrucción, en venganza del propio mundo que se vuelve contra él. En *Phineas y Ferb*, entonces, la ciencia moderna queda arrinconada siempre en el laboratorio frente a la visión desocultadora que detentan los hermanos y Perry.

"El espacio barroco es pues el de la superabundancia y el desperdicio. Contrariamente al lenguaje comunicativo, económicamente, austero, reducido a su funcionalidad –servir de vehículo a una información–, el lenguaje barroco se complace en el suplemento, en la demasía y la pérdida parcial de su objeto. O mejor: en la búsqueda, por definición frustrada, del *objeto parcial*", dice Severo Sarduy (1969 [2013]: 209-210), siguiendo a Bataille. Lo que me interesa detallar es que en *Phineas y Ferb* todo aquello que construyen es de golpe desaparecido. Hay una explosión, una eclosión, una situación

que produce el aniquilamiento de aquello inventado. Los “-Inador” de Doofenshmirtz, de los que ya hablamos, son las palabras “económicas”, “austeras”, “reducidas a su funcionalidad”. Son las palabras que hablan el lenguaje de la técnica provocante. En cambio, Phineas y Ferb serían barrocos, serían *parciales*. Construyen con una demasía que los acerca a los otros, que los comunica a sus amigos, con quienes disfrutan el verano.

Esta distinción de Sarduy y la aparición de ese “desperdicio” como escenario final de cada capítulo depositan la cuestión de la técnica en primer plano y, a cada rato, como la cuestión central del dibujito. Hay algo “inimaginable”, ya lo dice Doofenshmirtz. Pero no es el rayo que dispara, sino el futuro del Ser, su manera de hablar. No sabemos hacia dónde decantan los inventos estallados de él ni de los hermanos. Solamente sabemos que el próximo capítulo comienza de cero y bajo la misma lógica.

4 – El aburrimiento y Agamben

Es Giorgio Agamben el que escribe: “El *Dasein* es simplemente un animal que ha aprendido a aburrirse”. Es el final de la página 129 de *Lo abierto* (2002 / trad. 2006). Agamben demuestra –Heidegger de por medio– que el aburrimiento es la forma inmediata entre el hombre y el animal. El animal no puede aburrirse porque todo el tiempo es llamado por el mundo (por su instinto) a hacer lo que hace. El hombre tiene todo expuesto, pero no necesariamente por ello debe hacer. Es más, el *poder* que tiene es un poder “posibilitante”. Hay múltiples opciones. Es esa afirmación, capítulo a capítulo, de Phineas: “ya sé lo que vamos a hacer hoy”.

Aquello que más arriba llamé mutismo del infante, de la técnica, de la animalidad, es este hiato, la “máquina antropológica” girando en el vacío, de la que habla Agamben en su libro. La distinción entre animal y hombre es una distinción técnica, es lo que le confiere el lugar del alma a uno y se lo quita a otro. Pero también es el mecanismo por el que un ornitorrinco debe hacerse pasar como un carente de pensamiento: "En cuanto el animal no conoce entre ni no entre, abierto ni cerrado, él está fuera del ser" (*ibid*: 166-167). Perry responde –como agente secreto– a los pedidos de un hombre que le habla a través de una pantalla, el Mayor Monograma: Perry no puede hablar, pero puede comprender. El instinto de Perry es salvar a sus dueños, para salvar el mundo y el Área Limítrofe. De alguna forma, el instinto de Perry es un instinto animal, no sabe lo que es la técnica, la acciona, la moviliza con él, pero inocentemente: Perry salva su hábitat, pero no tiene otra posibilidad. Por eso el Mayor Monograma, también le dice: “No tendrás vacaciones”, porque no hay vacaciones para el movimiento de traslación de la Tierra, para la vida en el planeta.

De una manera diferente, y yendo hacia la definición de hombre, Phineas y Ferb emplean el llamado técnico para entrar en movimiento. Sin embargo, capturo otra cita de Agamben: "En el momento en que las ciencias del hombre comienzan a delinear los contornos de sus *fascies*, los *enfants sauvages*, que aparecen cada vez más frecuentemente en los límites de los pueblos de Europa, son los mensajeros de la inhumanidad del hombre, los testigos de su frágil identidad y de su falta de rostro propio" (*ibid*: 65). La frase es extensa; su comprensión, sencilla. Quiero decir que *Phineas y Ferb* expone exactamente lo que ocurría en el siglo XVIII, según Agamben. Esa pregunta por la definición de lo humano, por su igualación a lo animal es lo que atraviesa todo el dibujito. La técnica late como una separación. Es irreprochable el

carácter esencial de la aparición. Pero en el caso de *Phineas y Ferb*, no es ya la fragilidad por considerar al hombre –aquello divino que cae y se encuentra con su animalidad– como el problema, sino el descubrimiento del animal que tiene características humanas, en tanto los inventos que le vienen dados por el mundo puede utilizarlos, puede conversar con otros hombres; puede relacionarse con ellos, únicamente, por medio de la técnica.

La cesura de Agamben, el conflicto entre animal y hombre –siempre contemplado desde el hombre– aparece patentizado por una norma que no deja de imponerse: la relación con lo existente es una relación únicamente posible gracias a la técnica. Phineas y Ferb no pueden conversar con Perry, no pueden saber lo que hace, porque nunca se encuentran técnicamente con él. La familiaridad de ser su mascota los aleja, los separa, los confunde.

Es en este punto en donde vale la frase de Phineas: "No tolero el aburrimiento". Aburrirse es haber llegado al límite de "lo abierto", de aquel espacio en donde opera la cesura y distinción entre hombre y animal. El mundo es un silencio profundo, un silencio de actuar, de convencimiento, de iniciativa. Echados bajo el árbol, en el patio de su casa, Phineas y Ferb se aburren, sienten calor, es verano.

El reconocimiento de esa situación es el reconocimiento de la antropogénesis. En el momento en que su condición de infantes se revela, lo que salta a la vista es la correspondencia con el hombre, con el ser del hombre, con su forma de ser en el mundo. Solamente, ante una perspectiva, una visión, una comprensión de su alrededor como mundo carente de sentido, respuestas y razón, es que puede iniciarse el movimiento desde el aburrimiento hacia otra cosa.

En Perry, entonces, combatir el crimen es casi un instinto. Perry no se aburre, no sufre, es un animal. El circunmundo lo llama a proteger a los chicos, a la familia, al mundo. Perry lucha por su mundo, por todo el mundo. Por otro lado, Phineas y Ferb, que se aburren, abren la distancia hacia el pensamiento, hacia los artefactos que los mantengan naturalmente humanos. Pero no lo hacen a través de un razonamiento que proyecte a futuro. El gasto técnico es un gasto que actúa el disfrute, y es por esto que Phineas y Ferb no caen del lado de la técnica provocante heideggeriana.

Lo que consiguen Phineas y Ferb no es decir que la distinción entre hombre y animal no existe o que no existió. Lo que consiguen abrir y exponer es la "máquina antropológica"

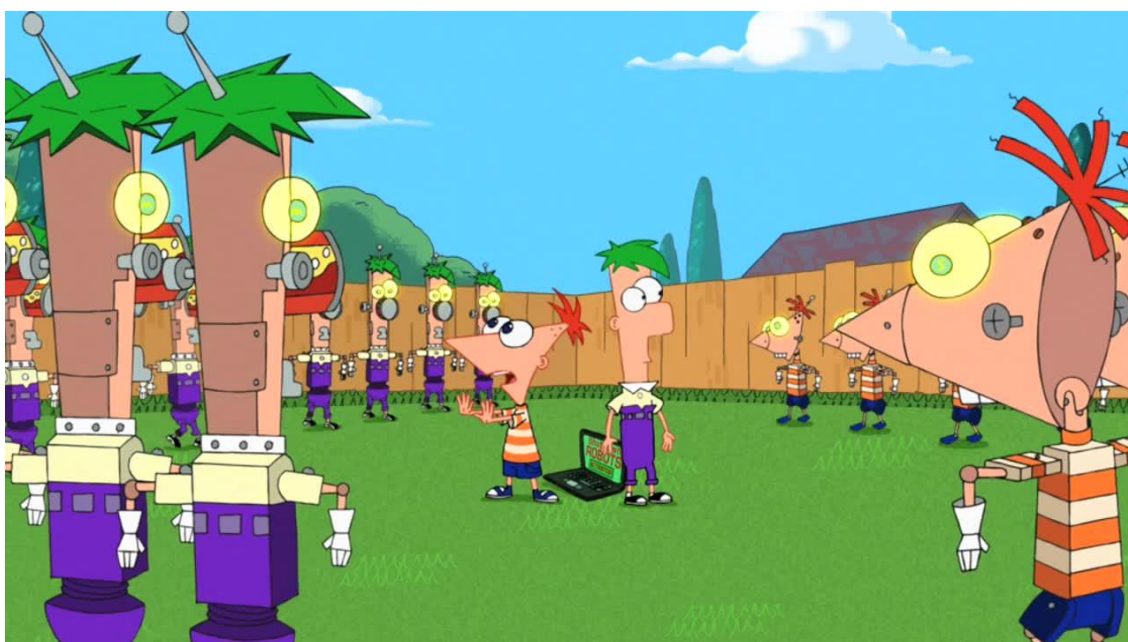
en suspenso. Si Phineas y Ferb pueden crear algo que, finalmente, termine por ayudar a Perry en su misión por detener a Doofenshmirtz, aunque sin saberlo, significa que hay una técnica que está cerca de nuestra animalidad, a la que se “*accede*” también a partir del “aburrimiento”.

Phineas y Ferb no son la técnica moderna. En este sentido, ellos no intentan hacer previsible el futuro, ellos lo abren, se abren al mundo. "Entre el animal y el hombre se interpone esta posibilidad de optar por un futuro no inscripto en la pertenencia genética. La técnica moderna, en su voluntad de hacer previsible el futuro, postula el borramiento de límites, una natural artificialización, que indiferencia al hombre", escribe Schmucler (1996: 8). Por eso, cuando el Dr. Doofenshmirtz trata de hacerse del Área Limítrofe, lo que intenta es señalar o definir el límite, aquello que no puede nombrarse, y que Ferb – en su mutismo casi animal–, lleva adelante. Phineas y Ferb debaten esa parte no inscripta genéticamente, ni animal ni humana, es decir: técnica.

5 – Hermanobots y La Mettrie y Heidegger

En 1748 Julien Offray de La Mettrie escribió *El hombre máquina*. Lewis Mumford, en 1934, señaló en para *Técnica y civilización*: "Las formas de una máquina no eran más feas o repulsivas que los cuerpos tullidos y estropeados de ciertos hombres y de ciertas mujeres, o, si eran repulsivos y feos, distaban tanto más así de constituir una tentación para la carne" (trad. 1998: 85). En 2007, Phineas Flynn dijo: "¿No aprendimos nada del *Frankenstein*, de Mary Shelley?" La pregunta, lanzada 260 años después de La Mettrie, 190 después de *Frankenstein* y 81 después de Mumford, es sumamente elocuente. El pasaje del hombre a la máquina, de la prótesis maquina al hombre fallido (al científico, Dr. Doofenshmirtz recluido), a los niños inventando robots que hagan sus inventos por y para ellos, es simplemente magnífico.

Veamos: Phineas y Ferb construyen robots, todos iguales a ellos, una docena, quince, veinte de cada uno. Phinedroids y Ferbots. Los inventan para llevar adelante todos los planes que tienen. Al no saber cuál de sus proyectos hacer, deciden que los robots produzcan absolutamente todos. Sin embargo, estos androides comienzan a tomar a su cargo la creación completa de los proyectos y manifiestan intereses “personales”, deseos de construcción propios. Es decir, comienzan a planificar por su cuenta. Phineas y Ferb, apabullados, entonces deciden desconectar a los robots., ya que ven en ellos una amenaza, un exceso de “conciencia”. Su táctica no da resultado.



La máquina, en el momento en que los hermanos planifican, se les vuelve en su contra. Les sucede lo mismo que al Doctor Doofenshmirtz. Crear el invento que les permita

dejar de crear es lo que les produce, así, dejar de vivir también, dejar de experimentar – en tanto vivencia. La prótesis entera de su vida, puesta a disposición de tener más y más inventos concluidos hace que se produzca el fracaso: Phineas y Ferb son rodeados por su invento, son puestos frente al espejo de la incongruencia entre diversión y proyección, entre *tekhné* y técnica moderna orientada a un solo fin.

La Mettrie escribió, en *El hombre máquina*: "El cuerpo humano es una máquina que pone en marcha sus propios mecanismos: viva imagen del movimiento perpetuo" (1748 / trad. 2014: 44-45). Sin embargo, los niños sufren ante la "viva imagen" de sus robots contra ellos mismos. Pero no sufren la "vida robótica", sufren aquello que pensaban que iba a solucionarles un problema y que se convirtió en algo peor.

Entonces, "sólo la experiencia y la observación deben, pues, guiarnos aquí. Éstas se encuentran innumerables veces en los fastos de los médicos que han sido filósofos, y no en los filósofos que no han sido médicos" (*ibid*: 38). Uno a La Mettrie con el capítulo de "La Grecia preplatónica..." de Wenceslao Castañares, donde se lee: "si *semēion* es el signo que, conjeturalmente, podemos considerar como síntoma de una enfermedad, *tekmérion* es ya una prueba, prácticamente irrefutable" (2014: 27). El camino que va desde la "Grecia preplatónica" a La Mettrie es indubitable. Los médicos con su *tekmérion* (su irrefutable prueba); el filósofo-médico con su observación; el hombre como máquina: la percepción técnica (la *tekhné*) y sus usos modernos, hacen la conexión.

Reduzco la comparación a las palabras *tekmérion* y *tekhné*. Ambas nombran el conocimiento: una por medio de un signo irrefutable (*tekmérion*); la otra, a partir del velamiento/develamiento de la *episteme*. En *Phineas y Ferb* ese develamiento de lo que es la técnica como modernidad orientada a un fin, a conseguir resultados cuantificables, es la prueba de su fracaso. La "viva imagen" de la máquina, cuando tiene sentimientos propios, cuando se aleja del fin previsto, trae aparejada esa contemplación de la "máquina antropológica" de Agamben, sobre la que la pregunta de Phineas tiene sentido: "¿No aprendimos nada del *Frankenstein* de Mary Shelley?". Phineas y Ferb se descubren frente al espejo partido de la culpa que los contempla. Su monstruo, el Frankenstein del que no aprendieron, los mira: es su *tekmérion*, es la contemplación de la *tekhné* en su estado moderno, es la irrefutable prueba de su error, de haber abandonado el período de gasto como erótica, de haber ocultado el placer para desocultar la vida como recurso, como sus propias vidas como recursos humanos.

Avanzado el capítulo, Phineas y Ferb se salvan. Pero la salvación –como las resoluciones de los casos que impiden que Candace le muestre a su madre lo que inventaron– llega por puro azar, de casualidad. Cuando La Mettrie habla de hombre como una máquina lo que está pensando es el carácter material del hombre, en la materialidad del alma. El hombre, tanto como el animal, están formados por la misma materia, aunque azarosamente distintos. Vuelve, entonces, una vez más el giro en el vacío de la antropogénesis humana, en donde tan solo un error de cálculos de la materia le ha dado al hombre la posibilidad de aburrirse y, así también, la posibilidad de planificar. La Mettrie muestra, desde otro lugar, el error frente al que se ponen Phineas y Ferb: los chicos descubren su alma en la materia, en la *tekhné* moderna que no piensan, que no producen, que no intentan, pero que los circunda, que los acompaña. La Mettrie muestra también que solamente el azar descubre el camino liberado para que la solución se alcance, para que la salvación exista. En otras palabras, toda planificación trae aparejada consecuencias que no estaban en la planificación, y que el choque entre inventos hace, finalmente, que se extingan.

Phineas y Ferb, para no aburrirse, en el momento en que anteponen una proyectualidad racional al goce de su invento, también fracasan. "Necesitamos más días o más manos", exclama Phineas. Necesitar "más" para hacer algo es una forma instrumental de observar el mundo. Los robots carecen de lógica del deseo; simplemente hacen. Aquello que Phineas y Ferb querían era conseguir que todos sus inventos fuesen, por fin, creados; pero no para gozarlos, sino para tenerlos, coleccionarlos.

La colección, en este caso, llama a Heidegger, quien escribe: "La técnica es tenida por algo que el hombre usa con la intención de obtener una utilidad" (1962 / trad. 1996: 14). En este capítulo, Phineas y Ferb tienen a la técnica para obtener más aparatos técnicos. La utilidad es lo que se ve a cada rato destinado al fracaso. Hay un intento de dominio, de posesión, que la técnica excede a cada rato. Porque la técnica no es solo la creación o el artefacto; es también la contemplación y el lenguaje: lo que nombra. En este sentido, es importante la siguiente recordación de Heidegger: "la técnica moderna [...] pasa por ser la aplicación práctica de la ciencia natural moderna" (*ibid*). El carácter de observador, de tener las cosas-a-la-mano, para servirse de ellas, disponerlas para conseguir algo, se contrapone al filósofo contemplador que busca el "sentido de lo inútil". Por abandonar la inutilidad, por querer más, Phineas y Ferb terminan en la misma situación que Doofenshmirtz y la técnica contemporánea moderna.

Me asiento, ahora, sobre una frase de Jean Luc-Nancy para culminar el capítulo: "Son las Musas, no la Musa. [...] Lo que tiene que interesarnos es este origen múltiple. [...] ¿por qué hay varias artes y no una sola? [...] ¿Qué puede significar un principio (o una razón, o una esencia) que no sea un principio *de* pluralidad, sino el plural mismo como principio?" (1994 / trad. 2001 [2008]: 11). Y continúo la exhortación en este comentario de Déotte: "Los aparatos no son sólo de reproducción sino que suponen una puesta en forma, configuran cada vez un nuevo espacio-tiempo para la *aisthesis*, y esto no carece de consecuencias fundamentales sobre las 'musas'. No hay arte sin aparatos de puesta en forma/deformación, sin aparecer/aparición (puesto que la aparición fugaz no se opone a la disolución sino al aparecer tangible y disponible ofrecido por el dispositivo)" (2001 / trad. 2013: 228).

Lo que vale, entonces, es este comenzar cada vez de nuevo. La base del "arrepentimiento" que leíamos en Bataille, el giro en el vacío de Agamben, la distinción de técnicas con Heidegger, y ahora: la definición de un origen siempre múltiple, siempre repetido, siempre nuevo al ser atravesado por otro aparato. Desde aquí hay que hacer las preguntas por las técnicas. Desde esa aparición/desaparición de los inventos, ese trono/derroque de Candace al poder de la vida de sus hermanos, esa forma/deformación. Por eso los aparatos no solo reproducen. No son solamente Ferbots y Phineroids. Los inventos son mucho más que eso, son la contemplación deformada del origen, siempre deformada, tangencial, monstruosa, máquinica y sobre todo técnica del lugar desde el que se inscribe lo humano, en su carácter divino (endemoniado) y su diferencia animal. Como la cita del principio, pues: "los cuerpos tullidos y estropeados de ciertos hombres y de ciertas mujeres", en donde la máquina se iguala al hombre solamente para decir que es distinta.

6– La representación (o más bien lo figural) y Nancy y Bataille (otra vez)

Jean-Louis Déotte, siguiendo a Benjamin, escribe: “el artista se instala en la imagen originaria cuando la mano que llevará sobre la pared la silueta de un animal es la misma que lo flechó. Es la misma mano o el mismo cuerpo, danzante, parlante, etc.” [...]. Porque la política es esencialmente exposición, entre-exposición, como lo será más tarde en Nancy” (2001 / trad. 2013: 211). Entonces, leemos en Nancy: "La inquietante familiaridad del animal, el sujeto surgido de su muerte [...], su presencia era la de un extraño, monstruosamente semejante". Es el hombre apareciéndose ante sí, en una comparación con el animal. "Imaginemos lo unimaginable, el gesto del primer imaginero. Que no procede por azar ni por proyecto" (*Las Musas*, 1994 / trad. 2001 [2008]: 101-110). Estas frases hablan del momento en que el hombre puso una mano sobre una gruta y pintó las piedras, en que descubrió el descubrir, en que hizo patente que existía algo diferente, allí, en el nacimiento.

Jean-Luc Nancy está hablando del momento de las cavernas. Phineas y Ferb hablan del presente en que las cavernas ya no existen sino como representación de una representación anterior, en donde la existencia de algo es su misma pregunta por la utilidad: "Piensa en los usos prácticos que puede tener un cavernícola en el mundo de hoy. Bueno, además de la política no se me ocurre nada", dice Phineas. La pregunta por el pasado es la pregunta por la fundación de la *arkhé*, del poder, de la razón de discutir filosóficamente la razón de ser del hombre.



Sucede que durante un capítulo, Phineas y Ferb traen un hombre de las cavernas al presente. Mientras aparece el cavernícola, Candace y Jeremy (novio de ella) se están produciendo para una fiesta de disfraces. Se disfrazan, justamente, de hombre y mujer prehistóricos. De este modo, el cavernícola de 27.000 años se confunde con Jeremy en la fiesta de disfraces. Cuando el cavernícola real aparece en la fiesta, un invitado con traje de robot le dice: "Jeremy, amigo, gran disfraz, hermano". El cavernícola lo golpea. Entonces, el muchacho sentencia: "Bueno, no eres mi hermano".

¿En dónde se ha producido la fractura? ¿En dónde ya no somos cavernícolas? ¿En dónde nuestra técnica ha olvidado?

Es incuestionable que esa mano que no prensa, que no agarra, que abre y que muestra es la mano sobre la gruta que no representa nada, sino solamente la mostración de la representación misma. Esa mano, allí, es inocente –técnicamente hablando–. Esa mano allí se recluye sola, se agarra a sí misma, se agarra al sonido, al eco de la cueva, a los dibujos que la recubren por dentro. Es el seno del que salimos, es el útero real de la historia. El hombre pintándose, el comienzo del olvido. Claro, ya no hay hermandad entre un hombre que representa a un robot y un cavernícola que ha viajado en el tiempo. No hay punto de comparación. Sin embargo, Candace disfrazada de cavernícola llega a confundir al hombre de 27mil años con Jeremy, su novio. Hay algo, entonces, en el reconocimiento amoroso de lo humano. Aquella "simplicidad" que en el disfraz se reencuentra. Un disfraz que simula el nudismo, la mano sola, como pura representación de un inicio. Que solo puede ser leída hoy como esa mano. Como solo puede ser entendida hoy la confusión entre un hombre de las cavernas y una chica que, para conseguir el amor de un chico, se disfraza de la misma forma. Es la realidad contra el disfraz, la experiencia contra su recreación.

¿Por qué Bataille data dos nacimientos del hombre en *Lascaux o El nacimiento del arte*? En verdad no hay dos nacimientos. Es uno solo, extendido en el tiempo. Del *Homo faber* a las pinturas de las cavernas hay un recorrido del trabajo al arte, o al juego (como prefiere decir Bataille). Cazar solamente era un acto humano por la existencia de útiles; era trabajar por la comida. La pintura es el reconocimiento de una prohibición, es la representación de aquello manifiestamente prohibido. Este reconocimiento de sí, este encuentro (arrepentimiento llegará a decir, también, interpretativamente Bataille) es el origen del hombre. El límite transgredido, prohibido, sufrido y gozado a cada instante (1955 / trad. 2003 [2011]: 38-41).

Hay un momento profundo, el de la fiesta, en donde los roles se invierten. Por eso es la fiesta de disfraces el lugar de la confusión para el cavernícola, para Candace y para los sujetos a/de la fiesta. Están todos involucrados en el ritual de creer que son eso, que el sacrificio es posible. Es la religión que transgrede, pone en pausa, desactiva la prohibición. Es, sinceramente, la muerte. "El hombre híbrido significa el complejo juego de los sentimientos en donde se elabora la humanidad. Siempre se trató de negar al hombre, en tanto que éste trabajaba y calculaba trabajando, la eficacia de sus actos materiales; se trataba de negar el hombre en beneficio de un elemento divino e impersonal, vinculado al animal que no razona y no trabaja. La humanidad debió haber tenido el sentimiento de destruir un orden natural introduciendo la acción racional del trabajo; actuaba como si tuviera que hacerse perdonar esta actitud calculadora, que le otorgaba su verdadero poder". Por este motivo, los animales eran lo divino, los magos se disfrazaban de animales (1955 / 2003 [2011]: 85).

En este devenir hombre, devenir humano, la confusión entre el novio disfrazado y cavernícola no disfrazado es lo que funda el discurso sobre la técnica, es decir el comienzo, el origen: la *arkhé*. Es decir, funda el vacío sobre el que se asienta la cesura entre el mundo del trabajo, el mundo de la fiesta, el mundo animal y el otro mundo humano, o sea, metafórico.

Por esta vía es que llegamos, nuevamente, a Perry el ornitorrinco, que se disfraza –con sombrero– de agente secreto. Tiene que pasar por un hombre, pararse en sus patas traseras incluso, para que lo reconozcan. El hombre –Doofenshmirtz– lo encuentra en cada episodio de esta forma, y si no es así, entonces no lo reconoce. Perry, como Agente P, tiene trabajo. Pero no tiene vacaciones, como le dice en un capítulo el Mayor Monograma. Es el animal que ha pasado la caverna de Lascaux en el sentido exactamente opuesto al que describe Bataille. Pero su razón de hacer las cosas es que todo siga como hasta ese momento: él no debe ser descubierto.

Revelo el juego siguiente: la nave de Perry, al final del episodio del cavernícola choca contra un glaciar gigante. El glaciar recuerda a la Era del Hielo, en donde se extinguió parte del pasado de la humanidad. El glaciar contra el que choca el Agente P es ese pasado, contra el que la humanidad hizo su propia historia. Perry no lo destruye, no se hunde, no sucede absolutamente nada. Y, sin embargo, el cavernícola no vuelve a su tiempo. Termina corriendo al Dr. Doofenshmirtz: esa escena es chistosa y trágica: es la humanidad corriéndose a sí misma, persiguiéndose su representación. Nuevamente: la

construcción de la *arkhé* es una confusión, un bufo, el movimiento de las piedras de las cavernas que están quietas son las que producen el efecto cinematográfico de los objetos que están en Lascaux. Las cosas comienzan a moverse cuando el hombre las observa, las contempla, las tecnifica, las aparitza: les da sentido a la mano que plasmó su propia dactilaridad creativa.

Esta es la importancia de Phineas y Ferb en cuanto a la representación: mostrar la cesura, el interregno, la duda continua entre hombre/no-hombre/animal, secreto/develamiento, fiesta/trabajo.

7 – La historia y Déotte

Estas frases repercuten, hacen la aparición de todo el campo, la aparición del aparecer de las cavernas. Es Jean-Louis Déotte en “Claude Lefort: Aparato e historiografía” quien escribe: “Ya se ha dicho: inventar la propia época nombrándola es igualmente inventar la otra época, la que se constituye entonces como *arkhé*, como archivo, pero en la conciencia de la diferencia de los tiempos. [...] La propuesta es pensar como prioridad la textura de una época en su relación con otra época, como una invención de temporalidad específica a tal o cual aparato. Cada aparato, dando su interpretación de la diferencia de tiempos, hace surgir tal o cual temporalidad que se convierte en su propia invención: un cierto género de ficción y entonces un cierto género literario” (2001 / trad. 2013: 45-50).

Cito en extenso porque quiero dejar rastros de esa misma huella que Phineas y Ferb ven en el museo; rastro del corazón entre Candace y Jeremy; rastro de la historia, a través de una máquina del tiempo.



A su vez, quiero dejar más rastros de Candace, una adolescente que recurre a su celular para fotografiarse (selfie), para subir su propia imagen a su propio blog y, así, estar actualizada. Por último, y no menos genial, el hecho de que los padres de Phineas y

Ferb lleven cosas a distintos anticuarios, hagan en relación a aparatos que retroceden la perspectiva de la historia. Dicho de otra forma: entiendan la contemporaneidad en relación a objetos del pasado, cosas que no construyeron.

El recuerdo, debemos decir entonces, no está solamente mediatizado, está aparatizado. La diferencia es sustancial y Déotte la detalla de la siguiente forma: “La invención de un medio de comunicación es una cosa, la de un aparato, otra distinta: es la definición misma del saber que cambia, de su emisor como de su receptor, como de su referente” (*ibid*: 56). Lo que Déotte intenta es no pensar desde el dispositivo foucaultiano. El aparato formula la posibilidad del acontecer. Por eso la narratividad y la perspectiva son aparatos en la historia: la reflexión del discurso sobre el discurso (el *pos* de la posmodernidad); la representación de una figuración idéntica a todos, en todo lugar y todo momento. El dispositivo, como lo entiende Déotte, es rizomático: un despliegue silencioso sobre la sustancia de un saber. El aparato, por el contrario, es siempre ese momento en el que es necesario el aparato que aparece para nombrar el hecho que ocurre. Con el aparato, entonces, no habría otra forma de nombrar lo acontecido más que con esa aparición/aparatización. El dispositivo, supondría aquí, una instrucción siempre de uso, siempre –aunque velada– aprendible, cognoscible, asequible. El aparato, desde su lugar, iniciaría (es cierto) un posible dispositivo (aunque siempre en segundo término), algo que primero hace cuerpo poéticamente y que, en el caso de *Phineas y Ferb*, siempre se revela trunco, desaparecido, final. Phineas y Ferb no instauran ni se adhieren a un dispositivo existente. Primero, porque al aparecer sus inventos imponen una forma de lectura siempre nueva de lo sucedido. Segundo, porque sus construcciones desaparecen a los pocos minutos de haberse creado: no llega a existir norma de uso ni conciencia de lectura sobre ellas.

Phineas y Ferb se paran en ese momento epocal en donde la creación nombra el pasado y solamente puede vivirse en tanto el archivo es recuperado de una manera interpretativa. En otras palabras, viajar al pasado modifica la historia, modifica, incluso, al museo. Ellos agregan un nuevo dinosaurio a la muestra, algo que no se había visto. Ellos hacen marcas sobre lo que allí había y que era tierra fosilizada. Piden ayuda a través del tiempo, utilizan el tiempo únicamente porque la posibilidad del aparato les deja entender lo venidero de su época.

Lo que quiero decir es que Phineas y Ferb relatan su aventura en otra temporalidad, porque viven una temporalidad que ya se reconoce disruptiva. El tiempo llega con el

tiempo. La fantasmagoría del pasado, la transición al futuro, todo se hace posible en el viaje por el tiempo que realizan porque ese viaje en el tiempo es lo que anuda una cosa con la otra, o lo que genera el espaciamiento. En inglés, el “Time Machine” tiene un primer fracaso por parte de las Exploradoras (guiadas por la amiga Isabella, enamorada en secreto de Phineas), que construyen una “Tie Machine” (Máquina de Corbatas).



Ese anudamiento, esa corbata al cuello, esa rectificación y posterior apertura del espacio correspondiente (el viaje al pasado para recuperarlos de la otra era) es completamente significativo. “El aparato es lo que prepara el fenómeno a aparecer para “nosotros”. [...] Al contrario, no es en absoluto seguro que un dispositivo (*dispositio*: disposición, arreglo, reglamento, administración, cláusula de un testamento) tenga muchos miramientos para con el extranjero: dispositivo de seguridad, dispositivo policíaco-militar, etc.”. El aparato trae lo otro del tiempo perdido, porque cada aparato funda su *arkhé* (*ibid*: 103-104).

Reitero: allí es posible la contemplación, entonces, de un nuevo dinosaurio en el museo. De una escritura de “C+J” (Candace y Jeremy = corazón) que se despliega y adquiere perspectiva en el presente. Es el siguiente título de una habitación del museo: “Máquinas y eras”. Solamente el aparato permite corresponder y corresponderse con una forma de entender las épocas (las eras).

En el pasado prehistórico, bajo la lluvia, perseguida por un dinosaurio, y esperando el rescate de las Exploradoras, Candace declara: “el primer mal día del mundo”. Es ella una adolescente sin posibilidad de contarle a nadie su situación: la narratología de los

artefactos modernos no existe en la prehistoria, o por lo menos: no existen como los conoce Candace, lo que le produce una imposibilidad de contar. Sin embargo, al inscribir en el lodo su letra y la de su novio Jeremy, el truco queda hecho para la posteridad: inventa un dispositivo partiendo de un aparato: ese lodo, un corazón sobre la tierra. La marca para Candace es la demarcación de la historia, la aparición del nuevo tiempo, del nudo que se traza en la corbata del pasado y del presente. Al ser recuperados, Jeremy y Candace ven sus letras en un pedazo de tierra fosilizada de museo como formando parte de la exposición.

Pero Candace tiene una disposición, una lectura de la situación en donde el aparato parece estar “fosilizándose”. Candace está ingresando su cuerpo a la lógica persecutoria del dispositivo. En Candace, como en ningún otro personaje, se recluyen, excluyen, sedimentan y condicionan la imaginación, el deseo, la aparición, las ansias, la ley, el orden, lo disruptivo, porque sus ganas estriban realmente en denunciar a Phineas y Ferb (única razón por la que viaja al pasado y termina siendo su cronista): el aparato llega al grado de dispositivo.

Al principio de este apartado dijimos que los padres siempre hacen visitas a anticuarios. En un capítulo diferente al del museo, con una caja, un reloj y “cosas”, Lawrence le da a sus hijos una máquina para hacer helados. Escuchamos a la madre: “El anticuario cierra en 12hs.”. Veo al padre: “Los dejo *a cargo* de la máquina”.

Llama la atención que, a partir de la máquina de helados, los chicos creen una estación que combina invierno y verano: invierano. Llama la atención que los padres –ante la invención de un nuevo tiempo, una temporalidad combinada, una época del año fuera del año, de la naturaleza, desaparezcan. Siempre, los padres, en verdad, ante las creaciones de Phineas y Ferb, quedan aparte. Quedan en el espacio abierto de otro mundo, en la diferencia: ellos en el anticuario, Phineas y Ferb en la creación que abre mundo. La caja de antigüedades que lleva Lawrence en sus manos, las “cosas” ya no pueden vivir en este tiempo. Phineas y Ferb convierten una máquina de helado en toda una estación. Abren toda una perspectiva: hacen el aparato de la época, hacen la época.

Hay un detalle más que también es histórico en *Phineas y Ferb*:

–¡Qué bueno que los chicos se interesen por la historia!- dice un adulto en la entrada del Monte Rushmore cuando los chicos llegan allí.

A continuación, Phineas y Ferb destruyen el Monte para colocar la cara de su hermana Candace, que cumple años. Sin embargo, la madre llega tarde para ver el cambio. Cuando llega, la naturaleza (lava volcánica que sale del suelo, luego de que Doofenshmirtz perforara el piso con un taladro gigante) ha hecho que todo vuelva a la “normalidad”.

Leo a Dardo Scavino, en *El señor, el amante y el poeta*: “El *hágase tu voluntad* siempre tuvo dos interpretaciones: según la primera, la criatura debe someterse a la voluntad del creador, a sus dictámenes o leyes, como un súbdito a su rey; según la segunda, la criatura debe llevar a cabo la voluntad creadora del creador, con la paradójica consecuencia de que la transgresión de las leyes de una sociedad y una época precisas podía interpretarse como una acción de inspiración divina. [...]. Tal como lo entendió la modernidad, la idea de historia coincidía con esta infinitud, con este inacabamiento, de la creación: el hijo proseguía la tarea iniciada por el padre, a tal punto que podríamos parafrasear un célebre título de Habermas diciendo: ‘la creación, un proyecto inconcluso’”. La historia no reclama, no pide: se establece retroactivamente en el discurso. Esa es la *arkhé* de la que habla Scavino en su texto; es la época, la *arkhé*, el archivo al que se refiere Déotte. En *Phineas y Ferb*, la posta que el padre Lawrence le deja a sus niños a partir de una máquina de helados, o la continuación/invencción de un nuevo aniversario familiar en el Monte Rushmore. Por esta razón es primordial, para Déotte, la capacidad de los artefactos de inventar la época. Porque pueden originar puntos de vista nuevos: mediatizar la realidad es fundarla. Los aparatos fundan una relectura constante de una situación que jamás existió como base hasta la puesta en escena del aparato.



8 – La imaginación y Castoriadis y Déotte otra vez

Phineas y Ferb discuten delante de sus padres aquello que van a construir. Delante de Candace también.

Linda: –Tienen una imaginación estupenda.

Candace: –Es real, ¿sabes? En verdad van a construirlo.

En el capítulo en donde aparece un cavernícola, Lawrence exclama: “Puedes decir lo que quieras de Candace, pero no hay nada primitivo en su imaginación”.

En ningún momento Candace niega el poder de la imaginación de Phineas y Ferb, sino que, a cada rato, lo confirma. No dice algo distinto a lo que explica Cornelius Castoriadis en *La institución imaginaria de la sociedad 2*: “tanto los fines como las significaciones son postulados, desde el primer momento en y por la técnica y el *teukhein* [la dimensión identitaria o instrumental], así como las significaciones son postuladas en y por el *legein* [la lengua en tanto código y magma]. En cierto sentido, los útiles y los instrumentos de una sociedad *son* significaciones, son la ‘materialización’ de las significaciones imaginarias de la sociedad en cuestión en la dimensión identitaria y funcional” (1975 / trad. 1993: 315). Lo que dicen Candace y Castoriadis es que la imaginación es una potencia: lo que consiguen Phineas y Ferb es romper con el lenguaje en tanto estructura cerrada, compuesta y uniforme (tal como la pensaría Saussure, por ejemplo, solamente alterable por el habla). Sus inventos (aquellos de Phineas y Ferb) son la muestra de que la imaginación está en funcionamiento, de que hay algo más allá, o más acá: dentro de la presocialización de los hermanos infantes.

En uno de los capítulos comentados más arriba, aquel en el que la familia está en el museo, tras volver Candace del pasado, Linda le dice a su esposo: “Candace tiene tu imaginación, Lawrence”; y sin embargo, bien sabemos que Candace no es hija sanguínea de Lawrence, sino de Linda. Esta identificación es importante, por el lado de Castoriadis, porque significa que la sangre no define una relación necesaria de aprendizaje, lectura y apertura al mundo. Por otro lado, hay algo nuevo que se pone en evidencia y que puede ser leído en la siguiente frase de Jean-Louis Déotte: “Lo que caracteriza la paradójica mónada benjaminiana es la imaginación no como potencia creadora de formas sino como deformación: lo que acompaña las cosas en su declive

[...]. Benjamin hace entonces todo por pensar el devenir y la historia sin que tenga ni comienzo ni fin” porque “la imaginación es maternal: es el mundo del parto sin dolor (antes de la caída, antes del trabajo, antes de la negatividad de la salida del jardín) y no paternal, el mundo de la fecundación” (2001 / trad. 2013: 212-218).

Este aparatado trata, claro está, sobre la fuerza de la imaginación. Y para hablar de ella hay que marcar una pequeña diferencia entre Déotte y Castoriadis: para Cornelius Castoriadis la imaginación es creadora; para Déotte, quien sigue a Benjamin, deformadora. Ambas definiciones son importantes en *Phineas y Ferb* y nos permiten entender a los distintos personajes de la serie.

Si pensamos en Candace, podemos pensar en el “desarrollo monstruoso de la imaginación” que, a medida que el ser humano crece, se vuelve a *a-funcional*, factor que obliga a la socialización y aparición de la sociedad (Castoriadis, 1996 / trad. 1998: 307). Pensado de este modo, Candace está siempre en el límite de volverse adulta, de formar parte de los mayores. Sin embargo, ella es capaz de observar los objetos que los hermanos crean; ella no es como sus padres que suponen la imaginación de los chicos por aquello que dicen con palabras. Candace realmente descubre aquello que los hermanos hacen, pero no puede contárselo a nadie porque participa de los dos mundos: uno instaurado, bajo la lógica que entiende determinados elementos en determinados lugares (el mundo adulto), y otro en constante cambio (el mundo infantil) que es representado por los hermanos. Por su parte, Phineas y Ferb viven felices en su monstruosa mónada imaginativa. Ellos despliegan el mundo hacia todos lados, lo modifican sin previo aviso, sin dudar, ya que se encuentran cercanos al magma, es decir, aquellos elementos que, según Castoriadis, carecen de significado para nosotros, pero que de un momento a otro pueden adquirirlo. Entonces, lo que falla en Candace es el darle sentido al magma del que todavía no se despegó del todo.

Ahora, si nos situamos desde la definición de Déotte, y atendemos a esta nueva frase, encontraremos algo más: “La obra no accede a sí misma más que por su reproducción verídica: ella debe dejar que se cumpla la *mímesis originaria*. Si no, literalmente, no hay nada para ver. [...]. La obra es archivo de la infancia [...]. Es decir, que no hay obra sin reproducción y, de una manera general, no hay multiplicidad de las artes (de los museos) sin aparatos (de reproducción)” (2001 / trad. 2013: 224-227). En este caso, lo que está diciendo Déotte es que solamente con la reiteración/nominación de un hecho que ocurre fugaz es posible dar cuenta de la aparición/aparatización de un régimen de

experiencia. En otras palabras: si solo existiera la imaginación, no habría nada para ver. Si leemos atentamente, entonces, el texto de Déotte, descubrimos que la deformación de la que habla –y que surge gracias a la imaginación– es sumamente importante para Candace y los hermanos. Como Candace no puede reproducir aquello que los hermanos hacen en el mundo, como no puede crear nada por sus medios, la deformación no llega nunca a ser mostrada a la madre. Lo que ocurre es que Candace, tratando de imponer una nominación, un lenguaje adulto a una técnica infantil, termina por nombrar erróneamente (como un dispositivo de vigilancia) aquello que se hace presente como un estado de diversión, de disfrute y de presente (que se ligaría, en Déotte-Benjamin, a la verdad, antes que a la percepción). La percepción instrumental que se propone Candace (observar, categorizar, catalogar, obtener conocimiento, con el fin de juzgar, revelar, poner en evidencia, culpar) siempre termina fracasando porque no ajusta el modo de presentación al aparato que pone en marcha aquello que se hace presente.

Como mónada al borde de la socialización, visto desde Castoriadis, Candace está situada en un límite difuso entre la infancia y la adultez: extrae –sin virtud alguna– elementos del magma que no le sirven para nombrar lo que ve. Y como aparato para nombrar aquello que descubre, desde Déotte, Candace queda sumergida en su imaginación que no da nunca en la tecla para construir el “acontecimiento”. Para decirlo de un modo más sencillo: como Candace no puede fundar absolutamente nada con lo que Phineas y Ferb hacen, ella no puede mostrar que algo ha ocurrido. Los artefactos de Phineas y Ferb que se destruyen no le permiten reproducir la queja, la angustia que vivió en forma de acusación frente a sus padres.

Entonces, es en este doble sentido que se capta el poder de la imaginación en *Phineas y Ferb*: los padres que no ven los inventos (lejos del magma, ya socializados, dentro de una estructura de lenguaje que nombra y ve el mundo cerrado, único, inalterable); Candace que, con sus intentos por nombrar aquello que los hermanos construyen, no hace más que demostrar que ya no forma parte del mundo de la niñez, pero que tampoco ha alcanzado el adulto, por lo que todo aquello que dice es puesto en sospecha por los padres y eludido por los niños; y Phineas y Ferb que crean, que –pegados al magma– explotan las posibilidades de creación y la capacidad de construir aparatos, deformando a gusto el espacio y el tiempo, dándole un sentido nuevo a la estética (entendida como percepción) a cada paso que dan.

9 – La política y Déotte, una vez más

Hago caso a la anotación de mi cuaderno: “lo que importa es la transmisión, conexión, observación, contemplación”. Esta anotación está al final de un capítulo que se llama “El látigo” y que trata sobre la construcción de una pista de carrera en patines, que se convierte en un escenario concurrido por todo Danville (menos, claro, los padres de Phineas y Ferb).

Lo que quiero detallar es la irrupción de un espacio expectante, un espacio de espectador, un espacio de *ágora*, de convención, de discusión, de parlamento. Un lugar políticamente silencioso.

En *Phineas y Ferb* lo que importa es que todo aquello que hacen sea mostrado, expuesto, reproducido a un nivel macro. Nuevamente, con Déotte, hablamos de los aparatos: irrumpen generando una perspectiva, una forma de observar el mundo, de considerarlo. La potencia estético-política de la creación de Phineas y Ferb es posibilitada por el aparato. El aparato es la irrupción del acontecer. Pero el acontecer no es ese fantasma que pulula entre los polos del pasado y el futuro; el acontecer es, realmente, el hiato producido entre las épocas, como la *epokhé*: la fundación de la *arkhé*, del archivo, de la interpretación del pasado como forma de darle curso al presente. Lo que hacen Phineas y Ferb es detentar el poder de mostrar.

Detallemos esta capacidad de “mostración” que tienen los hermanos en diferentes actos de distintos capítulos: Phineas y Ferb hacen un circo y son los protagonistas junto a sus amigos. Crean un autódromo y ellos conducen y transmiten por televisión. Ellos le cantan el feliz cumpleaños a su madre y se lo transmiten al padre por Internet. Invitan a una banda de rock para festejar el aniversario de sus papás y les crean un escenario con pantallas gigantes y televisación. Inventan un juguete y logran ser un éxito de ventas, cuando la figura de acción no hace absolutamente nada (porque es un Perry de juguete que no se mueve). Entonces, la conclusión es que todo lo que hacen lo transmiten y retransmiten. O, en verdad, que aquello que hacen solamente existe por la retransmisión. Por esto, decimos que no hay punto cero, mudo, de la lectura. Lo que hacen carece de sentido si no es reproducido, expandido, ultrajado. Es lo que veíamos en nuestro capítulo anterior: el acontecimiento ocurre con la repetición fundante/fundada, con el accionar del aparato.

Es, de esta forma, que se puede hablar de política en *Phineas y Ferb* y no de otra. Ya vimos en la introducción que no podía tratarse de una consideración que se fijara desde afuera del dibujito. Lo que tenemos que entender, más bien, es su lógica interna. Por eso, con Déotte nos preguntamos: “¿Qué es un espacio político? Es un espacio donde, dirigiéndose a sus pares, la singularidad no está en una relación de dominio con cualquiera, como en la esclavitud, y en el cuadro de la familia del *pater familias*, ni sometido a cualquiera. En esta horizontalidad absoluta, originaria, el que actúa toma la palabra. Esta palabra es una acción. *Palabra performativa*. Esta palabra acción abre cada vez un mundo nuevo” (*ibid*: 191). O como dice Phineas al final del primer capítulo: “un mundo de posibilidades”. Es que, sencillamente, “la acción política interrumpe el devenir físico de las cosas, la continuidad previsible, y deja advenir lo que jamás había sido dicho o visto [...] La acción es una verdadera aparición” (*ibid*). Esto es lo que sucede cada vez que Phineas y Ferb crean: ellos hablan con la palabra, performan, modifican. Es una situación técnica y es una situación que otorga sentido al mundo.

Phineas y Ferb muestran el apoderamiento de esa acción, la disrupción, la articulación de la mirada que se pliega sobre ellos y que decanta sobre los objetos, sobre la invención, sobre el goce de la construcción del momento. Es el suelo común, compartido por los otros niños, sobre el que fundan su accionar.

Lo que precisa Déotte, siguiendo a Benjamin, no es otra cosa que la estructura narrativa sobre la que se sustenta la mirada. No es “pan y circo”, diversión y desentendimiento de la realidad, de la circunstancia, del momento. Es la fundición, fundación, origen mismo del acto político por excelencia. Es la mostración, como la mano sobre la caverna, como el primer indicio de la prohibición y de su representación transgredida en el arte. Es, en otras palabras, la forma de ser niños, de experimentar la esencia creadora. Es ese suelo común que sus padres no comparten. Los que no pueden ver sus acciones son aquellos identificados con el castigo, con el reto, con la sanción. Entonces, lo que encontramos en *Phineas y Ferb* son los varios puntos de vista que conforman la niñez, la adolescencia y lo adulto. En el espacio del juego, del entendimiento de la técnica como una forma de experimentar el mundo, ningún niño está apresado.

La horizontalidad de Phineas y Ferb está en construir un espectáculo para el disfrute. No pueden fallar porque no hay pronóstico. Incluso si construyen algo distinto a lo que tenían planeado, si algún elemento irrumpe por azar en lo que ellos hacen –vale decir

que esto pasa siempre, ya que se interfieren sus creaciones con Perry y Doofenshmirtz cuando combaten—, no hay ningún problema. La contingencia es aceptada, porque es parte de la acción. Ocurre lo que ocurre. Y los inconvenientes ocurren.

La proyectualidad en Phineas y Ferb está dada como un abandono al proyecto. Los planos que utilizan para construir pueden seguirlos al pie de la letra: la letra escrita, la instauración del conocimiento está allí y ellos la entienden. Pero no significa que vayan a apegarse a eso. Pueden dejarlo ser, incuestionado. Pueden sucederse imprevistos que no serán éticamente controversiales a la diversión, como vimos que ocurría en el primer capítulo en donde la montaña rusa se salía de órbita y terminaba en el espacio: “esto no estaba en los planos”, dice justamente Phineas sin arrepentimiento ni miedo ni desánimo. Sucede, entonces, que hay un mundo que no tiene gobernación parental. Que el dispositivo académico se ha callado. Que el verano es un tiempo fundado para hacer lo que ellos gustan. Y hacer lo que gustan es, en verdad, la condición del aparato que permite la narración de los acontecimientos.

De este modo, vemos que el dispositivo que siempre se pone en cuestión es del aprendizaje reglado y vigilado. Es un dispositivo que, como dice la canción del comienzo de la serie, “tardará”. Ese dispositivo que siempre se posterga en la serie, es la escuela. Esa “escuela que se acerca terrible” ante el paso del tiempo del verano es cancelada en la apertura de otro mundo que tiene una lógica distinta. Los días del verano se multiplican interminablemente, porque el aparato devela otra cosa: una horizontalidad política que expande ese campo de discusión y disfrute, gracias a los aparatos de mostración que Phineas y Ferb utilizan junto a sus inventos y creaciones.



10 – La información, el gen, la estética y Sloterdijk, nuevamente

Veamos dos cosas que realiza el Dr. Doofenshmirtz en distintos episodios: 1) crea una “imagen irresistible” de sí mismo: una estatua de chocolate; 2) inventa la moda de guardapolvos blancos luego de fracasar fotocopiándose a sí mismo y decir: “¿por qué cuando se copian el trasero les sale perfecto?”.

En general, el Dr. Doofenshmirtz se queja. Por eso, lanza otra frase como la siguiente: “Soy infeliz porque no tengo vello facial”, pero “yo no culpo a mis padres por ser feo, sino a los demás por ser guapos”.

Ahora observo el edificio en donde vive Doofenshmirtz, crea y experimenta: es un edificio salido de lugar, un edificio al que le falta algo (y que se parece a la cabeza de Ferb).



Entonces, podemos decir que en el Dr. Doof. hay algo que no encaja, que está corrido. Es la vuelta constante hacia una infancia que lo observa desgarrado, acontecido en un problema con el presente. Doofenshmirtz quiere recuperar el tiempo en el que no fue niño: ese es su intento, su intención, su causa, su búsqueda. Al tiempo que quiere “vello facial”, en otro capítulo quiere eliminar a los gnomos de las casas porque sus padres, de chico, lo pusieron en el jardín como si fuera uno. La infancia de Doofenshmirtz es revelada para él como un monstruo que –técnicamente– debe ser reparada. Sin embargo, ahora, lo que realmente pasa a ser cuestionado por él es el mismo mundo que habita. Reparar el mundo es lo que quiere, o más bien: repararlo, crearlo a su antojo: dominarlo, darle su sentido, arraigarlo a su sufrimiento. Aquello que él sufre debe ser la

norma para poder volver a sentirse anormal, distinto, pero distinto a la manera que él quiere verse.

Aquí me importa recalcar lo siguiente: Doofenshmirtz se reconoce en sus problemas, se ve feo, por ejemplo, como leíamos arriba. Pero no cuestiona a sus padres, no cuestiona sus genes. Doofenshmirtz es consciente de poder manipular la información, de poder alterar la percepción del mundo. Si la fealdad es su esencia, entonces hay que cambiar la percepción de los demás con los demás: es decir, entre ellos. Lo que realiza Doofenshmirtz es contraponerse en un mismo movimiento a dos perspectivas, que parten del mismo principio: una de ellas es la estética, en donde la belleza es una sola y está impuesta; y la segunda es la de la cirugía “estética”, una artificialización de la esencia del hombre.

Doofenshmirtz sigue bien, entonces, esta frase de Sloterdijk: “Las posibilidades de que el hombre contemporáneo se sienta ofendido por su equiparación con la máquina se reducen cada vez más a la vista de la tecnología más reciente” (*La humillación por las máquinas*, 2001 [2011]: 232). Sloterdijk dice aquí algo muy parecido a lo que veíamos con La Mettrie más arriba: el hombre y la máquina se parecen en su complejidad organizativa. La “materia” de La Mettrie puede ser vista como la “información” de la que habla Sloterdijk en sus textos. Para Peter Sloterdijk la información es un tercer elemento que forma parte tanto de la máquina, tanto de las prótesis maquínicas como de los genes humanos, por lo que la manipulación de cualquier objeto trae aparejada la transformación y operación del hombre. A diferencia del resto de los hombres que habitan el mundo que describe Sloterdijk, en verdad, Doofenshmirtz, más que humillado por las máquinas, es humillado por el modo en que un animal utiliza artefactos para detenerlo. Por eso, por un lado, Doofenshmirtz descubre que la técnica activa un tercer elemento que es la información y que su manipulación cambia el Ser del hombre tanto como los instrumentos que utiliza. Pero por otro, parece no entender esto mismo que él plantea, ya que cuando utiliza los artefactos que crea los considera diversos medios para un mismo fin. En su deseo el hecho de querer modificar el mundo aparece como un intento por modificarse a sí mismo (junto a su pasado). Pero en el presente, cuando crea, los inventos se transforman en algo externo a él, en un agregado que debe llevarlo a otro nivel, olvidando que el aparato forma parte de sí mismo. Doofenshmirtz, como tantos otros villanos, coloca un botón de autodestrucción en sus inventos, como aceptando la falla antes de que ocurra. Por eso, poco importa que

Doofenshmirtz se contraponga a la consideración de lo que es feo y lo que es bello, aceptando su fealdad como una belleza a imponer. Doofenshmirtz todavía quiere manipular un maniqueísmo, hay un tercer elemento que no contempla.

“Lo problemático es precisamente el poder-estar-en-casa en el mundo, y partir de ello como de un dato sería ya recaer en la física del continente que aquí ha de ser superada”, escribe Sloterdijk (*ibid*: 264). Y es que Doofenshmirtz no se siente seguro en el mundo que habita, por eso intenta modificarlo. En Doofenshmirtz se revela la ineptitud humana por habitar el mundo: esta ineptitud surge de la incapacidad de comprender que la naturaleza, la máquina y el hombre no son polos separados, y que la cesura entre los términos gira en un vacío que es necesario recomponer, analizar y reconsiderar.

Para Doofenshmirtz, en su laboratorio encerrado, el mundo de la máquina parece cercano y unido a él, parece no diferenciarse de él. Sin embargo, lo que debemos decir es que el mundo cercano de las máquinas lo confunde, ya que lejos de experimentar con él, lo único que intenta es perfeccionarlo hasta borrarle. Esto es lo que decíamos de la falla del botón de autodestrucción en sus inventos: antes de fundirse al mundo natural mediante los inventos, lo que hace Doofenshmirtz es alejarse de la experiencia, cortarla, debilitarla, volverla ajena a él mismo. Su experiencia del mundo llega solamente mediada por objetos, finalmente, que lo rechazan para el fin que busca. Como fracasa en el modo de abrir el mundo, finalmente, nunca puede sentirse seguro en su habitar. De este modo, entonces, en su intento por vivir bien, Doofenshmirtz, con dificultades, termina superviviendo. Es un ser incapacitado para vivir en el mundo que, por un lado entiende que solamente vive gracias a la técnica, pero que en su exacerbación de ella, solamente la comprende instrumentalmente.

11 – Los mundos posibles, el azar y Rosset y von Uexküll

Clément Rosset dice algo bastante interesante en su *Lógica de lo peor*, algo que Phineas y Ferb hacen surgir a cada rato, o que le surge, sobre todo a Candace y que sus hermanos encuentran. Es –por el momento– algo que constitutivamente no depende de ellos y que nosotros no podríamos explicar sin recurrir, con algún grado de encanto, a las palabras del filósofo francés. Rosset dice aquello que se lee en el *De Rerum Natura*: que no hay intervención que valga frente al azar. Para decir esto, Rosset se vale de la siguiente historia: “Azar” (o Hasart) era el nombre de un castillo ubicado en Siria en el siglo XII. Allí se jugaba un juego de dados en donde el jugador no intervenía en el destino de las piezas. Habría de ser, entonces, la partida, algo, y a su vez, nada. Es decir, no *la* nada, como escribiría Sartre, sino *nada*, naturaleza incontenible. Lo que agrega Rosset es que esta naturaleza se revela en tres niveles: suerte, encuentro, contingencia. Y uno más, en donde se para con firmeza y que nosotros consideraremos aquí: el azar.

Me detengo, por lo tanto, en esta frase: “Es región todo aquello que, en determinado momento y desde cierto punto de vista, se presenta a la mente como constituyendo un cierto conjunto. Todo lo que se piensa pertenece así al orden necesariamente regional y todo filosofía es de carácter necesariamente regionalista: pues reconoce que todo lo que existe constituye la suma de un cierto número de conjuntos –piedras, ideas, sentimientos– cuyas fronteras están en ocasiones (e incluso siempre) mal delimitadas. [...]. Dicho concepto de ‘región’ puede entenderse en dos sentidos opuestos, uno de los cuales afirma el orden, el otro el azar”. Lo que expone Rosset a continuación es la idea de una región supeditada a una “capital” o a un centro. Y la idea de región conectada a otras regiones, como totalidades sin referencia metropolitana (1971a / trad. 2009 [2013]: 101-130).

Entonces, descubro lo siguiente. Patentes se hacen tres cosas: que Doofenshmirtz quiere controlar el Área Limítrofe; que Candace quiere mostrarle a su madre lo que fabrican sus hermanos; que ambos fracasan en el encuentro contingente, producto de la suerte y azaroso, de los inventos que crean tanto Phineas y Ferb como Doofenshmirtz. En el medio, como cómplice de los estallidos, aparece Perry, el Agente P, el animal escondido.

Vayamos por partes: primero, Doofenshmirtz intenta que el Área Limítrofe sea para sí. Quiere erigirse en el centro de un lugar que, nominalmente, se presenta en el borde, en

los bordes. El Área Limítrofe es un centro para todos los bordes, con lo que su significado es estar en todos lados y en ninguno. Lo que Doofenshmirtz intenta es darle un patrón, un margen de error. Vemos, así, que el Doctor entiende a la región desde la primera definición que da Rosset: como supeditada a un centro.



Por su lado, Candace intenta mostrarle a su madre lo que Phineas y Ferb inventan. Pero la madre siempre llega tarde, o Candace llega demasiado temprano. Candace no tiene ojos para las creaciones de Phineas y Ferb, no tiene forma de transformarse en la prótesis de los ojos de la madre ni de su ley paternal. En definitiva, Candace y Doofenshmirtz formarían esa región que busca centro, que quiere ser centro, que quiere tronos, pero que el azar destituye.

Lo que sucede, a continuación, en cada capítulo –la razón por la que los inventos de Doofenshmirtz son destruidos y la madre de Phineas no puede ver sus productos–, es sencillo: los artefactos del doctor colapsan contra los de los chicos. En este sentido, recupero una cita que Montaigne hace de Lucrecio: "Tan cierto es que una fuerza secreta destruye las cosas humanas" (Libro I. Cap. XVIII de *Los Ensayos*, 1595 / trad. 2007).

Aquí no opera otra lógica más que la del azar del que habla Rosset. Una y otra vez, Phineas y Ferb instauran un mundo a partir de la deformación, de la destrucción, de la nueva estética y percepción del mundo. Como habíamos visto con Déotte, allí donde el aparato de re-presentación (reproducción) existe, el acontecimiento puede jugar su dualidad de presencia/fantasma. Por eso, el sentido de la técnica se revela en su

repetición: la única forma de entender la técnica es recurriendo al *archivo*: el fundamento de la *arché*. Es decir, cada aparato funda su pasado y este azar que se produce en cada episodio, por el que se destruyen los artefactos, entonces, da lugar a un mundo siempre nuevo, siempre actualizado, siempre reaparecido.

Hay, en *Phineas y Ferb*, la representación de un apocalipsis que nunca llega, o que llega y termina, que acaece, ocurre y vuelve a pasar. En definitiva, la técnica asegura que nunca ocurra ese tan auspiciado “Fin de la Historia”. Fundar un pasado es fundar un presente cargado de proyecto. El azar, por su parte, dictamina la presencia del colapso que, como auspicio, es siempre el fracaso del pensamiento centrado, metropolitano, unificado. Phineas y Ferb construyen sobre la segunda definición de azar, en donde los límites siempre se corren, en donde los puntos se conectan sin que exista un verdadero centro, como para nosotros no existe un centro frente a la cuestión lindante entre la máquina, el animal y el hombre, sino más bien un hiato, un giro sobre el vacío.

Por esta razón, reparo en la siguiente frase de Agamben, siguiendo a Jakob von Uexküll: “Donde la ciencia clásica veía un único mundo, que comprendía dentro de sí a todas las especies vivientes jerárquicamente ordenadas, [...], Uexküll propone, en cambio, una infinita variedad de mundos perceptivos, todos igualmente perfectos y conectados entre sí como en una gigantesca partitura musical y, a pesar de ello, incomunicados y recíprocamente excluyentes, en cuyo centro están pequeños seres familiares y, al mismo tiempo, remotos”. Uexküll muestra que no hay un mundo unitario, que ni siquiera hay un solo y único tiempo y espacio iguales para todos (2002 / trad. 2006): 79-84). Uexküll en este caso es tan trágico como Rosset. De estos mundos, uniones, vicisitudes todas perfectas, es que surge el “mundo de posibilidades” del que habla Phineas en el primer capítulo de la serie. De esta manera, queda conformado el panorama que anotamos de la siguiente manera: los mundos de Doofenshmirtz y de Phineas y Ferb se cruzan solamente en el choque de los inventos; el mundo de Candace se cruza con el de los chicos en la acusación; el mundo de la madre nunca se cruza con los inventos de los niños, sino con esa acusación de Candace que nunca llega a buen puerto; el mundo de Perry el ornitorrinco como agente secreto no se cruza con ningún familiar: en definitiva, están todos desconectados en un mundo lleno de conexiones. Y solamente el azar provoca esa conexión.

Por esto, podemos decir que hay algo que conecta por detrás de la pantalla, del aparato, del artefacto, de la máquina. Algo a lo que Rosset llamaría naturaleza, epicureísmo,

clinamen. Algo que es una eclosión, y que Déotte llamaría archivo. En palabras de Heidegger, esta contemplación del mundo es la *tekhné*.

Sin embargo, el descubrimiento de este hecho, el descubrimiento del hiato, de la conexión/desconexión, muestra, para Rosset, un momento más: el del “espanto”. El espanto, para Rosset es ese instante en que descubrimos que aquello que creíamos de una forma, en verdad, carece de ella o es de otra. Es la imaginación deformadora de Déotte.

Es en este encuentro en el que el pasaje generacional se representa en *Phineas y Ferb*: el encuentro que Candace no puede lograr. La producción de Candace, su percepción, se haya –ante el azar–, a cada momento, cuestionada. Es ese momento retroactivo en donde se dice que allí había algo, al nombrarlo, y descubrimos que ha cambiado al observarlo de vuelta. Candace instaaura una historia, el objeto, el fundamento: la madre no puede ver eso que ella nombra, no puede ver absolutamente nada. De este modo es que se descubre el espanto de Candace; de este modo es que se descubre el lugar sin centro en el que viven Phineas y Ferb y detentan el accionar técnico-contemplativo.

En definitiva, *Phineas y Ferb* rescata una instauración de una lógica que no se da por imposición sino por mostración, apertura, y esto es algo que jamás se había leído en ningún otro dibujo de la industria de animación. Phineas y Ferb nos sirve para pensar ese momento que queda silenciado cuando todo desaparece, ese momento que azarosamente culmina con las creaciones de todos, que *espanta* porque nos deja sin respuestas, sin nada para identificar donde habíamos visto que existía algo. Es por esta razón que Phineas y Ferb nos dejan el deber de repensar la técnica: porque abren los puntos suspensivos del mundo para continuar el pensamiento desde la lógica del azar, desde la contemplación técnica.

12 – La religión y Sloterdijk y Bataille, otra otra vez

“Los ciudadanos de Atenas trajeron al mundo la ambivalencia, que desde entonces quedaría adherida a todas las prácticas artísticas y culturales, primero acortesanadas, luego aburguesadas y finalmente musealizadas y massmediatizadas: que lo que era religión se convertirá, conforme el arte vaya camino a sustituir a la religión, en fenómeno estético. Pero sustituir a la religión significa parodiarla: es decir, despojarla de su seriedad o su insustituibilidad. El derecho a repetir antiguas piezas de culto supuso lo que hoy se denominaría una revolución en el mundo de los medios, y medios eran en aquella época, para que nos entendamos, en todo caso o principalmente, medios religiosos, o mejor dicho, de política religiosa y formadores de grupos” (Sloterdijk, 2001[2011]: 16).

¿Por qué no leer la potencia de esta frase de Sloterdijk contra este aforismo de Bataille: "SOMOS FEROSAMENTE RELIGIOSOS"?

Candace: –"Oh mágico ser que hace que todo desaparezca, ¡basta ya!" Con este grito se inicia el capítulo “Al fin”, en el que Candace consigue que su madre atrape a sus hermanos, aunque con un detalle: lo consigue en sus sueños.



La suerte de Phineas y Ferb en este capítulo se ve claramente desfavorecida, terminando prisioneros en un reformatorio con todas las características de un panóptico: Baljeet, el niño hindú les dice (quizás) irónicamente: "Te destruyen y despojan de tu identidad, pero es una escuela". Esta frase sintetiza la idea panóptica, entonces: una forma de

socialización en donde uno se sabe quebrado, pero acepte el quiebre. Baljeet, en verdad, ama estudiar.

Cuando Sloterdijk habla de la parodia que representa la religión en una sustitución, está pensando en la instauración de "nuevos" medios en Atenas: está pensando en el teatro, la escenificación del drama, del proscenio, del canto. Sloterdijk está pensando, un poco, en la transgresión de un lugar específico para los cantos, los rituales. Peter Sloterdijk está pensando en Platón contra los poetas. Cuando Bataille habla de "ferocidad" está pensando, por su parte, en la transgresión del lugar específico de los cantos y los rituales. Quiero decir, entonces, que cuando Sloterdijk y Bataille hablan de religión se encuentran frente a implicaciones técnicas que resaltan por todos lados la importancia de *Phineas y Ferb*.

Candace intenta capturar a sus hermanos de varias formas: el pedido de auxilio al "mágico ser" se produce durante un sueño. Ella transgrede la lógica de persecución y consigue atrapar a sus hermanos oníricamente. Su deseo se cumple, su conocimiento se reasegura: sabe que puede hacerlo, pero despierta no lo consigue. Cuando está despierta Candace recurre a cámaras de fotos, celulares, cámaras de video situadas en las calles: Candace se desvive en los dispositivos, busca en ellos la respuesta a lo que en *Phineas y Ferb* funciona como una transgresión constante. Decimos que *Phineas y Ferb* transgreden el dispositivo, así como lo veíamos con Déotte. Para *Phineas y Ferb* los aparatos (más que dispositivos) son formas de instaurar una nueva manera de mirar, una nueva perspectiva, que produce un acontecimiento, pero que carece de manuales de uso para incorporar o de hostilidad contra el que no sabe situarse. En todo caso, el intento de Candace revela la imposibilidad de ingresar en ese ritual que es la construcción, el momento de invención por la técnica.

Podemos decir, de esta forma, que en Candace se representa la parodia de la religión de la que habla Sloterdijk; seriedad que se conserva en *Phineas* y en *Ferb*: seriedad religiosa que implica sacrificar la relación con los demás, en el momento en que aquel que ejecuta el acto (el sacrificio) se sacrifica a sí mismo. *El erotismo* es sumamente claro al respecto: "[El sacrificio] es, en estado rudimentario, una representación teatral, un drama reducido al episodio final en que la víctima, animal o humana, desempeña sola su papel, pero lo hace hasta la muerte. El rito es efectivamente la representación, reiterada en fecha fija, de un mito; es decir, esencialmente, de la muerte de un Dios" (1957 / 2007 [2010]: 92). Pensemos aquí por un momento: veamos que la estructura del

escenario, del teatro, está presente tanto en Sloterdijk como en Bataille; y pensemos en Candace como la sacrificada. Porque "sólo en un segundo término la transgresión es una acción emprendida con vistas a obtener una eficacia" (*ibid*: 122). Sencillamente, Candace es la entrada en segundo término a la danza que al hombre "obliga a danzar". Candace busca en el trance de Phineas, Ferb y sus amigos, obtener información, calcular el beneficio de su acto, de su mostración, de su inteligencia. Ella se juega la lógica de haberse vuelto mayor, aun pudiendo ver, como un infante, lo que logran sus hermanos. Candace intenta registrar los hechos de sus hermanos: ingresa al mundo de la religión para juzgarlo. Intenta, con su celular, contactar a Linda; hace que su amiga Stacey los fotografíe cuando está enferma en la cama; se apodera de una cámara de video en la calle para rastrear los movimientos de su jardín. En definitiva, Candace cree sinceramente en la posibilidad de persecución tecnológica.

Canto, danza, fiesta. Momentos de la inversión en donde los chicos toman el control de la casa. Pero inversión –carnaval– que, en el mismo lugar de Candace, se ve a cada rato exteriorizado, mediatizado, massmediatizado, transmitido. Cada acción de Phineas y Ferb, sin perder seriedad, adquiere trascendencia en los medios, en la industria musical o de los juguetes. Cada vez que ocurre algo de esto, Phineas y Ferb actúan negando el compromiso de asumir un compromiso. Quiero decir, crean un juguete "que no hace nada". Les ofrecen un nuevo contrato, lo rechazan. Componen un hit y después "desisten como divas" del lanzamiento de un DVD con su show.

Phineas y Ferb son conscientes de una transmutación del sentido en lo industrial. Hay algo en ellos que los vuelve sensibles al momento áurico de su acto. Técnicamente ya están conectados; técnicamente forman parte de una red en donde sus eventos alcanzan valoración pública, por lo menos en el Área Limítrofe. Lo que digo con esto es que en Phineas y Ferb está bien marcada la "fecha fija" que comenta Bataille. El rito se (re)produce al momento de su producción (como veíamos con Déotte). Pero ellos no necesitan volver a la misma transgresión para confirmar el acto. Ellos transgreden siempre de una forma diferente. Por eso, como decía arriba: canto, danza, fiestas son las tres formas en las que la narración en *Phineas y Ferb* se detiene abruptamente para celebrar una transmutación: la conversión de objetos en un aparato que abre sentido. En las canciones siempre se modifica lo que se cuenta. No es la historia del capítulo lo que avanza cuando hay música, sino la descripción del elemento construido, de la intención de un personaje, de la pasión de un actor. Con la música aquello que se venía contando

queda detenido. Como en un musical, el momento de la canción –jamás exento de ningún capítulo– forma parte del *impasse* entre el momento de construcción de un objeto al momento de su vivencia, uso, experimentación. Y esto se da tanto para los inventos de Phineas y Ferb, como para Doofenshmirtz y el Agente P. Lo que sucede, pues, clarificando es que Ferb y Phineas actualizan a cada rato, en la técnica, en los medios masivos, en los aparatos, el rito que invierte las posiciones dominantes tradicionales. Los hermanastros actúan el sacrificio que describe Sloterdijk: hay una parodia de la religión sin dejar de ser religioso, ya que Phineas junto a Ferb viven “seriamente” el momento en que hacen su diversión. Podríamos decir que lo más parecido a las escenas musicales de construcción y disfrute sería un momento de trance. La inversión en Phineas y Ferb ocurre sin que ellos ocupen el lugar dominante nunca, en verdad. Lo que ellos hacen es dar cuenta de que no hay posición realmente dominante, que la técnica une y desprende puntos en donde no hay un objeto fijo al que se pueda mirar. Candace no consigue el control, los padres no lo tienen nunca, Perry se va, Doofenshmirtz fracasa, y Phineas y Ferb disfrutan junto a sus amigos, quienes siempre les preguntan: “¿qué haremos mañana?” para que ellos respondan: “No lo sabemos”. Por lo tanto, no ocupan posición gobernante, decisoria alguna. Simplemente crean.

Vale agregar, a continuación, una cuestión extra a este asunto, debido a que Bataille analiza los rituales siempre cercanos a figuras animales. ¿Cómo ingresa la mascota en este asunto? Perry, el ornitorrinco, siempre desaparece antes de que los niños comiencen a construir algo. ¿Acaso Perry escapa al momento del sacrificio? ¿Es el momento del sacrificio un momento técnico? Como sabemos, el animal que escapa se convierte en agente secreto: esconde un secreto al hombre, huye del espacio en donde el hombre se tecnifica y crea por diversión, para detener otro momento tecnificado y provocante, como es el de Doofenshmirtz.

Descubrimos, así, que la animalidad divina vuelve con la técnica, en el momento en que el hombre no ve al animal que niega. Dardo Scavino escribe preciosamente: “La humanidad como especie histórica o cultural supone la sustitución de la programación genética (o endosomática) por la programación lingüística (o exosomática): el *humanum* como primate gramatical. [...] Esta inscripción o este grabado de los *grammai* sociales en el cuerpo sería el ritual de iniciación o el sacrificio inicial: la negación de la vida pre-simbólica, o inmunda, como condición para acceder al *theatrum mundi*” (2009: 84). Lo

que estas palabras dicen, maravillosamente, es aquello que ocurre cada vez que el Dr. Doofenshmirtz ve a Perry sobre sus cuatro patas. Cuando ocurre algo semejante, Doof no reconoce al Agente P, solo ve un ornitorrinco. Por supuesto, todo cambia en el momento en que el animal se pone su sombrero y se convierte en el agente secreto que también es. Pero, justamente, la frase de Scavino viene a llenar ese espacio de dubitación por el que pasa el doctor. La inscripción del “*grammai* social” convierte al animal en un agente secreto. En el teatro mundo de la realidad de Doofenshmirtz, Perry solamente existe como espía, como enemigo de él. Entonces, el ritual de iniciación de Doofenshmirtz es muy otro del que observamos en Phineas y Ferb. Si bien los hermanos, al comenzar a crear, tienen lejos a la mascota, sus inventos nunca afectan al animal, sino a los inventos del doctor. El sacrificio de Phineas y Ferb no es deshacerse de la incompreensión animal, sino actuar el mundo construido todo por la misma materia y el mismo azar que, finalmente, termina reuniendo y colapsando los objetos hasta su destrucción. Phineas y Ferb, entonces, están inmersos en un ritual diferente al de Doof cada vez que se encuentra con el Agente P. En definitiva, Doofenshmirtz no quiere otra cosa que la eliminación del ornitorrinco como agente secreto, mientras que los chicos construyen en la total ignorancia de este suceso, confiando siempre en la existencia de su mascota, sin dudar, sin intentar sacrificar ni un ápice de lo que es Perry ni lo que hace con su libertad.

13 – Don y Bataille y del Barco y Nancy

Hay tres autores que se relacionan con el don: Bataille, Nancy y del Barco.

Jean-Luc Nancy escribe con sus musas: “La obra consumada es aquella en que el bosquejo insiste hasta el final [...]. Deseo que goza al desear”. Y un poco antes: “La persona dotada deja ver una paradoja: no haber hecho nada para obtener el don, no estar por consiguiente obligada con nadie, y, sin embargo, en deuda con todos por su ejercicio: pues de ella se espera que lo utilice. Estar dotado(a) sin hacer nada con ella es una manera de traicionar: uno se traiciona a sí mismo y, en primer lugar, a los otros” (1994 / trad. 2001 [2008]: 149-151). El don en Nancy se refiere a la *prae(s)ens*: el presente que se da, como un regalo, se otorga, se excede.

Debemos decir que Phineas y Ferb están dotados. Y debemos decir, también, que el potlatch –analizado por Bataille– tiene algo de siniestro: genera un rango que, meditadamente, no busca. El dotado, en este caso, es un maldito, una parte maldita. Esto es lo que veían los pos-románticos: Baudelaire, Rimbaud, Mallarmé. Poeta maldito era aquel que tenía algo para decir, un excedente de palabra que no se soportaba escuchar. Phineas y Ferb son malditos. Para Candace exceden a cada rato. Para Bataille, el excedente del potlatch en la modernidad es ocultado como una vergüenza por no considerarse un acto racional. Sin embargo, cuando el potlatch no es liberado en actos de puro gasto, entiende el francés, entonces la energía se decanta en las guerras, en acciones bélicas y vigilantes de las sociedades modernas.

Candace, por su lado, propone una pequeña guerra a la presencia de la tecnología en su jardín, la presencia, aparición, de cada uno de los inventos de sus hermanos, que como gratuitos, le llegan terribles. Ella recibe una obra que la obliga a juzgar, una obra que supuestamente la pone “a cargo” de sus hermanos. Sin embargo, Candace no otorga nada de ella, quiere recurrir siempre a una figura adulta para que juzguen lo que ella no tiene edad, aún, para juzgar: Candace solamente acusa. Quiere decir algo, pero no dice nada. El acto de donación que inauguran Phineas y Ferb es un acto no meditado, es un ejercicio incontrolado mediante el que siempre pueden estar tranquilos, seguros y disfrutando. A diferencia del don, la acusación de Candace funcionaría como un potlatch invertido. Porque aquello que quiere dar es, únicamente, la revelación de un hecho que jamás practica: Candace nunca forma parte, en verdad, de los intercambios de los hermanos: cuando se incorpora en la mecánica de sus objetos es solamente por

accidente. Ella no tiene nada a cambio para dar; lo único que hace es pedir o desear pruebas que logren serle útiles en la demostración de los hechos a la madre. En Candace se revela siempre una posición que, por buscar ser racional, no puede disfrutar del momento del gasto. Su racionalidad la deja atrapada en sí misma, no le permite vivir y experimentar el “gasto improductivo” del que habla Bataille. Un gasto no ejercido, como dijimos, es una guerra contra el potlatch: su acusación.

Avancemos un poco más por el lado de Bataille. En *La parte maldita* Georges Bataille explica: “Si el potlatch raramente consigue actos absolutamente idénticos a los sacrificios, es, sin embargo *la forma complementaria de una institución cuyo sentido es el de evitar el consumo productivo*. El sacrificio, en general, retira de la circulación profana los productos útiles; los dones del potlatch, en principio, movilizan objetos de entrada inútiles” (1949 / trad. 2009 :93).

¿Phineas y Ferb dilapidan el lujo o la utilidad? ¿Cómo juzgar si los actos de Phineas y Ferb son una cosa o la otra? Es cierto que los chicos deben “trabajar” para construir aquello que después utilizarán para “divertirse”. Pero de qué forma no ver que el disfrute en Phineas y Ferb está dado ya en el momento en el que emprenden la construcción. Entiéndase el carácter sagrado en el hecho de que Ferb busca los planos de construcción de sus inventos en el “Paraíso de los planos”. Entiéndase que Phineas y Ferb utilizan herramientas y cascos de constructores civiles, albañiles, para fabricar algo que no forma parte de la “estructura” de este mundo. Aquello que crean corresponde, a la vez, a un “más allá” y a un “más acá”, como vimos en la metáfora de la técnica. Creo que esta consideración es primordial a lo largo de la historia de la humanidad: ese punto en donde el individuo experimentó, según su época, el recorte que sufría por considerarse al mismo tiempo una creación divina y un heredero de la animalidad o del barro, de la materia informe. Phineas y Ferb se dan el lujo de hacer algo inútil para disfrutar, de fabricar con elementos que podrían ser útiles en construcciones de edificios, por ejemplo. Sin embargo, nunca se les ocurre algo por el estilo. Phineas y Ferb, realmente, sacrifican objetos útiles a la inutilidad de un gasto que los deja vivir felices, libres, “soberanos”, diría Bataille. Por esta razón, entiendo que la “noción de gasto” de Bataille apunta a repensar con énfasis la división entre un gasto entendido dentro de los parámetros del mercado y un gasto por fuera del consumo capitalista. Entiendo que Phineas y Ferb están completamente por fuera del consumo mercantil; sus

actos son un puro impulso; no reparan en las consecuencias; saben que su tributo es simplemente ese momento de acción, ese presente y nada más.

Ahora, con la siguiente frase de Oscar del Barco el asunto se vuelve más punzante: "Al fenómeno ante todo se lo debe soportar, sufrir, mantener. Este hecho funda la 'contingencia' de la donación". Si leemos detenidamente, podemos encontrar que es Candace la que sufre en cada episodio la "contingencia de la donación", ya que siempre recibe algo, pero nunca sabe de qué manera llegará: en resumidas cuentas, siempre experimenta algo, observa un fenómeno "antinatural" (que sus hermanos menores construyan algo gigantesco), que la hace sentir responsable frente a su madre.

Del Barco continúa: "El donador *da* sin búsqueda de retorno, de devolución acrecentada, sin ninguna esperanza de retribución. Respecto al donador o donante el problema es más hondo pues a quien pone en juego es a Dios. Puede haber una carencia efectiva de donador por ausencia, y así queda sin respuesta la pregunta ¿quién me ha dado esto?" (2003: 250-251). En este caso, Phineas y Ferb son los donadores. Pero en el momento de la destrucción de los objetos, tanto para los niños como para Doofenshmirtz, la pregunta acerca de "¿quién me ha dado esto?" puede ser recuperada como "¿quién me ha quitado esto?" Del Barco considera el *llamado* heideggeriano como ese don que representa al "quién". Nosotros podríamos decir que en *Phineas y Ferb* la dilapidación por azar de los objetos es también una donación que viene sin nombre, o que en otras palabras, "llama" justamente al Ser. Esta donación le genera un trauma a Candace por no poder presentarle los hechos a la madre (es decir, transmitir el presente, otorgar su propio don); también provoca el fracaso de Doofenshmirtz quien termina gritando "¡Te odio Perry el ornitorrinco!"; pero, a su vez, produce la tranquilidad de Phineas y de Ferb, quienes son los únicos que aceptan esta "contingencia", que no la sufren, sino que la contemplan como el *llamado* que prefiere describir Oscar del Barco. Este llamado, esta escucha es la vivencia atenta frente al universo de posibilidades que abren.

De algún modo, quiero decir, entonces, que "[el donatario (el llamado)] se recibe a sí mismo y recibe a los otros de igual manera pero en distintos momentos. [...] No se trata de una intersubjetividad sino de una interdonación" (*ibid*: 278). La conexión de Phineas y Ferb al mundo es tan intensa, tan técnicamente intensa, tan abierta e incuestionable, que ellos reciben, viven y dan del mismo modo en que disfrutaban de sus creaciones. Otorgan a sus amigos y contemplan el final de los eventos vividos sin ningún

inconveniente: reciben la respuesta de su gasto con un gasto mayor que culmina los episodios con “apaciguamiento” para ellos. Lo que me parece interesante, entonces, y que aquí propongo, es entender el *aparato ideológico* althusseriano como una donación. Si para Althusser el *aparato ideológico* se funda en el momento en que se construye un sujeto a partir de la interpelación del Sujeto, lo que propone la interpelación de del Barco es comprender a ese Sujeto como un llamado que simplemente da (otorga) para que el sujeto no surja ciego a sí mismo. Althusser entiende el llamado del Sujeto como si el sujeto creyera que se otorga a sí mismo el sentido, su yo, su personalidad, su identidad (1969 / trad. 1988). La interdonación de la que hablo no hace consciente el momento de construcción del sujeto que piensa Althusser, no quita del medio el carácter intersubjetivo (yo-otro yo) mediante el que surge el sujeto. Lo que propone la interdonación es marcar ese momento vacío en donde no hay sujeto sino solamente una donación, un llamado, un fenómeno de gasto, de transferencia de energía. Hay un pasaje que no ocupa ni el yo ni el otro-yo y que no construye un sujeto porque no hay Sujeto que interpele. Pero, ¿por qué este *llamado* no es igual a la interpelación althusseriana? Por un simple motivo: la infancia tiene un excedente: es una mónada que todavía no ha estallado a los llamados, no ha respondido al llamado. Castoriadis diría que es un resguardo del fantasma imaginal, del magma informe de la imaginación. Y, para ser precisos, podríamos ver este problema en Candace, pero en su sentido contrapuesto: ella está prácticamente socializada. Su llamar a la madre es ser llamada por el Sujeto del que habla Althusser. Para el caso de Phineas y Ferb la palabra interdonación viene mucho mejor al caso, porque ellos encuentran un lugar en donde todavía no hay nada, donde la socialización no ha comenzado, donde abren el mundo con una construcción que está muy pegada al magma, que se desplaza y que vuelve rápidamente a él al final de cada episodio. Phineas y Ferb no responden a ningún Sujeto, ellos donan y reciben a cambio, al final de su capítulo, la destrucción del don en un don mayor. Cuando Althusser habla de “sujeto dotado de una conciencia” (*ibid*) no piensa, claro, en un “dotado” como Nancy. Para Althusser el sujeto no abre la posibilidad de una donación, de otorgar algo, ya que lo que puede hacer, únicamente, es “oír” al Sujeto que lo llama a considerarse “un yo”, es decir: una persona. El “sujeto dotado” de conciencia de Althusser es un sujeto que se escucha a sí mismo afirmarse en su sociedad. El sujeto dotado de Nancy o de del Barco es un sujeto que escucha un momento vacío, en donde cualquier cosa puede ocurrir, como dice Phineas: “un mundo de posibilidades”. Aquí, entonces, está el modo de la escucha atenta del Ser de la que habla Heidegger.

La donación en Phineas y Ferb ocurre, podemos ver, como un acto sagrado, salvaje, contingente y religioso de apertura al mundo. Es, también, como una donación en tanto *llamado* heideggariano: escucha. Es un oír ese momento todavía no abierto a lo adulto. Por eso, la definición de la niñez es tan importante. Porque “[ser libre] para el hombre, es dejar la dependencia neoténica, luego pedagógica, luego política, y poder acceder a la soledad” (Quignard, 2009 / trad. 2010: 89).

Comencé con el silencio de Ferb; ahora comienzo a culminar con un llamado. Una diminuta propuesta: escuchar a los niños; confiar en sus silencios. Ferb con su silencio, su ascesis, su predisposición a escuchar las ideas de su hermano se convierte en un heideggariano, donatario incomprensible para nosotros.

14 – La condición animal y Giorgi y Singer y Berger

Hay dos frases de John Berger que intimidan por su cercanía a Phineas y a Ferb:

- 1) "Los animales raramente son como los recuerdan los adultos, mientras que para los niños son, en su mayoría, inesperadamente letárgicos y aburridos".
- 2) "Los animales desaparecen de todas partes".

La cercanía de Berger (1977 / trad. 1987: 25-27) está, en verdad, presente en Perry el ornitorrinco. Difícil mascota, mamífero que pone huevos, límite de la zoología, animal de la clasificación más borgeana posible, Perry es el animal que es mirado como si perteneciera a un zoológico nefasto. Para Phineas y para Ferb, Perry "no hace gran cosa", está todo el día echado, desaparece cuando los niños se ponen a crear, se preguntan en dónde puede estar, pero nunca van a buscarlo. Resuena, entonces, nuevamente Berger: "Ningún animal confirma al hombre, ni positiva ni negativamente". Por eso, puede concluir: "Los animales mediaban entre el hombre y su origen porque eran al mismo tiempo parecidos y diferentes de él. Los animales llegaban de allende el horizonte. Pertenecían a *aquí* y a *allá*. Asimismo, eran mortales e inmortales" (*ibid*: 11-12).

En *Phineas y Ferb* la cuestión del origen, del partido comienzo de la humanidad, está en cada gruñido de Perry, en cada transformación en el Agente P. Aquí y allá, como una metáfora, como un cuerpo y un alma, como un niño y un adulto, allí, sobre lo abierto (como escribe Agamben), sobre esa cesura hay que encontrar el dispositivo antropogénico que gira en el vacío. La biopolítica en *Phineas y Ferb* es un combate tomado a cuerpo por el animal mismo, quien ya no detenta una moraleja como –tal vez– lo hacía el Pato Donald intentando imponer normas imperialistas a sus lectores. Perry el ornitorrinco –mucho más allá de sus características antropomórficas– siempre está callado, siempre vuelve a ser mascota, siempre se va. Perry se hace pasar por un "ser no pensante", es decir, puede contemplar el mundo, o en otras palabras: el mundo no es ajeno a él, no es un "pobre de mundo". Instintivamente combate, pero también debe comprender lo que es ocultarse para mantenerse como mascota de Phineas y Ferb: Perry también construye mundo.

En *Liberación animal*, Peter Singer escribe que una de las condiciones principales por las que somos "especistas" es que podemos –por medio del lenguaje– contar nuestro dolor; mientras que los animales carecen de narraciones del sufrimiento (1975 / trad.

1999). En *El silencio de los animales*, John Gray dice que "las criaturas disfrutan del silencio como un derecho de nacimiento", mientras que los "seres humanos buscan el silencio con el anhelo de redimirse de sí mismos" (2013: 129-138).

Puedo pensar en Ferb callado, en el mutismo consagrado a la contemplación. Podría pensar en Ferb construyendo los artefactos como se construye un nido. Pero es imposible no pensar también en el "canto" de los animales, en lo "ruidosa" que es la naturaleza con sus ríos, tormentas y vientos. Por supuesto, hay un "canto" de la naturaleza o el "ruido" del agua y el viento, porque mi entrada técnica al mundo me predispone a estas palabras. Pero lo que quiero indicar es que no hay nada como un mundo afónico. Cuando el niño no habla, no está callado: también llora, también agita la consistencia del mundo. Esta figura es la que intenté delimitar al comienzo. El infante puede estar imposibilitado para hablar, pero no para emitir sonidos. (Es, en todo caso, la aventura más difícil del hombre: aprender a balbucear, contentarse con solo emitir sonidos.) El animal, frente al hombre, se convierte en un ruido, en una duda dentro de la cabeza. Para Phineas y Ferb esta duda ("¿y Perry, dónde está?") se evapora ni bien comienzan a crear, ya que finalmente los hermanos, terminan "creando" junto a su mascota el final de cada día, salvando a la ciudad de Danville de los productos de Doofenshmirtz. En definitiva, el silencio animal es la causa del ruido humano. Y este ruido es lo que aparece de lleno presentado en *Phineas y Ferb*, en Perry el ornitorrinco: un animal que, callado, consigue generar la mayor atención y resolver los conflictos de toda una ciudad.

Me detengo, ahora, un momento en el programa de televisión que mira el padre Lawrence en el capítulo "Carreras en Grecia". Hago una pausa y escucho lo que dice la TV: "La mayor causa de extinción del ornitorrinco es el hombre", dice un presentador. A continuación, Doofenshmirtz construye a Norm, un "hombre-robot", que debe atrapar a Perry.



Es, cuanto menos, sorprendente el tratado de este tema. Si el hombre es la principal causa de la extinción de los animales, entonces el robot que hay que construir debe ser, en parte, un hombre. Este guiño se une bien a un texto biopolítico por excelencia. Me refiero a "La metamorfosis", de Franz Kafka. Lo que quiero decir es fácil. Cuando se lee este cuento, se hace hincapié en el hecho de que Gregorio Samsa se ha *transformado* en un "bicho". Cuando, en verdad, lo importante es que *despierta* como un bicho. ¿Cómo podemos estar tan seguros de que no lo era? ¿Cómo podemos creer en su memoria, en su familia? ¿Cómo podríamos aceptar sin temor a equivocarnos que Gregorio Samsa no ha sido siempre un bicho y lo que ha cambiado al despertarse es la política de los cuerpos vivientes? Kafka narra eso. Y allí está la verdadera transformación. Allí está también la apuesta moderna de este cuento: Samsa se *reconoce* un bicho. La política de su cuerpo viviente está alterada, o mejor aún: descubre que la alteridad es su propio cuerpo. En el caso de Doofenshmirtz la política sobre el cuerpo es transferida, además, a su invento robótico. El doctor dota de "humanidad" a su robot para que lleve a cabo un exterminio que le "corresponde" al hombre. En otras palabras, tanto "La metamorfosis" –en donde Samsa es un bicho– como Norm –el hombre-robot de Doofenshmirtz– son parte de la misma cadena de giros antropogénicos que hacen a la aparición de discursos sobre la vida, tanto animal como humana. La pregunta es, en ambos, casos "¿qué es lo que se manipula?", "¿qué vida es la desechable?", "¿qué cuerpo es solamente un cuerpo y no es vida?". ¿Norm?, ¿Perry?, ¿Samsa?, un robot, un animal, un ex humano.

Con otras palabras, pero con el mismo énfasis, Gabriel Giorgi escribe en la "Introducción" a *Formas comunes. Animalidad, cultura, biopolítica*: "el animal remite menos a una forma, un cuerpo formado, que a una interrogación insistente sobre la forma como tal, sobre la figurabilidad de los cuerpos" (2014: 34). En otras palabras, y

recuperando parte de este trabajo, Giorgi piensa la biopolítica contemporánea como una pregunta por lo mostrable, por aquello que en Nancy es la “entre-exposición”, lo cavernoso, la mano que aparece como primera aparición de lo humano.

Giorgi va un poco más allá y plantea que hablar de humano y animal carece ya –a partir de las preguntas biopolíticas– de peso en sí mismo. Estas palabras ya no son formas ontológicas, *tropos* consagrados e incuestionables. Lo que vale es la pregunta por lo viviente, por aquello que se ve, que se nos aparece y que toda representación falla –en segundo, tercero o cuarto grado– en decir: en definitiva, por lo que define la distinción persona/no-persona. En esta línea, entonces, vamos hacia Perry –terrible línea de demarcación de todo el dibujito: metáfora y metonimia: es aquello que está en dos lados; que aparece y desaparece; que es mascota (domesticación del hombre) y agente secreto que vence al doctor, a la ciencia (humillación por la máquina); que se consagra al aparato técnico y al límite de la extinción en su lucha contra el “robot-hombre” Norm; Perry, entonces, es esa zona irrepresentable en donde se cruzan *bios* y *zoé*: la política por vivir y la política por la vida (por lo que *hace* vivir y lo inservible *para* la vida). Cito a Giorgi, nuevamente: “el animal es allí un *artefacto*, un punto o zona de cruce de lenguajes, imágenes y sentidos desde donde se movilizan los marcos de significación que hacen inteligible la vida como ‘humana’” (*ibid*: 15). La fuerza de *Phineas y Ferb*, entonces, está allí en mostrar que lo animal debe pasar a ser pensado como un espacio (sino el más) valioso de todos, donde se producen las cesuras, aperturas y preguntas por nuestra condición: es decir, la animalidad viviente, la humanidad “salvaje”. Aparece, de este modo, nuevamente, el término aparato que nosotros podríamos pensar con Déotte: esa manera de instaurar un punto de relectura, de reproducción, de archivo y de definición, desde el que es posible modificar la perspectiva para observar el mundo y modificarlo. Perry, entonces, es también un aparato como los de *Phineas y Ferb*, que jamás termina por instaurar un mundo de sentido cerrado. Esto es así ya que Perry va y viene, se lleva su sentido de mascota y regresa como agente secreto oculto, y viceversa.

Si lo que se pierde en una explosión en *Phineas y Ferb* nos generaba consternación por hacer aparecer el espacio abierto de una indecisión humana sobre la imposibilidad de representar el momento del “qué hacer” con lo que ya no se mantiene ante nuestra vista, entonces la cuestión animal (o de lo figural viviente) viene a ser (escatológica, humana, residualmente) el momento en que la metáfora se completa, se llena y se restablece. En *Phineas y Ferb*, de un Big-Bang se hace la cesura que pregunta por las técnicas. Por

cada objeto destruido, un animal deja de ser detective y vuelve a ser una mascota. Cuando la desaparición no puede mostrarse, lo abierto entre el animal y el hombre se patentiza. En *Phineas y Ferb* no está la respuesta sobre qué hacer. En *Phineas y Ferb* tenemos dicho aquello que, con pocas ganas y en pocos lados, se dice: hay que repensar el problema de lo animal a partir de los despliegues metafóricos de la niñez y de la técnica. Porque la palabra niñez y la palabra técnica definen una cuestión esencial: el momento en que se prueba la consistencia del mundo, se prueba la consistencia del seno materno, de la estética del imaginario radical, la consistencia de una roca arrojada para conocer qué es la distancia. El camino a recorrer, entonces, —estos problemas solamente pensados en conjunto—, está trazado si miramos atentamente *Phineas y Ferb*.

15 – Comparativamente hablando (y consideraciones sociosemióticas)

Mónica Kircheimer escribe, en *¿De qué novedad hablamos? Aproximaciones a las novedades animadas de hoy* (2009) que la grilla televisiva se está volviendo compleja, con la aparición de dibujos animados tanto para niños como para adultos, que no pueden ser situados –y que sin embargo lo son– en los modelos habituales, en el canon de "literatura/programa/canal infantil". Nombra a *Bob Esponja*, *Los padrinos mágicos*, *Alejo y Valentina*, entre otros. Aprovecho este comentario para hablar, particularmente, de dos dibujos que utilizo como punto de comparación con *Phineas y Ferb*. Ellos son: *El laboratorio de Dexter* y *Pinky y Cerebro*.

Sin embargo, antes de cualquier movimiento, es necesario tener en cuenta lo siguiente: en 1953, la Warner Bros., bajo la dirección de Chuck Jones, presentó *Duck Amuck*, una película en la que el Pato Lucas se enfrentaba metadiscursivamente con Bugs Bunny. El aparato de enunciación se hacía presente a cada momento, a medida que avanzaba la obra. El Pato Lucas sufría ataques de Bugs Bunny, quien se erigía en “dibujante” del propio dibujito, como si estuviera por fuera del mismo. (Bugs Bunny se transformaba en la mano de Escher que dibuja la mano de Escher que dibuja...) (Bordwell y Thompson (1979 / trad. 1993). Lo que quiero dejar en claro es que *Phineas y Ferb* no podría entenderse, de ninguna forma, sin este antecedente. No por el hecho de que la literatura, el cine, la pintura no hayan hablado de sí mismos siempre. La importancia de esta conciencia sobre el aparato es una clave fundamental para seguir el trayecto de apertura al mundo heideggeriano. Sencillamente, mi interés está puesto en remarcar que el acto de apertura no es simplemente contenidista, sino que se despliega de una manera, también, formal, sobre la "superficie del texto". *Phineas y Ferb* no solamente hacen ruptura de su mundo en la narración, sino que exploran el metadiscurso. Es así que Candace va tomando conciencia de sus fallidos e imposibilidades de atrapar a los hermanos; ella dice: "mi vida es como una mala caricatura"; un cowboy canta una canción acerca de los antiguos westerns, mientras que va pasando de blanco y negro al color; también se hace mención constante a otras películas, a formas de relatos cinematográficos como el terror, la ciencia ficción, el drama, entre otros. En definitiva, *Phineas y Ferb* no se quiere presentar como un objeto cerrado. Y sería un error leerlo de ese modo. Si me atrevo a las lecturas que presento en los otros puntos es porque

considero que lo dicho hasta aquí –en este párrafo en particular, ahora– se sustenta como base para los otros comentarios.

Es necesaria una disquisición más: Máximo Eseverri escribe en *Surrealismo y animación: notas a propósito de Jan Svankmajer*, siguiendo a Freud, que "lo siniestro (*unheimlich*) es entendido como lo 'no familiar', no estrictamente en el sentido de lo ajeno –aunque lo involucra– sino más bien el de lo cercano que retorna extrañado". Sobre esta frase despegaré los tres mundos narrativos, comparativamente, y aprovechando la insistencia en la metáfora. Para la relación con *El laboratorio de Dexter* me centraré en los conflictos familiares, sobre todo hermana-hermano (Dee Dee – Dexter / Candace – Phineas y Ferb). En el caso de *Pinky y Cerebro* estableceré las relaciones sobre lo animal y lo mundano (Pinky y Cerebro - Perry). Lo que me interesa de la frase de Eseverri es descubrir aquello que como “siniestro” podríamos leer como el “espanto” de Rosset: algo que adquiere una forma a la que debemos darle sentido a cada rato para que no nos llene de terror. Lo que agrega Eseverri en este caso es el hecho de que aquello que se nos aparece no es algo lejano o externo, sino corriente y diario, es decir: cercano.

La primera consideración es más bien general. Tanto en *Pinky y Cerebro* como en *El laboratorio de Dexter*, la ciencia está tematizada desde el inicio, es la base e imagen que primero se percibe como género. En *Phineas y Ferb* no es así. Phineas y Ferb construyen mucho más parecidamente a los *Backyardigans* o los amigos de *Plaza Sésamo*, esto sería: en un patio de casa, dentro de una vecindad, pero no inmersos en un laboratorio como sí estaría Doofenshmirtz, o Pinky y Cerebro, Dexter. Sin embargo, *Plaza Sésamo* o los *Backyardigans* difieren de *Phineas y Ferb* en particularidades de exposición. Desde el aspecto de la presentación de las texturas, los *Backyardigans* son dibujos computarizados y *Plaza Sésamo* se construye con personajes que son marionetas. En ambos casos, los protagonistas están vinculados con un “afuera” de manera directa, mediante una interpelación, esperando una respuesta del otro lado de la pantalla. En cambio, Phineas y Ferb pueden plagar de guiños y sugerencias al espectador, pero nunca le hablan directamente, no le preguntan: y esto es lo que yo llamo la forma “ascética” de su accionar técnico. En este último sentido, entonces, *Phineas y Ferb* se acerca mejor al *Laboratorio de Dexter* o a *Pinky y Cerebro*, razón por la que se transforman en nuestros puntos comparativos.

En este sentido, la tematización de la ciencia en *Phineas y Ferb* es, más bien, desde nuestro punto de vista, una forma de ver el mundo, por lo que la primera relación que podríamos considerar es la de los dibujitos animados mencionados y los conceptos de técnica pro-vocante y *tekhné*. Me atrevo a decir que *Phineas y Ferb* ha encontrado un nuevo lugar desde el que ver el experimento científico o la vida técnica sin que sea considerada un aspecto necesariamente loco, desestabilizante: allí están Phineas y Ferb. En otras palabras para ser más preciso, el Dr. Doofenshmirtz es la parte más cercana de *Phineas y Ferb* tanto a Dexter como a Pinky y Cerebro, como dijimos un poco más arriba. Común denominador en todos estos inventores: Dexter, Pinky, Cerebro, Doofenshmirtz generalmente viven encerrados en sus laboratorios con el afán de conquistar lo que está más allá. El experimento de la locura de Frankenstein (como vimos, también, la pregunta de Phineas acerca de los Hermanobots y la falta de aprendizaje desde Mary Shelley), pone en evidencia esta situación. En resumidas cuentas, el propósito técnico de conseguir la conquista de un territorio desde un laboratorio es siempre fallida. Podríamos decir, particularmente, que en el caso de *El laboratorio de Dexter* el territorio a conquistar es la ciencia misma (más cercano Dexter a Baljeet, entonces) y que el onanismo por la técnica lleva a un círculo del que no puede salirse más que a partir de un desencantamiento del mundo, aunque esta vez, un desencantamiento técnico.

Otra de las comparaciones entre Dexter y Phineas y Ferb está dada por sus hermanas: Dee Dee y Candace. Ya hice mención suficiente a los intentos de la hermana de Phineas y Ferb por lograr que su madre vea lo que los niños hacen. Candace es una mente estratégica que planea mostrar. Candace vive una experiencia “a-técnica” del mundo, o más bien, quiere imponer una mirada que descubriendo a la técnica, la juzgue perjudicial para la existencia, desacorde a la vida de los niños. Por su parte, Dee Dee es más bien lo contrario. Dee Dee es la ratificación de Phineas y Ferb. Inocente ingresa al laboratorio de su hermano Dexter, observa y sin saber, sin querer, destruye. Afecta el comportamiento maquínico, premeditado del hermano, calculado. La destrucción en uno y otro dibujito llega por azar, por exceso del cálculo. Sin embargo, Dee Dee no es ni Phineas ni Ferb. Dee Dee no entiende cómo funcionan las cosas, las rompe y ante la pregunta “¿para qué sirve este botón?” siempre descubrimos que el botón hace algo que su inventor no quiere que haga. El riesgo está al alcance de la mano, como la

autodestrucción de los “-Inadores” de Doof. Por su parte, los únicos botones que toca Candace son los del dial del teléfono celular, pero nada más.

La otra cueva científica es la de *Pinky y Cerebro*. Por supuesto, el hecho de que los ratones con los que se experimenta sean los que hacen los experimentos es ya de por sí gracioso. El hecho de que hablen y la frase sea: "tratar de conquistar al mundo" recuerda –en forma de síntesis– la relación entre Phineas y Ferb, y Doofenshmirtz. ¿Por qué? Simplemente, pues, porque la pregunta que hace Pinky a Cerebro, a pesar de la diferencia de respuestas, es sumamente parecida a la que le hace Phineas a Ferb.

Pinky: –¿Qué haremos esta noche, Cerebro?

Phineas: –¿Qué quieres hacer hoy, Ferb?

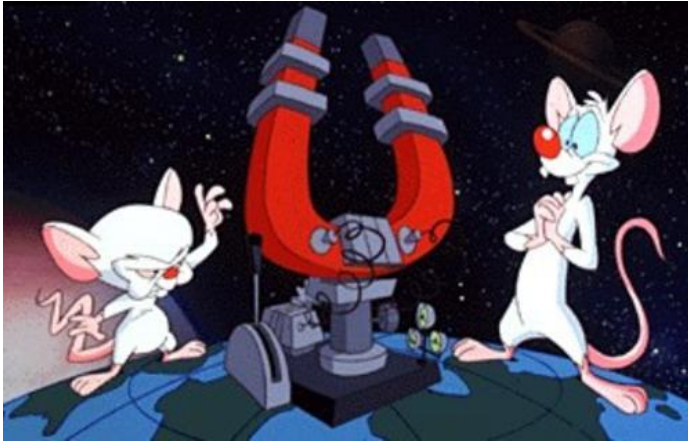
Cerebro: –Lo mismo que hacemos todas las noches, Pinky, tratar de conquistar el mundo.

Ferb: –...

Phineas: –Ya sé lo que vamos a hacer hoy.

En el último capítulo de la Temporada 1, el mismo Dr. Doofenshmirtz exclama a su robot androide: "Norm, ya sé lo que haremos hoy".





El saber lo que hacer, el tener el convencimiento del acto, es manifestado por medio del *logos*, la palabra. La acción, posterior, siempre es un conjunto de planes y azar. Se entiende, entonces, la cita al comienzo de Eseverri acerca de lo cercano que vuelve extraño. El plan de acción existe, la cuestión es, en realidad, cómo se lo lleva adelante, cuál es la respuesta en la relación con el mundo.

Queda por precisar una comparación: la de Perry, Pinky y Cerebro. La pareja de ratones de laboratorio es una pareja que conversa, charla; Perry no tiene voz, es más: "no hace gran cosa", cuando es mascota. Cerebro planifica la conquista del mundo; Perry simplemente acciona el pedido de Monograma: detener al Dr. Doofenshmirtz. De alguna forma, Perry es la contracara de Pinky y Cerebro, pero una contracara que aparece, más bien, por debajo del rostro de ellos. Perry, como Agente P, no desconoce los artefactos, las máquinas, los instrumentos. Los utiliza todos sabiamente para detener al doctor. Pinky es un ratón como Cerebro, habla, pero es torpe. Cerebro siempre tiene un plan, pero fracasa. Solamente el callado Perry es el que logra triunfar, pero nunca puede revelar su verdadera identidad.

Como humanos, nos dice Perry, tenemos vedado ver el mundo animal tal como pudiera ser. Imaginamos su lógica, la soñamos (Candace descubre al Agente P en sueños), la encontramos de improviso en algún otro lugar (la primera película de Phineas y Ferb trata sobre este descubrimiento y su imposibilidad de aceptación por parte de los hermanos). Por eso Perry es una alteridad, un extrañamiento cercano, es siniestro como el surrealismo que describe Eseverri. Pinky y Cerebro jamás detentarán este poder, porque su lógica es la misma que la de un científico cualquiera. Pinky y Cerebro son los animales llegados al colmo de la antropomorfización. Es el acto rebelde animal, pero por el lado inconveniente: un animal que se libera a partir de querer ser humano.

Sin embargo, lo importante en todos estos dibujitos, como dije al principio, es su radical forma de presentarse como una forma autoconsciente de pensar la actualidad contemporánea. Tal vez el intertexto de *El laboratorio de Dexter* sea el que menor relación con el discurso adulto tenga. Pero no deja de ser llamativo para nosotros la posibilidad de encontrar puntos comparativos frente a *Phineas y Ferb*.

En definitiva, lo importante de *Phineas y Ferb* es que la tematización de la ciencia, como ciencia natural moderna, está del lado de la locura, el encierro y el fracaso; mientras que la construcción técnica del mundo está del lado del disfrute, la liberación, el goce. Podríamos decir que en *Pinky y Cerebro* y *El laboratorio de Dexter* también la ciencia está tematizada como un fracaso, pero el asunto es más complejo, porque todo ocurre al interior de la ciencia, como si fuera el único lugar en donde pudieran aparecer aparatos técnicos o una definición técnica de los aparatos.. De *Pinky y Cerebro* y *El laboratorio de Dexter* a *Phineas y Ferb*, lo que se manifiesta es la caída de un paradigma científico, en donde la ciencia ya no dictamina el proyecto de la humanidad, por lo que puede/debe ser reabsorbida en otro lugar.

Como dije en la presentación, hay un texto no publicado aún, de una alumna de la carrera, Ivanna Makiuchi, que trata los “quiebres y continuidades en *Phineas y Ferb*”. En ese texto, la autora analiza los gags, golpes de efecto de sonido y comentarios periodísticos acerca del dibujito para reconstruir la escena “histórica”, dentro de Disney, sobre la que se monta el dibujito que aquí vemos. Lo que busca Makiuchi es dar cuenta de la diferencia de *Phineas y Ferb* con otras series animadas. La autora entiende, como hicimos nosotros en este apartado, que *Phineas y Ferb* se acerca más a la risa de la Warner, produciendo una inserción de guiños del propio dibujito sobre sí mismo, plegándose en una autolectura y una autorreferencialidad que no aparece en otros

dibujos animados de Disney. Además, Makiuchi rescata el hecho –bastante significativo– de que otras agencias de entretenimiento, entre ellas Nickelodeon, no aceptaron el producto por considerarlo de difícil entendimiento, quedando guardado durante más de 15 años.

Todas estas consideraciones son interesantes desde la composición estructural del dibujito; ya dijimos: la forma en que se deforman los personajes, el rasgo de sus trazos, el movimiento de sus cuerpos, las representaciones que despliega acerca de la niñez y lo adulto, o entre el bien y el mal, las lecturas provenientes desde la prensa, son todos elementos intertextuales que acompañan este trabajo, pero que decido no apoyarme sobre ellos para no perder de vista el planteo ascético y la apertura técnica que despliegan los hermanos.

Por eso, en donde no podemos seguir a Makiuchi es en la consideración de los hermanos cuando dice que actúan como “no tan niños” (págs. 10-11). *Phineas y Ferb*, según entendemos aquí, es una propuesta para repensar el problema de la técnica. Si bien los artículos periodísticos que recupera Makiuchi ayudan a acentuar los roles de Phineas y Ferb y el de su hermana, la autora busca en los periódicos, distintos comentarios y frases que avalen la tematización de la infancia como independiente y creadora, o el problema de tensión entre dos edades de Candace. Con estas lecturas en mente, Makiuchi considera que las críticas que hacen Phineas y Ferb son críticas “adultas” a los sistemas de producción contemporáneos. Para nosotros, en verdad, la crítica de Phineas y Ferb llega por la forma infante que tienen de contemplar y vivir la técnica que nos enseñan, una técnica que aparece despojada de una conciencia adulta (adulterada), que no utiliza su creación con un propósito, sino como una mera forma de apertura, es decir: lejos de considerar el sarcasmo como una herramienta, o sus elementos como un factor de burla. Phineas y Ferb están en la imaginación radical de Castoriadis mucho antes que en la posibilidad de burlarse de otro personaje para dejarlo mal parado. Phineas y Ferb plantean el rasgo particular de la *tekhné* heideggeriana como base para todas las construcciones posteriores en cada episodio. Aquello que para Makiuchi es una crítica “no tan niña” a la moda, a la industria musical o del entretenimiento, para nosotros es un rasgo que debe ser leído, justamente, como una infancia: algo que pasa callado y que con su mostración espera una lectura y un compromiso. Phineas y Ferb no nos hablan, ellos no hacen la crítica de forma explícita; simplemente la hacen aparecer a raíz del modo en que se insertan técnicamente en el

mundo: y es allí desde donde me interesa observar. Hablar de una “crítica” de *Phineas y Ferb* es diferente a decir que Phineas y Ferb “no son tan niños” porque critican determinadas cosas. En verdad, su discurso es callado y la “crítica” se habilita en nosotros luego de considerar el dibujito en sus rasgos intertextuales, dentro de la cadena significativa de la industria Disney. Esta es, realmente, la diferencia sustancial por la que no seguimos el camino de análisis semiótico e intentamos ver el movimiento de apertura, también olvidado por Dorfman y Mattelart en el análisis ideológico del Pato Donald.

Los cortes, huellas y relaciones que analiza Makiuchi al interior de Disney son valiosos –más allá de la distancia que tomamos de su trabajo– porque mantienen el ojo despierto sobre la duda continua, la posición inquietante que plantea el dibujito en los campos de investigación de objetos culturales. En el caso de Makiuchi, la importancia de su trabajo está dada por encontrar repeticiones y quiebres con otros géneros, otros estilos y otros modos de acercarse a los discursos habituales de los cartoons y las representaciones de la adultez e infancia. En nuestro caso, por otro camino, buscamos una mirada que se proponga un replanteo del accionar técnico en el mundo, replanteo que encontramos efectivo en cada invento de Phineas y Ferb, y que puede ser considerado una ascesis, una nueva forma de acceso a las preguntas por las técnicas.

16 – Consideraciones finales

Las siguientes palabras de Josep Esquirol, en *Los filósofos contemporáneos y la técnica*, detallan lo expuesto en este texto: ha “perdido validez la distinción metafísica entre naturaleza y cultura, ya que sus dos respectos sólo representan estadios regionales de información y del procesamiento de ésta. [...]. No debemos concebirnos como sujetos dominadores de la materia-naturaleza. [...]. Lo que hasta ahora eran las propiedades de lo subjetivo se extiende a nuevos ámbitos” (2012: 189-190). La cita es una explicación de Peter Sloterdijk y es lo que muestra *Phineas y Ferb*.

La incidencia de *Phineas y Ferb* en el pensamiento contemporáneo de la técnica se basa, sobre todo, en la manifestación “verdadera” que hacen de la técnica. El mundo se construye, se entiende y se hace humano en el momento en que el hombre interactúa con la tecnología; es decir: cuando el mundo no es una adenda, cuando el artefacto no es un simple herramental, no un agregado, sino parte del propio hombre, su experiencia, su capacidad de ser lo que es. Construir el mundo con un martillo y un destornillador es ser construido por las herramientas. La materia hombre es la materia técnica. Phineas y Ferb, entonces, construyen el mundo, lo aprehenden en su accionar. Viven la máquina, sus prótesis, los agregados robóticos, los artefactos de comunicación y expansión informativa, de multiplicación, de clonación, los aparatos de transportación, los vehículos, absolutamente todo como una nueva manera de ser humano. Mientras que Candace busca los artefactos para hacerlos caer, Ferb y Phineas inventan sin cuestionamientos porque los objetos –y esta es la conclusión que alcanza la tesina a partir de la “subjetividad extendida” que plantea Sloterdijk– son parte de ellos, son ellos mismos.

Hay que comprender, a su vez, que *Phineas y Ferb*, un dibujo animado que surge de la misma industria que creó al *Pato Donald*, puede responder perfectamente a las siguientes consideraciones de Dorfman y Mattelart, que escribían: "Esta narrativa, por lo tanto, es ejecutada por adultos, que justifican sus motivos, estructura y estilo en virtud de lo que ellos piensan que es o debe ser un niño. [...] por medio del dominio del niño, el grande se domina a sí mismo" (1972: 25). Lo que deberíamos hacer nosotros es modificar el final de la frase, junto a Phineas y Ferb, y reescribir: por medio del fracaso del dominio de los niños, el grande no puede dominarse. Si buscamos una imagen, entonces, es Candace estupefacta ante la imposibilidad de mostrarle a su madre lo que

hacen sus hermanos, es Doofenshmirtz perdiendo una nueva captura de Perry, aquellos que no pueden dominarse, porque no hay dominio posible en *Phineas y Ferb*. No hay una “narrativa ejecutada” con un plan maestro. O más bien, si esa narrativa existe, *Phineas y Ferb* muestran, más bien, su fracaso.

En otro orden de consideraciones, como hice al principio, rescato parte de la introducción de Acosta Quintas y Juraga en su trabajo de búsqueda pedagógica a partir de dibujos animados televisivos. Ellas reconocen la insoslayable cuestión de que la infancia es una definición, además de biológica, también cultural, histórica y social (2012: 8-10). Durante mi trabajo puse en claro que siempre hice referencias a representaciones de la infancia, de lo animal y de la técnica. Y que esas representaciones, ahora leídas, son solamente posibles en un contexto histórico actual. El giro que busqué en mi tesina es el de exponer esas representaciones como presentaciones, presentificaciones a los ojos de los niños y de los personajes de la serie, como una verdadera forma de vivir en la técnica, en la construcción del mundo de sentido mismo, en la otorgación de un don. El trabajo consistió en abordar a la técnica por fuera de la técnica como instrumento destinado a un fin. La estrategia consistió en presentar los mundos abiertos a cada uno de los personajes, con sus inquietudes, aperturas, matices y contradicciones. Con estas consideraciones fue que se separó la pro-vocación de Candace y Doofenshmirtz, de la contemplación de *Phineas y Ferb*. De esta misma manera, y por este camino, se llegó a reconstruir el sistema de (re)presentación de los artefactos mediante los que *Phineas y Ferb* funden sus inventos en una obra que impone una perspectiva para entender el mundo, siempre nueva y siempre cambiante al final de los episodios. El acercamiento al dibujito desde Sloterdijk nos permitió reconstruir esa zona en donde la tecnología y la ciencia moderna atraviesan las consideraciones de personajes como Doofenshmirtz, quien desea trabajar con la vida genética y animal como materiales para “operativizar” el hombre. En otras palabras, Doofenshmirtz, consciente –a la manera de Sloterdijk– de poder ser un hombre “auto-operable” quiere modificarse a sí mismo estableciendo escisiones entre él y el resto de los ciudadanos de Danville y el animal Perry, el ornitorrinco. Desde otro lugar, vimos como *Phineas y Ferb* activaban un potencial de la técnica unido a la naturaleza creativa del ambiente, en donde tanto su aparato técnico como el medio se fundían en uno, se desaparecían azarosamente sin dejar rastros en una indistinción de sujeto-objeto.

Por estas razones, el análisis pedagógico, decíamos en la “Introducción”, está situado del lado de “afuera” del dibujito, cuando lo importante, en este trabajo, es captar un aspecto que domina la propuesta interna del programa. La propuesta de *Phineas y Ferb* va más allá de las posibilidades de aprendizaje, porque la forma en que se muestra la técnica no es mediante la interpelación de un sujeto que se situaría por fuera de la pantalla. Reconocer esta situación es clave porque Phineas y Ferb no le hablan a nadie, son coherentes con su planteo: hacen, y la contemplación del hacer es lo que produce el efecto: no tratan de imponer, ni de educar, ni de explicar. Phineas y Ferb no hablan ni son hablados, como entendimos con la interdonación de Oscar del Barco; ellos se encuentran en un momento en donde todavía no hay nada, donde está todo por definirse, donde hay magma.

En este sentido, magma puede significar, a la vez, “objeto erótico” en Bataille y “azar” en Rosset. Hay algo a lo que nunca se llega, donde se ejecuta, pero que no se asienta en la razón, no se comprende, pero que de todos modos guía la apertura al mundo. Siempre hay algo que sobra, que no se explica, que es imperecedero. Phineas y Ferb, como vimos con Agamben, se van haciendo humanos, siendo Candace la consumación o el mayor espacio de ambivalencia frente al “aburrimiento” del hombre y la animalidad de Perry. La pregunta técnica por la escisión y diferenciación entre el hombre y el animal se hace patente, en cada episodio, con la pregunta: “¿En dónde está Perry?” que lanzan los personajes de la serie cuando el ornitorrinco se convierte en Agente P. ¿En dónde está ese rastro animal? ¿En dónde queda, en este mundo, ese lugar? La intención estuvo puesta en demostrar que, metafóricamente –como escribe Murena, y también Schmucler– hay una transición constante entre un espacio y otro. Cuando desaparece Perry, los chicos ponen en escena sus creaciones, su humanidad creadora y técnica, su apertura al mundo maquínico. La desaparición de Perry es la aparición de un horizonte diferente: la metáfora de una desaparición pone en evidencia la aparición de un mundo inocente en donde los niños no premeditan sus actos, sino que se prestan al excedente de lo creado para vivir contemplativamente el mundo. De esta manera, en la destrucción de los objetos *terribles y dominantes* de Doofenshmirtz contra los objetos *contemplativos e innovadores* de Phineas y Ferb es que los hermanos se encuentran de vuelta con su mascota. El azar, el choque, el colapso, de Rosset; la excedencia, la donación, el gasto, de Bataille; el giro de la antropogénesis en el vacío, de Agamben; la conjunción de estas perspectivas técnicas nos permite hallar el rastro en donde Phineas

y Ferb nos muestran una ascesis, una forma particular, inocente, de relacionarse con el mundo.

Siguiendo este camino, entonces, interesa destacar lo que observamos con Déotte, la diferencia entre dispositivo y artefacto. Phineas y Ferb, en la instantaneidad de la presentación de sus inventos, no imponen nunca una norma o posible instrucción de lectura sobre el mundo. Simplemente proponen, abren el mundo, lo muestran. Este es el artefacto del que habla Déotte, la creación de una época: es decir, la posibilidad de comenzar a entender el cambio a partir de la aparición de un aparato, siempre poético. Esto significa que la técnica abre el mundo. La invención le da forma a lo que se ve, a lo que se percibe. Siempre es posible que un artefacto se convierta en dispositivo. Pero la fugacidad de los inventos de Phineas y Ferb acerca a los hermanos mucho más al arte, la incompreensión racional de las creaciones (la visión de Candace). El artefacto nunca se impone como saber, es siempre una posibilidad, pero una posibilidad necesaria que se convierte en acontecimiento y que demuestra, tiempo después en una lectura posterior, el pasaje de una época a otra. Phineas y Ferb se encuentran, entonces, en esa transición perpetua entre el abandono de una época y la invención de otra.

Por supuesto, en *Phineas y Ferb*, hay una terrible visión de este mundo, una tenebrosa visión, si pensamos –sobre todo– en la trama final de Giorgi y la biopolítica. Pero la ambivalencia, la posibilidad de la interdonación trazada en el capítulo sobre el don, los múltiples puntos de vista que despliega *Phineas y Ferb*, por lo menos confirma que no estamos ante la lectura que Dorfman y Matterlart hacen del *Pato Donald*. Es decir, en ningún momento buscamos situarnos por el lado de la imposición de una norma, de un modo “debido” de leer este dibujito. La intención fue presentar la mayor cantidad de aperturas posibles para hacerle honor a Phineas en su frase: “hay un mundo de posibilidades”.

Por eso digo que *Phineas y Ferb* es una escritura constante, una relectura desafiante de nuestro tiempo. Los hermanastros construyen con un énfasis desmedido. Y si no sabemos hacia dónde van a parar los objetos que inventan, luego de destruidos, es con ese silencio que mejor identificación podemos tomar nuestra contingencia y duda como respiro: esa metáfora nos confirma que no sabemos qué hay más allá y que no sabemos qué hacer con ese más allá. Es por este motivo que ese “más allá”, con el que iniciamos, actualmente recibe varios nombres, como por ejemplo: ecológicamente, “la basura”; un biopolíticamente la “cesura” y figurabilidad animal/hombre, persona/no-persona,

bios/zoé. No importa cómo lo llamemos, *Phineas y Ferb* muestran un espacio en donde se hace silencio, donde después es difícil decir qué sucede o sucederá, donde el canto se hace presente como una descripción de nuestra contemporaneidad técnica.

Finalmente, si llegamos a una pausa es porque encontramos el punto en donde esta época no encuentra representaciones, o mejor aún: coloca el vacío. Es aquí, entonces donde comienza la verdadera lectura: deberíamos colocar actos.

17 – Final

"Me sucede también que no me encuentro donde me busco; y me encuentro más por casualidad que por la indagación de mi juicio. Habré soltado alguna sutileza al escribir – comprendo bien que, para otro, apagada; para mí, aguda; dejemos todas estas cortesías: cada cual habla del asunto conforme a su fuerza—. A tal punto la he perdido, que no sé qué he pretendido decir, y a veces un extraño lo ha descubierto antes que yo. Si pasara la navaja por todos los sitios donde me sucede esto, me borraría por completo. En otro momento la casualidad me presentaría una luz más clara que la del mediodía; y me haría asombrar de mi titubeo".

-Michel de Montaigne, "El habla pronta o tardía"

Me siento. Miro *Phineas y Ferb*, todavía.

18 – Algunos números

1 temporada.

28 shows.

56 capítulos.

840 minutos.

101 páginas.

6 años.

1 tesina.

19 – Agradecimientos

A mis padres, mi hermano, mi tutor Martín.

Mis amigas Daniela, Romina y Carla.

A mis amigos de la facu: Kevin, Ceci, Sofi, Tere.

A Jeff "Swampy" Marsh y Dan Povenmire.

A Walt Disney.

A Luli.

20 – Bibliografía

- ACOSTA QUINTAS, Mercedes y JURAGA, Bárbara (2011), *Dibujos animados como nuevo espacio pedagógico no tradicional: Análisis de Dora la exploradora y Manny a la obra* (tesina de grado, tutora: Duek, Carolina), UBA-FSoc, Buenos Aires.
- AGAMBEN, Giorgio (2002 / trad. 2006), *Lo abierto*, Adriana Hidalgo, Buenos Aires.
- ALTHUSSER, Louis (1969 / trad. 1988), *Ideología y Aparatos ideológicos de Estado*, Nueva Visión, Buenos Aires.
- ALONSO, María Alejandra (2007), *Infancias posibles en el dibujo animado televisivo*. II Congreso Internacional y VII de la Asociación Argentina de Semiótica. Rosario.
- BARÓN BIZA (1998 [2013]), Jorge; *El desierto y su semilla*, Eterna Cadencia, Buenos Aires.
- BATAILLE, Georges (1957 / trad. 2007 [2010]), *El Erotismo*, Tusquets.
- BATAILLE, Georges (2003 [2008]), "La noción de gasto" (1933) y "La conjuración sagrada" (1936), en *La conjuración sagrada*, Adriana Hidalgo, Buenos Aires.
- BATAILLE, Georges (1949 / trad. 2009), *La parte maldita*, Editorial Las cuarenta, Buenos Aires.
- BATAILLE, Georges (1955 / trad. 2003 [2011]), *Lascaux o El nacimiento del arte*, Alción Editora, Córdoba.
- BERGER, John (1977 / trad. 1987), "¿Por qué miramos a los animales?", en *Mirar*, HermannBlume, Madrid.
- BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin (1979 / trad. 1993), "El cine de animación", en "Parte IV. Análisis críticos de películas", en *El arte cinematográfico*, Paidós, Barcelona.
- CASTAÑARES, Wenceslao (2014); "La Grecia preplatónica: las tribus de los semas" y "Aristóteles: semiótica y teoría de la argumentación", en *Historia del pensamiento semiótico 1. La Antigüedad Grecolatina*; Trotta, Madrid.
- CASTORIADIS, Cornelius (1996 / trad. 1998), "Imaginación, imaginario, reflexión", en *Hecho y por hacer*, Eudeba, Buenos Aires.
- CASTORIADIS, Cornelius (1975 / trad. 1993), "Las significaciones imaginarias sociales", en *La institución imaginaria de la sociedad 2*, Tusquets, Buenos Aires.

-CASTORIADIS, Cornelius (1986 / trad. 1988 [2005]); "Lo imaginario: la creación en el dominio históricosocial", en *Los dominios del hombre*, Gedisa, Madrid.

Pensar la imaginación, Eudeba, Buenos Aires, 1998;

-COTT, Jonathan (1987), "The strange visions of J.G. Ballard", en *Rolling Stone*, Estados Unidos.

-DELEUZE, Gilles (1991), "Posdata sobre las sociedades de control, en *El lenguaje libertario* Christian Ferrer (comp.), Nordan, Montevideo.

-DÉOTTE, Jean-Louis (2001 / trad. 2013), *La época de los aparatos*, Adriana Hidalgo, Buenos Aires.

-DE LA METTRIE, Julien Offray (1748 / trad. 2014), *El hombre máquina*, El Cuenco de Plata; Buenos Aires.

-DEL BARCO, Oscar (2003); "El problema de la representación en el arte contemporáneo" y "La filosofía como pensamiento del don", en *Exceso y donación. La búsqueda del Dios sin Dios*; Biblioteca Internacional Martin Heidegger; Buenos Aires.

-DORFMAN, Ariel y MATTELART, Armand (1972 [2014]); *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*; Siglo Veintiuno Editores, Buenos Aires, 1972.

-ESEVERRI, Máximo (2009), "Surrealismo y animación: notas a propósito de JanSvankmajer", en *Diálogos de la comunicación*, N°78, FELAFACS.

-ESQUIROL, Josep (2012), "José Ortega y Gasset: técnica como creación de mundo", "Martin Heidegger: la cercanía bajo el dominio de la técnica", "Peter Sloterdijk: técnicas de crianza", en *Los filósofos contemporáneos y la técnica*, Gedisa, Barcelona.

-GALIMBERTI, Umberto (1999/ trad. 2001), "Introducción a *Psiché e Techné*", en *Revista Artefacto N°4*, Buenos Aires.

-GIORGI, Gabriel (2014), *Formas comunes. Animalidad, cultura, biopolítica*, Eterna Cadencia.

-GRAY, John (2013); *El silencio de los animales. Sobre el progreso y otros mitos modernos*, Sexto piso, Madrid.

-HEIDEGGER, Martin (1954 / trad. 1983); "La pregunta por la técnica", en *Filosofía, ciencia y técnica*, Editorial Universitaria, Santiago de Chile.

- HEIDEGGER, Martin (1962 / trad. 1996); "Lenguajes de tradición y lenguaje técnico", en Revista *Artefacto* n°1, Buenos Aires.
- KIRCHHEIMER, Mónica (2009), *¿De qué novedad hablamos? Aproximaciones a las novedades animadas de hoy. El renacimiento del lenguaje*, en V Festival Internacional de Animación de Córdoba. Foro Académico - Señas de identidad, Córdoba.
- MAKIUCHI, Ivanna (sin publicación), *Quiebres y continuidades: Phineas y Ferb y su relación con el modelo Disney*, FSoc-UBA, Buenos Aires.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1957), "Prólogo", en *Fenomenología de la percepción*, Fondo de Cultura Económica, México.
- MONTAIGNE, Michel de (1595 / trad. 2007), *Los ensayos*, Acantilado, Barcelona.
- MUMFORD, Lewis (1934 / trad. 1998), "Preparación cultural", en *Técnica y civilización*, Alianza, Madrid.
- MURENA, Héctor (1973 [2012]); *La metáfora y lo sagrado*, El Cuenco de Plata, Buenos Aires.
- NANCY, Jean-Luc (1994 / trad. 2001 [2008]); "¿Por qué hay varias artes y no una sola? (Conversación sobre la pluralidad de los mundos)", "Pintura en la gruta" y "Praesens", en *Las Musas*, Amorrortu, Madrid-Buenos Aires.
- ORTEGA Y GASSET, José (1939 [1982]); "El estar y el bienestar. –La 'necesidad' de la embriaguez. – Lo superfluo como necesario. – Relatividad de la técnica", en *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y tecnología*, Alianza, Madrid.
- QUIGNRAD, Pascal (2009 /trad. 2010), *La barca silenciosa*, El Cuenco de Plata, Buenos Aires.
- ROSSET, Clément (1971a / trad. 2009 [2013]), *Lógica de lo peor. Elementos para una filosofía trágica*, El Cuenco de Plata, Buenos Aires.
- SARDUY, Severo (1969 [2013]), "Barroco", en *Obras III. Ensayos*; Fondo de Cultura Económica; Ciudad de México.
- SCAVINO, Dardo (2009), *El señor, el amante y el poeta. Notas sobre la perennidad de la metafísica*, Eterna Cadencia, Buenos Aires.
- SCHMUCLER, Héctor (1996), "Apuntes sobre el tecnologismo o la voluntad de no querer", en Revista *Artefacto* n°1, Buenos Aires.

-SINGER, Peter (1975 / trad. 1999), "Todos los animales son iguales...", en *Liberación animal*, Trotta.

-SLOTERDIJK, Peter (2000 / trad. 2001), "El hombre operable", en Revista *Artefacto* n°4, Buenos Aires, octubre 2001;

-SLOTERDIJK, Peter (2001 [2011]), "Aletheia o la mecha de la verdad", "Caída y vuelta", "La domesticación del ser", "La humillación por las máquinas", en *Sin salvación*, Akal, Madrid.

-TESTA, Mariana y WASSERMAN, Alejandro (2011), *El Reino Mágico de Disney, ¿un mundo ideal?* (tesina de grado, tutora: Camarda, Paula), UBA-FSoc, Buenos Aires.