

Universidad de la República

Facultad de Psicología

Trabajo Final de Grado

Subjetividad en la trama de las Nuevas

Tecnologías



Nombre: Sebastián Pérez Vázquez

Tutora: Esther Angeriz

Montevideo, 30/07/2014

C.I.: 3.840.798-9

Email: seba38407@gmail.com

Índice:

Resumen:	2
Palabras Claves:.....	2
Introducción:	3
Metodología:	4
Demarcación del problema:.....	4
Justificación:.....	5
Objetivos:.....	5
Desarrollo:	6
Subjetividad y formas de la subjetividad:.....	6
“Multiplicidad, fluidez, devenir”:.....	9
Marco Teórico:	11
Perspectiva psicoanalítica (Lacanian):.....	11
Perspectiva Filosófica:.....	14
Dimensiones de las TICs. y Subjetividad	17
"La Identidad":.....	17
“El cuerpo”:.....	19
Conclusiones y reflexiones:	22
Referencias Bibliográficas:.....	26

Resumen:

Las TICs engloban una gran gama de temáticas como “internet”, “redes”, “virtualidad”, etc, temáticas de gran actualidad que, a su vez, ponen en jaque nociones clásicas como la subjetividad, la identidad, el cuerpo, el placer, el goce, etc.

Subjetividad y TICs, esos serán los hilos conductores de un trabajo, que tendrá como finalidad, profundizar desde el análisis y la discusión, desde la articulación y desde la crítica diferentes propuestas de autores.

Se piensa en un sujeto internauta alienado, como podemos serlo o padecerlo todos, con sus contradicciones, sus flaquezas, sus angustias, etc., en un inconsciente que produce y se produce en una máquina deseante, y en las TICs como pieza fundamental de la máquina social, más allá de debates morales, en una propuesta de reflexión que busca pensar y pensarnos.

Palabras Claves:

TICs, Internet, Subjetividad, Identidad, Cuerpo.

Introducción:

Pensar a las Tecnologías de la información y la comunicación (de aquí en adelante TICs) es pensar en una tecnología, pero ¿qué tecnología? Intentaré lograr un acercamiento a ella, no como un espacio virtual ajeno a las prácticas sociales y por ende a la producción de subjetividad, sino más bien como un fenómeno íntimamente ligado a la subjetividad.

Parte de este acercamiento tiene que ver con esta delimitación del objeto de estudio (si es que ello es posible), es decir ¿qué son las TICs? y ¿cuál es su relación en la producción de Subjetividades? Pero también resulta insoslayable abordar la otra parte del cuestionamiento, ¿qué es la producción de subjetividad? para entonces preguntarnos ¿cuáles subjetividades?

Abordaré el concepto de subjetividad entendido a priori no como una mera interioridad contenido de lo pensado, sino desde la complejidad de un sujeto constituido desde los procesos de producción hacia o desde el cual deviene como tal.

Por ello, resultaría al menos ingenuo suponer que hay un solo tipo de subjetividad. En este sentido, resulta muy valioso el aporte. Lewkowicz y Corea (2004). Ellos enuncian al menos tres tipos de subjetividades: subjetividad pedagógica, subjetividad mediática y subjetividad informacional, que a su vez pujan en su lucha institucional generando movi­lidades del orden de lo instituido y lo instituyente. (Castoriadis, 1975)

Pensar la trama de la producción de subjetividad resulta una tarea por demás compleja. Múltiples lineamientos, lógicas, ideologías, temporalidades, que se ponen en juego producen, codifican, reprimen etc. diferentes formas del deseo. Es entonces, que para intentar lograr cierta visibilidad propongo realizar un recorte en la producción de subjetividad en la trama de las TICs.

Metodología:

La metodología se centrará fundamentalmente en un trabajo de revisión bibliográfica acerca de la temática “nuevas tecnologías, TIC y subjetividad”, con un análisis de tipo cualitativo.

Para ello se tomarán por un lado diferentes enfoques que permitan contextualizar el principal concepto a trabajar, “subjetividad”, así como una breve caracterización de las TICs.

Un segundo momento del trabajo buscará problematizar los conceptos abordando “perspectivas” las cuales oficiarán de marco teórico referencial, a partir de las cuales se delimitarán “dimensiones” de análisis en relación a la temática de “TICs y subjetividad”.

Finalmente, se trabajará en torno a conclusiones y reflexiones, las cuales buscarán articular e integrar los conceptos trabajados anteriormente.

Demarcación del problema:

Nuevas prácticas sociales generan nuevas formas de producción de subjetividades que, muchas veces ocultas bajo un manto de invisibilidad --aunque no por ello menos efectivas-- atraviesan nuestra singularidad y nuestro cuerpo en forma de agenciamientos, acoplando diferentes componentes sociales, biológicos, etc.

Es en este entramado que las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, llamadas también TIC, se configuran en un espacio privilegiado, o campo donde poder trabajar la temática de la subjetividad.

Tal vez una pregunta que pueda enunciar (al menos desde la incertidumbre) la problemática sería:

¿Cuál es la relación entre las TICs y la subjetividad?

Justificación:

Las TICs no son ajenas al interés de la sociedad, son un tema que ocupa gran parte de nuestro “quehacer” cotidiano, generando nuevas prácticas y nuevos agenciamientos, que reconfiguran nuestra subjetividad. En este sentido, considero que los procesos de naturalización (que explican de alguna manera esta invisibilidad de la que hablaba anteriormente) constituyen una parte de la problemática. Es decir que no podemos pensar el cómo influyen si no podemos visualizar algo que se ha transformado al orden de lo natural (no en el sentido de un hecho natural biológico, “naturaleza”, sino de lo común y cotidiano en el cual su repetición deviene al orden de lo invisible).

Las TICs se despliegan en un entramado, generando territorializaciones, desterritorializaciones y reterritorializaciones. (Deleuze, y Guattari, 1997).

La tecnología se territorializa como espacio de la hipermodernidad donde la tradición ocupaba un valor de la modernidad, si no accedes a ella estas “por fuera”. A su vez, estas territorialidades desterritorializan formas hegemónicas de comunicación e información, generando nuevas formas de vínculos, donde la virtualidad media el encuentro, para reterritorializarse en un nuevo espacio transubjetivo, (Berenstein y Puget, 1997) a ser pensado y repensado.

Estos espacios, tiempos y circunstancias de fenómenos como la “cultura de masas”, la globalización, la mediatización y por supuesto los entornos virtuales se presentan por un lado, como un campo de estudio novedoso, pero también como un lugar de sensibilidad donde la experiencia también es novedosa.

Objetivos:

El objetivo principal del trabajo estaría orientado a repensar y problematizar la Subjetividad asociada a las TICs.

Asimismo los objetivos que se desprenden de éste serían la exploración de diferentes perspectivas acerca de la Subjetividad atravesadas por las TICs y por otro lado problematizar la temática abordando diferentes dimensiones de las TICs y su incidencia en la Subjetividad.

Desarrollo:

Subjetividad y formas de la subjetividad

Hablar de subjetividad nos inserta en un primer plano del “animal humano” (Eira, 2011, p. 5), y como éste se produce y a su vez es producido. El pensamiento y el lenguaje van de la mano casi desde que nacemos, pero esta evidencia (muchas veces invisible), se trasluce cuando pensamos a este hombre, el cual aprendió a pensar en forma de construcción lingüística (Eira, 2011).

Existe una propia lógica gramatical que son lógicas de sentido inherentes a la propia palabra, es entonces que estas lógicas pautan y determinan el propio camino del pensamiento, así como el pensamiento pauta y determina el camino del lenguaje. Es así que podemos pensar al lenguaje y al pensamiento como momentos o “dimensiones de un mismo fenómeno” (Eira, 2011, p. 5).

Resulta evidente, entonces, que hablamos de un fenómeno colectivo, donde lo cultural, produce y/o es producido por nosotros y para nosotros.”...el hablante, lejos de hablar, es hablado...” (Eira, 2011, p. 5).

Al respecto Jean Baudrillard, cuenta:

“Nada contradice entonces nuestra hipótesis paradójica: nuestro pensamiento regula el mundo, con la condición de que antes pensemos que es el mundo el que nos piensa. ‘El hombre no bebe al té, el té bebe al hombre’, no eres tú quien fuma la pipa, la pipa te fuma a ti, el libro me lee, la televisión me mira, el objeto me piensa, el objetivo nos contempla, el efecto nos causa, el lenguaje nos habla, el tiempo nos pierde, el dinero es el que nos gana, la muerte nos acecha”. (Baudrillard, 1999, pág.92)

Es así que esta transmisión de conocimientos de una generación a otra así como la misma producción de conocimientos, se configuran en hermenéuticas (modos de pensar, pensarse, ver, verse, etc.).

Es importante advertir entonces, que la subjetividad no es la mera categoría de “ser y sentir”, o una “interioridad”, lo colectivo se juega demasiado como para llegar a esta resolución, e implica entender que el “afuera” está presente de tal modo que lo que llamamos subjetividad se relaciona con las prácticas sociales, en “un pliegue de la exterioridad” (Díaz, 1994, p. 35-42)

Sin duda, Internet es un “afuera” que está muy presente en nuestros días y hablar de producción de subjetividad en relación a Internet puede atender una gran gama de fenómenos.

Es preciso recordar que el concepto “subjetividad” no es exclusivo de la Psicología, ni del Psicoanálisis y que a su vez existen múltiples definiciones del concepto; una de estas definiciones propone desdoblar en dos planos el concepto de subjetividad. (Bañuls y Zufiurre, 2005)

“Apoyados en los procesos de producción de subjetividad es que un sujeto y/o un colectivo pueden reconocerse como formando parte de una misma sociedad, con códigos comunicacionales, claves culturales, normas, territorio y pautas estéticas comunes, entre otros elementos; mientras que los procesos de subjetivación requieren del despliegue de los sujetos y/o colectivos de actos y movimientos de enunciación y apropiación de lugares singulares. Así, el concepto implica procesos de empoderamiento que propicien la construcción de proyectos y perspectivas originales, que al mismo tiempo se reconocen como parte de una trama colectiva de la que pretenden discriminarse. Por tanto, también implica un posicionamiento ético-crítico respecto de las pertenencias institucionales y la disposición a formular y enunciar novedosas líneas prospectivas” (Bañuls, y Zufiurre, 2005, p. 127)

Uno de ellos describe a la producción de subjetividad como atada a cierta forma de uniformidad homogeneizante, donde la producción deseante desaparece y es sometida a reproducirse en la sociedad como masa generando sujetos idénticos.

Por otro lado, encontramos en los procesos de subjetivación otra línea que refiere a una subjetivación libre, deseante, productiva, revolucionaria.

Para Foucault, la Subjetividad es un resultado, un producto, un momento en las coordenadas transversales del discurso. Desde la mera oposición sujeto-objeto, propia de la episteme clásica, hasta el sujeto como efecto del lenguaje, no ha habido un camino evolutivo que haya venido a transformar lo simple en lo complejo sino, antes bien, un camino de crisis que ha venido a indicar la insuficiencia de la subjetividad anterior. El pasaje de una subjetividad a otra no describe para Foucault un camino de superación (tal como es presentado en el marco de la historia de las ideas) sino que es la respuesta sistemática, discursiva a las exigencias planteadas por cada episteme. Así, la creación de un sujeto psicológico es el producto de los mecanismos de

individuación que resultan de las coordenadas del poder y su aplicación sobre los sujetos. (Foucault, 1988)

Lo que llama la atención es que este proceso ha mantenido una relación inversa; a mayor personalización del poder en la episteme clásica (rey, legislador, emperador), menor individuación de los sujetos; y a mayor despersonalización del poder, mayor ha sido el proceso de individuación, clasificación, e identificación del sujeto. De ahí que el surgimiento y recorte del “sujeto” y la “subjetividad” como conjunto de objetos y prácticas discursivas, venga a ser el resultado de las prácticas de poder aplicadas sucesivamente sobre la masa, cuyo propósito fundamental se orientaba al “control disciplinario”. El ejercicio de poder requería, hacia finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX, la identificación de los sujetos a los que se aplicaba. Este proceso de identificación gradual, constituido por el bio-poder, la demografía, la estadística, el sanitarismo, la educación ha permitido recortar un sujeto sobre el que se aplicaban los mecanismos del poder.

De esta forma, la subjetividad es construida por la técnica de poder. La subjetividad es un resultado, un producto, un punto en las coordenadas transversales del discurso. Ese punto puede ser crítico o antagónico. La creación de nuevas coordenadas para la subjetividad, indica una crisis de la subjetividad anterior. (Foucault, 1988)

Caracterización de las TICs:

G. Cantú (2007) propone como objeto para su investigación, *“los modos de comunicación entre pares en las conversaciones de chat”*, así como el espacio psíquico como uno de los niveles de análisis.

Se propone al hipertexto como el paradigma textual de nuestra época a través de un prototipo que será el de una organización de una página de internet. Las diferencias principales con la textualidad tradicional caracterizada por su unidad, estabilidad y pretensión de veracidad será la figura de la red como fragmentación y fluidez. Al ser alterable y copiable cambiará entonces la noción de texto como la conocíamos en la modernidad.

En la actualidad, flexibilidad, velocidad, e interactividad se oponen a las narrativas textuales tradicionales, son nuevos modos de oferta de distintos tipos textuales,

fragmentados, estallados, reproducidos, copiados, cortados y pegados simplemente con la realización de comandos que implican presionar algunas teclas paradójicamente para luego ser impresos con la más alta de las fidelidades. (Cantú, 2007).

Es entonces que este formato del hipertexto se define a partir de “...*nexos electrónicos los cuales unirán lexías (del latín lexis: lenguaje, palabra) que pueden ser externas (por ejemplo, un comentario de otro autor o textos paralelos o comparativos) o internas al texto mismo. Se crea, de este modo, un texto que el lector experimenta como no lineal, multilineal o multisequencial.*” (Cantú, 2007, p.29)

Esta nueva forma del hipertexto implica una textualidad construida por bloques y nexos que a su vez crean nuevas dinámicas de lectura, con diferentes énfasis, tiempos y apropiaciones de este trayecto. En este sentido se genera incluso un borramiento de los límites entre autor y lector. (Cantú, 2007).

“Multiplicidad, fluidez, devenir”:

El modelo epistemológico de “rizoma”, en tanto organización del conocimiento donde sus raíces carecen de un centro y su estructura no está determinada por una jerarquía sino que cualquier elemento puede incidir o afectar al otro (Deleuze y Guattari, 1980), posibilita una forma de acercamiento a esta hipertextualidad donde lector y autor se desdibujan como tales.

“El lector se convierte en productor del texto que va a leer.” (Cantú 2007 p. 27)

Se produce una “deconstrucción” (Derrida, 1967) del texto con nuevas propiedades o características como la no linealidad, la discontinuidad, la fragmentación narrativa, una organización no jerárquica, y por ende una multiplicidad.

Gustavo Cantú llevará más en profundidad toda esta lectura diciendo que toda la Red es un gigantesco (casi infinito) hipertexto, de todas maneras repara en el error semántico que ello podría conducir, es decir que nuevamente caeríamos en esta idea de unidad cuando lo que quiere transmitir es la idea de multiplicidad. (Cantú, 2007)

Estas características de las TICs abren la puerta a diferentes perspectivas (algunas de ellas ya mencionadas) la multiplicidad, la fluidez, el devenir.

Esta perspectiva de multiplicidad y devenir se acopla y da sentido a la llamada “navegación” donde la fluidez del medio crea puntos, términos y partículas que se relacionan unas con otras.

Continuando entonces con la metáfora de la “navegación” donde prima la fluidez uno podría preguntarse si ¿siempre que navegamos tenemos un destino o tal vez nos encontramos sometidos la fuerza de la corriente haciendo de nuestro devenir un flujo contingente del azar?

El medio justamente invita a la experiencia del navegante, la experiencia seductora del descubrir nuevos horizontes, encontrarse con lo nuevo, con lo desconocido, pero al mismo tiempo es el riesgo de ir a la deriva y perderse en el mar de la información y la comunicación, es también el perderse y encontrarse en ese vacío que describía Lewkowicz y Corea que lleva a la inacción.

Marco Teórico:

Perspectiva psicoanalítica (Lacanian):

El sujeto tiene que ser pensado desde la incompletud, es un sujeto herido, agujereado, marcado por la imposibilidad de completud, pero a su vez un sujeto que encontrará, por ejemplo en el síntoma una forma de anudamiento donde se jugará su identidad, o la palabra, en un sujeto de la cadena significante.

Específicamente la pulsión de muerte es algo que se juega en este tipo de experiencia (de navegar en internet), entendida no necesariamente desde la muerte biológica, sino la muerte como la repetición ciega y ella se jugará en el registro del lenguaje y el símbolo. Será la insistencia del deseo en la búsqueda del placer que inaugura el proceso de repetición del trabajo psíquico, proceso que estará íntimamente ligado con éste concepto de “goce” de Lacan. (Eidelsztein, 2006)

Balaguer plantea que en la adicción hay una cuestión compulsiva que hace al sujeto no poder vivir sin ese estímulo que le brinda placer, satisfacción y muchas veces alivio y sostén. (Balaguer, 2008) Junto a ello se da una situación de negación de la relación de dependencia que ‘permite al individuo adicto continuar esta actividad a pesar de sus efectos perjudiciales’ (Johnson, 1993).

Internet, las redes sociales mediadas por este entorno virtual, configuran nuevos y, por cierto, muy diferentes tipos de vínculos con el otro, cuyo lugar es imprescindible para la construcción de la demanda. El otro me permite la separación de los dos registros “*el deseo y la demanda*”, pero ¿qué sucede cuando hablamos de un otro “*virtual*”?

Las nuevas prácticas sociales crean nuevas representaciones de deseo, que ya no se articulan con una demanda sino con lo que Lacan llamó “*Goce*”. Para gozar no es necesaria la presencia Real del otro, solo con la representación Imaginaria de éste ya me es suficiente. En éste sentido es autoerótica.

La mediación tecnológica se convierte así en el objeto de deseo. Esther Díaz plantea: “*el medio es el deseo*”, (Díaz, 2005) la pantalla erotizada de la computadora deviene en “*presencia*” del objeto de deseo, se sustituye el “*contacto*” de piel, con el plástico del teclado y mouse y la “*voz*” seductora de un parlante. Es en este lugar que este

nuevo sujeto encuentra su *“plus de gozar”*, en la insatisfacción de no consumir el encuentro con el otro, al igual que con las histéricas se producía una necesidad sexual excesiva y al mismo tiempo un rechazo de la sexualidad. (Díaz, 2005)

El “navegante” internauta busca su propia aventura, en la asepsia y la seguridad que nos ofrecen estas nuevas tecnologías, en contraste con las prácticas sexuales tradicionales que (sin olvidar la presencia de enfermedades de transmisión sexual, fundamentalmente Sida), se inscriben en una sexualidad que busca abstenerse de innecesarios riesgos. (Díaz, 2005)

Las nuevas generaciones que ya nacen con éstas tecnologías y por lo tanto con éstas lógicas, no encuentran su razón en éste tipo de prácticas pero, por sobre todo, sí encuentran en este nuevo modelo de funcionamiento todo a su disposición, un mundo de seducción que funciona incluso superando a la propia imaginación.

Internet nos ofrece la propia experiencia deseante, no hay límites, ni ningún tipo de barreras, actúa sobre nuestros cuerpos, fascinándonos, hasta el punto de la inacción. Es así que en todo este mundo de infinitas posibilidades se inscribe, en su propio *“juego”*, la imposibilidad de realización.

Tal vez pueda resultar útil para comprender estas conductas de aparente inacción o inmovilidad, pensar en la “pulsión de muerte” tal como la describe Lacan, como una “compulsión de repetición”, pareciera que entramos en un “círculo vicioso” del cual no encontramos o no queremos encontrar una salida. Lacan ubica a la “pulsión de muerte” dentro del registro de lo simbólico, donde repetimos una y otra vez un ritual de “búsqueda” con la convicción de encontrar eso tan anhelado, único, original. También el resultado es en esencia el mismo, incluso este comportamiento estereotipado nos generará frustraciones, dolor, pero justamente esta insatisfacción será nuestro motor para, como dice Lacan, “ir más allá del principio del placer, hasta el reino del goce excesivo” (Evans, 1997, p. 102)

El internauta, “juega” con éste tipo de reglas al mismo tiempo que decide olvidarse por un momento de ellas. Alienado, gozando con el sufrimiento de no consumir, con la ilusión democrática de elegir entre los miles de millones de resultados, con el displacer del no Ser, y a su vez el placer de estar oculto en el anonimato de la masa, etc.

El “chat” se configura como el espacio ideal para la seducción. El “chatear” inscribe de forma dinámica dicho proceso en nuestro psiquismo. Generalmente la palabra escrita es la forma del “vínculo” en este ámbito, el registro a nivel simbólico de la palabra escrita marca el ritmo y el tono del discurso de una manera diferente al lenguaje verbal, sin censuras, sin represión, “dibujamos” un mundo sorprendente, inesperado, buscando vivir el momento, es instantáneo, inmediato, para así completar la ilusión de sorpresa, aventura y de azar, de un espacio sin normas, sin control, imprevisible.

La pulsión invocante, así como la pulsión escópica (pulsiones parciales) son el empuje de voz y mirada para (en este caso) una ilusión de “hacerse escuchar”, “hacerse ver”, o “hacerse leer” (Evans, 1997), a través de un dispositivo que propone el juego interactivo. Ello se relaciona con las diferentes voces gramaticales que se juegan en la pulsión, no solo es una voz activa por ejemplo: ver, también hay una voz reflexiva en este caso: verse y también una voz pasiva: ser visto.

El espacio del “chat” pone en juego no solamente el deseo, sino un proceso más primario, el de la pulsión, no importará tanto lo que decimos o lo que vemos o, sino el hecho de mostrarnos en su vertiente exhibicionista y en el otro polo observar desde la mirada voyerista. (Alarcón, 2012)

El chat propone un juego entre el registro de lo Imaginario y lo Simbólico, ya que la propia estructura de lo Imaginario parte desde lo Simbólico con la “palabra” como medio o vía por donde transita el Lenguaje. Es así que esta estructura creada desde la propia densidad del Lenguaje media en un intento de comunicación con el otro, teniendo a su vez su base en lo Real en el sustrato material de la “letra”. (Lacan, 1976)

“Chat”, en castellano charla, cuenta con numerosas y concurridas salas “temáticas” que nos ofrecen el anonimato de un “nick” o “avatar”, alias donde jugamos a ser quienes deseemos. El estar conectado “on-line” nos permite liberarnos de nuestro cuerpo con las ventajas y desventajas que eso implica.

Es un encuentro más fugaz, sin tantas obligaciones ni exigencias que demandan el esfuerzo que requiere construir un vínculo. Aceptar al otro desde un imaginario que supone esta mutua representación interna, así como la resistencia de no ser reducidos a solamente ese imaginario implica un esfuerzo por parte de las personas involucradas. Asimismo la tensión que genera la presencia real del otro, transcurre mediatizada por la virtualidad del encuentro y toda mediatización implica una distancia, no solo es la

virtualidad de la representación de ambos, sino la virtualidad del dispositivo del “chat” que establecerá una nueva distancia.

Perspectiva Filosófica:

El desarrollo de esta perspectiva tiene como fin problematizar al Sujeto, una categoría dada, es decir heredada, podríamos decir al menos desde el comienzo de la ciencia positivista, es por ello que se presenta necesario deconstruir algunos supuestos tan básicos como el mencionado.

Será un desarrollo que parte desde la metafísica como rama de la filosofía que busca responder aspectos de la realidad que son inaccesibles a la investigación científica, su naturaleza, estructura, componentes, y principios fundamentales de la realidad.

Nietzsche encontrará en su crítica de la razón que El sujeto es una hipótesis que sólo a partir de la modernidad adquirió un peso teórico específico al erigirse en punto y fundamento nodal para el ejercicio de la razón (Vázquez, 2007) Se invierten los papeles y el sujeto no es más que un invento, así como la verdad y por supuesto los hechos “...no hay hechos, solo interpretaciones...” (Nietzsche, 1887, p. 155) Con este desenmascaramiento o develación se introducirá una línea de pensamiento, donde la perspectiva dará lugar posteriormente en el siglo XX al deconstruccionismo a autores como Derrida o Foucault, etc.

El trabajar esta categoría desde la ontología sugiere pensar todo lo relativo al Ser desde varias perspectivas, no obstante este recorte se centrará en un solo tipo de Sujeto, “el Sujeto internauta”. (Bassols, 2000, s.p.)

A su vez categoría atravesada desde la dimensión de la identidad.

“Puesto que hoy podemos entrar en el ‘ciberespacio’ a través de primitivas máquinas de realidad virtual, caemos en la tentación de pensar que somos capaces de trascender nuestro cuerpo con tan solo simular que no dependemos de él.” (Ihde, 2004, p.13)

La propuesta del filósofo Ihde invita a reflexionar sobre la experiencia de estar corporeizados, retornando a pensar esta primera contradicción de ser o tener un cuerpo, puesto que por momentos pareciera suceder que ambos extremos se alejan uno del otro.

El autor describirá distintos tipos de cuerpos, por un lado: “Somos nuestro cuerpo en el sentido en que la fenomenología entiende nuestro “ser en el mundo” emotivo, perceptivo y móvil.” (Ihde, 2004, p.13). A este tipo de cuerpo lo llamará *Cuerpo Uno*. Por otro lado, al cuerpo experimentado desde lo social y cultural lo llamará *Cuerpo Dos*, separando la cuestión biológica y poniendo el acento en la significación cultural. Y en tercer lugar, será el lugar del cuerpo que surgirá entre la conexión del *Cuerpo Uno* y el *Cuerpo Dos*; será entonces esta tercera dimensión el cuerpo tecnológico o *Cuerpo Tres*. Describe a una experiencia donde el uso de una tecnología media un encuentro. Todas ellas significaciones que alguna vez pudieron representar algún problema para nuestra auto-identificación. (Ihde, 2004, p.14)

Es este el sentido a través del cual abordará la problemática de la realidad virtual y las máquinas inteligentes, interpelando nuestra noción de ser en procesos que involucran nuestros deseos e imaginaciones.

Es aquí que aparecerá un concepto clave: “cyborg” (Haraway, 1991) término que surgirá desde una especie de simbiosis entre cuerpo y máquina. Un deseo que surgirá a partir de las “tecnofantasías” (fantasías ligadas a “lo tecnológico” como temáticas).

Se trata de un lugar de “lo tecnológico” pensado como tecnología, de una máquina social y de una máquina deseante (Deleuze y Guattari, 1972). La metáfora de la máquina resulta muy útil como herramienta teórica, describe un artefacto con diferentes piezas comparable a un sistema viviente. Pero es preciso pensar a la máquina en acción, es decir hablar más de lo maquínico que de máquina, siempre en interacción acoplándose con diferentes máquinas.

Utilizamos Facebook y somos “amigos” de cientos o miles de personas, Google el mayor motor de búsqueda de Internet, nos provee de resultados de miles de millones de páginas, youtube, de igual manera, miles o millones de videos. Esta híper-realidad, paradójicamente “virtual”, donde hay una ilusión de verdad, información, sexo,

sadismo, y otros excesos, hace máquina con el reencuentro prometido del fracaso, la no consumación, la decepción, y como consecuencia la angustia y la depresión.

Este concepto de “máquina” (Deleuze, 1972) también trae una nueva forma de pensar el inconsciente. Diferentes lineamientos que generan determinadas visibilidades así como puntos ciegos, por lo que es preciso pensar en un inconsciente que tiene la potencia de producir y hacer máquina con otras tecnologías, una máquina deseante que encuentra en el inconsciente uno de los dispositivos para producir subjetividad.

Pero ¿qué son estas “tecnofantasías”? (Ihde, 2004) La primera parte del término alude a “lo tecnológico” y a esa temática que encierra un gran número de representaciones y sentidos.

Esta síntesis parcial planteada por Ihde en relación a cuerpo e instrumento de alguna manera hace posible una superación clásicamente delimitada entre el mundo de la vida y los “mundos de la ciencia” separados entre sí, por cuanto una ciencia tecnológicamente “encarnada” no abandona en ningún momento el primero. De todas maneras, la realidad parece ser insuficiente y las lógicas de lo “hiper” nos presentan estos híbridos entre cuerpo y máquina que son los *cyborg*, cuerpos perfeccionados, que no fallan, son más fuertes, más rápidos, más inteligentes, hiperpotentes.

Por otro lado la fantasía, la cual es “un guión imaginario en el que se halla presente el sujeto y que representa, en forma más o menos deformada por los procesos defensivos, la realización de un deseo y, en último término un deseo inconsciente.” (Laplanche, y Pontalis, 1996, p. 138) “un guión imaginario...” una suerte de ficción, un como sí... que devela un deseo y al mismo tiempo lo cumple. En definitiva, remite a un conflicto, a una contradicción resuelta en una especie de virtualidad como lo es el inconsciente (en sentido tópico), pero a su vez existen otro tipo de virtualidades, virtualidades que siguen una lógica de simulacro. En este sentido, Deleuze y Guatarri (1997) plantean que no se tratan de representaciones, sino justamente de simulacros.

“Un agenciamiento es una multiplicidad que comporta muchos géneros heterogéneos y que establece uniones, relaciones entre ellos, a través de edades, de sexos y de reinos de diferentes naturalezas. Lo importante no son las filiaciones sino las alianzas y las aleaciones; ni tampoco las herencias o las descendencias sino los contagios, las epidemias, el viento... Los enunciados no son ideología. Son piezas de agenciamiento,

en un agenciamiento no hay ni infraestructura ni superestructura. Los enunciados son como dos formalizaciones no paralelas, de tal forma que nunca se hace lo que se dice, y nunca se dice lo que se hace, sin que por ello se mienta; no se engaña a nadie ni tampoco se engaña a sí mismo. Lo único que uno hace es agenciar signos y cuerpos como piezas heterogéneas de una misma máquina. En la producción de enunciados no hay sujetos, siempre hay agentes colectivos. Son como las variables de la función que no cesan de entrecruzar sus valores o sus segmentos.” (Deleuze, 1980, p. 143)

Una multiplicidad de caras, signos, cuerpos que conforman una determinada aleación desapareciendo el sujeto y dando lugar a agentes colectivos.

En otras palabras un cyborg no es solamente una persona que utiliza lentes y observa una realidad mediada por un artefacto; el cyborg son también los agenciamientos que producen subjetividad, la interpelación de la intimidad más profunda.

Una pieza acoplada a otra pieza, una máquina acoplada a otra máquina, en apariencia se presenta una imagen de unidad, pero justamente la multiplicidad define en gran medida el agenciamiento, en este sentido la idea de pliegue o múltiples pliegues conforman este entramado de la subjetividad nos muestra la complejidad del concepto.

Dimensiones en la relación TIC y Subjetividad

La Identidad:

Una de las dimensiones que me parece muy importante trabajar es la de la Identidad. ¿Quiénes son o somos estos Sujetos que navegan en Internet?, ¿somos los mismos o somos otros? Sin duda trabajar sobre la subjetividad abre un camino para estas interrogantes.

“La identidad sustituye a las viejas cuestiones de la subjetividad, la falta la emancipación.” (Núñez, 2010, p. 60)

Esta visión de la identidad tal cual la describe S. Núñez (2010), como lo que somos, plena, real, concreta, nos trae desde su propia enunciación, una territorialidad que ejerce un poder horizontal, sin rasgos individuales.

“La identidad como saber objetivo o positivo sobre el otro (clasificaciones, retratos, descripciones, cuadros, caracterologías), es, históricamente, un asunto policíaco, de inteligencia militar. Es un dispositivo con ciertos objetivos básicos: visibilizar a los otros sobre el territorio, individualizar y recortar al grupo, masificar a sus individuos.” (Núñez, 2010, p.60)

Internet, las llamadas redes sociales, configuran un territorio donde la identidad se construye a partir de un “perfil”, en el cual llenamos determinados campos, y accedemos a determinados grupos de pertenencia. Las lógicas del territorio delimitan una periferia que muestra lo que es y lo que no es, o lo que soy y lo que no soy y al mismo tiempo continentan, dan cohesión a nivel interno.

La identidad desde una lectura psicoanalítica tradicional está ligada al yo a una cierta posibilidad de enunciación de unidad, ya sea desde sus aspectos inconscientes más íntimos, cómo desde sus rasgos más adaptativos.

Por otro lado, Sherry Turkle (1997) propone entonces una reevaluación de las identidades en esta era. Pero ¿qué sucede cuando construimos una identidad mediada por la virtualidad? La autora plantea que vivimos una cultura de la simulación, los individuos construyen y reconstruyen una identidad y por lo tanto atravesamos una crisis de identidad. (Turkle, 1997, p. 361)

La multiplicidad y la identidad plantean una contradicción aparente:

“Sin un principio de coherencia el yo crea derivados en todas las direcciones. La multiplicidad no es viable si significa intercambiarse personalidades que no pueden comunicar. La multiplicidad no es aceptable si significa estar confundido hasta la inmovilidad ¿Cómo podemos ser múltiples y coherentes a la vez?”. (Turkle, 1997, p.p. 326-327)

La autora propone frente a esta problemática que una visión unitaria del yo correspondería a una cultura tradicional de símbolos, instituciones y relaciones estables y dice que esta noción unitaria ya no es viable y propondrá otra lectura del yo:

un “yo proteico” capaz de transformaciones fluidas, pero basado en la coherencia y en una perspectiva moral; es múltiple pero integrado. “Puedes tener un sentido del yo sin ser un yo único”. (Turkle, 1997, p. 362)

Zygmunt Bauman (1999) describió a un sujeto con una identidad flexible, maleable, en perpetuo cambio, a su vez inserto en una sociedad globalizada, hipermoderna, neoliberal, etc. Este proceso de adaptación que describió ocurre en parte por un desintegramiento de las sociedades colectivas que darán paso a la individualidad en términos de ciudadanía. Lewkowicz y Corea (2004) hablarán también de un “desfondamiento de las instituciones” que será una destitución de las instituciones, es decir que el Estado el cual ejercía un determinado control y disciplinamiento sobre estas instituciones (por ejemplo Educativa) generaba entonces un determinado tipo de subjetividad pero por otro lado se observaba que esta articulación entre el Estado, la Escuela y la Familia ya no era operativa y comenzaría a generar un “desacople” (Lewkowicz y Corea, 2004) entre diferentes discursos, y subjetividades. Esta noción de desacople sustituirá a la idea de fracaso, logrando así una mirada más compleja de la problemática.

“El cuerpo”:

Pensar el cuerpo implica en primer lugar abstraerse de una mirada únicamente biologista: el cuerpo es una figura anatómica por supuesto, pero no solamente eso. Basta con preguntarnos si ¿somos un cuerpo o tenemos un cuerpo? para comenzar a complejizar y visualizar así que somos más que un cuerpo biológico

Para evitar equívocos que no siempre se pueden aclarar por los efectos del sentido (A. Roldán, s.f.) realiza una triple distinción, lo real del cuerpo es el organismo, que se rige por una lógica biológica, mientras que lo simbólico transforma el organismo en cuerpo, con la aclaración de que no hay una temporalidad donde primero estaría lo real y después lo simbólico. Esto podría ser dicho de otra manera: lo simbólico separa lo real de lo imaginario, constituyendo el cuerpo en este último registro. (Lacan, 1975)

En este sentido el legado que nos ha dado el psicoanálisis ya desde sus comienzos aportan una mirada al respecto.

“Creemos pensar con nuestros cerebros, pero personalmente yo pienso con los pies”.
(Lacan, 1975)

La presencia de un cuerpo imaginario atraviesa nuestra subjetividad la cual hablará, desde una lectura psicoanalítica, de un cuerpo destino, un cuerpo donde convergen pulsión y representación, un cuerpo de goce. No debemos olvidar que nuestra psiquis no es únicamente nuestra mente. Un cuerpo imaginario es un lugar también de la psiquis, es un cuerpo también real de afectación, de placer, de dolor y de goce, de angustia.

“Para Freud el deseo surge de una primera experiencia de satisfacción que deja sus huellas mnémicas, marcas de un goce que el aparato psíquico va a intentar reencontrar. El deseo reside en la búsqueda de la identidad de percepción, resulta de la diferencia entre la representación del objeto que fue fuente de la primera satisfacción, y la percepción del objeto hallado en la realidad. No tiene otra meta que anular esta diferencia y restaurar la identidad entre el objeto perdido y el objeto encontrado. Tarea marcada por la imposibilidad pues lo que se busca está originariamente perdido. Esta estructura encuentra su ley en la del significante, que se caracteriza por no poder significarse a sí mismo, es decir, que siempre necesita de otro significante para poder significarse”. (Larsen, 2006, s.p.)

Este sentido del concepto de goce tendrá su oposición clásica con el concepto de placer, el cual se regirá por el principio de constancia, principio regido por las economías psíquicas que establecerá que a mayor placer tiene que haber menor energía, puesto que si la energía aumenta tanta excitación provocaría displacer.
(Laplanche, 2007)

El principio del placer funciona como un límite al goce. Es una ley que le ordena al sujeto “gozar lo menos posible”. Al mismo tiempo, el sujeto intenta constantemente transgredir las prohibiciones impuestas a su goce, e ir “más allá del principio del placer”. (Freud, 1919-1920) Ahora esta transgresión por supuesto tiene su costo, cuando se va más allá de éste límite, el placer se convierte en dolor o en un placer doloroso. Esta paradójica satisfacción es lo que define al goce, en palabras de Lacan “el goce es sufrimiento” (Dylan, 1997, p.184)

Las TICs atraviesan los diferentes procesos psíquicos que nos constituyen desde nuestra génesis. “Hoy todas las actividades se han vuelto potencialmente adictivas,

dada la medicalización de toda la vida social (Balaguer, 2008, p.4). Señalar la existencia o no de adictos reviste un interés tanto médico-psicológico como político.

Balaguer plantea la pregunta ¿adicción a internet o adicción a la existencia? El autor repara en que no es posible ser adicto a la Red (Internet), ya que lo que generaría adicción no es la Red misma, sino los entornos que la conforman (juegos online, casinos, juegos de rol y la pornografía). (Balaguer, 2008)

Resulta por demás tan interesante como controvertida la idea de plantear una adicción a internet y más aún a la existencia, y me pregunto ¿cómo se es adicto a la existencia?

En este sentido se plantea la necesidad de “estar conectados” como un énfasis de asegurarse la existencia, es decir “estar” frente al mundo de la conexión es existir.

“Las fotos, las “intimidades reveladas”, esa “outimidad” (Balaguer, 2008) que se despliega en las redes sociales son proveedores de existencia en el mundo de la Red.”

“Ahora, la foto se liga al presente, a la existencia, a la detención del tiempo y de los flujos. Debe salir al exterior para formar parte de esa outimidad que garantice, aunque más no sea precariamente, ya no memoria, sino un momento más de existencia...” (Balaguer, 2008) una “impresión intensificada por la realidad virtual” (Roldán, s.f., p. 10, 15, 17)

Ello nos deja al descubierto algo así como un vacío existencial. El fluido y la vertiginosidad de los vínculos generan nuevas formas de malestar, una nueva alienación del sujeto. Existir en tanto estar, implica ser parte de una comunidad. Nuevamente la lógica del territorio nos obliga a pensarnos desde los grupos de pertenencia, eliminando la singularidad y dando lugar al fenómeno de masas.

Conclusiones y reflexiones:

La producción de este “trabajo final” consistió en una revisión bibliográfica y fue en una primera instancia, un proceso de búsqueda e indagación acerca de conceptos, términos, teoría, propuestas, etc en definitiva es el construir una caja de herramientas que tengan como finalidad lograr visibilidad desnaturalizando supuestos, generar sentidos, e interpelar-nos desde un lugar donde la implicación (como aquel conjunto de relaciones conscientes e inconscientes del investigador y el objeto [Lourau, 1991]), lejos de alejarnos del conocimiento, forme parte del proceso como tal.

Abordar una temática tan amplia como puede llegar a ser la subjetividad y las TICs implicó la necesidad de comprender conceptos nuevos, así como la disposición de intentar un acercamiento a un lenguaje de “lo tecnológico” muchas veces naturalizado, que encierra dentro de sí un contenido tan rico como nuevo.

Por otro lado, a pesar de que la elaboración de este trabajo es individual, una de las primeras reflexiones que me permite es entender que la producción del mismo tiene un carácter profundamente colectivo.

El desarrollo de este trabajo deviene como es de suponerse de una multiplicidad, que ha intentado, al menos, estructurarse en un determinado formato y, por ello mismo, es una multiplicidad. Allí convergen distintos autores pero por sobre todo distintas propuestas que incluso podrían ser pensadas a priori como divergentes.

Por un lado he trabajado la propuesta psicoanalítica de orientación Lacaniana (uno de los autores más duros de la teoría) y por otro la propuesta Deleuziana, propuestas que configuran esta posible “caja de herramientas” (Foucault, 1988), desde supuestas oposiciones, pero las oposiciones no son naturales, sino construidas socio-históricamente.

El objetivo principal de este trabajo busca responder a la pregunta sobre cuál es la relación entre las TICs y la subjetividad. A simple vista resulta casi imposible pretender que un fenómeno de tanta actualidad y con tanta masividad resulte ajeno a la subjetividad, de todas maneras, lo que resulta más difícil es pensar en cómo se relacionan, dado este carácter de invisibilidad que marcan estos fenómenos naturalizados.

En este sentido, el trabajar una dimensión como la de la identidad nos permite, manifestar una posible contradicción, identidad y multiplicidad, y más en profundidad aún identidad y subjetividad.

Puesto que la identidad (como marcas, señales, hábitos, perfiles, retratos) es del orden de la imagen, se muestra como una evidencia, “da cohesión inmanente contra un afuera amenazante”, “...a partir de en qué nos parecemos y que misterioso trazo nos liga”. (Núñez, 2010, p.60)

La identidad como “nosotros”, es decir como lo que somos, restringe toda posibilidad de cambio anulando la potencia de pensarnos en lo que no somos o lo que no podemos ser, de pensar y asumir nuestras faltas, nuestra incompletud, nuestras heridas. (Núñez, 2010)

La perspectiva psicoanalítica, trabajada anteriormente, da la oportunidad de problematizar esta relación entre las TICs y la identidad, así como con la subjetividad.

Este cuerpo de goce que describe Lacan nos enfrenta a un vacío y a una incompletud constitutiva de una condición humana. Eventualmente, experimentamos momentos de placer y dolor, pero fundamentalmente basamos nuestras relaciones con los objetos desde la perspectiva del goce.

Así como Balaguer planteaba esta relación de “adicción a Internet o a la existencia”, (Balaguer, 2008, p. 1) la mayor parte de las relaciones que establecemos con todos los objetos (incluso aunque sean ellos personas) suscitan un goce, una relación de afectación que tienen un impacto en nuestro cuerpo como sustrato material o real, es una relación de sufrimiento, o padecimiento de angustia. (Evans, 1997).

De todas maneras la noción de adicción resulta muy controvertida ya que es un fenómeno relativamente nuevo y resultaría muy peligroso (en términos académicos) caer en una patologización del fenómeno, por lo que considero habría que dejar (al menos por el momento) en suspenso tal hipótesis.

El cuerpo entonces, será una dimensión que se piensa al mismo tiempo que se vivencia a partir de la “experiencia de estar corporeizados” (Ihde, 2004, p. 14)

¿Somos un cuerpo o tenemos un cuerpo? Me inclino más por esta última opción. Habitamos un cuerpo, en el cual no siempre nos reconocemos, es decir que también hay un cuerpo que nos habita. Ese “tercer cuerpo” (Ihde, 2004, p. 13) que entrelaza el cuerpo de las percepciones y los sentidos con el cuerpo de la cultura y lo social, es el cuerpo de agenciamientos, de múltiples caras, donde las TICs se integran como partes heterogéneas de una misma máquina (Deleuze, 1994), la cual a su vez formará parte de otra máquina más compleja aún.

Las TICs vuelven a poner en jaque la noción de cuerpo a través de las tecnofantasías, haciendo del lugar de la representación un espacio obsoleto y dando lugar al juego de la simulación. S.Turkle (1997) plantea al respecto que vivimos en una cultura de la simulación, se produce una vuelta a lo real de algo pensado a nivel simbólico o imaginario. Las nuevas representaciones del deseo encuentran su fin en el medio mismo, devienen en la tecnología como sustrato material. Es así que la pantalla erotizada de la computadora deviene en “presencia” del objeto de deseo, se substituye el “contacto” de piel, con el plástico del teclado y mouse, y la “voz” seductora de un parlante. (Díaz, 2005)

Debemos entender entonces que la noción de virtualidad es previa a estas experiencias que traen las TICs, la tríada Lacaniana de “RSI” “real, simbólico, e imaginario” (Lacan inédito) son un ejemplo de ello. Claramente las fantasías (fueren del tipo que fueren) nos ubica en el plano de lo imaginario, idealizamos en función de un deseo o representamos un deseo, en otras palabras, realizamos un juego de virtualidad ya sea de forma consciente o inconsciente.

Lo que sí traen de nuevo estas tecnofantasías es nuestra relación con la virtualidad cuando ella se hace real. En otras palabras, el problema no es tanto, qué tan parecido a la realidad es lo virtual, sino el lugar real de lo virtual (Zizek, 2009). Es decir, la realidad virtual no sólo implica la idea de reproducir a través de un medio digital la experiencia de la realidad, sino lo opuesto, es el pensar lo real de lo virtual lo que adquiere trascendencia.

Otro de los problemas que nos advierte E. Díaz (2005) es que no solo aparece la virtualidad como un medio en sí, sino más bien como un objeto, más precisamente un

objeto de deseo. Es el pensar el devenir de los objetos “tecnológicos” como deseo fetichista de este pansexualismo posmoderno. De todas maneras, esta lectura ameritaría una problematización. ¿Estamos frente a un síntoma, en el sentido de exceso patológico de un cuerpo fallado (algo que podría bien pensarse desde las lecturas de las perversiones), o tal vez haría falta re-significar el sentido que se les dan a estas nuevas formas de deseo o de representación del deseo, que han encontrado nuevas formas de satisfacción en el medio mismo?

En parte, es también el problema que plantean Lewkowicz y Corea (2004). Se generan destituciones (caída de las instituciones, familia, escuela, fábrica, hospital, etc) como fallas en su efectividad por producir subjetividad. Se pierde un código y la información fluye a gran velocidad, se genera un vacío como nueva forma de malestar y como consecuencia un desacople entre diferentes discursos.

Desde un enfoque pedagógico, atendiendo al problema del aburrimiento en las instituciones educativas, desde la noción de síntoma que brinda el psicoanálisis, lograron así visualizar que no se trata de una falla que interviene en la subjetividad, sino de un desacople entre diferentes discursos, de otras subjetividades. (Lewkowicz y Corea, 2004)

Las TICs, como fenómeno que acontece, nos enfrenta al desafío de pensar nuestro tiempo, interpelando el sentido, el cuerpo, la imagen, la identidad, etc. Pero el desafío se multiplica cuando abordamos a la subjetividad como uno de los ejes temáticos, desde ese pensar-nos o ver-nos, superando la contradicción de la singularidad y la multiplicidad que implica pensarnos como agentes colectivos.

Referencias bibliográficas:

-Alarcón L. (2012) “Jóvenes, nuevas tecnologías, redes sociales y sobre exposición de la intimidad”

Recuperado de <http://cesmuss.org/lineas/LIBERTADES/JOVENES%20NUEVAS%20TECNOLOGIAS%20REDES%20SOCIALES%20E%20INTIMIDAD%20-%202012.pdf>
[Consultado 23/8/2014]

-Arriaga, M. (2006) “Sin carne: representaciones y simulacros del cuerpo femenino.- Tecnología comunicación y poder” Arcibel

-Balaguer, R. (2008) “Adicción a Internet o adicción a la existencia” Revista Digital Universitaria- Vol- Nro 8 Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num8/art55/int55.htm>
[Consultado 10/4/2014]

-Balaguer, R. (2001) “La adicción a Internet” “Adicción, 2001, Montevideo: Cuadernos de la Coordinadora de Psicólogos del Uruguay” Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=2>
[Consultado 17/5/2008].

-Bañuls, G y Zufiaurre, L. (2005) “Aportes para (re)pensar el vínculo entre Educación y TIC en la región” (p. 127) Flacso Uruguay

- Bassols, M. (2000) “El Internauta” (s.p.) Recuperado de <http://www.lacanian.net/Ornicar%20online/Archive%20OD/ornicar/articles/203bas.htm>
[Consultado 6/7/2014]

-Bauman, Z. (1999), “Modernidad Líquida” Polity Press

-Baudrillard J. (2000) “El intercambio imposible” (p. 99) Cátedra

-Bérenstein y Puget (1997) “Lo vincular. Clínica y Técnica Psicoanalítica” Recuperado de <http://principiosdepsicoterapia.files.wordpress.com/2012/11/lo-vincular.pdf>
[Consultado 26/5/2014]

-Cantú G. (2007)- “El chat como espacio Intertextual” –“Los usos singulares de las nuevas tecnologías” (pp. 27, 28 y 29) Recuperado de <http://www.educacion.ugto.mx/educatio/PDFs/educatio7/Cantu.pdf>

[Consultado 24/08/2014]

-Castells, M. (2001) “Internet y la Sociedad Red” Recuperado de <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/106.pdf>

[Consultado 7/3/2014]

- Castoriadis (1975) "La institución imaginaria de la sociedad" (pp. 4 y 10) Tusquets

- Corea, C. y Lewkowicz, I. (2004) "Pedagogía del aburrido" Paidós

- Deleuze, G. y Guattari, F. (1980) "Mil mesetas, Capitalismo y Esquizofrenia" – "Rizoma" Pre-Textos, (1997)

- Deleuze, G. y Guattari, F. (1997) "¿Cómo hacerse un cuerpo sin órganos?" Biblos

- Derrida, J. (1967) en Cristina de Peretti "Deconstrucción" Entrada del "Diccionario de Hermenéutica" A. Ortiz-Osés y P. Lanceros, Universidad de Deusto, Bilbao, 1998. Derrida en Castellano. Recuperado de http://www.jacquesderrida.com.ar/comentarios/peretti_2.htm
[Consultado 9/3/2014]

- Díaz, E. (1994), "Economía, Punición y Sujeto" en Perspectivas Nietzscheanas, año III, nº: 3, septiembre de 1994, Buenos Aires, (pp. 35-42) Recuperado de <http://www.estherdiaz.com.ar/textos/foucault.htm>
[Consultado 29/7/2014]

- Díaz, E. (2005) "Las nuevas modalidades del Goce. El medio es el deseo", Buenos Aires, junio 2005 Recuperado de http://www.estherdiaz.com.ar/textos/medio_deseo.htm
[Consultado 10/3/2014]

- Dylan E. (1996), "Diccionario introductorio de Psicoanálisis Lacaniano" (pp. 102, 184, 158), Paidós

- Eidelsztein, A. (2006) "El concepto de goce de Jacques Lacan". Recuperado de www.eidelszteinalfredo.com.ar
[Consultado 14/3/2014]

- Eira G. (2011, 09). Palabras, Grafía y Subjetividad. BuenasTareas.com. (p. 5) Recuperado de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Palabras-Graf%C3%ADa-y-Subjetividad/2728384.html>
[Consultado 09, 2011]

- Foucault M., (1988) "Tecnologías del Yo" (Introducción: Miguel Morey) Paidós

- Freud, S. (1920-1922) tomo XVIII. Obras Completas "Más allá del principio de placer, Psicología de las masas y análisis del yo, y otras obras". Amorrortu (1984)

- Ihde, D. (2004) "Los cuerpos en la tecnología. -Nuevas tecnologías, nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo" (pp. 13 y 14) Recuperado de <http://www.uoc.edu/dt/esp/ihde0704/ihde0704.pdf>
[Consultado 6/6/2014]

- Lacan, J., (1957) "La instancia de la letra en el inconsciente o la razón desde Freud". (p. 473) Escritos 1. Siglo XXI. México. (1989)
- Lacan, J. (1962-63) "Seminario X, La angustia" "ver. Crítica" Paidós
- Laplanche J., y Pontalis J-B., (2007) "Diccionario de Psicoanálisis" (p. 287) Bs. As. Paidós
- Larsen, D. (2007), "La histeria y el goce" Recuperado de <http://eltamizdepeppo.blogspot.com/2007/12/la-histeria-y-el-goce.html> [Consultado 4/6/2014]
- Lourau, R. (1991) "Implicación y sobreimplicación" Recuperado de <http://catedras.fsoc.uba.ar/ferraros/BD/r1%20iys.pdf> [Consultado 30/5/2014]
- Nietzsche, F. (1887) "La Genealogía de la Moral" "Clásicos de la literatura" (p. 155) Edimat Libros S.A. (2007)
- Núñez, S., (2010) Cap "La Identidad", "Prohibido Pensar"- (p. 60) Hum, Uruguay
- Roldán A. (s.f.) "Trabajos Psicoanalíticos" versión digital (pp. 10,15,17) Recuperado de <http://arturoroldan.salvatierra.biz/ebooks/Trabajos.pdf> [Consultado 21/3/2014]
- Tomás Abraham (2006) "La máquina Deleuze: Tomás Abraham y el seminario de los jueves" Sudamericana
- Torres D. (2011), "El Cuerpo habitado" –"En torno a Freud, Lacan y Zizek" Recuperado de <http://revistareplicante.com/el-cuerpo-habitado/> [Consultado 27/7/2014]
- Turtle, S. (1997) "La vida en la pantalla" –"crisis de identidad" (pp. 321 y 322) Paidós Transiciones
- Zizek, S. (2009) "La realidad de lo virtual: Slavoj Zizek" Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=6cMFBDaK4WEI> [Consultado 28/7/2014]